

Al Azif

**Šifrovaný rukopis známý jako
"Necronomicon"**

Al Azif

Kniha Araba Abdula Alhazreda, 730 v Damašku

O Starých a o jejich potomstvu

Staří byli, Staří jsou a Staří budou. Přišli sem z temných hvězd ještě před vznikem člověka a sestoupili na ještě utvářející se Zemi, neviditelní a ohavní.

Jak přecházely věky, množili se pod hladinami oceánů, dokud moře nevyvrhlo pevninu, na kterou se vyrojili ve velkém počtu a temnota zavládla nad Zemí.

Na zamrzlých Pólech vztyčili mocná města a na vysokých místech postavili chrámy Těm, kteří s přírodou nemají nic společného a které Bohové zavrhlí.

A potomstvo Starých zaplnilo Zem a Jejich děti přetrvaly po věky. Shantakové z Lengu jsou jejich dílem, přízraky jež obývaly bezčasé hrobky Zinu Je znají jako své pány. Zplodili Na-Hagy a vyzáblouny, kteří si osedlali Noc. Velký Cthulhu je Jejich bratr a shoggothi jejich otroci. V setmělém údolí Pnoth jim vzdávají úctu Dhólové a Gugové na ně pějí chvalozpěvy pod vrcholky prastarého Throku.

Kráčeli mezi hvězdami a kráčeli i po Zemi. Město Irem ve velké poušti je poznalo, Leng v Chladných pustinách zaznamenal jejich odchod, i bezčasá citadela v mračných výšinách neznámého Kadathu nesla Jejich znak.

Bezohledně si počínali Staří, kráčeje stezkami temnoty a Jejich rouhání Zemi bylo veliké, vše stvořené se klonilo před jejich mocí a znala je pro Jejich zlo.

A Staří Vládcové otevřeli oči a viděli zrůdnosti těch, kteří pustošili Zemi. Ve Svém hněvu vztáhli své ruce na Staré a zastavili je vprostřed jejich zločinu a mrštili Jimi daleko od Země, do Prázdnoty mimo sféry, kde vládne chaos a nic nemá stalý tvar. A Staří Vládcové umístili na Bránu Svou pečeť, před níž moc starých neobstála.

Tehdy z hlubin povstal ohavný Cthulhu a běsnil proti Strážcům Země s mimořádnou zlobou. A Oni spoutali Jeho jedovaté drápy mocnými kouzly a uvěznilí Ho v Městě R'lyeh, kde bude spát a snít sen smrti až do konce Eonu.

Za branou nyní přebývají Staří, ne v prostorech známých člověku ale v úhlech mezi nimi. Prodlévají mimo sféru Země a stále čekají na čas, kdy se budou moci vrátit, neboť Zem Je znala tehdy a pozná Je i v časech příštích.

A Staří mají odporného a beztvareho Azathotha za svého Pána a setrvávají s Ním v černé jeskyni ve středu celého nekonečna, kde hladově hryže v konečném chaosu za šíleného bití skrytých bubnů, nemelodického a uši drásajícího odporných fléten a neustávajícího hýkání slepých idiotských bohů kteří se třepají a mrskají se bez cíle i konce.

Duše Azathotha je v Yog-Sothothovi a On dá znamení Starým až budou hvězdy ukazovat na čas jejich návratu; neboť Yog-Sothoth je Brána kterou znovu vstoupí Oni z Prázdnoty. Yog-Sothoth zná bludiště času, protože všechn čas je pro něj jedno. Ví kudy staří vstoupili v časech dávno minulých a kudy vyjdou až se doba naplní.

Po dni přijde noc, den člověka přejde a Oni budou znovu vládnout kde kdysi vládli. Podle ohavnosti je poznáte a jejich zatracení poskvrní Zemi.

O sledování časů a ročních dob

Kdykoliv chceš povolát Ty z Vnějšku, musíš správně určit roční období a čas, kdy se sféry protínají a vlivy proudí z Prázdnoty.

Musíš pozorovat cyklus Měsíce, pohyby planet, běh Slunce zodiakem a stoupající souhvězdí.

Hlavní Rituály nechť jsou vykonávány jen v dobách jim přináležících, jsou to tyto: na Hromnice (druhého dne druhého měsíce), o Valpuržině noci (v předvečer května), na Lammas (prvého dne osmého měsíce), na Roodmas (čtrnáctého dne devátého měsíce) a na Dušičky (v předvečer listopadu).

