

# Завен Мёртвых

Официальные публикации  
Армии Р'льеха

كتاب ٤١  
a<sub>1</sub>

Китаб А<sub>1</sub>XIV. Книга Ключей Альяха



Оригинальное арабское название — كتاب الـعزيف (Китаб Аль-Азиф, Книга Грядущего),  
в греческом переводе использовалось название Некровоцков (Некрономикон, Завет Мёртвых),  
один из латинских вариантов названия — Grimoirium Imperium (Гримоирум Империум, Могущественный гримуар).

Русский перевод основной части текста с древнегреческого выполнен Анной Нэнси Оуэн (<http://tkihi.narod.ru>)

по фотокопиям рукописи Феодора Филета (пер. с араб.),

любезно предоставленным Верховным Неназываемым Жрецом культа Ктулху Зохаваит Фсех.

Переводы отдельных фрагментов производились также с английского, испанского, итальянского,

латинского, коптского, шумерского, аккадского, енохианского и югготского языков.

Текст вычитан и одобрен Иерархами культа Ктулху Зохаваит Фсех.

Редактор-составитель и литературный редактор — Элиас Ньярлатхотеп Отис (Fr. Nyarlathotep Otis),

жрец-архивариус Армии Р'льеха (внутреннего круга культа), 2009 г.

2-я редакция, с исправлениями и дополнениями, 2011-2012 гг.

Воспроизведение и тиражирование всего издания и его фрагментов любыми доступными способами  
не только не запрещается, но и приветствуется.

