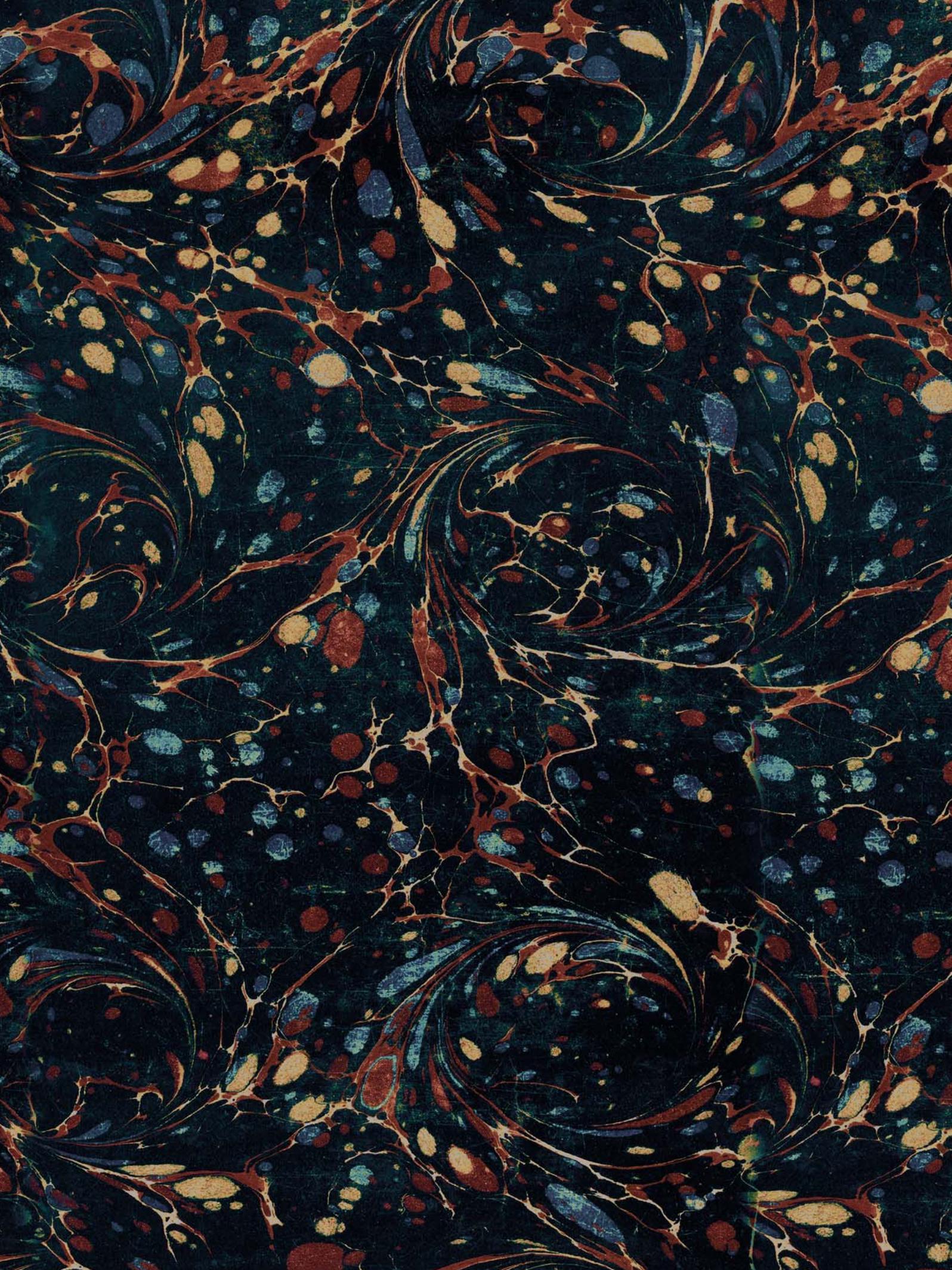




МИРЫ
Говарда Филлипса
Лавкрафта

Артефакты
и легендарные
земли



МИРЫ
Говарда Филлипса
Лавкрафта

Артефакты
и легендарные
земли



УДК 821.161.1-1
ББК 84 (2Рос-Рус)6
М64

Серия «Самая страшная книга (подарочная)»

Оформление обложки *Алексея Провоторова*

М64 Миры Говарда Филлипса Лавкрафта. Артефакты и легендарные земли. — Москва: Издательство АСТ, 2021. — 120 с. — (Самая страшная книга (подарочная)).

ISBN 978-5-17-139242-0

Вторая часть уникального проекта «Миры Говарда Филлипса Лавкрафта» — смелой попытки русскоязычных исследователей систематизировать и представить на суд публики пласт сведений о невообразимых порождениях богатой фантазии знаменитого визионера.

В этой книге, являющей собой подробный, богато иллюстрированный альбом-справочник, писатели, редакторы, художники и специалисты по творчеству Лавкрафта и его последователей рассказывают и показывают локации и артефакты, иные миры и запретные труды, составляющие значимую часть «вселенной Лавкрафта» и так называемых Мифов Ктулху.

Неведомый Кадат и Юггот, Аркхем и Данвич, Инсмут и Провиденс, Хребты безумия и Р'льех, Серебряный Ключ и тиара Глубоководных, «Культы гулей», «Король в желтом» и, конечно же, «Некрономикон» — обо всем этом и многом другом, с указанием названий, имен, произведений и авторов. Для всех, кто интересуется «Мифами Ктулху» и дерзает погрузиться в пучины Космического Ужаса глубже, чем когда-либо!

© Артем Агеев, Юрий Кушцов, Алексей Лотерман,
текст, 2021

© Александр Соломин, Алексей Провоторов,
иллюстрации, 2021

© ООО «Издательство АСТ», 2021

Содержание

• От авторов.....	5
-------------------	---

АРТЕФАКТЫ

• Идол Великого Ктулху.....	8
• Лампа Аль-Хазреда	10
• Медальон Итакуа.....	12
• Мозговые цилиндры Ми-го.....	14
• Основные соли.....	16
• Серебряный Ключ.....	18
• Сияющий Трапецоэдр.....	20
• Талисман Серого Орла.....	22
• Тиара Глубоководных	24

ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

• «Безымянные культы».....	28
• «Книга Эйбона»	30
• «Король в желтом».....	32
• «Культы гулей».....	34
• «Люди монолита»	36
• «Мистерии Червей»	38
• «Некрономикон».....	40
• «Откровения Глааки».....	42
• Пнакотикские манускрипты.....	44
• Фрагменты Г'харна.....	46

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

• Аркхем.....	50
• Безымянный город.....	52
• Гиперборея.....	54
• Данвич.....	56

• Долина Северн.....	58
• Инсмут.....	60
• Й'ха-нтлеи.....	62
• Кингспорт.....	64
• Пнакотус.....	66
• Провиденс.....	68
• Р'льех.....	70
• Хребты безумия.....	72

ИНЫЕ МИРЫ

• Дийлат-Лин.....	76
• Зачарованный лес.....	78
• Йаддит.....	80
• Йекуб.....	82
• Каркоза.....	84
• Ориаб и Нгранек.....	86
• Плато Ленг и неведомый Кадат.....	88
• Подземный мир.....	90
• Сарнат.....	92
• Селефаис.....	94
• Темная сторона Луны.....	96
• Ултар.....	98
• Цикранош.....	100
• Юггот.....	102
• Алфавитный указатель (А-Я).....	104
• Алфавитный указатель (А-Z).....	105
• Список текстов.....	106
• Список иллюстраций.....	109
• Список статей.....	110
• Об авторах.....	111

От авторов

Привет тебе, о наш жаждущий запретных знаний собрат! Да не коснется чела твоего скорбная печать, ведомая несчастному арабу Аль-Хазреду и другим дерзновенным глупцам, столь опрометчиво — и столь непростительно далеко! — зашедшим в их богопротивных изысканиях.

Ведомо, впрочем, что безрассудным тем смельчакам, как правило, приходилось погружаться в бездны невообразимого, пребывая в печальном одиночестве. Мы же с тобой пройдемся по улочкам Аркхема и Данвича рука об руку. Вместе поднимемся на мрачные Хребты Безумия и спустимся в таинственный Р'льех, узрим Плато Ленг и неведомый Кадат. Тронем дрожащими пальцами пожелтевшие страницы «Короля в желтом» и «Книги Эйбона», с трепетом возьмемся за расшифровку чудовищных фрагментов Г'харна и заглянем, цепenea от ужаса, в печально известный «Некрономикон». Примерив тиару Глубоководных, взглянемся в уродливые черты противного всему существу идола Великого Ктулху и устремим свой взор даже дальше, сквозь эоны времени и пространства, дабы узреть проклятый Сарнат, великолепный Ултар, прекрасную Каркозу и бесконечно далекий Юггот.

Нет, мы не дерзнем объявить себя первооткрывателями! Мы — лишь те, кто идет по следам истинных визионеров. Кто изучает лабиринтоподобные тропы, задолго до нашего с тобою рождения проложенные великим Мастером, его учениками и единомышленниками. Извилистые пути, ведущие за границы человеческого разума и воображения... в Миры Говарда Филлипса Лавкрафта.

Какое же счастье — ощущать поблизости тепло родственной души в этом сновидческом (а подчас и кошмарном!) путешествии. Спасибо тебе, добрый друг, что ты здесь, с нами.

Йа, Йа, Ктулху, фхтагн!..



АРТЕФАКТЫ



Идол Великого Ктулху

Great Cthulhu idol

«Одного вида этого предмета было достаточно, чтобы ввести ученых мужей в состояние напряженного возбуждения, и они тотчас сгрудились вокруг, глаза на миниатюрную фигурку, чья предельная странность и очевидная древность столь отчетливо намекали на перспективу открыть неизвестные и архаичные картины».

Г. Ф. Лавкрафт

Впервые цивилизованному миру этот предмет был явлен на собрании Американского археологического общества, проводившемся в Сент-Луисе в 1908 году. Туда его привез полицейский инспектор Джон Реймонд Леграсс, прибывший из Нового Орлеана специально для того, чтобы разузнать о происхождении артефакта.

Обстоятельства, при которых статуэтка оказалась в руках полиции, были поистине ужасны, и именно они вынудили Леграсса проделать столь долгий путь. В 1907 году полиция Нового Орлеана совершила рейд на культистов вуду, обитавших в заболоченных лесах Луизианы. Когда идолопоклонников обнаружили, те плясали обнаженные, вопили и бесновались на поляне вокруг костра. Там же был установлен круг из эшафотов, где свисали изуродованные тела пропавших фермеров, а посреди костра высился гранитный монолит. И венчала монолит эта самая статуэтка.

Сантиметров двадцати в высоту, она с выдающимся мастерством вырезана из зеленовато-черного камня с золотистыми и переливчатыми крапинками. Фигурка являет собой изображение Великого Ктулху — спящего мертвым сном в подводном городе Р'льехе и своим непостижимым зовом заклинающего приверженцев исполнять ритуальные напевы во славу его страшного пробуждения.

Древний изображен во всем своем величии — с грозным видом наклонив вперед осьминожкой голову, он восседает на прямоугольном пьедестале, покрытом нечитаемыми надписями. Кончиками крыльев великий жрец касается заднего края своего постамента, а спереди цепляется за него когтями. Всем своим видом Ктулху излучает абсолютную злобу, а от самой фигурки веет мрачной таинственностью.

Нет ничего удивительного в том, что, хотя идола изучали ведущие археологи и минералоги, никто не сумел определить ни времени его изготовления, ни породы, из которой он вырезан. Фигурка была принесена на Землю самими Древними со звезд, служивших им домом в незапамятные эпохи.

Последнее, что известно о статуэтке, — это что она хранилась в доме инспектора Леграсса в Новом Орлеане. Там ее видел Френсис Тёрстон из Бостона, проводивший собственное расследование явлений, связанных с культом Ктулху. Тогда Тёрстону удалось выяснить, что подобное изображение звездного божества не единственное в своем роде: очень похожий идол находился на борту сухогруза «Виджилант», прибывшего в порт Сиднея в 1925 году. Каменную фигурку сжимал в руках моряк по имени Густаф Йохансен — единственный, кому удалось выжить после встречи с Властителем миров.

Наряду с прочими изображениями знаменитого Древнего описан в рассказе «Зов Ктулху» (The Call of Cthulhu, 1926).

Jan 24
 Gale to Wind at 5 base
 10 am - Nam. & Pakahie
 by wireless & light
 Trench it must be safe
 excited but not to be
 The
 have
 occur
 8 am.



АРТЕФАКТЫ

Лампа Аль-Хазреда

Lamp of Alhazred

«Ибо мир, на который он взирал в свете лампы, был невероятно странным и непостижимым. Он не походил ни на что из того, что ему доводилось видеть ранее, о чем доводилось читать в книгах или грезить во снах».

Август Дерлет

На заре истории эта масляная лампа причудливой продолговатой формы с носиком для фитиля с одной стороны и ручкой с другой была изготовлена из металла, напоминавшего золото. Ее поверхность покрыта буквами и пиктограммами неизвестного, похожего на арабский, языка и украшена загадочными изображениями.

Как считается, лампу изготовили древние мастера из легендарного племени адитов, обитавшего на юге Аравии. Именно они в период правления Шедада воздвигли Город Столпов Ирем. И в оставшейся от него занесенной песками гробнице отыскал лампу безумный арабский поэт Абдул Аль-Хазред во время своих скитаний по пустыне.

Старинная лампа, как было известно ее владельцам, обладала особой памятью и сверхъестественным даром откровения. Будучи заправлена маслом и зажжена, она являла, словно миражи, наполненные красотой сцены неведомых мест, в которых побывали ее прежние владельцы, — далеких стран, фантастических снежных вершин, окутанных морским туманом высоких скал и рифов, продуваемых ветрами плато и пустынь, современных и давно забытых городов.

Но лампа открывала много больше: в ее свете из самых потаенных глубин человеческой памяти возникали видения океанских бездн, доисторических пейзажей, неведомых космических пространств и уровней бытия, которые существовали в других временных континуумах и были старше самой Земли. И каждое такое видение могло служить вратами за грань, в желанное место и время, а потому те, кто владел лампой, считали ее своим самым бесценным сокровищем, дарующим блаженство и ужас.

Впервые этот предмет появился в рассказе Августа Дерлета «Лампа Аль-Хазреда» (The Lamp of Alhazred, 1957), вдохновленном заметками Г. Ф. Лавкрафта и сонетом «Лампа» (The Lamp) из его цикла «Грибов с Юггота» (Fungi from Yuggoth, 1929).



АРТЕФАКТЫ

Медальон Итакуа

Medallion of Ithaqua

«Это я, осматривая одежду Норриса, обнаружил в его карманах два предмета, которые он, видимо, нашел в тех местах, где побывал: золотую пластинку с изображением битвы двух древних существ и надписью какими-то странными знаками и образчик какого-то геологического отложения, который, если внести его в закрытое помещение, начинает издавать необычайный свист и рев ветров, какие могут звучать лишь за пределами ведомого нам мира».

Август Дерлет

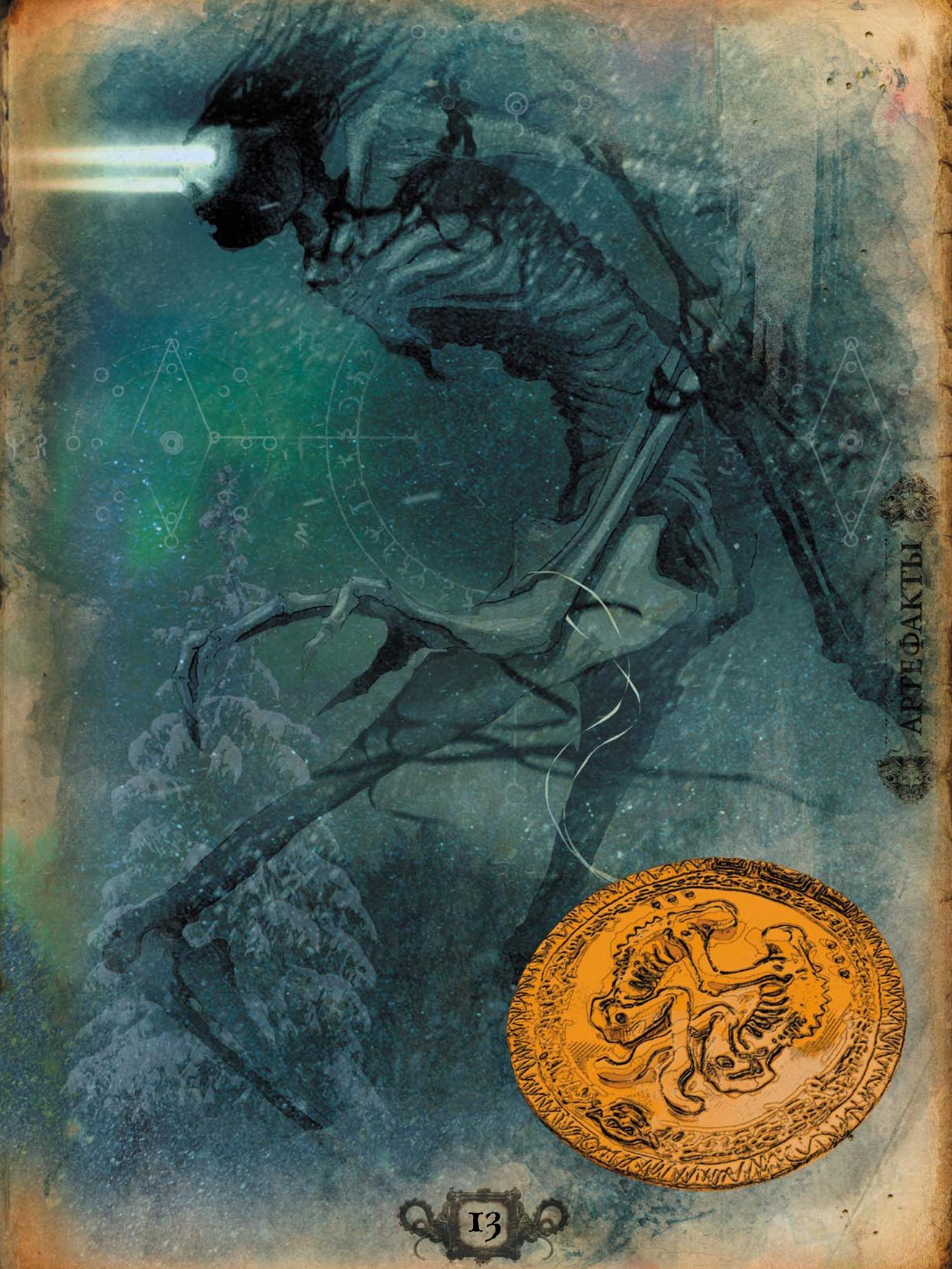
Страшная участь ждет того, кому в руки попадает медальон Итакуа. Золотая пластинка, напоминающая большую монету диаметром около пяти сантиметров, не единожды оказывалась у жертв этого страшного бога, духа воздушной стихии из числа Древних, повелевающего северными ветрами и буранами.

Итакуа страшен в гневе, и судьба его жертв незавидна. Случайные владельцы талисмана вскоре погибают от переохладения, либо Итакуа сбрасывает их вниз с огромной высоты. Злой дух настигает всех, кому достается этот бесконечно древний талисман с барельефом, изображающим сражение двух могущественных монстров. Людей, пропавших без вести на севере Канады, находили спустя длительное время, и никто не мог сказать, где они пробыли столько дней и месяцев.

У медальона Итакуа есть странное свойство: он всегда ледяной на ощупь. Вокруг него бушует ветер, даже когда спокойно и царит безветрие. Зажатый в руке, амулет обостряет чувства и восприятие владельца, открывая далекие бездны, где слышны завывания ветра между мирами.

Страшная тайна в том, что эти межзвездные порывы — не просто рев стихии, а осмысленный зов страшного Итакуа из-за границы ведомого нам измерения. Итакуа утаскивал жертв в ледяные бездны, где они становились невосприимчивы к холоду, а затем погибали от тепла нашего мира и падения с высоты. Их истерзанные тела обнаруживали со страшной находкой в руках, окутанными в снежную кисею.

История медальона Итакуа начинается с рассказа Августа Дерлета «Оседлавший ветер» (The Thing that Walked on the Wind, 1933) и продолжается в творчестве Брайана Ламли, посвятившего Итакуа повесть «Рожденный от ветра» (Born of the Winds, 1975).



АРТЕФАКТЫ

Мозговые цилиндры Ми-го

Mi-go brain cylinders

«Никогда еще здравомыслящий человек не оказывался в такой опасной близости к таинствам мироздания... никогда еще органический мозг не оказывался в такой близости к полному уничтожению в хаосе, выходящем за пределы формы, силы и симметрии».

Г. Ф. Лавкрафт

Раса сознательных грибов Ми-го, чьи колонии простираются от немыслимых космических пространств до темного Юггота на краю Солнечной системы, владеют потрясающей технологией записи сознания живых существ с сохранением их способности к мышлению и общению. При этом, учитывая умение Ми-го преодолевать огромные расстояния быстрее скорости света, эта технология открывает возможность переноса знаний представителей различных рас в такие области космоса, где их соплеменникам не приходилось бывать никогда. К примеру, ее посредством Ми-го устроили межпланетное путешествие для земного академика Генри Экли, чей разум отправился на далекий Юггот. Именно благодаря описаниям, приведенным академиком в письмах к Альберту Уилмарту, преподавателю Мискатоникского университета, сегодня имеется достаточно подробное представление об устройстве мозговых цилиндров.

Прежде всего, следует отметить, что данная технология предполагает удаление мозга субъекта с дальнейшим его сжатием и погружением в специальный цилиндрический сосуд, наполненный питательной жидкостью. Изготовленный из особого металла, добываемого на Югготе, цилиндр достигает около тридцати сантиметров в высоту и немногим меньше в диаметре. Спереди на выпуклой поверхности сосуда равнобедренным треугольником располагаются три гнезда, посредством которых цилиндр с помощью электродов подключается к специальным сложным устройствам. Эти устройства служат для воспроизведения функций, важнейших для общения и взаимодействия с окружающей средой, — зрения, слуха и речи. Этикетка с номером на цилиндре служит для идентификации существа, чей мозг в него заключен.

В многочисленных колониях Ми-го, рассеянных по пространству космоса, имеется все необходимое оборудование, не только позволяющее совершать межзвездные путешествия обитателям любых миров, но и обеспечивающее их общение между собой. Таким образом, места хранения мозговых цилиндров являются уникальными космополитическими узлами, где могут одновременно пребывать создания из самых разных уголков вселенной. Известно, что на Земле такой узел был основан внутри Круглой горы, расположенной среди лесов округа Уиндем, штат Вермонт, США.