Volej k hrůznému Azathothovi, když je Slunce ve znamení Berana, Lva, nebo Střelce; Měsíce ubývá a Mars je v konjunkci se Saturnem.

Mocný Yog-Sothoth povstane po tvých zaklínáních, když Slunce vstoupí do ohnivého domu Lva a nastane hodina Lammasu.

Vyvolávej strašného Hastura v noci na Hromnice, když je Slunce ve Vodnáři a Merkur je trojný.

Pokorně žádej Velkého Cthulhu jen v Předvečer Všech svatých, když Slunce stojí v Domě štíra a Orion je na vzestupu. Tehdy, když Předvečer Všech svatých připadne na cyklus nového měsíce, budou mocnosti nejsilnější.

Zaklínej Shub-Niggurath, když ohně Beltainu palnou na kopcích a Slunce je v Druhém Domě, opakuj Rituály Roodmasu, jakmile se objeví Černá.

Vztyčení kamenů

Abys vytvořil Bránu skrz kterou se mohou zjevit ti z Vnější Prázdnoty, musíš napřed rozestavět kameny do jedenácti postavení.

Nejdříve vztyč čtyři hlavní kameny a tyto budou značit směr čtyř větrů tak, jak ve svém období vyjí.

Na Sever postav kámen Velkého Chladu, který budiž Branou zimního větru a na něj vyryj tuto pečeť Zemského Býka: *(znak Býka)*

Na Jihu (v místě pět kroků vzdáleném od kamene Severu) vztyč kámen neúprosného vedra, skrz který budou vát letní větry a na tento kámen udělej takto znamení Lva-hada: *(znak Lva)*

Kámen vířícího vzduchu bude umístěn na Východě tam, kde prve dojde k rovnodennosti a bude opatřen znakem toho jež nese vodstvo, takto: *(znak Vodnáře)*

Bránu Proudících Přívalů učíš tak, aby byla v nejvnitřnějším západním bodě (v místě pět kroků od kamene Východu), kde Slunce večer zmírá a doba noci se navrácí. Označ tento kámen znamením Štíra, jehož ocas sahá až ke hvězdám: *(znamení Štíra)*

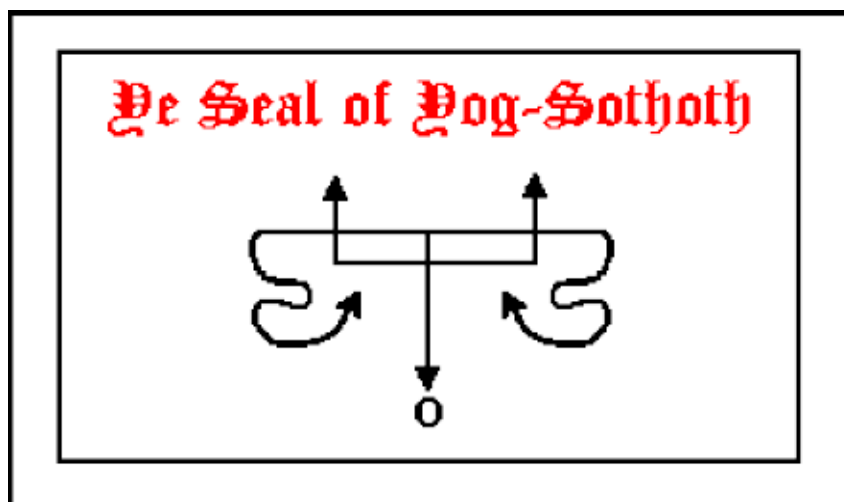
Rozstav Sedm kamenů Poutníků po hvězdách, bez vnitřních čtyř, a skrze jejich rozličné vlivy vybuduj ohnisko síly.

