



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Предисловие</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>О природе демонов и работе с ними</b> . . . . .	<b>9</b>
Способы работы . . . . .	21
Подготовка алтарных принадлежностей . . . . .	24
Техника призыва . . . . .	32
<b>Варианты классификации демонов</b> . . . . .	<b>45</b>
Классификация по местам обитания . . . . .	50
Классификация по роду занятий . . . . .	52
Классификация по чинам . . . . .	54
Планетарная классификация . . . . .	56
Классификация по областям влияния . . . . .	59
Иерархия демонов . . . . .	60
Практическая классификация . . . . .	62
Эмблемы . . . . .	65
<b>«Лемегетон. Гоэтия»</b> . . . . .	<b>67</b>
1. Король Баел (Bael) — Шумерский бог Энлиль . . . . .	68
2. Герцог Агарес (Agares) — Сотрясающий землю . . . . .	72
3. Принц Вассаго (Vassago) — Князь Пророчеств . . . . .	76
4. Маркиз Самигина (Samigina) — Владыка смертного сна . . . . .	80
5. Губернатор Марбас (Marbas) — Целитель-таксидермист . . . . .	83
6. Герцог Валефор (Valefor) — Покровитель воров . . . . .	88
7. Маркиз Амон (Amon) — Примиритель враждующих . . . . .	91
8. Герцог Барбатос (Barbatos) — Говорящий со зверями . . . . .	94
9. Король Пеймон (Paimon) — Азазель, отпускающий грехи . . . . .	97
10. Губернатор Буер (Buer) — Философ-целитель . . . . .	101
11. Герцог Гасион (Gusion) — Дипломат мира духов . . . . .	104

12. Принц Ситри (Sitri) — Пробуждающий похоть . . . . .	107
13. Король Белет (Beleth) — Любитель проверок . . . . .	110
14. Маркиз Лерайе (Leraje) — Князь гангрены и семейных разладов. . . . .	113
15. Герцог Элигос (Eligos) — Полководец-правовед . . . . .	116
16. Герцог Зепар (Zepar) — Повелитель суккубов и инкубов . . . . .	119
17. Граф Ботис (Botis) — Многоликий Змей . . . . .	122
18. Герцог Базин (Bathin) — Астральный проводник . . . . .	125
19. Герцог Саллос (Sallos) — Покровитель влюбленных . . . . .	128
20. Король Пурсон (Purson) — Египетский бог Гор . . . . .	131
21. Граф Маракс (Marax) — Трансформа богини Маат . . . . .	134
22. Принц Ипос (Ipos) — Психолог-вдохновитель . . . . .	137
23. Герцог Аим (Aim) — Творческий манипулятор . . . . .	140
24. Маркиз Наберийус (Naberius) — Надзиратель мира духов . . . . .	143
25. Граф Гласеа-Лаболас (Glasya-Labolas) — дух мести и кровопролитий . . . . .	146
26. Герцог Буне (Bune) — дух богатства и некромантии . . . . .	149
27. Маркиз Ронове (Ronove) — Собиратель душ . . . . .	152
28. Герцог Берит (Berith) — Адский секретарь . . . . .	155
29. Герцог Астарот (Astaroth) — Богиня любви Инанна . . . . .	160
30. Маркиз Форнеус (Forneus) — Адвокат мира духов . . . . .	169
31. Губернатор Форас (Foras) — Учитель этики . . . . .	172
32. Король Асмодей (Asmoday) — Строитель Иерусалимского Храма . . . . .	175
33. Принц Гаап (Gaap) — Затмевающий разум . . . . .	182
34. Граф Фурфур (Furfur) — Повелитель бурь . . . . .	188
35. Маркиз Мархосиас (Marchosias) — Гений стратегии . . . . .	191
36. Принц Столас (Stolas) — Ученый-отшельник. . . . .	194
37. Маркиз Фенекс (Phenex) — Вдохновитель поэтов . . . . .	197
38. Граф Халфас (Halphas) — Военный интендант . . . . .	200
39. Губернатор Малфас (Malphas) — Ворон-разведчик . . . . .	203
40. Граф Раум (Raum) — Египетский бог Хнум. . . . .	208
41. Герцог Фокалор (Focalor) — Люцифуг Рофокаль, «бегущий от света» . . . . .	211
42. Герцог Вепар (Vepar) — Владыка морей. . . . .	215
43. Маркиз Сабнок (Sabnock) — Воин-защитник . . . . .	218
44. Маркиз Шакс (Shax) — Повелитель безумия . . . . .	221
45. Король Вине (Vine) — Детектор ведьм . . . . .	224
46. Граф Бифронс (Bifrons) — Обитатель кладбищ. . . . .	228
47. Герцог Вуал (Vual) — Крылатый дромадер . . . . .	232
48. Губернатор Хаагенти (Haagenti) — Мастер алхимии . . . . .	235
49. Герцог Кроцелл (Croc cell) — Ангел снаружи и внутри . . . . .	238
50. Рыцарь Фуркас (Furcas) — Учитель-ясновидец . . . . .	241
51. Король Балам (Balam) — Отводящий глаза . . . . .	245