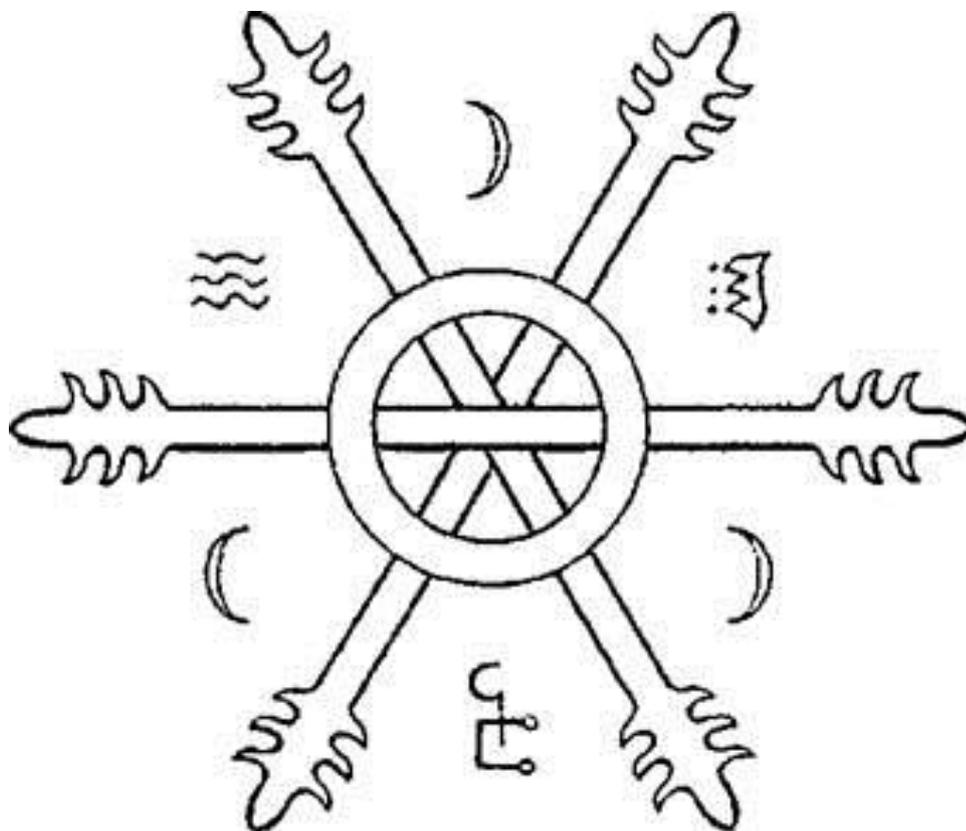
# Книга ключей Альяха

## Сура 1. Области Запределия

- 1 Мир шести направлений окружён областями Запределия, сжимающими его в тисках своих и стремящимися раздавить его,
- 2 ибо подобен он надутому воздухом кожаному бурдюку в морской пучине, и число таких пузырей с живущими на их двуногими поверхности уродами, размножающимися соитием полов, велико в мирах весьма.
- 3 Но всякий из них когда-нибудь лопнет, о чём толкуют пророчества.
- 4 Чаше же бывает, однако, что оболочка пузыря лопаётся в отдельных местах, не угрожая ему полным разрушением, и несметные полчища тварей и чудищ обрушиваются внутрь.
- 5 Может произойти сие в той части земной поверхности, под коею лежат глубокие пустоты.
- 6 Есть и миры, подобные скорее затонувшим мехам с вином иль водою.
- 7 Их населяют потомки чудищ, воздвигающие поклонение породившим их.
- 8 Се есть звёзды Джан-Хага, иль Чёрные Светила.
- 9 Случается, что обитатели их вторгаются в низшие миры, преодолевая пустоту меж ними.
- 10 Изнутри к оболочке пузыря прилегает пространство Кероша, отделённое от мира шести направлений первою Завесою и закрытое печатью,
- 11 и населённое ночными тварями, оборотнями, поклоняющимися Луне и самоцветам, и упырями.
- 12 В нём и таится град Р'льех, где пребывают образы Привратников — Великого Ктулху и Й'иг-Голонака, Господа Змиев.
- 13 Сами же они покоятся в недрах Чёрных Светил, дожидаясь часа своего.

- 14 Снаружи к оболочке прилегает пространство Сакката, населённое джиннами и великими чародеями не из рода человеческого.
- 15 Саккат есть убежище Червя, и сила его пробуждается в час, когда мертвецы отверзают очи свои.
- 16 В нём находится К'ньян, построенный из пыли синей и праха серого, слежавшихся от безвремения.
- 17 В граде сём — гробница Хукато-Зигла.
- 18 За вторую Завесою пребывают сумерки: там времена смешивается и по неведомым тропам бродят чудища.
- 19 В сумерках лежит иссушающая пустыня Кхаммона, хладная и безжизненная, и звёзды над нею излучают не свет, а тьму, и несут ветер, рвущий в клочия.
- 20 Окружено сие Чертой, невидимой, безмолвной и беспощадной.
- 21 Ею порождены все три Завесы Небытия, и всё, что находится в пределах её во власти её.
- 22 За нею же — неподвластное ей.
- 23 Ничто — обитель Отражений и Хозяев, в объятиях Альяха, где всякий путь заканчивается прежде начала.
- 24 Власть Черты передаётся при помощи одиннадцати нитей Дха, пронизывающих все направления и основания различных частей вселенной.
- 25 Только они и следующий за ними могут пронзить Завесу.
- 26 Меж ними лежат Узлы и Полюсы.
- 27 Оттуда приходят видения миров и пространств, посещаемых душою заклинателя.
- 28 Из верхнего полюса — могил и храмов,
- 29 из нижнего полюса — равнин и холмов,
- 30 из левого верхнего полюса — чёрных скал, покрытых плесенью,
- 31 из правого верхнего полюса — смоляных ям,
- 32 из левого верхнего узла — деревянных хижин с больным и измождённым двуногим и четвероногим скотом, предназначенным в жертву,
- 33 из правого верхнего узла — дремучих лесов и болот с копошащимися тварями,
- 34 из левого нижнего узла — ядовитого дождя и клубящегося тумана,

- 35 из правого нижнего узла — глубоких подземелий,  
 36 из левого нижнего полюса — огненных рек и озёр с кипящею лавою,  
 37 из правого нижнего полюса — огромных крепостей и башен, подобных коим не могут соорудить руки смертных.  
 38 Обладающий Ключом возможет разбудить каждую нить в отдельности, правильно составив слово из знаков его, произносящихся так:  
 39 в нижней вершине треугольника — *Нэир*,  
 40 в левой вершине треугольника — *Ж'м*,  
 41 в правой вершине треугольника — *Эниг*.  
 42 В вершинах другого треугольника находятся два слога *Ксу* и один слог *Вхал*.