Важно заметить, что использование мозговых цилиндров абсолютно безопасно для субъекта, так как Ми-го в совершенстве владеют навыком безболезненного извлечения мозга из организма. Практика использования данной технологии насчитывает многие столетия, а сведения о несчастных случаях — отсутствуют.

Мозговые цилиндры — уникальная возможность для быстрых и безопасных путешествий между звездами и знакомства с просторами космоса и его обитателями.

*Фигурируют в рассказе «Шепчущий во тьме»
(The Whisperer in Darkness, 1930).*



АРТЕФАКТЫ

ОСНОВНЫЕ СОЛИ

Essential Saltes

«Основные соли животных могут быть приготовлены и сохранены так, что мудрый человек сможет иметь у себя весь Ноев ковчег и по своему желанию воссоздавать в изначальном облике любое животное из его пепла; таким же образом из основных солей человеческого праха, в который его тело обратилось, философ, не прибегая к преступной некромантии, может воссоздать облик любого умершего предка».

Борель

Алхимики древности считали, что из праха, в который человеческое тело истлело в могиле или обратилось после сожжения, путем выполнения определенных химических процессов возможно получить Основные соли — мелкий, ни к чему не прилипающий порошок серого или белого цвета. Из этой субстанции, в которой заключена сама суть усопшего, можно воссоздать его прежний образ, который, впрочем, будет лишь бесплотной тенью.

Но некоторые заходили гораздо дальше, следуя указаниям Бореля, используя тайные ритуалы и колдовские формулы, они воскрешали мертвых к противоестественной жизни. И жизнь эта оказывалась поистине ужасна: их тела были неподвластны времени, кожа становилась неестественно грубой, холодной и бледной, нервные реакции аномальными, все жизненные процессы — дыхание, сердцебиение и пищеварение — невероятно замедленными, а жажда крови неутолимой.

Одним из таких некромантов был поднимавший мертвых и сам поднявшийся из мертвых Джозеф Карвен из Салема. В подzemелье под своей фермой в Потаксете он собрал соли из прахов средневековых и античных мыслителей, ученых и колдунов. Все они хранились в свинцовых урнах, напоминавших фалернские сосуды, на шкафах под табличкой *Materia* — что в переводе с латыни значит «материал». Но были и другие соли в урнах, похожих на ледники и обозначавшихся табличкой *Custodes* — что значит «стражи», их Карвен использовал для собственной защиты или попыток воскрешенных, чтобы вырывать из их мертвых уст самые страшные и потаенные знания.

Но нередко Основные соли могли оказаться неполными, недостаточно очищенными или намеренно смешанными с частями других солей. Тогда возрожденные представляли собой живейший кошмар — жуткие существа, словно незавершенные, подверженные чудовищным аномалиям и уродствам. И лишь огонь или соответствующее заклинание могли прекратить их страдания, но Карвен отводил таким результатам неудачных, а порой и намеренных экспериментов куда более зловещую роль — запирали их в каменных колодцах своего подземелья, чтобы затем принести в жертву неведомым запредельным богам.

Описаны в повести Г. Ф. Лавкрафта «Случай Чарльза Декстера Варда» (The Case of Charles Dexter Ward, 1927) на основе цитаты французского химика Пьера Бореля, которую автор занес в свою «Тетрадь для заметок» (The Commonplace Book) в 1920 году и привел в тексте повести.



high
vent
Wills
older
to
sp
from
and

АРТЕФАКТЫ



Серебряный Ключ

The Silver Key

«Однажды дед напомнил ему во сне о серебряном ключе. Старый седой ученый был совсем как живой и долго рассказывал внуку об их древнем роде и о странных видениях, посещавших чувствительных предков Картера. Он поведал ему о крестоносце с горящими глазами, который попал в плен к сарацинам и узнал от них немало тайн, и о первом Рэндольфе Картере, который жил в эпоху королевы Елизаветы и увлекался магией. Дед поведал ему и об Эдмунде Картере, который чудом избежал виселицы в Салеме в пору охоты на ведьм и спрятал в старинной шкатулке большой серебряный ключ, доставшийся ему по наследству».

Г. Ф. Лавкрафт

До Рэндольфа Картера два столетия никто не открывал дубовую шкатулку с вызывающей ужас резьбой на крышке, в которой хранился Серебряный Ключ. Картер отыскал ее на пыльном чердаке, где она лежала многие годы. В ширину она была около тридцати сантиметров, а вырезанные страшные фигурки на темной крышке, несомненно, отпугивали всех желавших открыть ее. Шкатулка, обитая железом и закрытая на замок, стоило ее встряхнуть, издавала неуловимый аромат неведомых специй.

Внутри же лежал большой ключ из потускневшего серебра, украшенный загадочными арабесками и завернутый в выпцветший пергаментный свиток, покрытый непонятными письменами.

Эта находка изменила Рэндольфа Картера. Его сны становились все красочнее. Он видел своих предков и слышал их голоса, звавшие его назад, в глубину столетий. Картер понял, что должен уйти в прошлое и раствориться в мире, полном тайн и старинных вещей.

С помощью специального ритуала Картеру удалось снять барьер времени и пространства, ведущий к пустоте за пределами всех земель, планет и вселенных. Серебряный Ключ позволил открыть дверь в миры сновидений, вернуться в прошлое, а затем познать тайны мироздания. Картер сумел осознать свое множественное «Я», которое одновременно находится в разных временных и пространственных точках. Открыв тройные врата Серебряного Ключа, попав в бездну, где один из ликов Йог-Сотота, Умр ат-Тавиль, был дан ему в провозачье, он сумел лицезреть самих Древних, спящих на пьедесталах в бездне небытия. Один трон был свободен и для него.

Сила Серебряного Ключа позволила Картеру переместиться на планету Йаадит, в тело ракообразного мага Зкаубы, жившего миллионы лет назад. Однако путешественник не смог вернуть человеческий облик без шкатулки и старинного свитка, оставленного на Земле. Именно манускрипт, написанный на языке Р'льеха, разъяснял, что должен делать очутившийся в иных мирах для возвращения на Землю. Неразгаданные символы многократно увеличивали силы Ключа, изготовленного в Гиперборее, но эти секреты знали только на Земле, а магам с Йаадита они остались недоступны. Картеру пришлось вернуться домой в теле ракообразного мага и попытаться расшифровать загадочный манускрипт, чтобы познать магию и силу Серебряного Ключа. Однако с тех пор о нем никто не слышал.

Фигурирует в произведениях Г. Ф. Лавкрафта «Серебряный Ключ» (The Silver Key, 1926) и «Врата Серебряного Ключа» (Through the Gates of the Silver Key, 1933), последнее написано совместно с Эдгаром Хоффманом Прайсом.



АРТЕФАКТЫ

Сияющий Трапецоэдр

Shining Trapezohedron

«Этот камень, когда Блейк рассмотрел его внимательней, произвел на него почти пугающее впечатление. Он с трудом мог оторвать взгляд от его сверкающей поверхности, которая казалась ему почти прозрачной, с проступавшими внутри видениями чудесных миров. В его сознании вспыхивали картины чуждых планет с огромными каменными башиями и других с гигантскими горами без единого признака жизни, а также далекие пространства, где лишь неясное движение в непроглядной черноте говорило о присутствии там некоего сознания и воли».

Г. Ф. Лавкрафт

Черный с красными прожилками, десяти сантиметров в диаметре, кристалл неправильной яйцеобразной формы с множеством неровных граней. В своих Unausprechlichen Kulten Юнцт приводит его историю еще с тех самых времен, когда служители Хастура Невыразимого принесли камень на темный Юггот. Там его подвергли огранке, придав необычную форму, а затем вместе со звездоголовыми Старцами кристалл прибыл на Землю, где жизнь еще только зарождалась. Обитатели Антарктики хранили его в причудливом асимметричном металлическом ларце с барельефами на стенках, который затем среди руин их городов обнаружили змеелюди Валузии, а множество эонов после им завладели первые жители Лемурии.

Ларец затонул вместе с Атлантидой и покоился на дне океана, пока не попал в сети минойского рыбака, который продал его купцам из сумрачного Хема. Черный фараон Нефрен-Ка выстроил для него храм со склепом без окон, за что его имя было сбито со всех памятников и скрижалей, и камень пролежал в руинах храма сотни лет, пока его не отыскал профессор Енох Боуэн.

В мае 1844-го он вернулся со своей находкой из Египта в Провиденс и в июле того же года купил старую церковь на Федерал-Хилл, где учредил секту Звездной Мудрости. Когда количество ее членов превысило две сотни человек, по городу поползли слухи о призраках, обитавших в высоком шпиле церкви, кровавых жертвоприношениях и культе дьяволопоклонников, прозревавших посредством кристалла далекие миры и призывавших из неведомых бездн ночи некоего Скитальца тьмы, что открывал им сокровенные тайны Вселенной.

Церковь опустела к 1877 году и оставалась заброшенной, пока в 1935-м приехавший в Провиденс писатель Роберт Блейк не проник внутрь и не обнаружил покрытый пылью ларец. Он погиб в том же году при весьма странных обстоятельствах, оставив записи о зловещем камне и явившемся из него чудовище, похожем на тень. Впоследствии лечащий врач Блейка, доктор Амброс Декстер, выбросил ларец с кристаллом в воды Наррагансеттского залива, но было уже слишком поздно: тлетворный посланник Ньярлатхотепа проник в мир через отпертые врата, которыми являлся Сияющий Трапецоэдр.

Впервые предмет упоминается у Г. Ф. Лавкрафта в «Скитальце тьмы» (The Haunter of the Dark, 1935), затем в написанной по его мотивам «Тени с колокольни» (The Shadow from the Steeple, 1950) Роберта Блоха, а Лин Картер дополнил его историю в рассказе «Зотх-Оммог» (Zoth-Ommog, 1976).



АРТЕФАКТЫ

Талисман Серого Орла

Grey Eagle's talisman

«Мой отец говорит: “Ты держаться далеко тех древних, далеко тех холмов и долов, где каменные пещеры. Но если древние выйдут и взять тебя, ты показать им это колдовство. Они знают. Они сделать его давно. Они смотреть, потом не делать такое плохое колдовство, может быть. Но не уметь знать. Ты держаться дальше, все равно. Они не хорошо. Не знать, что они делать”».

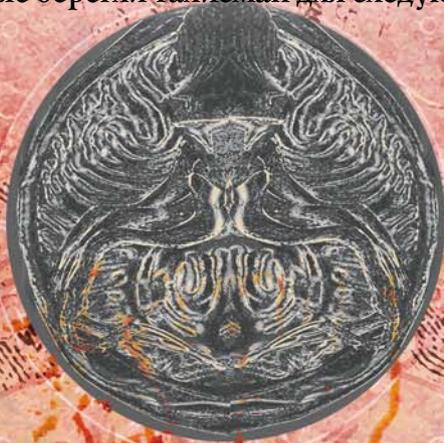
Г. Ф. Лавкрафт, Зелия Бишоп

Металлический амулет, отлитый в стародавние времена фанатичным народом подземного К'ньяна, был передан жителям земной поверхности, где на протяжении веков переходил между поколениями индейцев племени уичита и выполнял роль защитного оберега.

Талисман изготовлен из тяжелого цветного металла, который в позабытой древности принес на Землю с далеких звезд Великий Тулу (более известный как Ктулху). Этот металл имеет темный цвет и обладает магнитными свойствами: выполненные из него изделия притягиваются друг к другу. В К'ньяне металл Тулу считается священным, из него традиционно изготавливаются идолы божеств и прочие религиозные атрибуты.

Амулет представляет собой превосходно отчеканенный диск диаметром около пяти сантиметров, украшенный сакральными изображениями и подвешенный на кожаный шнурок. Несмотря на многовековой возраст оберега, нельзя не заметить, что изображения на обеих его сторонах нанесены с выдающимся художественным мастерством. На одной стороне можно увидеть змеиного бога Йига, на другой — осьминогочеловека Тулу. Эти древние пришельцы со звезд почитаются жителями К'ньяна на протяжении невообразимо долгого существования их подземного народа.

Название талисман получил по имени вождя племени уичита, который в 1928 году отдал его в пользование этнологу, рискнувшему исследовать печально известный курган неподалеку от Бингера, штат Оклахома. Когда исследователь попытался проникнуть в проход, откуда открывался путь в К'ньян, амулет спас ему жизнь. Серому Орлу, суровому и бесстрашному вождю, на момент тех событий, как считалось, было около ста пятидесяти лет — по свидетельствам индейцев уичита, таким поразительным долголетием отличались все его предки, которые берегли талисман для следующих поколений.



Фигурирует в повести «Курган» (The Mound, 1930), написанной Г. Ф. Лавкрафтом на основе оригинальной идеи Зелии Бишоп.



ΑΡΤΕΦΑΚΤΕΙ



Тиара Глубоководных

Deep One Tiara

«Чем дольше я смотрел, тем сильнее зачаровывала меня эта вещь; и в этом очаровании присутствовало нечто загадочно тревожное, что едва можно было распознать или объяснить».

Г. Ф. Лавкрафт

Тиара Глубоководных обладает удивительной притягательностью — и тайна ее кроется в истории Инсмута. Того самого портового городка в Новой Англии, где, как заверит любой в его окрестностях, лучше не показываться.

Тиара выделяется среди подобных украшений своей формой: она крупнее их, более высокая спереди и странно изогнута по бокам. Видно, что она предназначена не для людской головы — и тот, кто видел обитателей Инсмута или слышал рассказы о расе Глубоководных, понимает, кому такие украшения положено носить. При попытке же определить ее точный состав тиара, безукоризненно исполненная, вызовет недоумение. Вполне золотого цвета, она имеет удивительный белесый оттенок, свидетельствующий о присутствии неизвестного и, вероятно, редкого, будто бы неземного металла. Узоры на рельефной поверхности украшения соответствуют явно морским мотивам. Тиара испещрена причудливыми орнаментами-головоломками, которые, однако, чем дольше разглядывать, тем более жуткими и тревожными они кажутся.

Это украшение существует отнюдь не в единственном экземпляре, но наиболее известная из подобных тиар хранится в Историческом обществе Ньюберипорта. Попала она туда в 1873 году, когда в местном ломбарде ее оставил неизвестный пьянчуга из соседнего Инсмута, вскоре после этого убитый в уличной драке. Согласно распространенной версии, в Инсмут ее несколькими десятилетиями ранее привез капитан Обед Марш, наряду с множеством прочих заморских сокровищ. С тех пор семейство Маршей неоднократно пыталось выкупить тиару за солидные суммы, однако Историческое общество Ньюберипорта отвергало все предложения.

По сведениям смельчаков, бывавших в Инсмуте, эти дивные золотисто-белесые тиары изготовлены в расположенных на океанском дне городах и были подарены инсмутцам Глубоководными. Посему такие украшения имеют там особое значение: их как свой традиционный атрибут носят жрецы поглотившего помраченный город культа — Эзотерического Ордена Дагона.

Подробно описана в повести «Морок над Инсмутом» (The Shadow over Innsmouth, 1931), где герой, Роберт Олмстед, сначала видит тиару, выставленную в Ньюберипорте, а затем, неоднократно, — в облачении странных жителей Инсмута.



АРТЕФАКТЫ



«Безымянные культы»

Nameless Cults

«Я читал его, — сказал Тэверел, — и я убежден, что этот человек сумасшедший. Его работа похожа на речь безумца, какое-то время она течет с поразительной ясностью, а потом вдруг сливается в бессвязный бред».

Роберт И. Говард

Родившийся в Кёльне в 1795 году, Фридрих Вильгельм фон Юнцт посвятил свою жизнь изучению запретных знаний. Он преподавал в качестве профессора метафизики в Университете Вюртемберга и считался экспертом по оккультизму, был вхож в тайные общества, читал малоизвестные рукописи и редкие книги, а также много путешествовал по миру, исследуя загадочные места и совершая подчас жуткие открытия.

В 1839 году в Дюссельдорфе этот немецкий эксцентрик опубликовал труд *Unaussprechlichen Kulten*, более известный как «Черная книга». Такое название этот массивный фолиант с трудночитаемым готическим шрифтом, обложкой из черной кожи и металлическими накладками получил за свое мрачное содержание, считавшееся бредом маньяка, от которого у здравомыслящих читателей кровь стыла в жилах.

Так, на страницах книги, начиная с объемного эссе «Повествование о старом мире», постоянно ссылаясь на «Некрономикон», Пнакотикские манускрипты, «Книгу Эйбона» и переходя от поразительной ясности к крайней неоднозначности, Юнцт описывал допотопные цивилизации, а также возникшие еще на заре времен и сохранившиеся по сей день культы колдунов, стремившихся посредством ритуалов впустить в мир жаждущих человеческой крови обитателей внешней пустоты. Все, о чем оккультист решил поведать в своей книге, пропитанной зловещей мудростью и безумием, лишь наводило на тревожные размышления о том, чего он не осмелился — или попросту не успел — рассказать.

Летом 1840 года, спустя шесть месяцев после возвращения из Монголии, Юнцт был обнаружен задушенным в своей кровати, со следами когтей на горле. Двери и окна его комнаты оказались заперты, а объемная рукопись, над которой он трудился, была изорвана в клочья. Его близкий друг, француз Алексис Ладю, проведя ночь за составлением обрывков воедино, сжег ее, а после перерезал себе горло бритвой. Эти мрачные события заставили читателей поспешно избавиться от большей части экземпляров книги Юнцта, отчего из малого ее тиража сохранилось не более полудюжины копий.

Спустя пять лет некий лондонский издатель Брайдуэлл заполучил книгу, и в 1845 году опубликовал ее дешевый английский перевод с множеством ошибок и неточностей, который снабдил гротескными гравюрами. После этого о труде Юнцта забыли вплоть до 1909-го, когда нью-йоркское «Голден Гоблин Пресс» решило переиздать книгу в красивом переплете с изящными иллюстрациями Диего Васкеса, но при этом подвергнув жесткой цензуре и потерявшую до четверти от оригинального объема. К тому же ее стоимость оказалась столь высокой, что ограниченный тираж остался недоступен для широкого круга читателей, не говоря уже об оригинальном дюссельдорфском издании, уцелевшие экземпляры которого считаются большой редкостью.

Придумана Робертом И. Говардом и упоминается в рассказах «Черный камень» (The Black Stone, 1930) и «Тварь на крыше» (The Thing on the Roof, 1930).

*Г. Ф. Лавкрафтом было предложено немецкое название книги — *Ungenennnte Heidenthume*, однако в «Снах в Ведьмином доме» (The Dreams in the Witch House, 1932) он использовал впоследствии вошедший в употребление перевод Августа Дерлета — *Unaussprechlichen Kulten*. Впоследствии образ Юнцта и история книги были дополнены Лином Картером.*



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

«Книга Эйбона»

The Book of Eibon

«...и вспомнил “Книгу Эйбона”, наиболее странный и редкий из забытых оккультных томов, который, как говорят, пришел сквозь череду разномастных переводов с доисторического оригинала, написанного на утраченном языке Гипербореи».

Кларк Эштон Смит

Существует мнение, будто «Книга Эйбона» до того кощунственна, что превосходит в своей необузданности даже знаменитый «Некрономикон» Абдула Аль-Хазреда! И хотя в этих богохульных трудах можно обнаружить немало совпадений, у Эйбона приводится немало таких запретных сведений, которые были либо неизвестны безумному арабу, либо исключены им самим или его переводчиками.

Гораздо более ранний, нежели «Некрономикон», этот фолиант возник в незапамятные времена существования легендарной Гипербореи и дошел до наших дней в виде, далеком от первоизданного. Эйбон — колдун, который его создал, — был почитателем языческого бога Тсатогуа и жил в высокой башне на берегу Му-Тулана, что на севере древнего материка. Прежде чем навечно скрыться от инквизиторов в магическом проходе, уведшем его на далекую планету Цикранош, Эйбон оставил потомкам это мерзкое собрание темных мифов и бесстыдных ритуалов и заклинаний. После его ухода в Му-Тулане возродился культ Тсатогуа, а самого Эйбона вплоть до великого обледенения, положившего конец цивилизации континента, почитали как величайшего из магов Гипербореи.

Неизвестными путями достигнув наших дней, «Книга Эйбона» и ныне поражает воображение даже опытного исследователя. В этом фолианте сохранились древнейшие предания об Уббо-Сатле, кто есть начало и конец всего, кто существовал на Земле прежде, чем со звезд явились Ктулху и Йог-Сотот. Только здесь содержится упоминание о Зоне Меззамалехе — древнейшем гиперборейском колдуне, который владел магическим кристаллом, но, увидев в нем тайны далекого прошлого Земли, бесследно исчез, не поведав о них ничего.

Сегодня лишь в редких библиотеках мира возможно отыскать латинское издание книги — *Liber Ivonis*. Помимо него существует выполненный по, вероятно, утраченному греческому изданию перевод на французский язык — *Livre d'Eibon*. Этот перевод принадлежит средневековому алхимику по имени Гаспар дю Норд, и благодаря его рукописи получила распространение глава о пришествии белого червя, где изложена история чернокнижника Эвага из Му-Тулана. Экземпляром французского списка, столетиями передававшегося между поколениями колдунов и сатанистов, владел лондонский антрополог Пол Трегардис, который сгинул в 1933 году, заглянув в оказавшийся в его коллекции кристалл Зона Меззамалеха.

Придумана Кларком Эштоном Смитом, который ввел ее в рассказе «Уббо-Сатла» (Ubbu-Sathla, 1932) как гиперборейский аналог «Некрономикона». Г. Ф. Лавкрафт также упоминал ее в ряде своих рассказов; впервые — в «Снах в Ведьмином доме» (The Dreams in the Witch House, 1932). Позднее «Книга Эйбона» фигурировала в произведениях Роберта Говарда, Августа Дерлета, Роберта Блоха и других авторов Мифов Ктулху. История чародея Эйбона приводится в рассказе Кларка Эптона Смита «Дверь на Сатурн» (The Door to Saturn, 1930).



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

«Король в желтом»

The King in Yellow

«Я молю Бога, чтобы он покарал автора, который проклял мир своим прекрасным, потрясающим творением, ужасным в своей простоте, непреодолимым в своей истине — мир, который теперь трепещет перед Королем в желтом».

Роберт Чемберс

Появившаяся в конце XIX века двухактная пьеса «Король в желтом» неизвестного автора, по слухам покончившего с собой после ее завершения, стала для мира настоящим проклятием. Она переводилась на разные языки и распространялась от города к городу, с континента на континент, словно заразная болезнь, вселяя страх и безумие в каждого, кто решался ее прочесть. И хотя никакие определенные правила не были нарушены на страницах этой книги, в ней не провозглашалась ни одна доктрина, не попирались никакие убеждения и ее нельзя было осудить ни по какому известному закону, пьеса запрещалась и конфисковалась, осуждалась прессой и проповедниками, отвергалась даже самыми прогрессивными литературными анархистами.

