

## Радари Морены

*Культ Морены - это волхование смерти. Направление, изучающее процесс умирания и его проявления, а также возможности взаимодействия с оными.*

### **Введение в культ**

Ныне множество экзальтированных подростков, юношей и девушек бездумно предаются «практике чёрной магии» в её различных формах. Предаваясь ревностному самолюбованию, они плодят лишь глупые забавы с воображением, низводя в своих играх *Искусство Использования Смерти*.

В данном искусстве используются как последствия смерти иного живота, так и процесс умирания для различных целей, в зависимости от задач радара Мары.

Основной социальной ролью радарей Мары является тризна, и все обрядовые действия по погребению усопших.

### **Вступление на путь**

Для начала любого пути необходимо ПРИНЯТЬ РЕШЕНИЕ, безоговорочно и уверенно переступить черту нового пути. Чтобы всей сутью принять решение, необходимо настроить восприятие ученика необычной ситуацией, и предложить ему сделать выбор, с момента которого нет пути назад (например, переступить через трупик чёрной кошки). Если вы сможете настроить не только его ум, но и встревожить его ТЕЛЮ, то принятое решение не даст ему более сойти с выбранного пути, он всегда будет возвращаться к радению умрунов.

### **Основы достояния радарей (без специализации)**

#### ***Чувствительное восприятие***

При изучении волхования начинающему радарю необходимо обеспокоиться своим восприятием – видением живы, и мры исходящей от мёртвого тела, а также овладеть «вождением Силы» руками, ощущение «луковицы восприятия» (аура + телеса). Коли не видишь, то и владеть не сможешь, а коли не чуешь, упустить не мудрено.

#### ***Ведогонь***

Одно из другого вытекает – чують мало, должно и действие место иметь, потому овладение сновидениями до возможности управления ведогонью является задачей первостепенной для всякого радара.

#### ***Мирописание***

Чтобы двигаться в Ином, уму необходима опора – описание миров с позиций ощущений. Потому в магических картинах мира используется образная, мифологическая система представлений. Без неё радар будет подобен младенцу.

### ***Удача – суть Сила***

Удача – яркий показатель правильности действий волхвования. А коли нет удачи, знать по криви дело идёт, да Силы нет в волхвованиях али ещё чего. Глядя на результаты действий своих увидишь – равнозначна ли твоя Сила запросам, сможешь свериться со Всемирем.

Дабы Силу не истощить, приходится радарам эмоции иссушать, да Силу ту уже при себе держать, Невовлечённость сознания в том помогают ему весьма (дух доподлинно беспристрастен, и абы Силу вздыбить в себе, использовать надобно противление потворству всякому). А уж коли вовлечётся, то безудержен будет.

### ***Жива***

Жива суть жизненная сила, скрепляющая многомерную суть живота всякого. Жива также, как и душа-призрак связана с кровью, и добиваясь лучшей её циркуляции, мы увеличиваем свою жизненную силу, что необходимо в работе с миром теней.

### ***Мра***

Мра – распадающаяся жива (жизненная сила), лишённая связующей силы единения духом, то есть разделение на составляющие. Выглядит подобно кружащимся снежинкам над гниющей плотью. Мра старит, и разрушает слабый живот, потому радар Мары должен быть очень живучим (исполненным живы) и осторожным в своих деяниях, кроме того потребно ему ощущать мру, и уметь управлять ей – останавливать или ускорять процессы гниения, переносить с человека на иной живот.

После ритуальной смерти радар Мары должен много времени проводит на местах смерти, дабы научиться различать различные их качества, и отличия от живительных мест. Соответственно оный радар должен быть по своим особенностям расположен к таким местам, подобно кошке его места Силы – места не нормального состояния природы.

### ***Развитие души-тени и души-призрака***

Душа-тень – это именно та душа, что развивается радаром Мары для возможностей взаимодействия с мёртвыми телами. Эта душа идентична душе умруна. Необходимо научиться поглощать этой душой мру, тогда се иномерное тело вырастет, и видом своим не будет вызывать отчуждения у теней, лишь почтение и страх. Практики ведущие к этому, и остальным возможностям – созерцание теней и текущей воды.

Душа-призрак же имеет живот свой в крови, потому более свободна чем тень, и может отделяться от человека. Форму не имеет определённую, иногда правда подобно душе-тени принимает человеческий облик (коли человеческая).

## **Речения и звуки в мёртвом радении**

### *Мёртвое гудение*

Не смотря на название, смысл прост – гудения начинаются подобно разложению с телесного гудения (звука «М»), и далее источая звук от тела обращением до определённой стихии.

Мёртвым гудением воздействуют на душу-тень мёртвого, дабы настроиться до неё, либо добиваясь таким образом управления ею.

### *Заговор*

Составляется в зависимости от целей, но можно выделить стандартное обычно разделение на 3 части:

Сакральное место в волховском мироописании, в котором находятся в ярких образах признаки потребного изменению.