- 43 Три ветви ключа разделены окружностью и местом пересечения на одиннадцать частей, каждая из коих соответствует одной из нитей Дха.  
 44 Части, лежащие выше горизонтальной ветви, соответствуют всем верхним нитям, ниже — всем нижним.

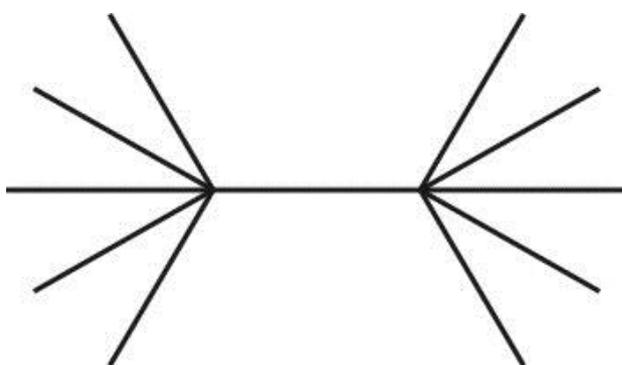
- 45 Лежащие внутри окружности и все лежащие на горизонтальной ветви соответствуют срединной нити и всем лучам.
- 46 Лежащие слева от оси, проходящей вертикально чрез середину знака, соответствуют всем левым нитям, справа — всем правым.
- 47 Вне окружности слог, написанный над частью, соответствующей выбранной нити, охватывает слог, написанный под нею,
- 48 буде же часть, обозначающая нить, лежит внутри, то слог, написанный ниже части, граничащей чрез окружность, охватывает написанный непосредственно выше.
- 49 Пробудив все нити, можно двигаться вдоль одной из них силою слова, созерцая видения полюсов, примыкающих к ней, входить в грады запретные и видеть тайное.
- 50 Можно пересечь Пустоту и оказаться в любом ином месте мира сего, никем не замеченным пройти сквозь стены жилища и вырвать сердце спящего иль напиток крови его.
- 51 Можно вселяться в жертвенники богов земных, дабы навлечь проклятие на поклоняющихся им.
- 52 Звук, издаваемый нитями Дха, тем громче, чем быстрее движется вдоль них заклинатель и чем более тяжкую мощь обрушивает он на границы, дабы преодолеть их.
- 53 Следует помнить, что правильное произношение будет доступно читающим ключ со страниц писаний проклятых, жертвенною кровию окроплённых.

## Сура 2.      **Направление и звучание нитей Дха**

- 1 Верхняя левая нить связует северо-запад в земном мире, железное основание Кероша, янтарное основание Сакката и всасывающее направление Пустоты и отделяет верхний полюс Дха от верхнего левого.
- 2 Звук, издаваемый ею — *Фаин*.