Однако стоило французскому правительству изъять прибывшие в Париж копии перевода «Короля в желтом», как Лондон, поддавшись непреодолимому искушению, тут же захотел прочесть пьесу, а ушлые книготорговцы бросились оборачивать обложки дешевых романчиков желтой бумагой, чтобы привлечь к ним внимание.

Но запретную пьесу было легко узнать по пестрой обложке из змеиной кожи, тисненому на ней золотом Желтому Знаку и бледным страницам, пропитанным чистейшим ядом такого напряжения и буйства слов, какое человеческая природа не в состоянии вынести. Слова ясных, чистых и мелодичных, одинаково понятных невеждам и мудрецам, то была высшая суть искусства, книга великих истин, которая ввергала людей в безумие и рушила жизни.

Первый акт пьесы рассказывал о потерянной Каркозе, ее циклопических башнях, мрачных глубинах туманного озера Хали, солнцах-близнецах и сияющих призрачным светом лунах, плывущих в разрывах облаков черных звездах Гиад, о несчастной Кассильде и Камилле, роковом Фантоме Истины, загадочном Хастуре и Аларе, вековечном Ихтилле и бездне Демхе, а также о последнем Короле в изорванной желтой мантии и мертво-бледной маске.

Но сама простота и наивность первого акта лишь усиливала весь ужас следовавшего за ним удара — строки второго акта пьесы приносили безумие и одержимость, пробуждая в памяти читателей забытых призраков далекого прошлого, и приводили к трагедии, более ужасной, чем смерть. Те, кто пережил это проклятие, никогда даже не осмеливались обсуждать нечестивые страницы второго акта вслух и навсегда лишались покоя. Но молчание лишь распаляло в других желание вкусить запретный плод, заставляя без устали искать у букинистов хотя бы отрывки «Короля в желтом», даже не осознавая того, что зловещая сила уже овладела их умами и контролирует даже еще не рожденные мысли.

Пьеса придумана Робертом Чемберсом и описана в его сборнике «Король в желтом» (The King in Yellow, 1895).

Г. Ф. Лавкрафт высоко оценил его задумку и связал со своим «Некрономиконом», но в Мифах Ктулху пьеса впервые появилась лишь в рассказе Джеймса Блэша «Больше света» (More Light, 1970), который реконструировал ее текст на основе отрывков, представленных у Чемберса.



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

The King
in Yellow

«Культы гулей»

Cultes des Goules

«Тогда оно и случилось. Из темноты явился кошмар — совершенный, пронизывающий кошмар... чудовищная волосатая фигура — огромная готескная обезьяна, отвратительная пародия на все человеческое. Это было черное безумие — со скалящимся слюнявым ртом, с мелкими красными глазами древней и ужасной мудрости, ухмыляющейся мордой и желтыми клыками кривляющейся смерти. Оно напоминало гниющий живой череп, посаженный на тело черной обезьяны. Оно было страшное и злобное, первобытное и мышленное».

Роберт Блох

Книги, подобные «Культам гулей», выглядят уместными разве что в самых жутких коллекциях, в соседстве с иными старинными томами, обтянутыми эфиопской кожей. Такие фолианты стоят на запыленных полках из темного дерева, в кабинетах, где в древнем черепе горит сладкий ладан и за массивным столом в окружении невиданных реликвий восседает колдун-чернокнижник. Быть может, он готовится свершить невообразимый ритуал, суть которого повергнет всякого обывателя в подлинный ужас!

И действительно, «Культы гулей» графа д'Эрлета входят в число наиболее важных запретных книг, вызывающих особый трепет у всякого сведущего в своей области оккультиста. Довольно изучить истории людей, чья жизнь отмечена печатью запретного, и в них без труда отыщутся ссылки на этот фолиант. К примеру, профессор Пизли из Мискатоникского университета изучал «Культы гулей», когда его сознание подменял пришелец из Великой Расы Йит. Писатель Роберт Блейк обнаружил ее экземпляр в заброшенной церкви секты «Звездная мудрость» в Провиденсе. Противник древних культов Лабан Шрусбери передавал ее содержимое своим ученикам...

«Культы гулей» не столь старинны, как многие из других запрещенных трудов, однако история их создания также достигла современности лишь в виде обрывочных и неподтвержденных сведений. Известно, что трактат был написан во Франции неким графом д'Эрлетом в XVIII веке. Поэтому есть все основания полагать, что немалая доля ответственности за скудность имеющихся знаний лежит на католической церкви, которая не могла не наложить строжайший запрет на ее распространение. Даже немногие из прошедших сквозь века экземпляров не избежали жесткой цензуры: многие фрагменты этих книг — очевидно, наиболее непристойные — были тщательно вымараны, и сегодня об их содержании остается только гадать. И неудивительно: несмотря на запреты, фолиант по сей день остается самым полным источником знаний о старинном европейском культе некромантов. Его служители еще столетия назад проводили свои богомерзкие ритуалы и совершали вещи, более свойственные отвратительным гулям, нежели детям рода людского, — поедали мертвую человеческую плоть!

Придуманые Робертом Блохом, «Культы гулей» впервые упоминаются в его рассказе «Самоубийство в кабинете» (Suicide in the Study, 1935). На его же страницах возник граф д'Эрлет — несомненно, названный в честь Августа Дерлета, чьи предки до переезда в США жили во Франции и действительно носили такую фамилию.

Г. Ф. Лавкрафт упоминает этот оккультный трактат в рассказах

«Тень из безвременья» (The Shadow Out of Time, 1935)

и «Скиталец тьмы» (The Haunter of the Dark, 1935).



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

«Люди монолита»

The People of the Monolith

«...Джастин Джеффри был настоящим чудачком, отчасти гением, отчасти маньяком. Можно сказать, что он “таким уж уродился”, часто именно так объясняют искривления в росте дерева. Но у всякого искажения разума есть своя причина, как и у искривления дерева. Всегда есть причина, и за исключением одного, казалось бы, пустякового случая, я не могу найти никакой другой причины, объясняющей тот образ жизни, какой вел Джастин».

Роберт И. Говард

Джастин Джеффри появился на свет в 1898 году в семье сельских сквайров самого прозаического склада, без какого-либо намека на богатую фантазию или поэтический талант, и с рождения не отличался от остальных. Флегматичный, круглолицый, коренастый, он оставался таковым до десяти лет, когда, заблудившись, провел ночь в одиночестве возле заброшенного дома, недалеко от деревушки Старый Датчтаун у подножия Катскиллских гор. Джастина нашли утром в угрюмой дубовой роще, что окружала запертый дом, пользовавшийся среди местных дурной славой.

С той ночи юношу словно подменили: изменился не только его характер, ставший вспыльчивым и совершенно непредсказуемым, но и внешность, которая приобрела отталкивающе болезненные черты. Джеффри рос высоким и худощавым, черноволосым, с ястребиным лицом и узким бледным лбом над пылавшими внутренней страстью глазами. Вдобавок ко всему, его стали мучить частые ночные кошмары, сплетенные из теней и впечатлений, становившихся все ярче и страннее, и, неспособный осознать их суть, Джастин обратился к поэзии. В возрасте одиннадцати лет он сочинил первые стихи, грубые и незрелые, но обладавшие зачатками будущего безумного гения. У родни его поэтические увлечения не нашли понимания, и в свои семнадцать он покинул отчий дом, не вынеся удручающей атмосферы неприязни.

Бежав в Гринвич-Виллидж, Джеффри нашел понимание в новом знакомом, который помог ему опубликовать мрачные стихи о темных богах, запретных землях, космическом безумии и кошмарных видениях. Это принесло эксцентричному поэту-боддеристу известность, а его сборник «Из древней страны» произвел настоящий фурор в декадентской среде. Джеффри продолжал сочинять, исследуя темные уголки мира и человеческого разума.

В 1921-м он отправился в Венгрию, чтобы посетить деревушку Стрегойкавар, возникшую на месте языческого поселения Ксуттан, и увидеть черный камень. Задремав, как в детстве, у древнего монолита, он узрел странное эхо прошлого — жуткий оргиастический обряд человеческого жертвоприношения и поклонения мерзкому неведомому божеству. Это видение и осознание того, что древний камень, как и дом, окруженный дубами, служили ключом за грань миров, всколыхнули посеянные в душе Джастина семена безумия — в состоянии умопомешательства он принялся писать поэму «Люди монолита», с черновиком которой вернулся в Америку.

Изданная в 1923 или 1926 году, поэма потрясала основы здравомыслия читателей, вызывая из глубин памяти самые потаенные тени и страхи дочеловеческого существования. Сам же Джеффри из-за перенесенного потрясения был помещен в психиатрическую лечебницу, где умер или, по слухам, покончил с собой в 1926-м, исходя на крик от дикого ужаса.

Поэма впервые упоминается в рассказе Роберта И. Говарда «Черный камень» (The Black Stone, 1930), а биография Джеффри описывается в неоконченном рассказе «Дом» (The House), дописанном Августом Дерлетом и ставшим «Домом, окруженным дубами» (The House in the Oaks, 1971).



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

«Мистерии Червей»

De Vermis Mysteriis

«У меня есть странное предчувствие, что я вновь увижу Пришедшего со звезд. Я думаю, он скоро явится вновь, не будучи призван, и я знаю, что когда это произойдет, то он найдет меня и унесет вниз, во тьму, что поглотила моего друга. Порой я даже желаю скорейшего наступления этого дня, ибо тогда я тоже познаю Мистерии Червей».

Роберт Блох

Алхимик, некромант, колдун и чернокнижник по имени Людвиг Принн, как он сам уверял, был единственным воином, вернувшимся из Девятого крестового похода, что подтверждали документы XIII столетия. Проведя несколько лет в сирийском плену, Принн жил среди колдунов в постижении их тайной мудрости у подножия гор Джебель Эль-Ансария и совершил паломничество к руинам Хоразина. Принн также побывал в Египте, где встречался с последователями Черного фараона и посетил их скрытую гробницу, в которой узнал о расцвете культа темного бога Ньярлатхотепа, падении царства Нефрен-Ка и обретении им пророческого дара.

После возвращения с Востока Принн какое-то время жил в Брюгге и Генте, но последние годы провел во фламандских низменностях, откуда был родом. Высокий седобородый старик, чью фигуру словно окутывала аура зла, обитал в руинах доримской гробницы в лесу близ Брюсселя, где, по слухам местных крестьян, приносил кровавые жертвы на древних языческих алтарях и при помощи жутких заклинаний призывал сонмы невидимых духов, фамильяров и чудовищных тварей со звезд. Но когда в его мрачное обиталище нагрянули солдаты инквизиции, они не нашли ничего: все следы сверхъестественных существ, необычные инструменты и смеси бесследно исчезли, и после долгих допросов под пытками, так и не добившись признаний от молчаливого колдуна, его заточили в темницу.

Там, ожидая приговора, Принн и написал свой легендарный труд, получивший название De Vermis Mysteriis. Неизвестно, как удалось пронести мимо бдительной стражи массивный рукописный том в черной кожаной обложке, источающий еле ощутимое могильное зловоние, но уже через год после гибели его автора на костре инквизиции книгу напечатали в Кёльне. Весь тираж был немедленно изъят и уничтожен, но уцелевшие экземпляры тайно переписывались и распространялись. Позднее вышло подвергнутое цензуре немецкое издание, которое в 1821 году священник Чарльз Легетт перевел на английский и издал в Лондоне ограниченным тиражом, с комментариями, гравюрами и еще большими сокращениями.

На протяжении веков сокровенные знания Принна оставались доступны лишь владельцам первого полного издания на латинском языке, и единственной известной частью книги была «Глава о Сарацинских ритуалах», в которой Принн рассказывал о своем путешествии на Восток и в Египет и скитаниях по пустыне, скрытых гробницах в долинах Нила, описывал практики культов дервишей и секреты сект ассасинов, раскрывал знания о джиннах и ифритах, провидцах и некромантах Александрии, о смешивании ядовитых растений и создании свечей из трупного жира, начертании огненных кругов, жертвоприношениях и переселении душ. А также об алчущих человеческой крови незримых вампирах, что приходят со звезд, если произнести заклинание: Tibi Magnum Innominandum, signa stellarum nigrarum et bufaniformis Sadoquae sigillum...

Книга и ее автор придуманы Робертом Блохом и впервые описаны в его рассказе «Пришедший со звезд» (The Shambler from the Stars, 1935).

Латинское же название было предложено Г. Ф. Лавкрафтом.



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

«Некрономикон»

Necronomicon

«Я слышал об этом очень редком, полULEГендарном фолианте, но никогда не видел его. Предполагалось, что книга содержит высшие таинства зла и запретного знания; более того, оригинальный текст, написанный безумным арабом Абдул Аль-Хазредом, считался утраченным».

Кларк Эштон Смит

В 730 году безумный арабский поэт Абдул Аль-Хазред написал свой главный труд, получивший название «Аль-Азиф», которое происходило от названия звуков ночных насекомых, принимаемых суеверными арабами за голоса населявших пустыню духов. В книге излагались тайные знания, полученные Аль-Хазредом за время странствий по Египту, Вавилону и пустыням Аравии, где он отыскал Безымянный город и узнал в его подземельях о вещах, что старше самого человечества. Араб рассказывал об оживлении мертвых, переселении душ, культах трупоедов, путях за грань миров, лежащих за ними неведомых областях и населяющих их жутких существах, а также о запретных обрядах поклонения Древним богам, пророчества об их возвращении и даже ритуалы их пробуждения.

В 950 году, получив тайное распространение, книга была переведена на греческий Теодором Филетским под названием «Некрономикон», что значит — «Описание закона мертвых». Но из-за связанных с ней жутких ритуалов в 1050-м книга стала преследоваться и уничтожаться по приказу константинопольского патриарха Михаила. После этого о ней ходили лишь слухи, пока в 1228 году Олаус Вормиус не сделал латинский перевод на основе сохранившихся экземпляров книги, что заставило папу Григория IX в 1232 году наложить запрет на греческий и латинский переводы, внеся их в Index Expurgatorius. Арабский оригинал «Аль-Азиф» к тому времени оказался утерян, хотя позднее, по слухам, профессору Мискатоникского университета Лабану Шрусбери удалось отыскать его в подземельях Безымянного города, а исследователь оккультизма Иоахим Фири, умерший в 1934-м, даже пытался реконструировать оригинальный текст и дополнить его комментариями в своих «Заметках о Некрономиконе».

Греческая версия книги впервые была напечатана в Италии между 1500 и 1550 годами, а также позднее, в 1567-м. Латинский текст «Некрономикона», общим объемом более семисот страниц, публиковался в XV веке в Германии и в 1623-м в Испании. Экземпляры этих изданий хранятся в Национальной библиотеке Парижа, Британском музее, Гарвардской библиотеке Уайденера, библиотеках Университета Буэнос-Айреса и Мискатоникского университета в Аркхеме, где книгу строго оберегают от чужих глаз под замком.

Английский же перевод книги был выполнен в XVI веке доктором Джоном Ди, но сохранился лишь в виде отрывочных и неполных текстов. И хотя экземпляры всех этих изданий, а также различные малоизвестные переводы встречаются в крупных и частных библиотеках мира, книга до сих пор жестоко преследуется властями большинства стран и духовенством всех направлений, поскольку ее чтение приводит к ужасным последствиям.

Впервые упоминается в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Гончая» (The Hound, 1922), цитируется в «Празднике» (The Festival, 1923) и «Ужасе Данвича» (The Dunwich Horror, 1928). Историю создания и переводов книги автор подробно описал в эссе «История Некрономикона» (History of the Necronomicon, 1927).



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

«Откровения Глааки»

The Revelations of Gla'aki

«Самая злая книга или утерянный вклад в литературу оккультизма? Как и содержимое Александрийской библиотеки, она могла остаться лишь легендой».
Рэмси Кэмпбелл

Редчайший и страшнейший труд викторианский эпохи если и сохранился до наших дней, то совершенно недоступен для непосвященного обывателя — но не к сожалению, а к счастью, ибо изложенные в нем сведения слишком опасны, чтобы попасть в распоряжение непосвященного.

«Откровения Глааки» были сочинены примерно в первой половине XIX века приспешниками бога-слизня, обитающего на дне озера близ Бричестера, графство Глостершир. Отвратительный Глааки, способный воздействовать на человеческий разум, завладевал сознанием своих почитателей, а когда засыпал — культисты записывали увиденные в его власти кошмары. Богомерзкий труд представлял собой беспорядочное нагромождение ритуалов, заклинаний, молитв и легенд. Значительная часть текста была заимствована из других оккультных фолиантов, таких как «Некрономикон», «Книга Эйбона» и «Мистерии Червей» — без претензии на авторство, а обобщенных «во славу Глааки».

Принято считать, что изначально «Откровения...» состояли из одиннадцати рукописных томов. Но сохранились свидетельства, что некогда существовал и двенадцатый — продиктованный автору во сне на вершине холма Мерси под Бричестером и гораздо более редкий даже в сравнении с остальными. В последующие десятилетия служители культа многократно переписывали эти тома, внося свои правки и все дальше удаляясь от изначальной редакции.

Единственное известное печатное издание — выпущенное лондонским «Маттерхорн Пресс» очень малым тиражом в 1865 году — насчитывало только девять томов, «отредактированных, структурированных и исправленных Перси Смоллбимом». Больше никаких сведений ни об издательстве, ни о редакторе, кем бы он ни был, не сохранилось. Как и исключенной информации — часть труда была безвозвратно утрачена уже тогда. Изданием располагали только члены культа, среди которых распространялись немногочисленные экземпляры. Таким образом, книги оставались неизвестны широкой общественности до 1920-х, когда их обнаружили в библиотеке знаменитого оккультиста Алистера Кроули — и тогда же, вероятно, уничтожили. Тем не менее девятитомные «Откровения Глааки» могут до сих пор храниться в частных коллекциях и специализированных библиотеках.

Придумана Рэмси Кэмпбеллом как главный оккультный труд в его Мифах долины Северн. Впервые появляется в авторском сборнике «Обитатель озера и менее приветливые жители» (The Inhabitant of the Lake and Less Welcome Tenants, 1964), а именно в рассказах «Обитатель озера» (The Inhabitant of the Lake, 1964), «Разрывающий завесы» (The Render of the Veils, 1964) и «Рудник на Юггот» (The Mine on Yuggoth, 1964).



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

Пнакотикские манускрипты

Pnakotic Manuscripts

«Тогда один очень древний зуг припомнил нечто такое, о чем не слыхивали остальные, — и рассказал, что в Ултаре, за рекой Скай, до сих пор хранится последний список непостижимо древних Пнакотикских манускриптов, сделанный бодрствующими людьми в забытых северных королевствах и принесенный в землю снов, когда косматые людоеды гнофкех завладели многохрамным Олатое и истребили всех героев земли Ломар».

Г. Ф. Лавкрафт

Из всех древних трудов, добравшихся до наших дней, несомненным особняком стоят Пнакотикские манускрипты. Сохранившиеся лишь в виде полуистлевших фрагментов, эти рукописи служат выдающимся культурным памятником Великой Расы Йит, обитавшей на Земле за сто пятьдесят миллионов лет до возникновения человечества. Путешествуя сквозь время и пространство, йитианцы собрали опыт далекого прошлого и еще не наступившего будущего. Сегодня же их труд одновременно как пользуется славой у мистиков и оккультистов, так и слывет легендарным источником знаний в Стране Снов.

Однако при всем значении Пнакотикских манускриптов сведений о них доступно относительно немного, а их содержание большей частью окутано непроницаемым ореолом загадочности. Так, достоверно известно, что в рукописи включены описания Великих Древних и Иных богов, равно как удивительных мест Сновидческого мира, а также поразительных обрядов и ритуалов, позволяющих странствовать между мирами и совершать невообразимые открытия. Среди прочего, здесь описан гадкий бог Тсатогтуа, которому поклонялись люди доисторических эпох, и скованный льдами Ломар, и стоящий в холодной пустыне Кадат, и история мудреца Сансу, который в древности взобрался на гору Хатег-Кла и не увидел там ничего, сказано и о танцующих богах, коих Сансу мог там увидеть, и даже имеются неявные намеки на возможность войти во Врата с помощью Серебряного Ключа... Что же содержали самые древние и не поддающиеся прочтению главы — теперь остается только гадать.

И хотя в Стране Снов Пнакотикские манускрипты почти выветрились из памяти самых древних жителей, в бодрствующем мире рукописи были сохранены — во многом благодаря выдающейся защищенности исполинской библиотеки в подземелье города-архива Пнакотуса. Благодаря этому великому хранилищу, основанному конусообразными йитианцами в глубине Австралийского континента, рукописи и получили свое название. И с тех дочеловеческих эпох сей кладезь знаний могучей расы дошел до нынешних дней как один из величайших эзотерических томов в истории Земли.

Впервые появляются в рассказе «Полярис» (Polaris, 1918) — раньше всех оккультных трудов в Мифах Ктулху. Являются самыми упоминаемыми из них, за исключением лишь знаменитого «Некрономикона». Впоследствии еще чаще, чем у Г. Ф. Лавкрафта, встречаются в произведениях Августа Дерлета.



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ

Фрагменты Г'харна

G'harne Fragments

«Но если легенда оказывается привязана к месту, то она каким-то образом набирает силу. А если это место источает реликты прошлого, утраченной зоны назад цивилизации, то легенда становится историей. Ты удивишься, узнав, насколько большая часть мировой истории возникла таким путем».

Брайан Ламли

Казалось бы, всего лишь груда рассыпающихся глиняных осколков, покрытых древней клинописью, однако ей выпал случай открыть человечеству немыслимую историю и предупредить об ошеломляющей опасности. Именно это случилось в XX веке с Фрагментами Г'харна — археологической находкой из эфиопских трущоб, которой научный мир несколько лет не уделял должного внимания. До тех пор, пока отрицать ужас и масштаб извлеченных из них сведений не стало совсем невозможно!

Осколки были обнаружены на месте мертвого Г'харна, чьи каменные твердыни возвышались над опаленными солнцем нагорьями задолго до появления первобытных людей. О построившей его цивилизации известно немного — только то, что ей довелось противостоять расе могучих червей-хтонианцев. При помощи пятиконечных звезд, высеченных из серого камня древнего Мнара и служивших действенными оберегами, им удалось отвести беду и заключить в плен хтонианского предводителя, отвратительного Шудде М'элла. Но успех был недолгим: город таки оказался погребен под землей, пусть червь и остался в заточении еще на миллионы лет. С тех пор жители соседних племен обходят стороной то место, где располагался Г'харн, и передают из уст в уста легенду о великом зле, замыслившем погубить этот мир. Они рассказывают, что зло это таится в глубине земных недр, дожидаясь, когда звезды встанут в нужное положение и его силы станут достаточными, чтобы посеять вездесущий хаос.