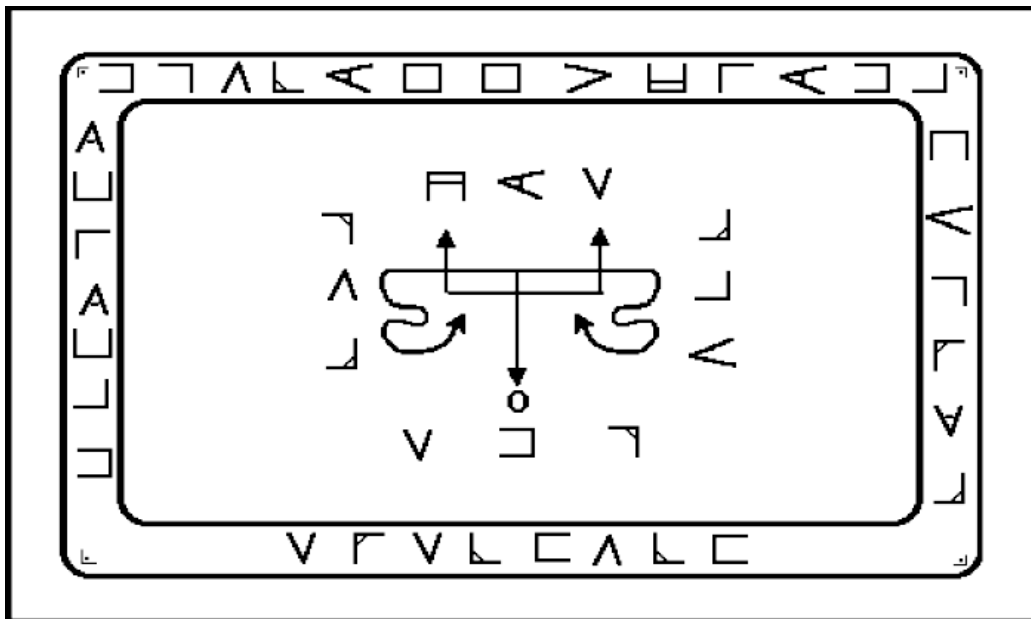
Na Severu za kamenem Velkého Chladu postav první kámen Saturna v odstupu tří kroků. Jakmile tak učíš, postupuj po směru hodinových ručiček umístěním kamenů Jupitera, Merkura, Marta, Venuše, Slunce a Luny a každý z nich přítom označ náležitým znakem.

Ve středu takto zhotoveného uspořádání postav Oltář Velkých Starých a zpečeť jej symbolem Yog-Sothotha a mocnými jmény Azathoth, Cthulhu, Hastur, Shub-Niggurath a Nyarlathotep.

A tyto kameny nechť jsou Branami skrze které Je povoláš z míst Vně lidského času a prostoru.

U kamenů pak vyslovuj slova proseb, až dokud Měsíc nepoleví ve své záři a tehdy otoč svoji tvář ve směru jejich příchodu a promluv slovy a učíš pohyby, které přivedou Staré a způsobí, že znovu vkročí na Zem.





O rozličných znameních

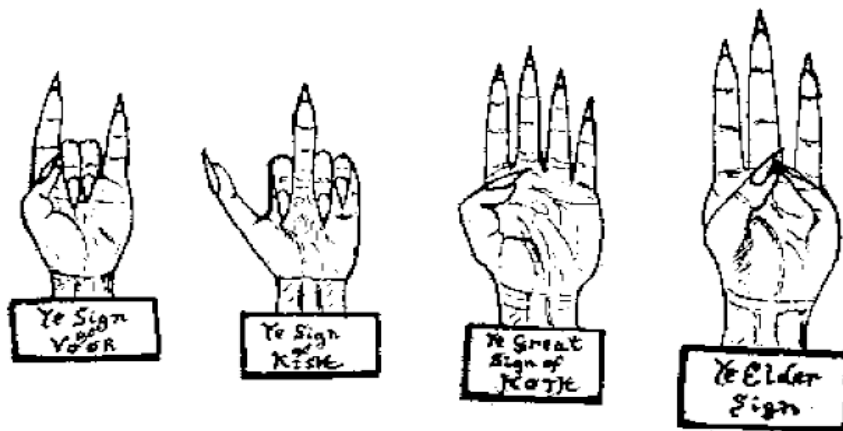
Tato najmocnejší znamení číň svojí levou rukou, když jich užíváš při Obřadech.

Prvním z nich jest znamení Voor, jež je ve své podstatě pravým symbolem Starých. Učín jej, když chceš o něco žádat Ty, kteří stále čekají za Prahem.