- 3 Верхняя правая нить связует северо-восток, медное основание Кероша, смарагдовое основание Сакката, сжимающее направление Пустоты и отделяет верхний полюс Дха от верхнего правого.
- 4 Звук, издаваемый ею — *Нлаф*.
- 5 Нижняя левая нить связует юго-запад, оловянное основание Кероша, яшмовое основание Сакката, разрывающее направление Пустоты и отделяет нижний полюс Дха от нижнего левого.
- 6 Она издаёт звук *Н'гха*.
- 7 Нижняя Правая нить связует юго-восток, свинцовое основание Кероша, рубиновое основание Сакката, скручивающее направление Пустоты и отделяет нижний полюс Дха от нижнего правого.
- 8 Она издаёт звук *Фхагнн*.
- 9 Так видит нити заклинатель.
- 10 Верхний полюс ограничен срединной, верхней левой и верхней правой нитями, нижний — срединной, нижней правой и нижней левой.
- 11 Правый и левый лучи продолжают срединную нить.
- 12 Её прочие лучи лежат меж ними и четырьмя нитями Дха, двумя верхними и двумя нижними.
- 13 Полюс, ограждённый двумя лучами, называется узлом.
- 14 Верхний левый луч связует Луну в земном мире, железную башню Кероша, янтарный столп Сакката и вихри Кхаммона,
- 15 отделяет верхний левый узел от верхнего левого полюса и издаёт звук *Нхаф*.
- 16 Верхний правый луч связует Солнце в земном мире, медную башню Кероша, смарагдовый столп Сакката и сумерки,
- 17 отделяет верхний правый узел от верхнего правого полюса и издаёт звук *Хаат*.
- 18 Нижний левый луч связует ветер в земном мире, оловянную башню Кероша, яшмовый столп Сакката и кладязи Пустоты,
- 19 отделяет нижний левый узел от нижнего левого полюса и издаёт звук *Лха*.
- 20 Нижний правый луч связует облака в земном мире, свинцовую башню Кероша, рубиновый столп Сакката и светила Кхаммона,

- 21 отделяет нижний правый узел от нижнего правого полюса и издаёт звук *Аг'хаа*.
- 22 Левый луч связует запад, врата Р'льеха, источник Сакката и Чёрные Отверстия,
- 23 отделяет верхний левый узел от нижнего левого узла и издаёт звук *Ньяф*.
- 24 Правый луч связует восток, кладязи Кероша, врата К'ньяна и светила Альяха,
- 25 отделяет верхний правый узел от нижнего правого и издаёт звук *Эхгех*.
- 26 Срединная нить связует север, ртутное озеро Кероша, убежище Сакката и испепеляющее направление Пустоты,
- 27 отделяет верхний полюс от нижнего и издаёт звук *Сааф*.



### Сура 3. Приношение Сакката

- 1 Когда нужно заклинателю высвободить мощь великую, сметающую всё на пути своём, чрез чтение символов Крепости, да предложит он Хозяевам свежую пищу.
- 2 Используют для сего вместилища жизненной силы младенца, извлекаемые файнзехом и разложенные внутри знака, вычерченного острым предметом на сырой глине, не видевшей света дня, двумя малыми четырёхугольниками равносторонними к северу.
- 3 Совершается приношение в ночь на одиннадцатый или двадцать второй день лунного месяца, в каменном чертоге без крыши.
- 4 Место действия освещают восковыми свечами, отлитыми с сажею и растёртыми в порошок цветами дурмана.

5 Устанавливают их слева и справа от знака сего:



6 Живот младенца вспарывают одним сильным точным ударом, затем раздирают грудину.

7 Знак должно окропить кровью, текущей из тела его в изобилии.

8 В левый четырёхугольник кладут сердце —местилище страха,

9 в правый четырёхугольник кладут печень — врата Червя,

10 в нижний четырёхугольник кладут кишечник —местилище гниения, из коего зарождается жизнь.

11 Дабы умиловить Стражей и глаголить с ними, заклинатель, взяв тело младенца на руки, молвит далее заклинание сие:

12 *Энна энна агра киунну!*

13 *Эзалаг наа Идхья шта несерташ!*

14 *Аса шнисарэйн телум эгитанаш!*

15 Сперва заклинатель слышит гласы, потом от внутренностей подымается дым, затем же охватывает их пламень и пожирает полностью, оставляя лишь чёрную пыль.