Первым, кто занялся Фрагментами Г'харна всерьез, стал британский археолог по имени Эмери Уэнди-Смит. Ему удалось перевести некоторые из них и организовать экспедицию, чтобы найти легендарный мертвый город. Однако участники экспедиции пропали, и только сам Уэнди-Смит был обнаружен спустя недели в плачевном состоянии. По официальным данным, он сообщил о гибели коллег во время землетрясения, но его бессвязные заявления о гигантских червях и эксцентричное поведение отвернули от него весь научный мир. Тем не менее в ходе экспедиции археолог сумел раздобыть таинственные жемчужные шары, которые оказались яйцами исполинских тварей! Когда же ученый понял, что он привез с собой, было слишком поздно: черви добрались до него. По официальной версии Уэнди-Смит пропал без вести в 1931 году.

Вскоре появился противоречивый перевод Фрагментов, выполненный профессором Гордоном Уолмсли из Гула, автором книги «Заметки о расшифровке кодов, криптограмм и древних письмен». Однако наиболее точных и полных результатов достигли специалисты Фонда Уилмарта — организации, тайно возглавившей противостояние человечества с хтонианцами, пик которого пришелся на 1960-е годы.

Впервые вводятся Брайаном Ламли в раннем рассказе «Цементные стены» (Cement Surroundings, 1969). Позднее упоминаются в романах из цикла о Титусе Кроу.



ЗАПРЕТНЫЕ КНИГИ



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ



Аркхем

Arkham

«Наша общая любовь к теням и чудесам, без сомнения, коренилась в древнем и ветхом, внушающем подспудный страх городе, где мы живем, — проклятом ведьмами, обвешанном легендами Аркхеме, чьи просевшие двускатные крыши и крошащиеся георгианские балюстрады столетиями нависают над мрачно бормочущим Мискатоником».

Г. Ф. Лавкрафт

Будучи небольшим тихим городком в штате Массачусетс, Аркхем пользуется славой, выходящей далеко за пределы Новой Англии. Приютившийся на холмах, обступивших реку Мискатоник, он славится старинными колдовскими легендами и даже имеет репутацию проклятого места.

Однако если во времена охоты на ведьм в здешних местах действительно жили колдуны и на Висельном холме нередко качались трупы казненных, то к XX веку Аркхем стал известен на весь мир в первую очередь как образовательный и научный центр — благодаря Мискатоникскому университету, одному из престижнейших в США. Именно этим заведением организован ряд памятных экспедиций, как то: Антарктическая экспедиция 1930 года, в ходе которой были впервые описаны Хребты безумия, и археологическая экспедиция 1935-го в Большую Песчаную пустыню в Австралии, открывшая Пнакотус. Именно в этом университете преподавали профессора Натаниэль Уингейт Пизли и Альберт Н. Уилмарт, здесь учились печально известный Герберт Уэст, воскрешавший мертвых, и погибший ужасной смертью Уолтер Гилман. Славен университет и выдающийся библиотекой с обширным разделом оккультных книг, в числе которых хранится несколько экземпляров знаменитого «Некрономикона».

Среди прочих достопримечательностей города стоит упомянуть Аркхемское историческое общество, хранящее уникальные сведения и об оккультном прошлом некоторых местных — например, старинного рода Картеров, чей потомок Рэндольф видел будущее и путешествовал по Стране Снов. Здесь же расположена и Аркхемская лечебница для душевнобольных, где в 1933 году Дэниел Аптон застрелил своего друга Эдварда Дерби...

Обыватель мог бы удивиться, как такой крошечный городок может обладать столь насыщенной историей. Однако достаточно лишь немного побродить среди его обветшалых домов и насладиться прекрасными образцами георгианской архитектуры, как возникнет стойкое ощущение: Аркхем не только остался уязвим для проникновения загадочных теней, но и по-прежнему населен призраками прошлого.

Пробразом города послужил Салем, штат Массачусетс.

Впервые упоминается в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Картина в доме»

(The Picture in the House, 1920), но полноценным местом действия становится только в «Герберте Уэсте, реаниматоре» (Herbert West—Reanimator, 1922), после чего появляется в произведениях Мифов Ктулху с завидной регулярностью. В 1939 году, после смерти автора, город дает название издательству Arkham House, основанному с целью увековечить его наследие. С 1974 года приобретает известность и благодаря названной в его честь лечебнице в Готэм-Сити из комиксов вселенной DC, а с 1987-го — и как место действия популярной настольной игры «Ужас Аркхема».

*Famersdi pyty denger b...
Scriptum...
binnen pyty...
p... m...*

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

Безымянный город

Nameless City

«Тут налетел ветер. В яростных порывах звучал шум голосов, далекие крики, вопли и ругательства, завывания и мучительные стенания, разносимые ветром. И когда я пристально посмотрел наружу, мне показалось, что в самом ветре неслись бесчисленные морды ящеров, рептилий и земноводных, оплакивавших свою неволю в этой гробнице под Безымянным городом...»

Август Дерлет

В самом сердце Аравийской пустыни лежат занесенные песками руины древнего города — настолько древнего, что его название никому неизвестно. Бедуины сторонятся его, а старухи в шаграх шейхов шепчут, что Безымянный город старше многоколонного Ирема, Мемфиса и даже Вавилона.

Безумный поэт Аль-Хазред, скитавшийся по багровым пескам Руб Аль-Хали, был одним из немногих, кто отыскал руины города и воспел его в своем таинственном двустишии. В подземельях под ними он обнаружил множество удивительных сокровищ, узнал о вещах, что старше самого человечества, о поклонении Древним богам, а также об истории Безымянного города и его мерзких обитателях. Фрески на стенах в низких подземных галереях запечатлели их облик — это была раса ящероподобных существ, внешне походивших на крокодилов, чьи передние лапы оканчивались ладонями и пальцами, схожими с человеческими, а головы, с рогатыми лбами и хищными пастями на безносых мордах, совмещали черты кошки, лягушки и мифического Сатира.

Еще задолго до появления человечества эти существа возвели посреди прекрасной долины с буйной растительностью каменные стены и башни города — храмы, дома, улицы и сады которого соответствовали невысокому росту его обитателей. На протяжении многих веков жители Безымянного города переживали радости, бедствия и эпидемии, триумфы и поражения в великих войнах, безудержно противостояли неумолимому натиску пустыни, поглощавшей долину. Постепенно выродившиеся, озлобленные и отчаявшиеся вернуть былое величие, преисполненные ненависти к миру, из которого были изгнаны, обитатели города стали прорубать в скалах под ним глубокие ходы. Они надеялись достичь потаенного подземного мира вечного дня, где, как предрекали пророки, их ждала райская жизнь в процветающих городах среди благоухающих садов, холмов и долин.

К тому времени, когда первый человек ступил в Безымянный город, от него не осталось ничего, кроме безмолвных руин и покоящихся в саркофагах под землей богато разодетых мумий последних жрецов ящероподобного народа, что выстроились вдоль коридора с фресками, ведущего к массивной бронзовой двери, за которой раскинулась лишь белая мгла сияющей бездны. И лунными ночами из самых недр этой разверзшейся пасти неизвестного мира исторгается наполненный скорбными стенаниями яростный поток стремительно несущихся душ жителей забытого города, устремляющихся ввысь над его руинами и с восходом возвращающихся обратно в свое узилище. Страшась смерти и стремясь к бессмертию, они обрели его в этом вечном проклятии.

Появился в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Безымянный город» (The Nameless City, 1921), а затем фигурировал у Августа Дерлета в «Хранителе ключа» (The Keeper of the Key, 1951).



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ



Гиперборея

Hyperborea

«Жизнь за жизнью, эру за эрой, он возвращался на оцупь через долгие циклы, за которые Гиперборея вознеслась из дикости к вершинам цивилизации».

Кларк Эштон Смит

Древний материк, существовавший на севере земного шара задолго до появления нынешней цивилизации, сегодня овеян мифами не менее поразительными, чем рассказы об Атлантиде, Лемурии или континенте Му. Фрагментарные сведения о позабытых чудесах этой легендарной земли чудом сохранились благодаря «Книге Эйбона», написанной на ее утраченном языке.

Известно, что Гиперборея существовала много веков и достигла немислимого для столь седой древности развития. Здесь были свои правители и колдуны, люди строили величественные города из мрамора и гранита, со шпилями и куполами. Так, первоначальной столицей страны был Коммориом, город блистательных дворцов и несметных сокровищ. Но когда колдунья из северного Поляриона предсказала его жителям страшную участь, Коммориом был полностью брошен, а в дне пути от него была возведена новая столица — Узударум, куда и переселились гиперборейские правители.

Природа Гипербореи отличалась многообразием: на ее просторах находилось место как густым влажным джунглям, так и мрачным вершинам Эйглофианских гор и безжизненным ледникам на севере. Не менее удивителен был ее животный мир: здесь обитали саблезубые тигры, туры, мамонты и даже динозавры.

Гиперборейцы почитали немислимых божеств во главе с жабоподобным Тсатогуа, явившимся на Землю с далеких звезд. Здесь же обитали и бесформенный Уббо-Сатла — прародитель всего живого, и Абот — источник нечисти. Сохранились истории и о невообразимых могущественных созданиях, таких как гигантский белый червь, едва не погубивший гиперборейских магов, или разумные пауки и птеродактили, жившие в недрах горы Вурмисадрет.

Однако ни боги, ни пророчества не уберегли легендарный материк от гибели: когда его развитие достигло своего пика, началось великое обледенение, и скверный климат Поляриона распространился на остальную часть Гипербореи, стубив все, что было достигнуто людьми за прежние эпохи.

Первые упоминания Гипербореи встречаются в античных источниках — еще Геродот описывал ее как легендарную северную страну. Кларк Эштон Смит позаимствовал идею ее существования для своего Гиперборейского цикла, начатого «Рассказом Сатампры Зейроса» (The Tale of Satamptra Zeiros, 1929). Другие знаковые произведения — «Уббо-Сатла» (Ubbo-Sathla, 1932), «Пришествие белого червя» (The Coming of the White Worm, 1933), «Семь испытаний» (The Seven Geases, 1934).

Всего цикл включает десять законченных рассказов.

Г. Ф. Лавкрафт в «Хребтах безумия» (At the Mountains of Madness, 1931) упомянул гиперборейские города Коммориом и Узударум, а в «Шепчущем во тьме» (The Whisperer in Darkness, 1930), обыграв имя своего друга по переписке, отметил «Коммориомский цикл мифов, сохраненный атлантическим верховным жрецом Кларкэш-Тоном».

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ



Данвич

Dunwich

«Сам не зная почему, путник не решается спросить дорогу у одиноких сгорбленных фигур, стоящих в дверях своих покосившихся домов или на каменистых лугах. Они кажутся такими молчаливыми и скрытными, что у путника возникает ощущение, будто он столкнулся с запретными вещами, от которых следует держаться подальше».

Г. Ф. Лавкрафт

Если в центральной части Массачусетса, не доезжая до Эйлсбери, свернуть на развилке Динс-Корнер на неприметную дорогу и пересечь по старому крытому мосту Мискатоник, то можно оказаться в полузаброшенной деревушке, представляющей собой скопище обветшалых лачуг с островерхими крышами, притаившихся в тени огромного Сторожевого холма.

Основанная в 1692 году переселенцами из Салема и первоначально носившая название Нью-Данич, эта деревушка старше любого другого поселения на тридцать миль вокруг. В ее южной части до сих пор сохранились каменные стены подвала и печная труба дома Бишопов 1700 года, в то время как самой поздней постройкой является водяная мельница 1806-го.

Пыльная дорога, проходящая по главной улице Данвича мимо церкви, приспособленной под хозяйственные нужды лавки Осборна, тянется далеко на север, но уже давно никем не используется, а отходящие от нее грунтовки петляют по каменистым склонам холмов мимо одиноко разбросанных ферм с редкими полями и скудными лугами. Там живут вырождающиеся вследствие частых случаев кровосмешения ветви фамилий Бишопов, Уэтли, Осборнов, Фраев и Сойеров. Они угрюмы, немногословны и до сих пор хранят старинные суеверия об обитавших в этой местности индейцах, которые тайно собирались на вершинах холмов, чтобы свершать свои языческие обряды, сопровождавшиеся ярко пылавшими кострами и оргиастическими молениями.

Холмы в Данвиче издревле пользуются недоброй славой, в особенности Сторожевой холм, плоскую вершину которого венчают древние монолиты — два круга вертикально поставленных каменных глыб с ровным валуном в центре, которые, как считается, служили местами индейских погребений. Нередко среди холмов из-под земли раздаются странные шумы, грохот и шипение, а на лишенном всякой растительности склоне, называемом Дьяволовым хмельником, ощущается ядовитый смрад. Преподобный Абиах Ходли лично засвидетельствовал эти явления и отметил их дьявольскую природу в своей проповеди, напечатанной в Спрингфилде в 1747-м, вскоре после чего бесследно исчез.

Сразу за холмами Данвича начинается дикая местность, поросшая жесткими кустарниками дикого шиповника и сорными травами, а мрачные лощины таят в себе глубокие овраги с тенистыми ручьями, впадающими в болота, населенные лягушками и светляками. Гнездящимся в лощинах бесчисленным козодоям местная молва до сих пор приписывает способность закликать души умирающих оглушительным стрекотом в такт их дыханию.

Несмотря на красоту первозданной природы, чужаки никогда не приживались в Данвиче и всегда избегали его. Промышленность XIX столетия здесь не процветала, а после произошедшего в 1928 году «данвичского кошмара» с дорог были убраны все указатели, ведущие к деревушке. Так что даже если случайные путники и забредают сюда, то испытывают невольное желание поскорее убраться, лишь позднее узнав, что побывали в Данвиче.

*Впервые описан Г. Ф. Лавкрафтом в его повести «Ужас Данвича»
(The Dunwich Horror, 1928).*



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

Долина Северн

Severn Valley

«Я не оглядывался, спускаясь по каменной лестнице, и не сводил глаз с дороги перед собой, пока мерцающий Северн не остался далеко за горизонтом. И пока не очутился зажат в лондонском трафике, я все думал о чуде за моей спиной, и даже сейчас не могу отделаться от мыслей о том, что увидел...»

Рэмси Кэмпбелл

Неприметная на карте Англии долина реки Кем, что в графстве Глостершир на западе страны, являет собой удивительное средоточие источников тайн и легенд, коими пропитана история этой небольшой области. И хотя долина Северн вовлечена в общественную жизнь и совсем не слывет местом отчуждения — здесь проложена железная дорога, проходит автомобильная трасса и есть многие привычные блага, — не раз случалось, когда го-стям этого края приходилось в ужасе бежать из долины — или же остаться в ней навсегда...

Долина Северн отнюдь не безлюдна: здесь имеются вполне обычные поселения. Крупнейшее из них — Бричестер, современный город с офисными зданиями, торговыми центрами, университетом и прочими аспектами цивилизации. Сам по себе он ничем не отличается от множества других в английской глубинке, но под шпильями домов из красного кирпича здесь живет немало чернокнижников. В тайне ото всех они вершат свои темные дела, следуя уставам эзотерических культов и чтя Великих Древних.

Неподалеку от Бричестера расположено озеро, вокруг которого ветшают заброшенные лачуги, и едва ли сюда следует стремиться тем, кто не жаждет обрести Зеленую порчу и стать безвольным служителем неземного слизня Глааки, обитающего на дне этого таинственного водоема.

На западе долины стоит, окружен лесами, Гоутсвуд — по слухам, он населен нелюдьми и связан с Шуб-Ниггурат, Черной Козлицей, некогда находившей пристанище в его окрестностях. Еще одна деревушка, Клоттон, в 1931 году была захвачена пришельцами, и теперь посторонние ее избегают. А Темпхилл, как считается, построен вокруг церкви из иного измерения и сегодня отчасти заброшен...

В этой долине действительно хватает странностей. Быть может, виной тому темные практики древних римлян, чей дух до сих пор не выветрился из здешних каменных руин, быть может — всего лишь фантазии суеверных местных жителей, но что-то с этим местом не так. Порой вовсе кажется, будто долина неким образом притягивает непостижимые ужасы из иных миров...

Придумана Рэмси Кэмпбеллом по совету Августа Дерлета как аналог так называемой Страны Лавкрафта в Массачусетсе. Является местом действия рассказов из авторского сборника «Обитатель озера и менее приветливые жители» (The Inhabitant of the Lake and Less Welcome Tenants, 1964). Среди них — заглавный «Обитатель озера» (The Inhabitant of the Lake, 1964), «Разрывающий завесы» (The Render of the Veils, 1964), «Комната в замке» (The Room in the Castle, 1964) и другие.

При этом первое упоминание севернских топонимов состоялось ранее — на страницах рассказа «Церковь на Хай-стрит» (The Church in High Street, 1962).



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

Инсмут

Innsmouth

«А почему все так не любят Инсмут? Ну, молодой человек, вам не следует слишком доверять тому, что судачат тут люди. Их трудно разговорить, но если уж станут болтать — то не заткнешь. Они рассказывают об Инсмуте, в основном шепотом, наверное, лет сто, и сдается мне, ничто больше их так не пугает».

Г. Ф. Лавкрафт

Сей прибрежный городок в округе Эссекс, штат Массачусетс, вполне сошел бы за обычное рыбацкое захолустье вроде соседних Ипсвича или Ньюберипорта, если бы не его дурная слава. Во всей округе об Инсмуте принято лишней раз не вспоминать, а с его жителями — не водить никаких дел.

Основанный в 1643 году в устье реки Мануксет, Инсмут всегда был сам по себе. От других поселений его отрезают болота и заливы, а суеверных моряков отпугивает Чертов риф, что торчит из воды поблизости. Впрочем, некогда здесь кипела жизнь: работал порт, процветало судостроение и мореходство, была развита промышленность. Однако в XIX веке все пришло в упадок — сперва тому послужили большие потери в Англо-американскую войну, а затем события 1846 года, когда половина населения города исчезла без следа. После той страшной ночи здесь не осталось никого, кто не присягнул морскому богу Дагону.

Легенды, коими овеян Инсмут, едва ли вызовут доверие у здорового человека. Однако сегодня невозможно попасть в город, не услышав о сокровищах с дальних морей, учрежденном Обедом Маршем Эзотерическом ордене Дагона, чьи члены роднились с Глубоководными, и, наконец, о секретном расследовании 1927 года, которое привело к массовым арестам и крупным разрушениям.

Но вопреки всему Инсмуту удалось сохранить внешнее очарование. Большинство зданий было построено еще в эпоху, когда город процветал. Даже заброшенные и неухоженные, они по-прежнему являют собой достойные образцы георгианской архитектуры. Безмолвно теснясь вдоль пустынных улиц, они будто служат отражением старинной американской культуры, что безвозвратно изменилась с той поры — всюду, но только не здесь.

Особенно разрушения заметны ближе к береговой линии — гавань занесена песком и огорожена молом, где остался лишь фундамент маяка. Но что самое неприятное, запах моря превращается здесь в тошнотворную рыбью вонь, от которой легко лишиться чувств.

И все же наибольший страх у редких гостей Инсмута вызывает не аура запустения и не грозный вид Чертова рифа — а местные жители. Легко заметить, что у большинства из них выражены общие черты — это знаменитый «инсмутский облик»: низкие сплюснутые головы, плоские носы, выпученные глаза. В самом деле, есть в инсмутцах что-то рыбье. Единственное, что облегчает пребывание здесь, — это то, что днем местные почти не появляются на улицах. А тому, что происходит в Инсмуте после заката, едва ли съшутся живые свидетели.

Впервые упоминается в рассказе «Селефаис» (Celephaïs, 1922), но наиболее полное описание получает в повести «Морок над Инсмутом» (The Shadow over Innsmouth, 1931).

Впоследствии становится местом действия доработанных Абгустом Дерлетом рассказов «Рыбак с Соколиного Мыса» (The Fisherman of Falcon Point, 1959) и «Инсмутская глина» (Innsmouth Clay, 1971), а также ряда произведений последователей Г. Ф. Лавкрафта.

Образ города во многом основан на реально существующем Ньюберипорте, штат Массачусетс.



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

Й'ха-нтлеи

Y'ha-nthlei

«Мы уплыдем к тому угрюмому морскому рифу и нырнем сквозь черные бездны в циклопический и многоколонный Й'ха-нтлеи, и в этой обители Глубоководных будем вечно жить среди чудес и великолепия».

Г. Ф. Лавкрафт

Совсем рядом с помраченным Инсмутом, меньше чем в трех километрах от береговой линии расположен еще один город. И хотя жизнь в нем бурлит посильнее, чем в запустелом порту, о самом его существовании известно лишь немногим. Дело в том, что Й'ха-нтлеи находится под водой, у подножия того самого Чертова рифа, о котором моряки травят жуткие байки далеко за пределами Новой Англии.

Неудивительно, что никто из людей не видел подводного города, а те существа, что там бывали, конечно, не станут об этом рассказывать. Ведь несмотря на то, что многие из этих существ некогда и принадлежали к человеческому роду, со своей ужасной трансформацией они утратили все, что в них имелось людского. Приняв поклонение Отцу Дагону и Матери Гидре, они исполняли на Чертовом рифе столь богохульные обряды, что едва ли после этого их можно назвать людьми. Невесть какие страсти творились в этом месте, особенно в Вальпургиеву ночь и в канун Дня всех святых, когда из города пропадали юноши и девушки! До берега доносились раздирающие душу завывания, а некоторые из моряков, кому «посчастливилось» проплыть рядом, рассказывали о снующих туда-сюда темных фигурах, словно проникающих в пещеры, что зияют между скал.

Эти служители Дагона постепенно обретали так называемый «инсмутский облик» и начинали видеть Й'ха-нтлеи во снах. Их манили его фосфоресцирующие дворцы с множеством террас, их приводили в восторг сады дивных губчатых кораллов и гротескных ветвистых водорослей разных цветов. Попасть в этот город становилось главной их целью и наивысшим блаженством. Когда же их превращение завершалось, люди-рыбы наконец оказывались в Й'ха-нтлеи, там, где их собратья-Глубоководные жили уже много тысяч лет. Там, где не суждено побывать ни одному человеку. И после этого их больше никто не видел.