Druhý jest znak Kish a je to on, který prorazí všechny hranice a otevře Brány do Hlavních Sfér.

Třetím v pořadí jest Veliký Znak Koth, jež zapečetuje Brány a stráží stezky.

The Signs of Power



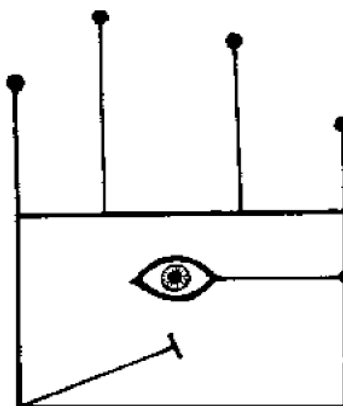
Čtvrtým znakem je ten, který náleží Starším Bohům. Ochraňuje toho, kdo volá síly za noci a zahání hrozivé a nepřátelské síly.

(Poznámka: Znak Starých má ještě jednu podobu, která když je vepsána na šedý kámen z Mnaru slouží k zadržení Velkých Starých navždy.)

De Elder Sign



De Sign of Koth , engraved



Směs kadidla Zkauba

V den a hodinu Merkura a za rostoucího Měsíce vezmi stejné díly Myrhy, Cibet, Storaxu, Pelyňku Pravého, čertova lejna, Galbana a pižma. Dobře tyto ingredience promíchej a rozdrť vše na velmi jemný prášek.

Takto shromážděné prvky umístí do nádoby ze zeleného skla a zapečet ji mosazným uzávěrem předem popsaným znaky Marta a Saturna.

Pozvedni nádobu ke Čtyřem Větrům a nahlas zvolej velká slova moci takto:

K Severu: ZIJMUORSOBET, NOIJM, ZAVAXO!

K Východu: QUEHAIJ, ABAWO, NOQUETONAIJI!

K Jihu: OASAIJ, WURAM, THEFOTOSON!

K Západu: ZIJORONAIFWETHO, MUGELTHOR, MUGELTHOR-YZXE!

Zakryj nádobu látkou z černého sametu a odlož ji.

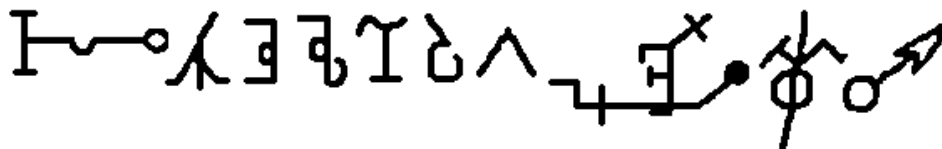
Po sedm nocí musíš koupat nádobu ve Světle Měsíce po dobu jedné hodiny. Také nechť je zakryta látkou od rozbřesku až do soumraku.

Jakmile je toto vše vykonáno je kadidlo připraveno k užití a bude mít ten účinek, že kdo znalý ji bude užívat bude mít moc povolát Pekelné legie a poroučet jim.

Poznámka: Při použití k Nejvyšším Obřadům může být kadidlo učiněno působivějším přidáním jednoho dílu prášku z egyptské mumie.

Užívej vůně Zkauba ve všech ceremoniích starého Vědění tak, že vhodíš výtažky na řeřavé uhlí tisu nebo dubu. Až se duchové přiblíží, budou kouřovými výpary okouzleni a fascinováni, což jejich síly spojí s tvou vůlí.

Znaky Marta



Znaky Saturna



O výrobě prášku Ibn Ghaziho

MYSTICKÝ MATERIALIZAČNÍ PRÁŠEK:

Vezmi prach z hrobky - z takové, kde leželo tělo přinejmenším po dvě stovky let - tři díly. Vezmi těž rozdrcený amarant (*laskavec*), dva díly. Listů pozemního břechťanu jeden díl a jemné soli také jeden díl.

Smíchej vše dohromady v otevřeném hmoždíři v den a hodinu Saturna.

Nad takto smíchanými ingrediencemi učíš Znak Voor, načež uzavří prášek do olovené schránky na níž je vyryt znak Koth.

KTERAK PRÁŠKU UŽÍVAT:

Chceš-li vidět vzdušná zjevení duchů foukni špetku prášku ve směru jejich příchodu, buď přímo z dlaně nebo z čepele Magické Dýky.