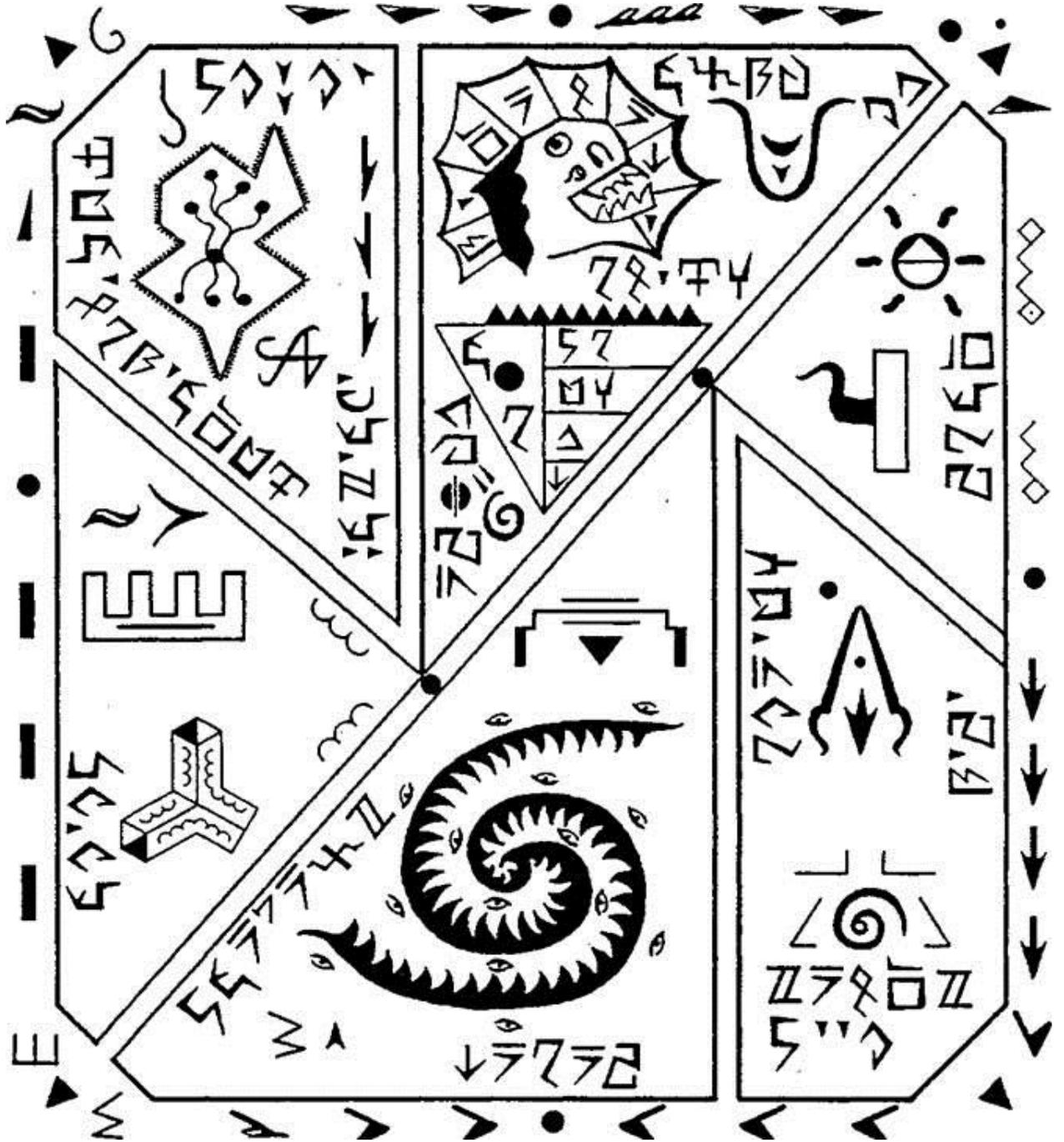
16 Тогда Стражи заберут тело младенца из рук заклинателя, и, поглощённое ими, оно исчезнет.