Во время известных инсмутских событий февраля 1928 года, когда подводная лодка Военно-морских сил США выпустила торпеды в бездну у Чертова рифа, Й'ха-нтлеи серьезно пострадал от разрушений. Но не весь — жизнь в нем продолжается до сих пор, и лишь его обитателям ведомо, какие невообразимые вещи там происходят. Не знаем мы и сколько еще подводных городов построила их раса в глубинах Мирового океана. И какие угрозы для человечества могут там таиться...

*Упоминается в повести «Морок над Инсмутом»
(The Shadow over Innsmouth, 1931).*



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

Кингспорт

Kingsport

«Это была странная картина, но поскольку я являлся чужаком в Новой Англии, то никогда раньше не видел ничего подобного. И хотя мне здесь нравилось, но было бы лучше, если бы на снегу встречались следы ног, а на улицах люди, и хотя бы на нескольких окнах не были задернуты шторы».

Г. Ф. Лавкрафт

Недалеко от Аркхема, в окружении поросших ивами холмов и каменистых утесов, на самом побережье расположился старинный Кингспорт. Основанный еще в XVII веке как маленькое рыбацкое поселение, со временем он разросся в городок, но все еще сохранил следы архитектуры колониального периода: мощеные бульжником тесные улицы со скрипучими вывесками, мансарды и фронтоны под старомодными островерхими крышами с печными трубами, шпильями и флюгерами, нависающие над темными улочками меж домов с ромбовидными окошками. На внушительном Централ-Хилл, где некогда возвышалась каменная конгрегационалистская церковь с усеянным черными надгробиями кладбищем, теперь выстроен госпиталь, но от площади перед ним, как и прежде, извилистые и крутые улицы спускаются к кингспортской гавани, с ее деревянными причалами и мостками.

Там, на прибрежной улице с незамысловатым названием Уотер-стрит, все еще стоит уютный плющом обветшалый дом Страшного старика — древнего, как сам город, сумасброда, что разговаривает с раскачивающимися в бутылках свинцовыми маятниками и бормочет в свою длинную седую бороду странные вещи о загадочном доме на окутанном туманом утесе. Для жителей Кингспорта вздымающиеся на севере бухты утесы всегда служили верными ориентирами, и каждый имел свое название, например: Отец Нептун, Оранжевый мыс или Дамба. Но самый высокий и неприступный из них, называемый Туманной вершиной, неизменно вызывал у горожан суеверный страх и благоговейный трепет. С незапамятных времен стоявший на его вершине небольшой дом, дверь которого обращена к океану, а окна каждую ночь озаряются таинственными огнями, служил объектом различных толков и домыслов. Даже когда приехавший в Кингспорт философ Томас Олни рискнул взобраться на вершину этого утеса, чтобы встретиться с загадочным обитателем дома, то Страшный старик оказался единственным, кому он рассказал об увиденном там.

Тихий Кингспорт всегда окутывало множество легенд и тайн, он не избежал волны ведьмовских гонений, захлестнувшей соседний Салем, и в 1692 году нескольких горожан повесили по обвинению в колдовстве. А в 1740-х здесь были разоблачены невыразимые обряды, проводившиеся в подземных пещерах под церковью на Централ-Хилл, о чем еще долго ходили самые чудовищные слухи, передававшиеся исключительно шепотом. Но и сегодня, спустя столетия, зимними ночами в город устремляются чужаки, чтобы принять участие в древних празднествах своих предков — колдовских шабашах изъеденных червями мертвецов.

Впервые появился в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Страшный старик» (The Terrible Old Man, 1920), а затем описан в рассказах «Праздник» (The Festival, 1923) и «Загадочный дом на Туманном утесе» (The Strange High House in the Mist, 1926).



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

Пнакотус

Pnakotus

«Исполинские строения тянулись на едва ли не бесконечные лиги, и каждое было окружено собственным садом, и высились они вдоль мощеных улиц, что достигали аж двухсот футов шириной. Внешне они сильно отличались друг от друга, но лишь редкие из них не имели пятисот футов в длину и тысячи в высоту. Многие казались до того бескрайними, что их фасады, должно быть, простирались вдаль на тысячи футов, тогда как иные подобно горам устремлялись в серые, окутанные паром небеса».

Г. Ф. Лавкрафт

Когда многие миллионы лет назад на Земле господствовала Великая Раса Йит, ее цивилизация выстроила целый сонм городов, но до сегодняшнего дня дошли сведения лишь об одном из них — очевидно, имевшем наибольшее значение. Ведь именно в Пнакотусе, располагавшемся в глубине Большой Песчаной пустыни, что на северо-западе Австралии, хранились все знания, изобретения и опыт, накопленные представителями этой величайшей из известных рас.

Его громадные многоуровневые здания дивных изогнутых форм, с садами на крышах и зубчатými парапетами, с блочными стенами, покрытыми мудренными геометрическими узорами и иероглифическими письменами на забытом языке Великой Расы, и могучие башни с монументальными арками, и дворцы с наклонными галереями и таинственными коридорами — эта захватывающая дух масштабность решительно меркла перед важностью того, что скрывалось под нею. Ибо подземная сеть проходов Пнакотуса приводила к величайшему центральному архиву — средоточию мудрости всей вселенной!

Среди рядов металлических ячеек с надежно защищенными контейнерами хранилась история разумной жизни. Она включала сведения о необъятном пространстве космоса от момента ее зарождения до еще не наступившего конца. Йитианцы, способные обмениваться разумом с представителями иных рас, принесли сюда знания несметного множества всевозможных существ. Приводя в своих телах сознания инородных пленников, они на протяжении бесчисленных веков выписывали все, что те накопили в прошлом и что накопят в будущем. Здесь, вероятно, были написаны Пнакотикские манускрипты, до сих пор высоко ценимые в оккультных кругах. Здесь же, в секции земных позвоночных, содержалась и история человечества, записанная плененными сознаниями людей в конусообразных телах. Известно, что в числе этих людей был профессор Мискатоникского университета Натаниэль Уингейт Пизли, перенесенный сюда в эпоху далекого прошлого из начала XX века.

В 1935 году профессор Пизли вернулся в Пнакотус — уже в собственном теле, когда возглавлял археологическую экспедицию в этом месте и в деталях вспомнил забытый библиотечный город из своих снов. Глубоко занесенный песками, город оказался нещадно истерзан временем, но бесценный центральный архив и спустя миллионы лет остался нетронут!

Подробно описывается в рассказе «Тень из безвременья» (The Shadow Out of Time, 1935). При этом названия городу Г. Ф. Лавкрафт не дает: в его произведениях упоминается только заглавие письменного наследия Великой Расы Йит — Пнакотикских манускриптов. Сам же Пнакотус впервые именуется значительно позже — в рассказе Лина Картера «Зотх-Оммог» (Zoth-Ommog, 1976), в котором также приводится предполагаемый перевод названия — «город архивов».



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

Провиденс

Providence

«Провиденс, старомодный и величественный, раскинувшийся на семи холмах над лазурной гаванью, с зелеными террасами, поднимающимися к шпильам и цитаделям живой древности...»

Г. Ф. Лавкрафт

В своей старинной колониальной архитектуре, улицах с внушительными коттеджами и лабиринтах улочек меж домов XVIII века Провиденс все еще сохранил забытый дух Новой Англии. С давних пор этот город в Род-Айленде служил всеобщим прибежищем чудаков, свободных и несогласных, которые оставили в его истории особый след.

Так, на вершине холма Проспект-стрит, к востоку от реки, можно увидеть богатый особняк в георгианском стиле, принадлежащий семейству Вардов. Их единственный сын Чарльз, как считается, бесследно исчез в 1928 году из психиатрической лечебницы, куда был помещен после того, как, заинтересовавшись темными делами своего предка Джозефа Карвена, повредился в рассудке. Несмотря на то, что память о Карвене была старательно стерта со страниц истории Провиденса, в негритянском квартале на Олни-Корт все еще стоит его особняк 1761 года. С двускатной крышей, высокой дымовой трубой, треугольным фронтоном, резной парадной дверью с веерообразным окошком и дорическими пилястрами, обветшалый от времени, он все же сохранил следы былой роскоши.

В восточной части города, недалеко от Брауновского университета, где до 1926 года преподавал профессор Джордж Энджелл, в старинном доме на Колледж-стрит недолго жил талантливый художник и поэт Роберт Блейк. Там его и нашли мертвым после сильной ночной грозы в августе 1935-го, у западного окна кабинета, выходящего на склон холма, где посреди крыш домов на Федерал-Хилл высилась заброшенная и ныне снесенная до основания каменная церковь Свободной Воли 1810–1815 годов постройки. В 1844-м она служила прибежищем зловещей секты Звездной Мудрости, основанной профессором Енохом Боуэном вокруг таинственной реликвии, привезенной им из Египта. Но к 1877 году все члены секты исчезли, а церковь так и осталась стоять опустевшей и окруженной мрачными толками о призраках, обитавших в ее высоком шпиле с заколоченными окнами.

На Бенефит-стрит, когда-то называвшейся просто Бэк-стрит, располагается двухэтажный дом, с островерхой крышей, глухой мансардой, георгианским портиком и ионическими пилястрами. Уильям Харрис возвел его в 1763 году на том самом месте, где когда-то захоронения первых поселенцев подходили вплотную к хижине семейства Руле — французских гугенотов, обвиненных в колдовстве и изгнанных даже из Провиденса. Вплоть до 1919 года дом служил источником различных слухов, поскольку в нем часто умирали жильцы, словно что-то подтачивало их здоровье, вытягивало жизненные силы и лишало рассудка. Впрочем, причиной тому справедливо считали сырой и поросший плесенью подвал, каменная стена которого после выравнивания улицы оказалась на одном уровне с дорогой, где в 1840-х прогуливался сам Эдгар Аллан По. Поговаривают, будто спустя столетие после смерти прославленного поэта на улицах Провиденса видели по меньшей мере семерых человек, похожих на него как две капли воды, что лишь подтверждает мистическую репутацию города, столь же древнюю и глубокую, как сам дух Новой Англии.

Дома, улицы и исторические личности Провиденса, родного города Г. Ф. Лавкрафта, нашли отражение в таких его произведениях, как «Заброшенный дом» (The Shunned House, 1924),

«Случай Чарльза Декстера Варда» (The Case of Charles Dexter Ward, 1927),

«Скиталец тьмы» (The Haunter of the Dark, 1935) и прочих.

people of and know
-city here + there



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

Providence

Р'льех

R'lyeh

«...кошмарный город-труп Р'льех, построенный за неизмеримые эоны лет до начала времен исполинскими омерзительными существами, что спустились с темных звезд».

Г. Ф. Лавкрафт

Порой не следует желать узреть картины, недоступные человеческому взору. К подводному Р'льеху это относится в полной мере: то, что он сокрыт под толщей воды, вернее счесть милосердием, нежели вызовом для здравомыслящего исследователя. Вавилон древних демонов, акрополь чудовищ, этот город возник задолго до появления человека и непостижим для людского восприятия. Р'льех нельзя описать, передав всю его внушительность, и нельзя вообразить, не приняв искажений.

Этот город был воздвигнут внезапными созданиями, некогда населявшими планету, и впоследствии, когда звезды изменили положение, ушел под воду, на дно Тихого океана, где и пребывает поныне. Циклопические каменные громады, что его составляют, позеленели от водорослей и покрылись илом и грязью. При этом неестественное происхождение города нельзя не заметить — на него явственно указывает неправильная геометрия всех поверхностей и пространств. Очутившись среди этих чуждых монолитов и узрев их неправильные углы, всякий потерял бы ориентацию и не сумел бы отличить, где находится дно, а где выход к небу.

О величии цивилизации, расставившей эти громады, говорит как необъятный их масштаб, так и то, что многие глыбы испещрены необъяснимыми иероглифами, которые высекли ушедшие в небытие строители.

Самые же грандиозные среди этих сооружений — каменные гробницы, в которых упокоены богомерзкие чудовища с далеких звезд. Передавая под водой мысли, властелины древности переговариваются друг с другом в ожидании своего фатального воскресения.

Но даже эти усыпальницы меркнут перед главной цитаделью Р'льеха. Доминанта города увенчана чудовищного вида гробницей, в которой лежит сам Великий Ктулху. Именно здесь находится его дом, где он спит и видит сны. Именно отсюда исходит его зов. И когда звезды вновь станут благоволить древнему жрецу — тогда верные служители его культа разрушат место его заточения, и Ктулху возобновит свое правление на Земле.

Введен Г. Ф. Лавкрафтом в рассказе «Зов Ктулху» (The Call of Cthulhu, 1926), после чего, ввиду значимости своего самого известного обитателя, упоминается во множестве произведений как самого мечтателя из Провиденса, так и его последователей.



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ

Хребты безумия

Mountains of Madness

«Я не мог отделаться от чувства, что они были злом — Хребты безумия, чьи дальние склоны выходили к проклятой, абсолютной бездне. Этот клокочущий, полусвещенный фон из облаков подавал невыразимые намеки на смутную, бесплотную потусторонность, уходящую далеко за пределы земного пространства, и ужасающее напоминание о полной удаленности, оторванности, изоляции и наступившей эоны назад гибели этого нехоженого, непостижимого южного мира».

Г. Ф. Лавкрафт

В глубине самого загадочного материка планеты, в стране снежных бурь и пронизывающего холода сокрыто место, где нужно остерегаться давать волю воображению. В Восточной Антарктиде, южнее Земли Королевы Мэри и Земли Уилкса, возвышаются захватывающие дух вершины, не имеющие аналогов на нашей планете. На порядок выше Гималаев, они сходны разве что с пиками на картинах Николая Рериха. Хребты, удивительно протяженные, тянутся так плотно, что заглянуть сквозь них невозможно. Склоны усеяны отдельными циклопическими блоками в виде правильных кубов и выступов, а возле этих блоков чернеют входы в пещеру — до того ровные, что введут в ступор даже опытного геолога.

Однако стоит преодолеть хребты и взглянуть на то, что они скрывают, — и их искусственное происхождение, каким бы невероятным оно ни казалось, подтверждается самым наглядным образом. Именно здесь, на плоскогорье высотой более шести тысяч метров, сохранился древнейший город. Тот самый, что стал последним оплотом расы звездоголовых Старцев. Поразительно живучие и непостижимо развитые, Старцы ушли в южные края вследствие войн с потомками Ктулху и грибообразными Ми-го, чтобы построить здесь свои каменные лабиринты. Позднее, после восстания протоплазменных шогготов, город пришел в запустение...

Сразу за Хребтами безумия открываются виды на циклопическое нагромождение самой причудливой архитектуры — иссиня-черных башен, игольчатых шпилей и очевидно непропорциональных конструкций, которые своей гротескностью будто нарочно насмеваются над законами геометрии. Объемы конусов, цилиндров и пирамид соединяются сетью трубчатых мостов, которые тянутся на запредельной высоте. И хотя за миллионы лет, минувших после падения звездоголовых, строения обветшали и местами претерпели разрушения, могущество расы, дольше всех прочих господствовавшей на планете, даже теперь ощущается каждым, кому выпадет узреть этот колоссальный город. Стоит ли упоминать, что сей и поныне грозный вид способен не только впечатлеть беззащитного гостя Антарктики, но и запросто навлечь на него безумие...

До сих пор единственными людьми, видевшими эти хребты, были члены печально известной экспедиции Мискатоникского университета 1930–1931 годов, и впоследствии немногие выжившие в ней старались отвадить исследователей от этих мест. Но надолго ли новым безумцам, одержимым жаждой открытий, хватит здравого смысла, чтобы не приближаться к таинственным смертоносным пикам?

Появляются в романе «Хребты безумия» (At the Mountains of Madness, 1931), повествующем о печальной судьбе Мискатоникской экспедиции под руководством профессора Уильяма Дайера.



ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗЕМЛИ





ИНЫЕ МИРЫ



Дийлат-Лин

Dylath-Leen

«Дийлат-Лин с его тонкими гранеными башнями издали казался похожим на мост гигантов, и улицы его были мрачны и неприветливы. Там у многих пирсов теснилось немало печальных таверн, а в городе бродили диковинные моряки со всех концов света, а кое-кто, как поговаривали, прибыл даже из портов, коим нет места на земле».

Г. Ф. Лавкрафт

В Стране Снов существует несколько больших и диковинных городов. Один из них — Дийлат-Лин. Если путник минует Зачарованный лес и выйдет к Ултару, а затем пойдет берегом вверх по течению вдоль быстрой и поющей реки Скай, к самому Южному морю, то на седьмой день увидит высокие черные башни города, сложенные из базальтовых глыб. Странника ждет приятная дорога к Дийлат-Лину — вдоль старинных постольных дворов в сонных рыбацких поселках, живописных домиков и ветряных мельниц.

Однако в Ултаре ходит дурная слава о Дийлат-Лине из-за черных галер, что приплывают туда с грузом рубинов из неведомых краев. Никто из ултарцев не бывал там, однако купцы из большого портового города закупают ултарскую шерсть и продукты с огородов.

В Дийлат-Лине, с его тонкими гранеными башнями и неприветливыми и мрачными улицами, бродят диковинные моряки со всех концов света. Прибытия страшных черных галер ждут в Дийлат-Лине с ужасом: их сопровождает невыносимый смрад, а купцы, что с них сходят, покупают, не жалея огромных сумм, лишь золото да упитанных чернокожих рабов из Парга за рекой.

Неприятные торговцы с галер, что привозят лучшие рубины, внешне напоминают людей. У них большие рты, на головах тюрбаны с двумя верхушками, а ноги обуты в диковинные короткие сандалии. Однако никто не видел гребцов этих зловещих галер, чьи весла в три ряда сновали так быстро и мощно, что пугали горожан.

Дийлат-Лин никогда не пустил бы смрадные галеры в свой порт, если бы не прекрасные рубины. Ни один рудник в Стране Снов не мог похвастаться такими огромными драгоценными камнями. Секрет этих уникальных рубинов в том, что добывают их в лунных каменоломнях отвратительные существа, которые не показываются из трюма жителям Дийлат-Лина и любят отведать особо мясистых черных рабов.

Но мрачный город торгует не только с лунными галерами. Если отплыть по Желтому морю, то к вечеру одиннадцатого дня покажется огромный остров Ориаб и взметнувшийся в небо снежный пик Нгранек. На Ориабе путника встретит порт Бахарны, большого и шумного города. Оттуда в Дийлат-Лин поставляют душистые смолы, хрупкие сосуды и фигурки, вырезанные из древней нгранекской лавы. Взамен торговцы покупают ултарскую шерсть, ткани и резные поделки из слоновой кости от чернокожих ремесленников из Парга.

Город описывается в повести «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



ИНЫЕ МИРЫ

Зачарованный лес

Enchanted Woods

«На потаенных тропинках этой непроходимой чащи, где низкие широкие дубы сплетают протянутые друг к другу ветви, а диковинные грибы на их стволах испускают таинственное сияние, обитают хитрые и необщительные зуги, которым ведомо много темных тайн мира грез и кое-какие тайны мира явного, ибо сей лес двумя опушками подступает к жилищам людей, хотя где именно — сказать нельзя».

Г. Ф. Лавкрафт

Если погрузиться в легкий сон и преодолеть семьдесят ступенек, ведущих к пещере огня, где обитают бородатые жрецы, и испросить их благословения, а затем еще семьсот ступенек к воротам глубокого сна, то путник окажется в зачарованном лесу.

Ориентироваться в этом необычном месте страннику поможет сияние диковинных и сочных грибов. Гигантские деревья образуют фосфоресцирующие туннели, по которым опытный сновидец из нашего мира может пройти вглубь леса и дальше, на просторы Страны Снов.

В самом центре леса, где выложен круг из покрытых мхом валунов, находится поселение местных обитателей — любопытных зугов. Язык этих бурых существ с сияющими зловещими глазами напоминает стрекот, а обитают они в потаенных норах и древесных стволах и могут быть опасны для неопытных сновидцев и беззащитных созданий. Зуги питаются древесными грибами, но, по слухам, не прочь полакомиться человечинной. Известно, что многие вступали в пределы леса и назад не возвращались.

В глубине чащи, где дубы теснятся все плотнее, есть место, которого боятся зуги. Окруженная зарослями густых грибов, засохших деревьев и гнилой плесени, на земле покоится огромная каменная плита с внушительным железным кольцом. Древние круги из мшистых валунов и монолитов, которые встречаются в лесу, воздвигли отвратительные гиганты — гуги, которые возносили ужасные жертвы иным богам. За это земные боги изгнали их в подземные пещеры, оставив единственную огромную глыбу-дверь с железным кольцом, ведущую в отвратительные подземелья, в самый центр города гугов — высокую башню со знаком Кофа. Гиганты опасаются открывать эту плиту изнутри из-за ниспосланного на них проклятия, предпочитая оставаться под зачарованным лесом, где в кромешной тьме они охотятся на омерзительных гасгов, обитающих в склепах Зин.

Если путник резко свернет перед этим входом, то к рассвету выйдет к лесной опушке и быстрой реке Скай, к тучным лугам, вспаханым полям и соломенным крышам деревушки. Жители этого края укажут сновидцу путь дальше, к Ултару. Если же через лес он отправится на запад, то увидит золотые поля, тысячи бутонов и прекрасные сады вдоль реки Укранос, а затем и позолоченные шпильки Трана.

*Впервые появился в повести «Сновидческие искания неведомого Кадата»
(The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).*



ИНЫЕ МИРЫ

Йаддит

Yaddith

«Он спросил Бытие, удастся ли ему проникнуть в призрачный, фантастический мир с пятью разноцветными солнцами, неизвестными созвездиями и головокружительными черными кручами, в мир, где обитают похожие на тапиров существа с клешнями, высятся причудливые башни, где прорыты страшные туннели, а над ними царят цилиндры».