52. Герцог Аллоцес (Alloces) — Покровитель скульпторов и архитекторов . . . . .	248
53. Губернатор Камио (Camio) — Пироман-гадатель . . . . .	251
54. Герцог Мурмур (Murmur) — Философ-некромант . . . . .	254
55. Принц Оробас (Orobas) — Дарующий власть . . . . .	257
56. Герцог Гремори (Gremory) — Любитель роскоши . . . . .	260
57. Губернатор Осе (Ose) — Изменяющий облик . . . . .	263
58. Губернатор Ами (Amy) — Ифрит-астролог . . . . .	266
59. Маркиз Ориакс (Oriax) — Египетский бог Осирис . . . . .	269
60. Герцог Вапула (Vapula) — Мастер на все руки . . . . .	273
61. Король Заган (Zagan) — Крылатый бык из Древнего Шумера . . . . .	275
62. Губернатор Валак (Valac) — Кладоискатель-змеелов . . . . .	278
63. Маркиз Андрас (Andras) — Мастер раздоров и проклятий . . . . .	281
64. Герцог Хаурес (Haures) — Испепеляющий врагов . . . . .	285
65. Маркиз Андреалфус (Andrealphus) — Ассирийский Адрамелех . . . . .	288
66. Маркиз Кимейес (Cimeies) — Бог восходящего солнца Хепри . . . . .	291
67. Герцог Амдусиас (Amdusias) — Композитор-правдоборец . . . . .	295
68. Король Белиал (Belial) — Наделяющий властью . . . . .	298
69. Маркиз Декарабия (Decarabia) — Создатель «Абракадабры» . . . . .	305
70. Принц Сиире (Seere) — Инфернальный поисковик . . . . .	310
71. Герцог Данталион (Dantalion) — Социолог-гипнотизер . . . . .	313
72. Граф Андромалиус (Andromalius) — Сыщик мира духов . . . . .	317
<b>Эпилог . . . . .</b>	<b>320</b>
<b>Справочная информация . . . . .</b>	<b>322</b>
Магический круг . . . . .	324
Магический треугольник Соломона . . . . .	327
Гексаграмма Соломона . . . . .	329
Пентаграмма Соломона . . . . .	331
Магическое кольцо, или Диск Соломона . . . . .	333
Сосуд из меди . . . . .	334
Секретная печать Соломона . . . . .	336
Другие устаревшие магические инструменты и заклинания . . . . .	338
<b>Список источников . . . . .</b>	<b>349</b>
<b>Об авторе . . . . .</b>	<b>350</b>

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Полки книжных магазинов с эзотерической литературой и интернет-ресурсы буквально пестрят всевозможными «энциклопедиями магии», справочниками, сборниками заклинаний и т.п. Но мои личные наблюдения показывают, что 90 % литературы подобного плана — обыкновенный шлак и ширпотреб, ориентированный на несведущие массы, а 10 % — книги, достойные внимания, но в основном с намеренно изъятými ключами к правильному проведению практик. Найти же что-то действительно стоящее, полное и без встроенных ловушек для новичков, тем более такой специфической тематики, как демонология, в принципе нереально. Пожалуй, именно этот факт и послужил первым толчком для написания этой книги.