Не менее яркие образы бескомпромиссного воздействия на эти признаки.

Образы утверждения процесса изменения, и невозможности повернуть его вспять.

### *Славления либо хула*

В зависимости от направленности обращения до богов используется либо хула, либо славления. Слава навьим богам обретает вид хулы в Нави, но при погребении радарю Мары бывает необходимо и к сурьяным богам обращаться, когда воина хоронят во огне, именно тогда и обращается он к богам во Сварге (Небе).

В начале описание внешних проявлений силы божества, начинающееся со слов усилителей. Затем описание его власти с обращением к нему, и описание потребных проявлений, либо заклинание от непотребных. При хуле далее возможны угрозы напустить супротивную силу, а в славлении закрепляющие пожелания. Утверждение уверенности в силе своих слов, и действенности оных.

## **Знамения Морены**

Радарь Мары наиболее точно определяет возможную смерть и её форму в будущем человека, бо различие смертных и около смертных состояний у него велико. Коли узрит он образы, в коих смерть проявляет себя, то его развитая душа-тень изменит восприятие суетной души, абы та не обошла сей знак вниманием.

### **Обрядный скарб**

Чёрный камень – Алатырь (В первую очередь, это морион, но за неимением такового подходят также гагат (черный янтарь), черный оникс и раухтопаз); 2 крыни – чёрная

дырявая и белая не испорченная; серп особый, обрядный; Посох из древа ко Нави близкого; Обереги – жилища для духов; Расходные материалы (зерно, уголь, благовония).

### **Видение теней**

Видение теней является способом взаимодействия с миром теней.

### **Селения умрунов**

«Селения умрунов» - кладбища близ поселений, являющиеся самыми доступными местами для взаимодействия с тенями умерших, бо душа-тень находится близ тела пока оно не истлеет.

### **Мир душ-призраков**

Мир душ-призраков это 1 и 2 небо нашего мира, называемые в наше время «грязным астралом». Эти небеса являются прибежищем фантазий и представлений о жизни умруна, в которых он и живёт. Морочность этих миров опасна для радая Мары с нетрезвым восприятием, являющихся следствием избыточных страхов, сложностью визуальных представлений.

### **Изгнание мороков, призраков, теней**

Знание природы явлений и сущностей позволяет изгонять эти явления. Например души-тени обычно весьма агрессивны к нарушающим их покой, то есть тревожащим упокоенное тело. Для устранения их вредоносного воздействия требуется перезахоронить потревоженное тело (кости). С душами-призраками всё сложнее, так как они либо недолговечны в лучшем случае, и тогда можно их разрушить или поглотить своей душой-призраком, либо если душа-призрак был развит при жизни, и стал духом местности, а возможно и бродячим духом, приходится договариваться с ним, ублажать его требования.

Разрушения слабых призраков включает в себя упокоение, заглатывание с последующим вселением, развеивание, а сильных вселяют по согласованию в большие камни, чуры, полые крыны (например рога коровы, выдолбленные предметы культа). Кроме прочего души-призраки имеют различную степень разумения, что создаёт не малую долю проблем в общении и договоре с ними, зачастую их разумение подобно младенцу.

Мороки суть следствие ущербности ума радая, но также и страда сильного духа.

### **Проявление душ умрунов**

Иной раз проявления душ умрунов слишком слабы, и требуется для общения более сильного их проявления в этом мире. Для их активизации используются контролируемые эмоциональные всплески, либо настраивая своё восприятие до проявления соответствия их природе. Для стабильности воздействия, и укрепления уверенности лучше пользоваться ритуальной практикой.

### **Берегини**

Берегиня по сути дух-призрак живота нашего мира, но более сильные духи из иных миров более преданны своему покровителю в этом мире. Также существуют берегини души-призраки, но это уже приоритет злоторных колдунов, хотя и радарю Мары подобные не помешают. Единственная видимо проблема здесь в том, что они раздерут своего хозяина, когда он будет слаб.

Берегини-тени приобретаются таким способом:

Обрядовое убийство мелкой животины, при котором из её тела (чаще части тела) творится ритуальный предмет. При этом используется ритуальное мучение, для того что бы жертва единила тень и душу-призрак воедино, и закрепилось слепое подчинение причиняющему боль.

Придание жизненных сил имеющемуся прибежищу души. Для этого чаще всего используют жертвенную кровь или охру.

Берегини-призраки нашего мира приобретаются от умерших родственников, либо привязанных к нам животин, коим подбирают временное тело, и почитают подобно прижизненному опыту. Из иных миров берегинь приобретать зело сложно, и лишь опытный волхователь подобное сотворить может, то ответственность великая, бо обрекается сей дух на вечное пребывание в чуждом мире. Вытаскивают их в естественных местах перехода как то родники, да при создании подобных мест.

### **Умертвление живота всякого**

Данный раздел рассматриваться не будет, бо свинья везде грязь найдёт, и коли болезный на голову человек озадачится сим, то найдёт методы и без этого, а радарю сей раздел непотребен.