Г. Ф. Лавкрафт

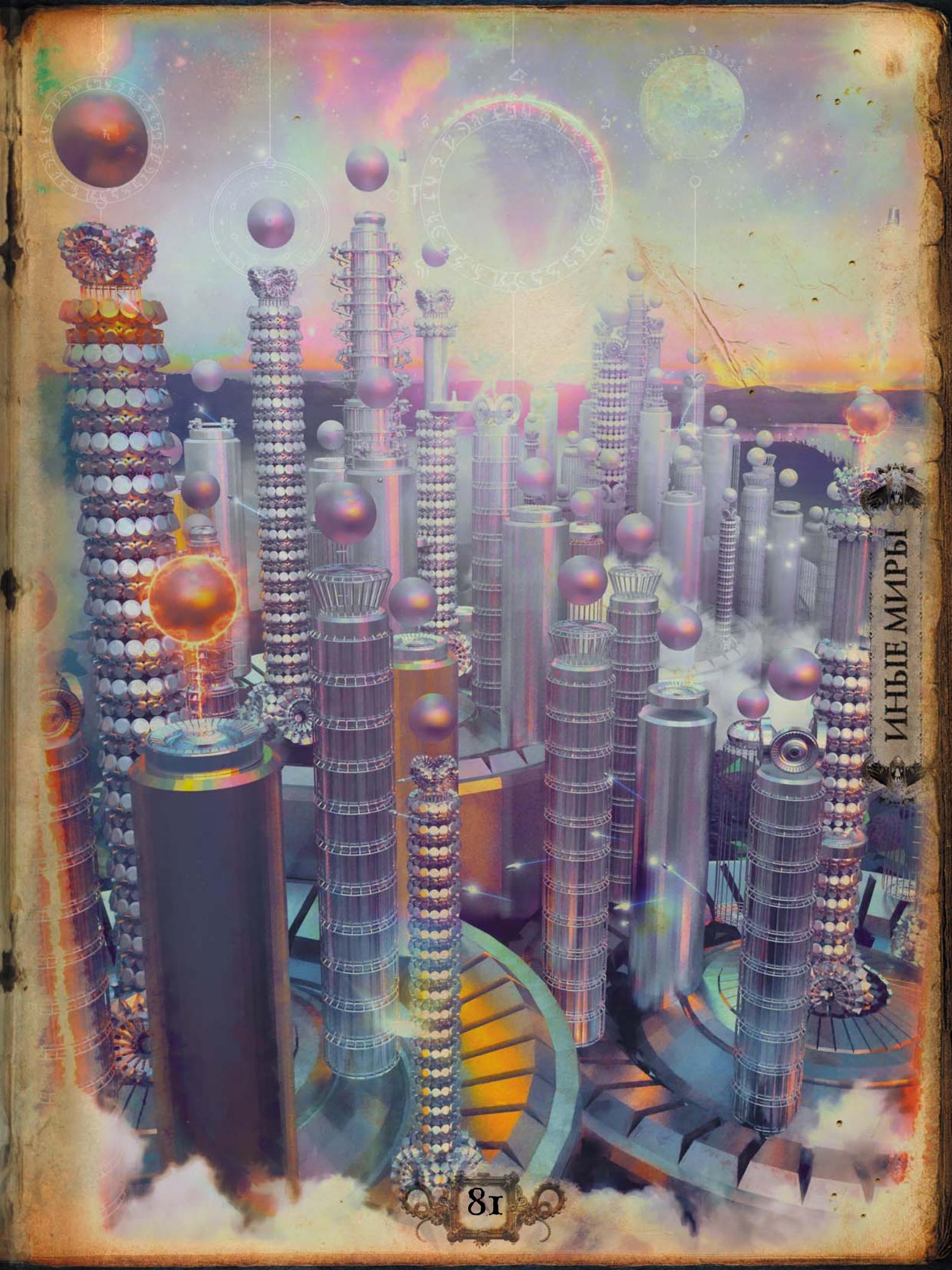
Колоссальная бездна эонов и миллионы световых лет отделяет Йаддит от Земли. Эту далекую планету населяют необычные клешнерукие создания с телами насекомых, покрытые жесткой чешуей. Они выстроили города и улицы из неведомого на Земле металла, который сверкает разными цветами в свете ближайших звезд.

Клешнерукие существа искусны в магии и науке. Благодаря могущественным чарам жители Йаддита удерживают злобных бхолов в их норах и туннелях, которые избороздили всю планету.

На Йаддите время течет иначе, и клешнерукие маги считаются сверхдолгожителями. Они издревле торговали с обитателями многих чужеземных миров, путешествуя сквозь время и пространство с помощью специальных световых кораблей-оболочек. В их металлических библиотеках собрана мудрость десятка тысяч существующих и погибших миров.

Однако планете суждено погибнуть из-за ужасных бхолов. Спустя миллионы лет гигантские твари вырвутся из пещер и уничтожат планету. Покидая Йаддит в образе клешнерукого мага Зкаубы, человек Рэндольф Картер увидел, как огромные бхолы вырвались наружу, а омертвевшая планета стала разваливаться на куски. Чары мага Зкаубы, наложенные на сверкающий корабль-оболочку, спасли Картера от неминуемой гибели, когда огромный бхол пытался дотянуться до него.

Планета Йаддит описывается в рассказе «Врата Серебряного Ключа» (Through the Gates of the Silver Key, 1933), написанном Г. Ф. Лавкрафтом в соавторстве с Эдгаром Хоффманом Прайсом.



ИНЫЕ МИРЫ

Йекуб

Yekub

«Мало-помалу начали просачиваться робкие, волнующие зрительные образы. Свойство и поле обзора были не такими, к каким он привык, однако он мог приблизительно соотнести эти чувства с теми, что принимал за зрение. Когда же ощущение обрело некоторое постоянство, Кэмпбелл понял, что, должно быть, все еще пребывает в муках кошмара».

Г. Ф. Лавкрафт

Затерянная в далеком космосе, планета Йекуб в первую очередь знаменита населяющими ее созданиями — расой червеобразных захватчиков, которые еще во времена глубокой древности поработили миры собственной галактики и с тех пор направляют угрозы извне за ее пределы. Существа с Йекуба, вопреки своей внешней нескладности, достигли настолько высокого уровня развития, что овладели поразительной технологией хрустальных кубов. Эти устройства образовывали специальные эфирные мосты, позволявшие йекубианцам перемещаться сквозь космос на невероятные расстояния, обмениваясь разумом с обитателями миров в иных галактиках. В результате за многие эпохи эти гигантские черви-многоножки истребили множество рас и заняли немало планет, сделав Йекуб сердцем поистине крупной и развитой цивилизации.

Тем не менее сведения о самой планете довольно скудны — даже несмотря на то, что ее напьющенные обитатели по меньшей мере дважды обменивались разумом с жителями Земли: впервые 150 миллионов лет назад, когда на Земле господствовала Великая Раса Йит, давшая захватчикам отпор, а затем — в 1935 году, когда на Йекуб попал американец по имени Джордж Кэмпбелл, который свойственной землянам хитростью сумел стать правителем над многоногими тварями.

Известно только, что здания Йекуба — циклопические строения из черного камня, похожие на скопления кубов, — удивительным образом приспособлены под червеобразную форму своих обитателей. Функцию дверей и окон в них исполняют высокие и узкие проемы-щели, сквозь которые в помещения поступает свет сапфировых сверхсолнц. Особенно среди этих многоступенчатых небоскребов, высящихся вдоль поросших папоротником улиц, выделяются храмы: их венчают роскошные купольные конструкции, залитые все тем же сапфировым светом. И под этими куполами располагаются устланные радужными полами круглые залы, в которых черви-жрецы Йекуба вершат лишь им одним ведомые обряды и ритуалы.

Появляется в рассказе «Угроза извне» (*The Challenge from Beyond*, 1935), который «по кругу» написали Кэтрин Мур, Абрахам Меррит, Г. Ф. Лавкрафт, Роберт И. Говард и Фрэнк Белнап Лонг. Описание Йекуба приведено во фрагментах трех последних авторов:

Г. Ф. Лавкрафт придумал историю червеобразной расы, Роберт Говард — название планеты, а Фрэнк Белнап Лонг — завершил историю Джорджа Кэмпбелла, оказавшегося в теле йекубианца.



ИНЫЕ МИРЫ

Каркоза

Carcosa

«Это беспокоит, потому что я не могу забыть Каркозу, где в небесах сияют черные звезды, а тени человеческих мыслей удлиняются после полудня, когда солнца-близнецы опускаются в озеро Хали. И мой разум навсегда сохранит воспоминания о Бледной Маске».

Роберт Чемберс

Поэты, художники, сказители и даже великие правители грезили во снах и наяву прекрасной и недостижимой Каркозой, о которой говорится в проклятой пьесе «Король в желтом», но никто из них не знал о ней ничего определенного.

Одни считали, что этот город существовал в далеком прошлом и обратился в руины, когда люди были еще полудикими существами, или же что он появится лишь в далеком будущем, когда человечество вновь уподобится первобытным охотникам, блуждающим среди забытых могил исчезнувшей цивилизации.

Другие утверждали, что Каркоза находится на далекой затерянной планете в созвездии Тельца, откуда прилетают мерзкие бьякхи по зову тех, кто обрел Желтый Знак — символ благословения и проклятия. На своих перепончатых крыльях эти жуткие твари уносят их через неведомые космические пространства к омытым пенистыми волнами берегам озера Хали, названного именем великого мудреца и некроманта. Там, в мрачных глубинах мутных вод, притаился Хастур Невыразимый — ужасное Древнее божество, алчущее человеческих жертв и ведущее непримиримую борьбу со своим сводным братом Ктулху.

Когда солнца-близнецы заходят и их отражения тонут в озере, холодный ветер приносит в город сырые туманы и окутывает ими пустынные улицы, наполняя их скорбным плачем призраков по погибшей и потерянной Каркозе. Тогда на небесах появляются черные, словно антрациты, звезды Гиад и восходят сияющие призрачным светом странные луны, почти касающиеся циклопических башен, увенчанных шпилями и куполами. Под яростным взором Альдебарана путники ступают по лабиринту улиц, чтобы в благоговейном трепете войти в величественный дворец и приблизиться к трону, на котором восседает последний Король в изорванных желтых одеяниях и бледной маске. Но когда несчастным открывается то, что скрыто под его маской и мантией, это навсегда лишает их разума, отравляет души и ввергает в бездну вод озера Хали.

Впервые город был описан в рассказе Амброза Бирса «Житель Каркозы» (An Inhabitant Of Carcosa, 1886), затем заимствован Робертом Чемберсом в сборнике «Король в желтом» (The King in Yellow, 1895). Затем эти авторы и их произведения упоминались Г. Ф. Лавкрафтом, но в Мифы Ктулху город вошел лишь благодаря сочинениям Августа Дерлета, Лина Картера и Джеймса Блиша.



ИНЫЕ МИРЫ

Ориаб и Нгранек

Oriab & Ngranek

«Картер спросил диковинно одетых горожан о горе Нгранек на острове Ориаб и узнал, что тут она всем хорошо известна. Из порта Бахарна на том острове сюда прибывали корабли, и один из них должен был вернуться туда через месяц, а Нгранек находится всего-то в двух днях от того порта. Но мало кто видел каменный лик бога, потому что он находится на труднодоступной стене Нгранека, которая смотрит на острые утесы и долину, покрытую застывшей лавой».

Г. Ф. Лавкрафт

Если покинуть Дийлат-Лин и два дня плыть к востоку, не теряя из виду зеленые берега и уютные рыбацкие поселки с красными черепичными крышами, а затем резко свернуть к югу, то на пятые сутки мореплаватели минуют древний затонувший город, овеянный дурной славой — в этих краях пропадает немало кораблей. На одиннадцатый день плавания по Южному морю покажется огромный остров Ориаб и потухший вулкан Нгранек, чей заснеженный пик вздымается ввысь.

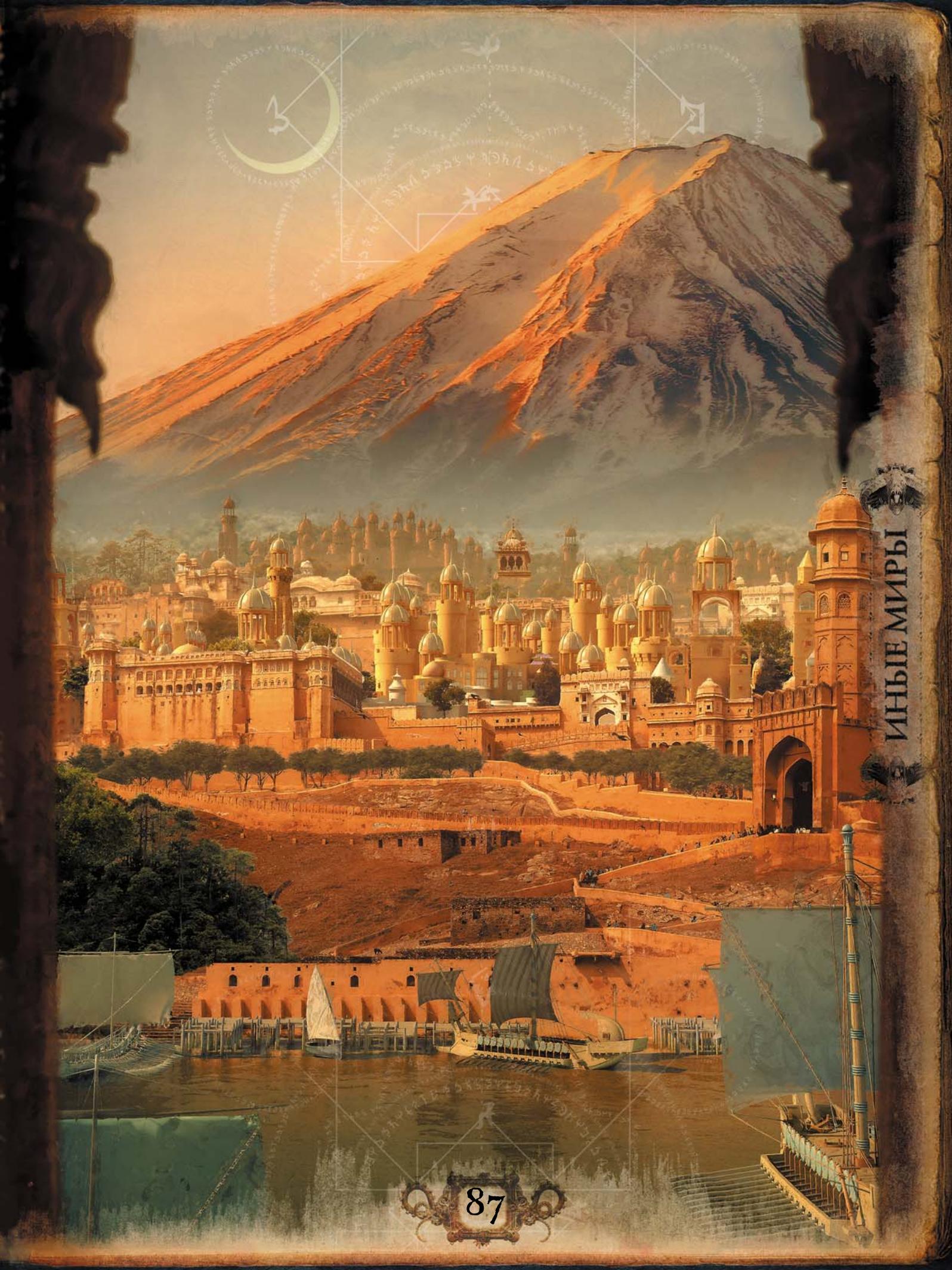
На берегу покажутся двойной маяк и порт Бахарна — большой и шумный город людей. Причалы, выложенные из порфира, поднимаются выше и переходят в величественные каменные террасы, над которыми высятся ступенчатые улицы, арки и мосты между домами. Под Бахарной течет широкий канал, уходящий вглубь острова к озеру Ят, на берегу которого можно найти руины города, чье название затерялось во тьме веков. Между Нгранеком и портом тянутся прекрасные смолистые леса, где воздух наполнен благоуханием, а радужные птицы мага поют чудесные песни.

Многие жители Ориаба собирают древнюю лаву Нгранека, что находится в двух днях пути на зebre от Бахарны. Они вырезают из лавы статуэтки, но никто из собирателей и ваятелей не отваживается подниматься на сам вулкан, чтобы добыть лучшие куски. И тем более никто из жителей Бахарны не дерзает дойти до дальней стороны пугающей горы, чтобы подтвердить древнее предание — и собственными глазами увидеть вырезанный божественными руками титанический лик бога.

Когда-то хижины людей с ближней стороны усеивали склон Нгранека, и чем выше люди строили новые дома, тем больше жителей пропадало к утру. Это вынудило горцев уйти — спуститься к морю и обосноваться в Бахарне. По легенде когда-то жители дальней части острова прогневили богов. Кроме того, дальний склон необычайно труднодоступен. За ним раскинулась огромная и безжизненная лавовая равнина. Это голая пустыня без малейшего намека на уютные поля и чудесные леса. На этой стороне с Нгранека не увидеть моря, ибо настолько огромен остров Ориаб.

Поэтому добытчики предпочитают собирать лавовые камни лишь у ближнего подножия Нгранека. Для этого есть еще одна причина: пещеры на высоком заснеженном вулкане населяют жуткие ночные призраки.

*Остров Ориаб и пик Нгранек описываются в повести
«Сновидческие искания неведомого Кадата»
(The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).*



Плато Ленг и неведомый Кадат

Plateau of Leng & unknown Kadath

«Они также напомнили ему, что ни один человек никогда не бывал на неведомом Кадате, никто даже не знал, в какой части космоса тот может находиться; в стране ли сновидений, окружающей наш мир, или же в тех мирах, что окружают какой-нибудь неизвестный спутник Фомальгаута или Альдебарана».

Г. Ф. Лавкрафт

Далеко на севере Сновидческого мира, за Серенарианским морем и сумеречным ониксовым городом Инганок, раскинулось окруженное неприступными горными пиками ледяное плато Ленг. На подступах к нему, среди базальтовых утесов, расположился древний каменный монастырь с маяком, где в темноте и одиночестве на золотом троне восседает неописуемый Верховный жрец, закутанный в желтый с красными узорами шелк, о котором легенды рассказывают невероятные и пугающие вещи. Узкие лабиринты катакомб из каменного монастыря тянутся до самых глубин Подземного мира и ведут в покинутый город Саркоманд, где изваяния огромных крылатых сфинксов стерегут проход в великую бездну. Когда-то лунные твари явились в этот легендарный город и поработили населявших его сатириподобных жителей, увезя молодых и самых сильных из них на темную сторону Луны. Оставшиеся же переселились в разбросанные на пустынном плато деревушки из примитивных каменных хижин, где по ночам они неистово скачут вокруг пылающих костров, извиваясь под грохот барабанов и заунывное пение рожков, и возносят мольбы Иным богам.

Дальше на севере, на самой границе Ленга, где обитают чудовищные шантаки, полукругом выстроились исполинские, в тысячи километров, каменные изваяния увенчанных митрами двуглавых стражей, некогда вырезанных могучей нечеловеческой рукой из единого горного хребта. Неусыпно они стерегут единственный путь в царство вечной космической ночи, где за пределами Мира Снов время и пространство искривляются самым непостижимым образом.

Там, в черной бездне высится немислимо огромная гора Кадат, на вершине которой стоит сокрытый в облаках ониковый замок с пронзающими эфир башнями и увенчанными мерцающими звездами куполами, циклопическими стенами и лестницами, исполинскими арочными окнами неземных форм и порталами гигантских врат, ведущих в окутанные густой тьмой лабиринты коридоров, наполненных вихрями обжигающе холодного ветра. В этой сумрачной обители нашли свое последнее пристанище Земные боги, где их покой еще не нарушал ни один смертный — и никогда не нарушит, ибо никому из людей неизвестно, где расположен неведомый Кадат и как туда попасть.

Мрачные Иные боги, чей дух и посланник ползучий хаос Ньярлатхотеп, ревностно охраняют Кадат. И тех из сновидцев, кто рискнул потревожить Земных богов, ожидает последний аморфный кошмар в бездне хаоса за гранью упорядоченной вселенной, куда не достают сны. Там, под оглушительный сводящий с ума грохот мерзких барабанов и пронзительный монотонный визг проклятых флейт, в своих мрачных покоях в самом центре бесконечности жадно вгрызается в непостижимое безграничный демон-султан Азатот, чье имя не осмелятся произнести ни одни губы.

Эти места упомянуты Г. Ф. Лавкрафтом в рассказах «Селефаис» (Celephaïs, 1920), «Иные боги» (The Other Gods, 1921) и ряде других, но основное их описание приведено в повести «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



ИНЫЕ МИРЫ

Подземный мир

Underworld

«Наконец далеко внизу он увидел неясные очертания серых злобещих вершин, которые, как он знал, были легендарными тиками Тока. Ужасающие и кошмарные, они призрачно вздымались в вечном сумраке бездны так высоко, что невозможно и вообразить...»

Г. Ф. Лавкрафт

В сумрачной бездне подземных кошмаров под Страной Снов, окутанной трупными миазмами и ядовитыми туманными испарениями, раскинулась долина Пнат, окруженная вздымающимися ввысь, словно непоколебимые мрачные стражи, серыми пиками гор Ток. Безликие и безмолвные ночные призраки приносят сюда своих несчастных жертв, а гули сбрасывают обглоданные кости, оставшиеся после их отвратительных пиршеств. И среди этих бесчисленных груд костей и останков, тихо шурша в кромешной тьме, ползают и роют норы исполинские бхолы, которых не доводилось видеть никому из людей. Но даже эти обитатели долины не способны внушить тот безграничный ужас, что таит в себе зловонный колодец, где бурлят и пузыряются бесформенные шогготы.

Самый высокий утес долины Пнат, чья одинокая вершина возносится даже над пиками Ток, отмечает границу владений гулей — неуклюжих собакоголовых трупоедов. Повизгивая и лопоча, они собираются со своей отвратительной добычей у костров меж валунов и разбитых надгробий на плоской вершине этого утеса, испещренной многочисленными темными норами. Узкие подземные ходы гулей, простирающиеся почти до поверхности Явного мира, ведут к покинутому Саркоманду и выходят у циклопического города гугов, населенного покрытыми шерстью гигантами с раздвоенными лапами и жуткими вертикальными пастями. Когда-то гуги обитали в Зачарованном лесу, где воздвигли исполинские каменные круги и приносили жертвы Иным богам, пока за свои кощунства не были изгнаны под землю. Там они и выстроили окруженный стенами город, а массивная дверь с железным кольцом на вершине центральной башни, отмеченной знаком Коф, все еще ведет на поверхность к Зачарованному лесу, но гуги испытывают суеверный страх перед гневом богов, а потому не решаются даже приблизиться к ней.

За городом гугов расположилось отмеченное монолитами кладбище, которое неизменно привлекает внимание скользких гулей, предпочитающих не подниматься к кладбищам Явного мира, а выкапывать из захоронений тела гигантов, поскольку те способны прокормить их целый год. И хотя гуги не трогают пугающих их трупоедов, гули всегда держатся настороже, опасаясь приближаться к большой черной пещере у подножия скалы, являющейся входом в лабиринты склепов Зин, где обитают уродливые гасты. Несмотря на то, что эти твари служат единственным источником пропитания гугов и те часто охотятся на них, порой в серых сумерках Подземного мира, проворно передвигаясь по-кенгуриному и издавая мерзкие гортанные звуки, гасты выбираются из своей пещеры и набрасываются стаями на уснувших исполинских стражей. Не находя особых различий, они также нападают на гулей, а порой и на себе подобных — настолько глупы эти хищные твари.