Здесь я не только предлагаю вам ознакомиться со справочной информацией о демонах Гёэтии<sup>1</sup>,

---

<sup>1</sup> Гёэтия (от др.-греч. γοητεία — «колдовство, ворожба, чары») — средневековая магическая традиция вызывания демонов и составления талисманов. Использование термина происходит от названия первой части «Малого ключа Соломона», «Ars Goetia». (Прим. ред.)

которую и так несложно найти в трудах других авторов, но и даю практические рекомендации по работе с этими поистине всемогущими сущностями. При прочтении стоит учитывать, что информация подобного рода предназначена для серьезной практики и адресована прежде всего тем, кто действительно интересуется демонологией и считает магию образом жизни, а уж никак не домохозяйкам и школьникам, насмотревшимся «Битвы экстрасенсов». Хотя, если вам интересна история, теология и эзотерика в принципе, эта книга существенно расширит ваш кругозор в плане понимания природы демонов.

Когда я сам только начинал изучать эту область магии, мне пришлось отыскать, перечитать и отфильтровать колоссальный объем информации. И, скажу я вам, это было не просто нелегко. Большая часть подобной литературы содержала лишь малую толику чего-то действительно полезного, в остальном же — лишь размышления о личности царя Соломона, его роли в становлении чего-то там и целый океан «воды» о каббалистической модели мироздания со всеми присущими ей огромными таблицами с именами семитского бога и пр., в которых на самом деле лично я не вижу большой необходимости для работы.

Поэтому здесь я не буду слишком сильно утомлять вас историческими справками, отрешенными размышлениями на тему и т.д. Всё это особо страждущие могут найти в другой — исторической, религиозной, исследовательской и «окультурной» — литературе. Здесь же будет только личный опыт,

практические рекомендации и справочная информация, необходимая для работы.

Конечно, сей труд будет наиболее понятен тем, кто прошел обучение в моей школе и уже имеет знания о структуре мироздания и происходящих в нем невидимых глазу процессах. Но я постараюсь изложить материал так, чтобы его мог понять и использовать в своей магической работе любой считающий себя магом. По сути, это первый в своем роде учебник по демонологии. Но ни в коем случае не стоит считать меня вашим учителем, так как в данном случае я скорее играю роль преподавателя: даю вам инструмент, а уж как вы будете им орудовать — исключительно ваше личное дело.

Основной темой этой книги является классическая демонология, хоть и основанная на ближневосточном мистицизме, но доработанная уже в рамках западной традиции величайшими умами Средневековья и адаптированная мной под реалии современности.

О ПРИРОДЕ ДЕМОНОВ  
И РАБОТЕ С НИМИ

В современном мире само слово «демон» вызывает у человека если не страх, то как минимум опасение. Этот шаблон укоренился в Договоре Планеты<sup>1</sup> благодаря воцарению монотеистических верований и сопутствовавшей ему «охоте на ведьм» (выжигание «ереси» — уничтожение знаний, противоречащих религиозным догматам). На самом же деле те, кого сейчас принято называть демонами, гораздо больше имеют божественного, нежели единый бог новых религий. Большинство существей «Гоэтии» и «Псевдомонархии демонов»<sup>2</sup> — боги старого мира, хоть и сошедшие с первых страниц религиоз-

---

<sup>1</sup> Договор в магии — картина воспринимаемого нами мира, представление о значении и смысле всех предметов, явлений и взаимосвязей между ними. Некоторое обобщенное мнение людей о том, каким должен быть мир вокруг, какие события могут происходить вокруг, а какие не могут. (Прим. авт.)