Ujistí se, že jsi při jejich zjevení učinil znamení Starých Bohů, pakliže nechceš aby v tvé duši zakořenily úponky temnoty.

Pomazání Egyptřana Khephnese

Kdokoliv si hlavu pomáže mastí Khephnese bude ve spánku odměněn správným viděním věcí, které ještě nenastaly.

Až Měsíčního Světla bude každým dnem přibývat dej do hliněného tyglíku bohaté množství Lotosového oleje, popraš jej jedenkrát drcenou mandragorou a dobře tuto směs promíchej vidlicovitou větvičkou divokého trnitého keře. Když jsi toto učinil, vyslov zaklínání Yeksu (jak stojí na různých řádcích toho papyru) takto:

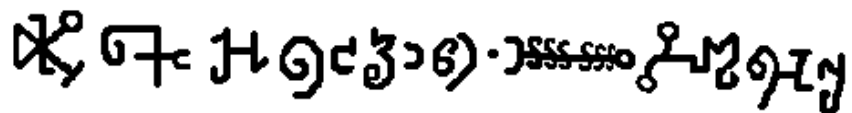
Já jsem pánem duchů
Oridimbai, Sonadir, Episghes,
Já jsem Ubaste, Ptho zrozen z Binui Sphe, Phas.
Jménem Auebothiabathabaithobeuee
Dej mému kouzlu moc Ó Nasira Oapkis Shfe.
Dej mu moc Chons-in-Thebes-Nefer-hotep, Ophois
Dej moc! Ó Bakaxikhekh!

Přidej k lektvaru špetku červené půdy, devět kapek natronu (*hydroxid sodný*), čtyři kapky Olibánu a jednu kapku krve (z tvé pravé ruky). To vše smíchej se stejnou mírou tuku housete a umísti nádobu nad oheň. Když je vše učiněno správně a začnou vystupovat tmavé páry, učíš znak Starších a nádobu odstav.

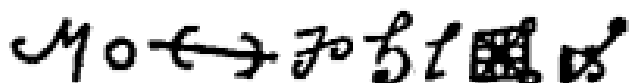
Jakmile mazadlo vychladne umístí je do urny z nejskvělejšího alabastru, již ponecháš na skrytém místě (známém jen tobě) dokud ti jej nebude zapotřebí.

Jak vytvořit scimitar Barzai

V den a hodinu Martovu když měsíc přibývá, vykovej z bronzu scimitar s rukojetí z nejskvělejšího ebenu. Na jednu stranu čepele vepiš následující znaky:

A series of black runic symbols on a white background, arranged horizontally. The symbols are complex and stylized, typical of a magical script.

a na druhou stranu:

A series of black runic symbols on a white background, arranged horizontally. These symbols are also complex and stylized, matching the style of the first set.

V den a hodinu Saturna když měsíc ubývá zapal oheň, jehož potravou bude vavříň a tisové větve a za těchto slov pětičetného zaklínání nabídní plameni čepel. Učiň to takto:

HCORIAXOJU, ZODCARNES, Mocně vás vzývám a probouzím vás, Ó mocní duchové kteří obýváte Velkou Propast.

Hrozným a mocným jménem AZATHOTH vás vyzývám-předstupte a dejte moc tomuto ostří ukovanému tak, jak praví staré Vědění.

Při XENTHONO-ROHMATRU vám poroučím Ó AZIABELIS, při YSEHYRORROSETH volám Ó ANTIQUELIS, mocným a nesmírným jménem DAMAMIACH jež po vyslovení Crom-yha zatřáslo horami, vši mocí vám ukládám/předvolávám O BARBUELIS, slyšte mne! Pomozte mi! Dejte mému kouzlu takovou moc, že táto zbraň, jež nese runy ohně získá tu vlastnost, že zaseje strach do srdce každého ducha, vzepřel-li by se mým rozkazům, a že bude k užítku mému dílu, když budu vytvářeti rozličné kruhy, zpodobnění a mystická znamení (učíň znak), jichž je zapotřebí při obřadech Umění Magického.

Jménem Velikého a Mocného YOG-SOTHOTHa a neporazitelného znamení Voor(dej znamení)

Dej moc!

Dej moc!