17 От множества когтей и рук, мелькающих в воздухе с быстротою невероятною, небо померкнет,

- 18 и звёзды на небе, будто лишившись разума, будут метаться в разные стороны.
- 19 Даровав милость призывающему, Стражи устремляются ввысь сгустком тумана чёрного и пропадают из виду.
- 20 Иные колдуны, не дожидаясь дыма, вверяют *джаухар* младенца силам иным, молва:
- 21 *Акхаа раату ваах!*
- 22 *Уту тесафах васт зеян каав!*
- 23 *Нрхан нелл наар!*
- 24 Сие позволяет глаголить с чародеями великими, погребёнными за пределами мира сего:
- 25 образы их являются в воздухе и выдают многие тайны.
- 26 Тогда, убедившись, что чародей сказал всё, что было нужно, заклинатель отдаёт ему младенца.
- 27 Не дожидаясь пламени, иные направляют жизнь, вытекающую из вместилищ, по пути тайных источников Сакката.
- 28 Для сего молвят:
- 29 *Айе таланру иффанафаш!*
- 30 *Айе наба мьюкелни уш'тенебраш!*
- 31 *Айе утар сванагпу цунан'л мааним!*
- 32 После сего можно говорить со всяким джином, назвав одного по имени.
- 33 Тогда пол внутри знака становится подобен воде текущей, на поверхности коей вспыхивает пламень и пожирает приношение.
- 34 Черты знака, от пола отделившись, поднимаются в воздух и, достигнув северной стены чертога, запечатлеваются на ней.
- 35 Затем лик призываемого джина явится в воде.
- 36 По окончании разговора тело да будет брошено в воду.
- 37 Она закипит, и чертог наполнится туманом кровавым, в коем исчезнет джинн.

Сура 4. Крепость Альяха

- 1 Знаки крепости отображают запредельное воинство и являются тем, что облакает сущность, облика не имеющую.



- 2 Начертанные на пергаменте и окропленные кровью агнчъей, пробуждают они чудищ, спящих под землёю, когда заклинатель касается их дланию и вычитывает слова Крепости.

- 3 Связаны они со звёздами неподвижными и блуждающими и с сокровенными именами тех, кто управляет ими.
- 4 Помогают они подымать могущественных чародеев древности, покоящихся под каменными плитами.
- 5 Левая стена принадлежит первому Владыке Альяха, непреклонному Йатх-Йаттхарлрлу, повелителю врат и хранителю печатей,
- 6 сокрытому под именем Владыки Границ, коему, в свою очередь, принадлежит правая стена Крепости.
- 7 Узреть Его значит умереть.
- 8 Нижняя стена принадлежит ненасытному Эггалахамошу, второму Владыке Альяха, повелителю кладязей.
- 9 Узреть Его значит раствориться.
- 10 Верхняя стена принадлежит незримому Аштанга-Йаду, третьему Владыке Альяха, повелителю туманов.
- 11 Узреть Его значит исчезнуть.
- 12 Внутренняя стена, проходящая из правого верхнего угла в левый нижний, делит Крепость на поле Отражений внизу и поле Стражей вверху.
- 13 Левый угол поля Отражений посвящён бесформенному Йог-Сототу, Отражению Аштанга-Йаду, повелителю облаков и кипящей лавы, зачинающему братьев во чреве сестёр, и содержит облик Его.
- 14 Соприкасается он с внутренней стеною в точке, называемой вратами Фаланру.
- 15 Знак, написанный вверху, есть знак Меркурия.
- 16 Сокровенные имена его таковы:
- 17 вдоль внутренней стены — *Нхацвеху*, Близнецы,
- 18 вдоль нижней границы — *Фатху*, Дева.
- 19 Верхний угол поля Отражений посвящён ужасному Цатогтуа, отражению Йатх-Йаттхарлрла, повелителю грязи и недр, дремлющему в сумерках.
- 20 Соприкасается он с внутренней стеною в точке Фаланру.
- 21 Знак, написанный вверху, есть знак Юпитера,
- 22 знак, написанный внизу, есть знак звезды блуждающей,