<sup>2</sup> «Псевдомонархия демонов», или «Иерархия демонов» (лат. Pseudomonarchia Daemonum, англ. Hierarchy of Demons), — подробная классификация демонов с описанием каждого из них и инструкциями по вызову и отзыву, написанная Иоганном Вейером в 1563 году как дополнение к его «О хитростях демонов» («De Praestigiis Daemonum»). (Прим. ред.)

ных книг, но, тем не менее, не сгинувшие в Никуда. С природой некоторых из них мы и ознакомимся более детально в этой книге.

Хотя само слово «демон», на мой взгляд, тоже не совсем уместно, так как является лишь славянизированным искажением древнегреческого «даймон» (дух, божество), поэтому я считаю наиболее приемлемым изначальный вариант, но для удобства и простоты восприятия все же буду использовать уже ставшее привычным слово «демон».

**Пространство, где обитают демоны, принято называть Инферно, или Инфернальными кольцами.** Контакт с ним происходит через настройку сознания мага на волну, соответствующую определенной сущности или природе демонов в целом. Это можно сравнить с телефонным звонком вашему другу по известному вам номеру, где конечным абонентом выступает обитатель Инферно, а средством связи — сигил (сигилла), его персональная печать.

Стоит знать, что Инфернальные кольца имеют многоплановую структуру, и поэтому некоторые их области не пересекаются друг с другом, равно как и обитатели этих областей не всегда могут взаимодействовать между собой.

В работе с Инферно стоит сразу отбросить христианское понятие ада, в котором якобы живут сущности такого порядка, так как с действительностью это не имеет ничего общего. Да и вообще воспринимать практическую информацию через призму религиозного восприятия будет себе дороже.

Наиболее просто и доступно объяснить основные принципы работы с демонами можно на нагляд-

ном примере, если взять для рассмотрения теорию «Плоского мира» (Flatland) Карла Сагана, которая очень хорошо объясняет концепцию наличия в мире созданий, живущих в другом измерении.

Представьте, если бы существовал особый вид человека, чья жизнь проходила бы исключительно в 2D-формате. Мы бы могли просто наблюдать за его представителями сверху, и они бы даже не узнали об этом в силу ограниченности их восприятия. Существовая исключительно в пространстве 2D, они бы и представить не смогли, каким образом кто-то может смотреть на них сверху.

А теперь представьте себе человека, живущего в 4D-пространстве. Он может наблюдать за нами из своего четырехмерного мира, и мы никогда этого не поймем. Он может стоять прямо позади нас, и мы никогда не узнаем об этом. Как и мы могли бы взаимодействовать с человеком из измерения 2D, так же и он мог бы взаимодействовать с нами. Но пока он сам этого не захочет, мы никогда не узнаем даже о его существовании.

Это всего лишь модель, используемая для упрощения понимания куда более сложной системы теми, кто только постигает магическое искусство, но все же ее вполне достаточно для того, чтобы при дальнейшей практике начать понимать все тонкости подобной работы.

Проблема «трехмерного» большинства (хотя проблема ли?) заключается лишь в том, что людям даже невдомек, что существа с уровнем сознания на несколько порядков выше человеческого могут существовать в пространстве большей мерности и на-

ладить с ними связь возможно, достаточно лишь научиться воспринимать многомерное пространство. Магам же эти знания доступны еще с древнейших времен, и большая часть практик по взаимодействию с демонами направлена либо на переход сознания мага в многомерное пространство (повышение уровня восприятия) для прямой связи с ними, либо же просто на подачу сигналов «туда» с целью заинтересовать конкретную сущность и вызвать ее проекцию в «нашем» трехмерном пространстве. Так или иначе, контакт возможен лишь в случае выхода за рамки 3D-мира самого обращения или хотя бы намерения о его осуществлении. Именно поэтому ответов удастаиваются лишь те, кто сам освободился от оков ограниченного восприятия, либо те, кто стремится к этому и выполняет инструкции по взаимодействию через эвокацию<sup>1</sup>.