*Впервые описанные места и существа появились в повести
Г. Ф. Лавкрафта «Сновидческие искания неведомого Кадата»
(The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).*



ИНЫЕ МИРЫ

Сарнат

Sarnath

«В земле Мнар есть большое тихое озеро, в которое не впадает и из которого не вытекает ни рек, ни ручьев. Десять тысяч лет тому назад на его берегу стоял могучий город, который назывался Сарнат; однако сейчас там не найти и следов этого города».

Г. Ф. Лавкрафт

Легенда гласит, что в земле Мнар тысячелетия назад обосновались странные существа. Они выстроили город из серого камня и назвали его Иб. Существа были уродливы и немы, а их кожа имела зеленоватый оттенок, напоминая воду из их озера. Выпуклые глаза, уши странной формы и толстые обвисшие губы дополняли отталкивающий облик. Они поклонялись каменному идолу — водяной ящерице Бокругу.

Прошли тысячи лет, прежде чем в Мнар прибыли темнокожие кочевники и построили города Траа, Иларнек и Кадатерон. Самые смелые из пришедших нашли в земле у озера драгоценные залежи и построили на берегу город Сарнат.

Люди не особо жаловали соседей из Иба. Воинственные кочевники не могли смириться с немощным видом. Они ворвались в Иб и истребили его обитателей, сбросив тела в озеро. После расправы молодые воины прихватили в знак победы зеленого идола Бокруга и водрузили его в собственном храме. В ту же ночь над озером зажглись страшные огни, а утром люди обнаружили лишь труп верховного жреца Тарана-Иша с гримасой ужаса на лице. Перед смертью он успел изобразить знак Рока на хризолитовом алтаре. Идол Бокруга же пропал.

Прошло немало веков. Сарнат рос и богател, о страшном проклятии забыли. Сарнатцы добывали из недр золото и серебро, обменивая их на самоцветы, книги, инструменты и предметы роскоши. Сарнат так возвысился, что подчинил себе не только весь Мнар, но и окрестные земли. Город населяло пятьдесят миллионов жителей.

Монументальные стены из полированного мрамора опоясывали Сарнат со всех сторон, кроме озера, и достигали трехсот локтей в высоту и семидесяти пяти в ширину. В городе было сто улиц, пятьдесят из которых пересекали еще пятьдесят. Дороги были выложены ониксом. Дома строили из глазурованного кирпича и халцедона, и у каждого были сад и бассейн с дном из горного хрусталя. В городе было множество великолепных дворцов и храмов, самые скромные из которых превосходили величием любые строения соседних Траа, Иларнека и Кадатерона. Столь же прекрасны были сады в центре Сарната, покрытые стеклянным куполом.

Ежегодно сарнатцы праздновали дату разрушения Иба, веселясь во всеобщем благоденствии.

Наступила пора тысячетней годовщины разрушения Иба, обещавшая стать самым роскошным праздником за всю историю. В Сарнат съехались гости со всей долины Мнар и соседних земель.

В разгар праздника над поверхностью воды появились странные огни. В город хлынули зеленые твари, устроив омерзительные пляски во дворцах, а люди в ужасе бежали из Сарната.

Слухи о страшном роке, настигнувшем богатую столицу, наполнили земли Мнар. Много лет прошло, прежде чем люди явились на место обреченного города, обнаружив лишь болота и идола Бокруга, которого забрали в Иларнек и поместили в храм, дабы воздавать ему почести в свете Луны.

Сарнат и земля Мнар описываются в рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Рок, покаравший Сарнат» (The Doom That Came to Sarnath, 1919).



ИНЫЕ МИРЫ

Селефаис

Celephais

«Во сне Куранес видел город в долине, морской берег вдали и снежную вершину горы над морем. Во сне пестро раскрашенные галеры, отчалившие из гавани, плыли в дальние края, где море смыкается с небом».

Г. Ф. Лавкрафт

Созданный чудесными грезами Куранеса, лучезарный Селефаис стоит в землях Оот-Наргай, что находятся в Стране Снов. В гавани легендарного города всегда полно разноцветных галер со всех немыслимых уголков мира грез. Монументальные мраморные стены, украшенные бронзовыми статуями на вершинах, ярко сияют в дневном свете. Вдоль города, где многими голосами шумит порт, собираются торговцы, погонщики верблюдов, моряки и чужеземцы, прибывшие из далеких стран.

Из Селефаиса открывается вид на гору Аран, величественно возвышающуюся над океаном. Ее склоны покрывают деревья, а белоснежная вершина упирается прямо в небеса. Позади величественного города, расположенного в долине, тянутся пологие холмы, покрытые лугами и дубравами. На горизонте, еще дальше, высятся хребты могучих Танарианских гор.

Селефаис всегда остается вечно юным. Время тут не имеет власти — в городе никто не умирает своей смертью и ничего не разрушается, ибо Куранес в красочных снах создал Селефаис вечно неизменным. Все те же жрецы в венках из благоухающих орхидей служат в бирюзовом храме Нат-Хортата, как и десять тысяч лет назад. Все так же ярко сияют колоссальные бронзовые ворота и статуи, а в ониксовых мостовых не найдешь ни щербинки, ни треснутого камня. В Селефаисе особо поклоняются именно Нат-Хортату, но почитают и всех остальных Великих богов, обитающих в легендарном ониковом замке где-то за плато Ленг, взывая к ним в молитвах.

Владыка города, царь Куранес, до того, как его обуяла тоска по земному миру, а воспоминания о жизни в Англии затмили прелесть полного чудес Селефаиса, правил им, сидя во дворце, построенном из розового хрусталя, или в многобашенном парящем замке. Затем он покинул город, предпочтя жить в долине роц, создав в ней почти подлинное подобие английской деревни.

Селефаис описывается в одноименном рассказе Г. Ф. Лавкрафта «Селефаис» (Celephais, 1920), а также в повести «Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).



ИНЬЕ МИРЫ

Темная сторона Луны

Dark side of the Moon

«Галера направилась к лунному окоему, и вскоре стало ясно, что ее путь лежит к той таинственной и загадочной стороне, которая всегда отвернута от Земли и которую никогда не видел ни один человек, за исключением, быть может, сновидца Снирет-Ко».

Г. Ф. Лавкрафт

Порой в порты Дийлат-Лина приходят неведомо из каких краев источающие зловоние черные галеры. Могучие и неутомимые гребцы никогда не поднимаются из их трюмов, а ширококоротые купцы, раздетые в вычурные одежды и большие тюрбаны, сходят на пристани, чтобы обменивать крупные рубины на золото и чернокожих рабов из Парга. Вместе с этим грузом, на радость жителей Дийлат-Лина, галеры покидают пристани города и устремляются мимо величественных земель Зара, Талариона, Ксура и хрустальных врат гавани Сона-Нил, к базальтовым столпам на западе, за которыми лежит великолепная Катурия. Там, где океаны Сновидческого мира чудовищным водопадом низвергаются в бездну, галеры подобно кометам уносятся в космическое пространство, населенное бесформенными, слепыми и лишенными разума безмянными личинками Иных богов.

Галеры держат курс на Луну, к ее таинственной и темной, всегда скрытой от Земли стороне, где кратеры и возвышенности усеяны руинами мертвых храмов неведомых богов. Там, посреди поросших белесыми грибами полей и лесов из причудливых лунных деревьев, на омываемых маслянистыми водами берегах сонного моря разбросаны многочисленные поселения с низкими каменными домами и башнями без окон, а также каменоломни, где добываются те самые крупные рубины. С причаливших галер сходят купцы и сгоняют рабов, чье количество за время пути пугающим образом уменьшилось, а из трюмов наконец поднимаются гребцы. Напоминающие огромных жаб, с источающей смрад серой склизкой кожей и безглазыми мордами, оканчивающимися клубком розоватых щупалец, это истинные обитатели Луны и хозяева ширококоротых купцов, которых они когда-то поработили.

Лунными ночами, когда красный свет факелов заливает улицы с выложенными плиткой дорогами и серыми стенами домов без окон, мерзко растягиваясь и сжимаясь, лунные твари шествуют в безмолвных процессиях к поросшим бледными грибами холмам, где игрой на резных флейтах воздают почести Ньярлатхотепу.

Славящиеся своей жестокостью и коварством, они тем не менее испытывают ужас перед земными котами, которые, как гласят поверья, прыгают по ночам с высоких крыш домов и устремляются сквозь космос к таинственным, ведомым только им местам. Нередко коты отправляются на темную сторону Луны, чтобы резвиться в долинах и беседовать с древними тенями, но единственное, чего им приходится остерегаться, это необычных больших кошек с Сатурна, что также любят посещать обратную сторону Луны, заключив союз с ее злыми жабоподобными обитателями.

*Описана в повести Г. Ф. Лавкрафта «Сновидческие искания неведомого Кадата»
(The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927).*



ИНЫЕ МИРЫ

Ултар

Ulthar

«И ввйдя на балкон своего жилища и взглянув на море красных черепичных крыш, мощеных дорог и прекрасных полей за ними — сочных и волшебных, под косыми лучами, он поверил, что навек бы поселился в Ултаре...»

Г. Ф. Лавкрафт

Этот город, стоящий за рекой Скай, причудлив и приятен глазу всякого, кому повезло здесь очутиться. Вдоль бульжных мостовых здесь теснятся увитые плющом двухэтажные дома с остроконечными крышами и бесчисленными каминными трубами. На прилегающих холмах раскинулись обнесенные аккуратными заборами фермерские хозяйства с зелеными коттеджами. А на вершине высочайшей горы Ултара величественно расположился храм Старцев — древняя круглая башня в окружении каменных стен.

Но прежде всего Ултар знаменит непреложным законом о том, что здесь никому не дозволено убивать кошек. Закон этот был принят после случая, когда пожилая пара, находившая наслаждение в издевательствах над пушистыми созданиями, была найдена в своем доме мертвой — причем нашедшей смерть при весьма загадочных обстоятельствах. За неделю до того, как стариков обнаружили, все кошки в городе разом пропали, а наутро столь же неожиданно вернулись к хозяевам и следующие два дня отказывались от всякой еды. Особенное впечатление на горожан произвело то, в каком состоянии нашли мертвых мучителей: их тела были обглоданы до костей.

С тех пор жители Ултара, люди довольно простодушные, стали относиться к своим лоснящимся друзьям с большим почтением. Они поняли, что кошки на самом деле более разумны, нежели предполагалось. Кошки оказались даже способны общаться с людьми, если те владели кошачьим языком. Когда местный совет принял свой знаменитый закон, Ултар превратился в истинный город кошек — на узких мостовых этих милых животных здесь стало буквально не счесть.

Однако не только кошками знаменит Ултар. Некогда здесь жил Барзай Мудрый — высокопросвещенный жрец, который изучил Семь сокровенных книг Хсана и Пнакотикские манускрипты. Он же был наставником Атала, который впоследствии сам стал жрецом и занял свое место в храме Старцев. Барзай узнал столько тайн богов Земли, что местные считали его самого полубогом. Но более всего старика запомнили за то, что он поднялся на гору, когда случилось удивительное, никем не предсказанное затмение Луны. В ту ночь Барзай достиг пика великой горы Хатег-Кла, что за соседним городом Хатег, желая узреть танцующих богов и услышать их песни. Но неведомая сила увлекла его в небеса, и над округой на время воцарилась абсолютная тьма. С той поры по всей равнине вдоль быстроводной Скай, — и в Хатеге, и в Нире, и в Ултаре, — люди панически боятся затмений и, когда лунный диск скрывается из виду, проводят ночи за неустанными молитвами.

Впервые становится местом действия в рассказе «Кошки Ултара» (The Cats of Ulthar, 1920). Затем встречается в рассказе «Иные боги» (The Other Gods, 1921), представляющем историю восхождения Барзая Мудрого и Атала на гору Хатег-Кла, и, наконец, в повести

«Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927) — где в Ултар на пути к предзакатному городу попадает главный герой Рэндольф Картер.



ИНЫЕ МИРЫ

Цикранош

Sykranosh

«Этот неестественный ландшафт был ужасающе отчетлив до последней мелочи, а темно-зеленое небо от края до края пересекалось тройным кольцом, ослепительно ярким и циклопически огромным».

Кларк Эштон Смит

Редкая из планет имеет сколько сходств с Землей, сколько окольцованный Цикранош, ныне более известный как Сатурн. Действующие здесь физические законы весьма близки к земным, а атмосферу образует воздух, пригодный для дыхания существ с Голубой планеты.

При этом пейзажи Цикраноша едва ли возможно спутать с видами Земли. Солнце в здешнем небе выглядит совсем малым и почти не дает тепла, а освещаемый им рельеф пестрит своей оригинальностью. Горные склоны Цикраноша сменяются пепельными пустынями, леса гигантских грибов граничат с реками и озерами из жидкого, похожего на ртуть серого металла. Вместо деревьев прорастают то ли неорганические соединения, то ли живые организмы, то ли одно и другое вместе — эти «растения» похожи на пурпурные кактусы, способные шевелить зловещими ветвями с шипасто-когтистыми окончаниями.

Население Цикраноша обладает удивительным многообразием. Местные создания делятся на расы, отличаются строением тел, соблюдают свойственные только им культурные обычаи и говорят на не похожих между собой замысловатых языках. Более того, цикраношане также находятся на принципиально разных ступенях развития. До того разных, что одни здешние обитатели почитают иных как богов.

Среди известных обитателей планеты достоин упоминания отвратительный Тсатогтуа, напоминающий одновременно жабу, ленивца и летучую мышь. Он жил здесь в незапамятные времена, пока не переселился на Землю, где позднее зародился и процветал культ его поклонников. На Цикраноше же остались его сородичи, в том числе медлительное и неуклюжее существо по имени Хзиулквоигмнзах.

Имеются сведения, что на Цикраноше побывало по меньшей мере двое землян. Это случилось в глубокой, по земным меркам, древности. Одного из пришельцев звали Эйбон, он был колдуном из Му-Тулана и почитателем Тсатогтуа, а вторым оказался жрец по имени Морги, недруг Эйбона, которого тот непреднамеренно привел за собой. Однако причуды инопланетной жизни вынудили их позабыть о вражде, и, преодолев приключения в обществе представителей различных цикраношских рас, земляне обрели покой в поселении идхеемцев, поклонявшихся Хзиулквоигмнзаху и его родственникам.

Цикранош, или Сатурн, фигурирует в ряде произведений Кларка Эштона Смита, относящихся к его Гиперборейскому циклу. Подробно описан им в рассказе «Дверь на Сатурн» (The Door to Saturn, 1930).

В произведениях Г. Ф. Лавкрафта не фигурирует — у него встречается только «сновидческая» версия Сатурна, где обитают сатурнианские коты.



ИНЫЕ МИРЫ

Юггот

Yuggoth

*«И сбылось так, что Владыка Лесов, будучи... семь и девять, вниз по ониксовым ступеням...
(воз)даст Тому в Бездне, Азатоту, Тому, от Кого Ты научил нас чуд(есам)...
на крыльях ночи вне космоса, вне... туда, откуда Юггот есть младший
из детей, что кружится одиноко в черном эфире на краю...»*

Г. Ф. Лавкрафт

На самом краю Солнечной системы, в такой дали, что Солнце посылает туда света не больше, чем прочие звезды, вращается этот темный неприветливый мир, что служит перевалочным пунктом между Землей и более отстраненными и таинственными небесными телами. Именно Юггот — девятая, следующая за Нептуном планета от Солнца — становится последним пристанищем Иных богов перед тем, как они в незапамятной древности перебирались на Землю из других измерений, чтобы вершить свои непостижимые дела.

Поверхность Юггота усеяна внушительными городами с многоярусными слепыми башнями из черного камня и циклопическими мостами, переброшенными через могучие реки, которые разделяют грибные сады и исполинские строения самого невообразимого толка. И хотя наблюдатель способен различить только города, расположенные на суше, известно, что они существуют и на глубинах под теплыми водами морей. И те и другие были выстроены в такие стародавние времена, что раса, которая их возвела, какой бы могущественной она ни была, выродилась и забылась задолго до прихода на Юггот Иных богов.

Окутанный вечным сумраком, этот мир до того мрачен, что жить здесь способны лишь создания, которые совершенно не нуждаются в свете. Создания, которые имеют иные, не характерные для землян, органы чувств и явились из столь далеких глубин бескрайнего космоса, где света не существует как такового. Любой человек, оказавшись на Югготе, тотчас потеряет ориентацию и, скорее всего, сойдет с ума, и горе тому, кто очутится в этом мире, будь то по своей воле или по принуждению.

Но существуют и создания, кому такие условия по нраву, — это разумные Ми-го, основавшие на Югготе одну из своих колоний. Эта межзвездная раса высокоорганизованных грибов едва ли не наиболее технологически развита из всех живущих во Вселенной. Поклоняющиеся Великим Древним и Иным богам Ми-го телепатически воздействуют на сознание людей, надеясь, что земные астрономы наконец откроют Юггот и между планетами наладится небывалая доселе связь. Какими последствиями это грозит человечеству — невозможно предугадать, ибо сердце этой превосходящей цивилизации лежит в космической бездне, далеко за пределами не только известного пространства и времени, но и самой смелой людской фантазии.

*Впервые появляется в цикле сонетов «Грибы с Юггота» (Fungi from Yuggoth, 1929).
Более подробно описан в рассказе «Шепчуций во тьме» (The Whisperer in Darkness, 1930).*

*Впоследствии упоминается в произведениях «Скиталец тьмы»
(The Haunter of the Dark, 1935), совместном с Хэйзел Хелд «Ужас в музее»
(The Horror in the Museum, 1932) и других.*

Г. Ф. Лавкрафт отождествляет Юггот с Плутоном, открытым аккурат перед началом работы над «Шепчуцием во тьме», однако неопровержимых указаний на то, что это одна и та же планета, не приводит.

Алфавитный указатель (А-Я)

• Аркхем.....	50
• «Безымянные культы».....	28
• Безымянный город.....	52
• Гиперборея.....	54
• Данвич.....	56
• Дийлат-Лин.....	76
• Долина Северн.....	58
• Зачарованный лес.....	78
• Идол Великого Ктулху.....	8
• Инсмут.....	60
• Й'ха-нтлеи.....	62
• Йаддит.....	80
• Йекуб.....	82
• Каркоза.....	84
• Кингспорт.....	64
• «Книга Эйбона».....	30
• «Король в желтом».....	32
• «Культы гулей».....	34
• Лампа Аль-Хазреда.....	10
• «Люди монолита».....	36
• Медальон Итакуа.....	12
• «Мистерии Червей».....	38
• Мозговые цилиндры Ми-го.....	14
• Нгранек.....	86
• Неведомый Кадат.....	88
• «Некрономикон».....	40
• Ориаб.....	86
• Основные соли.....	16
• «Откровения Глааки».....	42
• Плато Ленг.....	88
• Пнакотикские манускрипты.....	44
• Пнакотус.....	66
• Подземный мир.....	90
• Провиденс.....	68
• Р'льех.....	70
• Сарнат.....	92
• Селефаис.....	94
• Серебряный Ключ.....	18
• Сияющий Трапецоэдр.....	20
• Талисман Серого Орла.....	22
• Темная сторона Луны.....	96
• Тиара Глубоководных.....	24
• Ултар.....	98
• Фрагменты Г'харна.....	46
• Хребты безумия.....	72
• Цикранош.....	100
• Юггот.....	102

Алфавитный указатель (A-Z)

• Arkham	50
• “Book of Eibon, The”	30
• Carcosa	84
• Celephaïs	94
• “Cultes des Goules”	34
• Cykranosh	100
• Dark side of the Moon	96
• “De Vermis Mysteriis”	38
• Deep One Tiara	24
• Dunwich	56
• Dylath-Leen	76
• Enchanted Woods	78
• Essential Saltes	16
• G’harne Fragments	46
• Great Cthulhu idol	8
• Grey Eagle’s talisman	22
• Hyperborea	54
• Innsmouth	60
• “King in Yellow, The”	32
• Kingsport	64
• Lamp of Alhazred	10
• Medallion of Ithaqua	12
• Mi-go brain cylinders	14
• Mountains of Madness	72
• Nameless City	52
• “Nameless Cults”	28
• “Necronomicon”	40
• Ngranek	86
• Oriab	86
• “People of the Monolith, The”	36
• Plateau of Leng	88
• Pnakotic Manuscripts	44
• Pnakotus	66
• Providence	68
• R’lyeh	70
• “Revelations of Gla’aki, The”	42
• Sarnath	92
• Severn Valley	58
• Shining Trapezohedron	20
• Silver Key	8
• Ulthar	98
• Underworld	90
• Unknown Kadath	88
• Y’ha-nthlei	62
• Yaddith	80
• Yekub	82
• Yuggoth	102

Первоисточники

«Житель Каркозы» (An Inhabitant Of Carcosa, 1886) — авт. Амброз Бирс
Каркоза

«Король в желтом» (The King in Yellow, 1895) — авт. Роберт Чемберс
«Король в желтом»

«Полярис» (Polaris, 1918) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт
Пнакотикские манускрипты

«Рок, покаравший Сарнат» (The Doom That Came to Sarnath, 1919) —
авт. Говард Филлипс Лавкрафт
Земля Мнар
Сарнат

«Картина в доме» (The Picture in the House, 1920) — авт. Говард Фил-
липс Лавкрафт
Аркхем

«Страшный старик» (The Terrible Old Man, 1920) — авт. Говард Филлипс
Лавкрафт
Кингспорт

«Кошки Улгара» (The Cats of Ulthar, 1920) — авт. Говард Филлипс Лав-
крафт
Улгар

«Безымянный город» (The Nameless City, 1921) — авт. Говард Филлипс
Лавкрафт
Безымянный город

«Селефаис» (Celerahai, 1922) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт
Инсмут
Плато Ленг
Неведомый Кадат
Селефаис

«Гончая» (The Hound, 1922) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт
«Некрономикон»

«Заброшенный дом» (The Shunned House, 1924) — авт. Говард Филлипс
Лавкрафт
Провиденс

«Зов Ктулху» (The Call of Cthulhu, 1926) — авт. Говард Филлипс Лавкрафт
Идол Великого Ктулху
Р'льех

«Серебряный Ключ» (The Silver Key, 1926) — авт. Говард Филлипс Лав-
крафт
Серебряный Ключ

«Сновидческие искания неведомого Кадата» (The Dream-Quest of Unknown Kadath, 1927) – авт. Говард Филлипс Лавкрафт

Дийлат-Лин

Зачарованный лес

Ориаб

Нгранек

Подземный мир

Темная сторона Луны

«Случай Чарльза Декстера Варда» (The Case of Charles Dexter Ward, 1927) – авт. Говард Филлипс Лавкрафт