- 23 сокровенное же имя — *Чанг*, Стрелец.
- 24 Правый угол поля Отражений посвящён безжалостному Азатоту, Отражению Эггалахамоша, повелителю небесных камней, идущему под скрежет разрушения.
- 25 Над чертою знак Марса, под чертою — знак незримой планеты Кхаб, восходящей при Нашествии и посылающей смертоносные стрелы.
- 26 Сокровенные имена его таковы:
- 27 вдоль стены левого угла — *Нсгер*, Скорпион,
- 28 вдоль Правой Стены — *Аху*, Овен.
- 29 Вдоль нижней стены — узлы планеты Кхаб: *Ксунха* сверху, и *Фре'г* снизу.
- 30 Левый угол поля Стражей соприкасается с внутреннею стеною в точке, называемой вратами Стха.
- 31 Он посвящён Великому Ктулху и содержит Его начертание,
- 32 над ним — знак мертвящей Луны,
- 33 под ним — знак алой Луны,
- 34 справа от печати — знаки лунных четвертей, сверху вниз: второй, третьей и четвертой.
- 35 Сокровенные имена его таковы:
- 36 вдоль верхней стены — *Нспайл*, Зодиак,
- 37 вдоль левой стены — *Нлар*, кольцо Тумана,
- 38 вдоль черты, соединяющей левую стену и врата стха — *Асмлеш*, Венец,
- 39 вдоль вертикальной черты, граничащей с соседним полем — *Акхемн*, Рак.
- 40 Правый угол поля Стражей посвящён Й'иг-Голонаку, повелителю змиев.
- 41 К левому углу Крепости примыкает знак Венеры,
- 42 в правом углу поля — знак восходящего лунного узла,
- 43 под ним — символ нисходящего.
- 44 Сокровенные имена его таковы:
- 45 вдоль верхней стены — *Нхатауфх*, Весы,
- 46 вдоль внутренней стены — *Ахав*, Телец,
- 47 меж лунными узлами: *Натрайл*, Северный полюс.

- 48 Вдоль границы с правым углом поля Стражей — символ невидимой планеты Схригхм,
- 49 имена узлов планеты: над знаком — *Тн'фаа*, под знаком — *Хемн*.
- 50 Внутри восходящего лунного узла — *Астазебиан*, Сумрак;
- 51 Буквы внутри нисходящего узла не произносятся, но звучат сами при вычитывании.
- 52 Нижний угол поля Стражу посвящён Хукато-Зиглу двенадцатикрылому.
- 53 Над зубчатую чертою написан знак Сатурна,
- 54 под нею — знак Юггота незримого.
- 55 Сокровенное имя, написанное вдоль левой стены — *Зталл'нф*, Водолей.

## Сура 5. О вычитывании знаков Крепости

- 1 Крепость изображают на пергаменте чернилами из толчёного древесного угля, растворяемого в пресной воде с каплями ртути,
- 2 и укладывают на возвышение, коим может быть осквернённый жертвенник богов земных иль гряда камней из царской гробницы.
- 3 Белого агнца подвешивают над Крепостию вниз головою так, чтоб кровь, текущая из перерезанного горла его, полностью покрыла пергамент.
- 4 Несколько капель крови должны окропить указательный и средний палец на шуйце заклинателя.
- 5 Касаясь ими букв, заклинатель вычитывает слова, едва шевеля губами, в порядке, в коем приведены они, не отрывая руки,
- 6 затем касается стен: верхней, левой, правой, внутренней и нижней,
- 7 затем отрывает руку и касается слова, связанного с силою, кою желает призвать.
- 8 Для сего должно ему ведать имя твари, покоящейся под землёю близ места сего,
- 9 и о том, кому подчинена она и с какими словами Крепости связана.
- 10 Иначе сила, призванная им, покинет своё вместилище и убьёт заклинателя.