Для простоты понимания можно использовать также и две физические величины, которые вполне вписываются в магическую модель мировосприятия — это **частота** и **энтропия**. И хоть они не вполне однозначно описывают ситуацию, но все же дают весьма неплохое представление о ней.

В случае с частотой можно привести пример из физики. Есть два колебательных контура, находящихся геометрически рядом и способных работать в одной полосе частот. Если один контур начинает вибрировать, то второй начинает откликаться — тоже вибрировать. Это явление называется «резо-

---

<sup>1</sup> Эвокация (лат. *evocatio*, от *vocare* — «звать») — вызывание духов. (Прим. ред.)

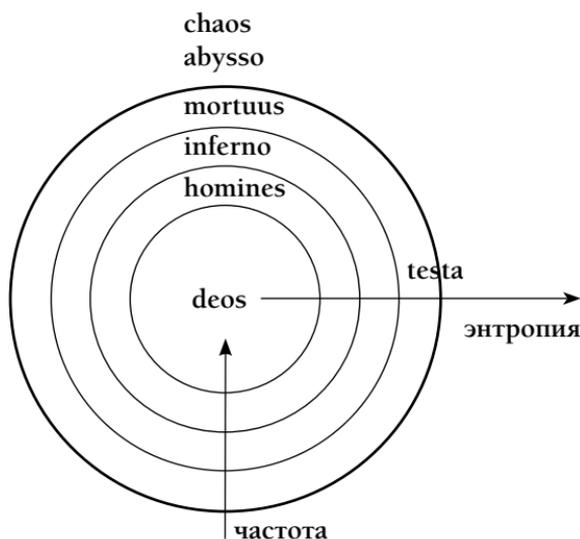
нанс» — избирательный отклик колебательной системы на периодическое воздействие внешней силы с частотой, близкой к собственной частоте системы. Когда практик производит работу по вызову той или иной сущности, то он определенным образом меняет свойства своего сознания, тела, пространства вокруг себя, вызывая вибрации в определенной полосе частот, соответствующей естественной полосе частот обитания вызываемой силы. И тогда все происходит как с колебательными контурами из примера — он начинает воспринимать призываемую сущность. Правда, и сущность начинает воспринимать его более качественно (что может быть чревато в том числе и гастрономическим интересом к практику с ее стороны).

С энтропией дела обстоят немного сложнее. Говоря очень упрощенно, энтропия — это степень хаоса системы. В мире людей, т.е. на физическом плане, согласно общему Договору, глобальная энтропия присутствует, но она сравнительно невысока по отношению к среде обитания демонических сил. По крайней мере, для нас актуально понятие пространственных координат, а для них — не особо. Они «размазаны» в пространстве и занимают не геометрические координаты, а определенные промежутки в своей полосе частот. В мире же мертвых энтропия еще выше, что обеспечивает не только отсутствие координат пространственных, но и полное отсутствие течения времени. Проще говоря, там все еще менее упорядочено, чем «у нас».

Если пойти в противоположном направлении, то в тех мирах, которые мы именуем «небеса Богов»,

энтропия стремится к нулю, потому-то эти миры и считаются местом «хранения» основных законов Вселенной, по которым существует все упорядоченное. Примером может служить Правь древних славян — мир высших богов, исток законов всего сущего.

Если изобразить все это на рисунке, то получится примерно следующее:



Только ли Инферно? Почему-то демонами называют только тех существей, которые обитают в прослойке между миром живых и миром мертвых. Иногда сюда относят еще тех, которые проявляются и в мире людей. Это не совсем верно. Например, **в мирах посмертия также есть существи, которые не имеют отношения ни к порокам, ни к прежним богам, но они тоже весьма сильны.** Их суть — в той или иной форме охоты, и в основном — на человека. Здесь «естественные» обитатели миров посмертия самых разных