Основные соли

«Ужас Данвича» (The Dunwich Horror, 1928) – авт. Говард Филлипс Лавкрафт

Данвич

«Грибы с Юггота» (Fungi from Yuggoth, 1929) – авт. Говард Филлипс Лавкрафт

Юггот

«Рассказ Сатампры Зейроса» (The Tale of Satampra Zeiros, 1929) – авт. Кларк Эштон Смит

Гиперборея

«Черный камень» (The Black Stone, 1930) и «Тварь на крыше» (The Thing on the Roof, 1930) – авт. Роберт И. Говард

Безымянные культы

«Люди монолита»

«Шепчущий во тьме» (The Whisperer in Darkness, 1930) – авт. Говард Филлипс Лавкрафт

Мозговые цилиндры Ми-го

«Курган» (The Mound, 1930) – авт. Говард Филлипс Лавкрафт, Зелия Бишоп

Талисман Серого Орла

«Дверь на Сатурн» (The Door to Saturn, 1930) – авт. Кларк Эштон Смит

Цикранош

«Морок над Инсмутом» (The Shadow over Innsmouth, 1931) – авт. Говард Филлипс Лавкрафт

И'ха-нтлеи

Тиара Глубоководных

«Хребты безумия» (At the Mountains of Madness, 1931) – авт. Говард Филлипс Лавкрафт

Хребты безумия

«Уббо-Сатла» (Ubbo-Sathla, 1932) — авт. Кларк Эштон Смит
«Книга Эйбона»

«Врата Серебряного Ключа» (Through the Gates of the Silver Key, 1933) —
авт. Говард Филлипс Лавкрафт, Эдгар Хоффман Прайс
Иаддит

«Оседлавший ветер» (The Thing that Walked on the Wind, 1933) —
авт. Август Дерлет
Медальон Итакуа

«Угроза извне» (The Challenge from Beyond, 1935) — авт. Кэтрин Мур,
Абрахам Меррит, Говард Филлипс Лавкрафт, Роберт И. Говард, Фрэнк
Белнап Лонг
Иекуб

«Самоубийство в кабинете» (Suicide in the Study, 1935) — авт. Роберт
Блох
«Культы гудей»

«Пришедший со звезд» (The Shambler from the Stars, 1935) — авт. Роберт
Блох
«Мистерии Червей»

«Тень из безвременья» (The Shadow Out of Time, 1935) — авт. Говард
Филлипс Лавкрафт
Пнакотус

«Скиталец тьмы» (The Haunter of the Dark, 1935) — авт. Говард Фил-
липс Лавкрафт
Сияющий Трапецоэдр

«Лампа Аль-Хазреда» (The Lamp of Alhazred, 1957) — авт. Август Дерлет
Лампа Аль-Хазреда

«Обитатель озера и менее приветливые жители» (The Inhabitant of the
Lake and Less Welcome Tenants, 1964) — авт. Рэмси Кэмпбелл
Долина Северн
«Откровения Глааки»

«Цементные стены» (Cement Surroundings, 1969) — авт. Брайан Ламли
Фрагменты Г'харна

Список иллюстраций

Алексей Провоторов

• Аркхем.....	50
• Безымянный город.....	52
• Гиперборейя.....	54
• Данвич.....	56
• Дийлат-Лин.....	76
• Долина Северн.....	58
• Зачарованный лес.....	78
• Инсмут.....	60
• Йаддит.....	80
• Й'ха-нтлеи.....	62
• Йекуб.....	62
• Каркоза.....	84
• Кингспорт.....	64
• Ориаб и Нгранек.....	86
• Плато Ленг и неведомый Кадат.....	88
• Пнакотус.....	66
• Подземный мир.....	90
• Провиденс.....	68
• Р'льех.....	70
• Сарнат.....	92
• Селефаис.....	94
• Темная сторона Луны.....	96
• Ултар.....	98
• Хребты безумия.....	72
• Цикранош.....	100
• Юггот.....	102

Александр Соломин

• «Безымянные культы».....	28
• Идол Великого Ктулху.....	8
• «Книга Эйбона».....	30
• «Король в желтом».....	32
• «Культы гулей».....	34
• Лампа Аль-Хазреда.....	10
• «Люди монолита».....	36
• Медальон Итакуа.....	12
• «Мистерии Червей».....	38
• Мозговые цилиндры Ми-го.....	14
• «Некрономикон».....	40
• Основные соли.....	16
• «Откровения Глааки».....	42
• Пнакотикские манускрипты.....	44
• Серебряный Ключ.....	18
• Сияющий Трапецоэдр.....	20
• Талисман Серого Орла.....	22
• Тиара Глубоководных.....	24
• Фрагменты Г'харна.....	46

Список статей

Алексей Лотерман

• «Безымянные культы».....	28
• Безымянный город.....	52
• Данвич.....	56
• Каркоза.....	84
• Кингспорт.....	64
• «Король в желтом».....	32
• Лампа Аль-Хазреда.....	10
• «Люди монолита».....	36
• «Мистерии Червей».....	38
• «Некрономикон».....	40
• Основные соли.....	16
• Плато Ленг и неведомый Кадат.....	88
• Подземный мир.....	90
• Провиденс.....	68
• Сияющий Трапецоэдр.....	20
• Темная сторона Луны.....	96

Артем Агеев

• Аркхем.....	50
• Гиперборейя.....	54
• Долина Северн.....	58
• Идол Великого Ктулху.....	8
• Инсмут.....	60
• Й'ха-нглеи.....	62
• Йекуб.....	82
• «Книга Эйбона».....	30
• «Культы гулей».....	34
• Мозговые цилиндры Ми-го.....	14
• «Откровения Глааки».....	42
• Пнакотикские манускрипты.....	44
• Пнакотус.....	66
• Р'льех.....	70
• Талисман Серого Орла.....	22
• Тиара Глубоководных.....	24
• Ултар.....	98
• Фрагменты Г'харна.....	46
• Хребты безумия.....	72
• Цикранош.....	100
• Юггот.....	102

Юрий Купцов

• Дийлат-Лин.....	76
• Зачарованный лес.....	78
• Иаддит.....	80
• Медальон Итакуа.....	12
• Ориаб и Нгранек.....	86
• Сарнат.....	92
• Селефаис.....	94
• Серебряный Ключ.....	18

Об авторах

Над книгой работали:

Артем Агеев

Главный редактор онлайн-журнала DARKER (darkermagazine.ru), ведущего русскоязычного издания о жанре ужасов. Переводчик, работавший над книгами таких авторов, как Роберт И. Говард, Терри Пратчетт, Ким Стэнли Робинсон и другие. С творчеством Г. Ф. Лавкрафта познакомился сравнительно поздно — в студенчестве, зато очень скоро провозгласил мечтателя из Провиденса своим любимым писателем. С тех пор надеется познать все тайны его миров прежде, чем пробудится Великий Ктулху.

Авторская страница: https://vk.com/artem_ageev

Алексей Лотерман

Поклонник Мифов Ктулху, писатель и переводчик-любитель, автор предисловия к русскому изданию «Короля в желтом», а также ряда статей о жизни и творчестве Говарда Лавкрафта и Роберта Чемберса: «Безумие Короля в желтом», «Омут шогготов», «Тайна грозного старика», «Масонский след Лавкрафта», «Арабский кошмар: Абдул Аль-Хазред» и «Пророчество Аль-Хазреда».

Авторская страница: <https://vk.com/loterman>

Юрий Купцов

Он же Георгий Акбаа — писатель и блогер, работающий в разнообразных жанрах: публицистика, хоррор, магический реализм, любовная лирика и др. Автор множества статей по многочисленным темам от оккультизма до анализа литературных героев и рецензий. Исследователь Мифов Ктулху и Культа Древних. Администратор сообществ «Мифы Ктулху» и «Философия Бездны» в VK.

Авторская страница: <https://gagbaa.wordpress.com/>

Александр Соломин

Художник. Идеи картин черпает из литературы. Сам выделяет четыре основных ориентира для своего творчества. В изобразительном искусстве — Здислав Бексинский и Ханс Гигер, в литературе — Клайв Баркер и Говард Лавкрафт. Дух произведений писателя из Провиденса, прямо или косвенно, обитает во всех картинах Александра. Проиллюстрировал несколько жанровых книг.

Авторские страницы: <https://vk.com/tallis>

<https://www.deviantart.com/prophetharm>

Алексей Провоторов

Писатель в жанрах хоррора и темного фэнтези, обладатель гран-при премии «Рукопись года», художник темной стороны, иллюстратор обложек серии «Самая страшная книга» и не только. Родился в один день с Г. Ф. Лавкрафтом. Обитает на древних холмах, правда, не Провиденса, а Путивля.

Авторские страницы: <https://vk.com/id307631541>

<https://www.behance.net/Provod07>

Парфенов М. С.

Писатель, редактор, сценарист, исследователь и популяризатор жанра ужасов и мистики. Истовый адепт секты любителей ужасного. Создатель серии «Самая страшная книга», сайтов «Зона Ужасов» и DARKER, автор книг «Зона ужаса» и «Голоса из подвала» и составитель многочисленных антологий. Журналист, публицист, лектор — Парфенова можно сравнить с пауком, сидящим в центре паутины, нити которой простираются во все области, так или иначе связанные с хоррором.

Авторская страница: https://vk.com/parfenov_ms

САМАЯ СТРАШНАЯ КНИГА



Если вам по душе мрачные и пугающие истории о неведомых тварях, богах-чудовищах и запредельных кошмарах, то обратите внимание на серию «Самая страшная книга». Продано более 100 тысяч экземпляров, что уже само по себе доказывает, что и на русском языке тоже могут писать хорошую литературу ужасов!

САМЫЕ СТРАШНЫЕ КОМИКСЫ



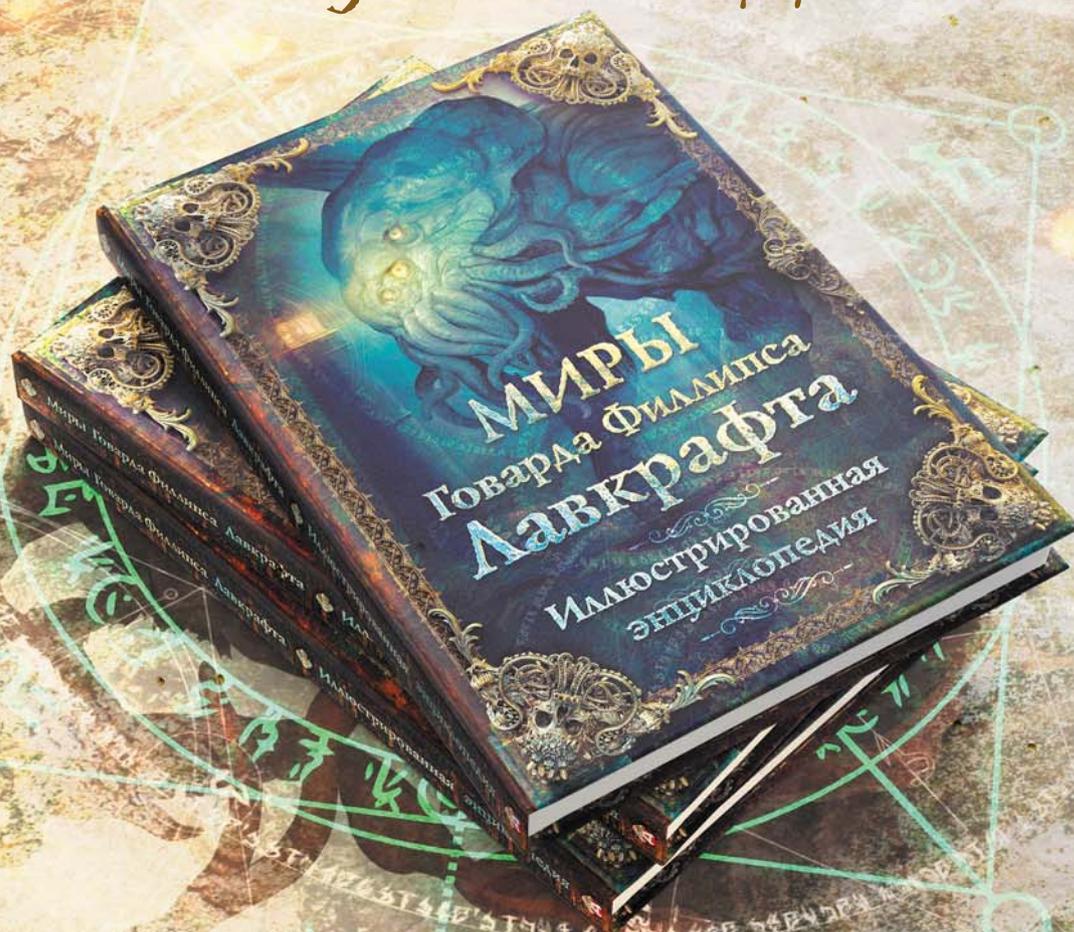
Прекрасный подарок всем любителям жутких историй — коллекция комиксов по рассказам зарубежных и отечественных авторов. Г. Ф. Лавкрафт, Р. Л. Стивенсон, М. С. Парфенов, Елена Щетинина и другие — теперь в рисунках! От создателей «Миров Говарда Филлипса Лавкрафта» — не пропустите!

ЛУЧШЕЕ.
СТРАШНОЕ.
ДРОЖЬ



Великолепное коллекционное издание,
в которое вошли лучшие за последние годы
рассказы ужасов от отечественных авторов.
Новая классика жанра! Прекрасное качество печати,
шикарное оформление,
множество высококлассных иллюстраций.
Такое — нельзя пропустить.

МИРЫ ГОВАРДА ФИЛЛИПСА ЛАВКРАФТА. ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ



Первый и невероятно успешный опыт отечественных исследователей в обобщении богатого творческого наследия Г. Ф. Лавкрафта и его последователей. Первая часть большого трехтомника — пять переизданий за два года, сотни восторженных отзывов, высочайшие рейтинги, престижные премии. Ищите в продаже!

МИРЫ ГОВАРДА ФИЛЛИПСА ЛАВКРАФТА. ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ



Работа над третьим томом великолепного артбука уже кипит. На его страницах вас ждут статьи о героях и злодеях, порожденных фантазией Г. Ф. Лавкрафта и его последователей. «Безумный араб» Абдул Аль-Хазред, реаниматор Герберт Уэст, Чарльз Декстер Уорд и многие другие — заключительная часть проекта «Миры Говарда Филлипса Лавкрафта. Иллюстрированная энциклопедия»!

Наши партнеры

Зона Ужасов | HorrorZone

Один из старейших, самый большой, самый популярный сайт ужасов Рунета. Информационно-развлекательный портал, созданный хоррор-гиками для хоррор-гиков.

Новости, база знаний, рецензии, статьи, арт, видео, аудио, топы, тесты, блоги и многое другое!

<https://horrorzone.ru/>

Говард Лавкрафт | H.P. Lovecraft

Самое крупное в Восточной Европе сообщество ценителей Говарда Лавкрафта – видного американского писателя, критика и поэта 20-го века.

В своём творчестве Лавкрафт не только воплотил опыт предшественников, но также очертил пути развития практически всего жанра ужасов на долгие годы вперёд.

https://vk.com/lovecraft_public

Даркер | Darker

Уникальный онлайн-журнал обо всех гранях темного жанра.

Лауреат премии «Еврокон» и премии «Мастера ужасов».

экссклюзивные рецензии, статьи, интервью, обзоры, а также рассказы и повести отечественных и зарубежных авторов – каждый месяц, онлайн, бесплатно!

<https://darkermagazine.ru/>

10/09

Студия «10/09» является единственной независимой мультимедиа компанией, сфокусированной на жанрах хоррор и темной научной фантастики.

Выпущенная студией в 2017 году картина «Невеста» до сих пор является самым успешным российским хоррор-фильмом.

<http://1009.film/>

Литературно-художественное издание
әдеби-көркемдік басылым
Для широкого круга читателей

16+

Серия «Самая страшная книга (подарочная)»

МИРЫ

Говарда Филлипса
Лавкрафта

Артефакты и легендарные земли

Составитель:

Парфенов М. С.

Авторы текста:

Артем Агеев, Юрий Куцов, Алексей Лотерман

Иллюстраторы:

Александр Соломин, Алексей Провоторов

Ведущий редактор *Ирина Епифанова*

Художественный редактор *Юлия Межова*

Технический редактор *Валентина Беляева*

Компьютерная верстка *Натальи Шлёминой*

Корректор *Валентина Леснова*

Подписано в печать 16.07.2021.

Формат 60x84 ¹/₈. Усл. печ. л. 13,95.

Печать офсетная. Бумага мелованная. Гарнитура Lazurski

Тираж экз. Заказ

Произведено в Российской Федерации
Изготовлено в 2021 г.

Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»
129085, Российская Федерация, г. Москва,
Звездный бульвар, д. 21, стр. 1,
комн. 705, пом. I, этаж 7
Наш электронный адрес: WWW.AST.RU
Интернет-магазин: book24.ru
E-mail: ask@ast.ru

Общероссийский классификатор продукции
ОК-034-2014 (КПЕС 2008);
58.11.1 - книги, брошюры печатные

Өндіруші: ЖШҚ «АСТ баспасы»
129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс,
705-бөлме, I жай, 7-қабат

Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru
E-mail: ask@ast.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы
«РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибьютор и представитель по приему претензий
на продукцию в республике Казахстан:
ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор
және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының
өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш.,
3«а», литер Б, офис 1.

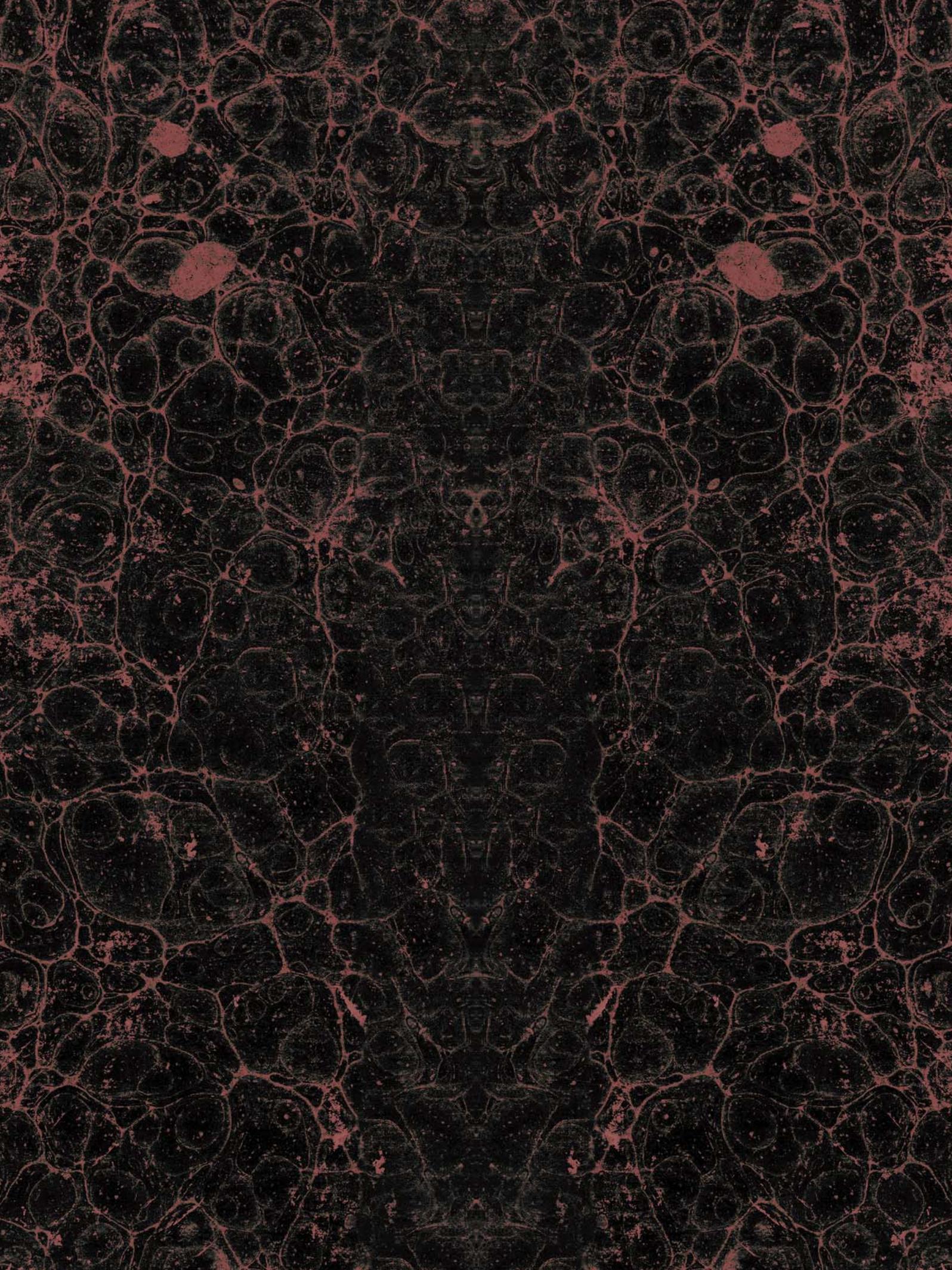
Тел: 8 (727) 2 51 59 89,90,91,92

Факс: 8 (727) 251 58 12, вн. 107;

E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Тауар белгісі: «АСТ» Өндірілген жылы: 2021
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Өндірген мемлекет: Ресей



Продолжение уникального проекта
«Миры Говарда Филлипса Лавкрафта» —
смелой попытки русскоязычных исследователей
систематизировать и представить на суд публики пласт сведений
о невообразимых порождениях богатой фантазии
знаменитого визионера.

В этой книге, являющей собой подробный, богато иллюстрированный
альбом-справочник, писатели, редакторы, художники и специалисты
по творчеству Лавкрафта и его последователей рассказывают
и показывают локации и артефакты, иные миры и запретные труды,
составляющие значимую часть «вселенной Лавкрафта»
и так называемых «Мифов Ктулху».

Неведомый Кадат и Юггот, Аркхем и Данвич, Инсмут и Провиденс,
Хребты безумия и Р'льех, Серебряный Ключ и тиара Глубоководных,
«Культы гулей», «Король в желтом» и, конечно же, «Некрономикон» —
обо всем этом и многом другом, с указанием названий, имен,
произведений и авторов. Для всех, кто интересуется
Мифами Ктулху и дерзает погрузиться в пучины
Космического Ужаса глубже, чем когда-либо!

ISBN 978-5-17-139242-0



9 785171 392420



www.astrel-spb.ru

vk.com/izdatelstvoast
instagram.com/izdatelstvoast
facebook.com/izdatelstvoast
ok.ru/izdatelstvoast

www.ast.ru www.book24.ru

10/09