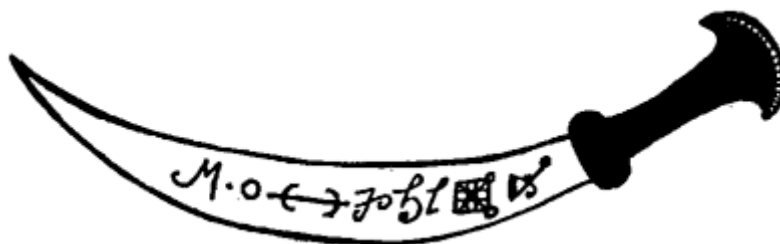
Dej moc!

Když plameny zmodrají, je jisté že duchové vykonají co žádáš, načež zchlad' čepel v předem připravené směsi láku a žluči kohouta

Počni pálit vůni Zkauba jako dar duchům, jež jsi předvolal, načež je odešli zpět do jejich sídel těmito slovy:

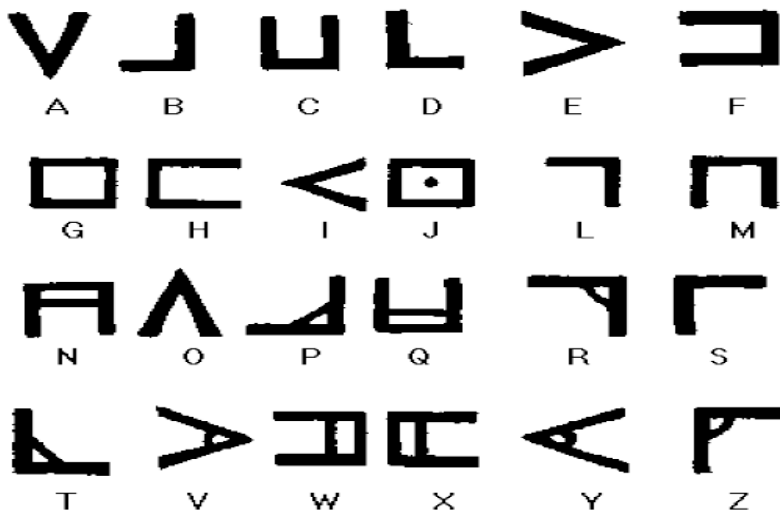
Jména AZATHOTH a YOG-SOTHOTH, Jejich Služebníka NYARLATHOTEPa a mocí tohoto znamení (učíň znamení Starých) vás propouštím, odejděte z tohoto místa v pokoji a nevracejte než vás opět zavolám (zapečeť portály znaméním Koth).

Oviň scimitar látkou z černého hedvábí a odlož jej dokud jej nebudeš chtít použít, dobře však zajisti aby na něj nikdo jiný nevložil ruku, jinak budou jeho vlastnosti navždy ztraceny.



Abeceda Nug-Soth

(Poznámka vydavatele: Následující grafická abeceda byla rozluštěna z manuskriptu podle vydavatelů použitím šifry magických čtverců která byla přímo v manuskriptu a je tedy součástí této textové verze.)



(Poznámka: V mystickém runovém písmu Nug-Soth jest latinské C zaměněno za K.)

Znaky Nug jsou klíčem ke sférám, užívej jich při provozování umění talismanů a rovněž ve všech jiných posvátných nápisech.

Hlas Hastura

Slyšte Hlas hrozného Hastura, slyšte truchlivý vzdech víru, šílené nápory Nejzazšího Větru, který se prohání v temnotě mezi tichými hvězdami.

Slyšte Jeho se zuby hada, který skučí uprostřed vnitřku Země, Jehož nepřestávající řev bez ustání prostupuje bezčasá oblaka ukrytého Lengu.

Jeho moc rozerval les a rozdrtila město, ale nikdo nepozná tu ruku, jež je srazila, nebo tu ničivou duši, neboť Zavržený jest ohydný a nemá tváře a jeho podoba jest člověku neznáma.

V hodinách tmy pak slyš Jeho Hlas, odvěť na jeho zavolání tvým, skoň se a modli když On prochází, nikdy však nevyslovuj Jeho jméno nahlas.

Ohledně Nyarlathotepa

Slýchám, jak volá Chaos co se plíží mezi hvězdami

A za posla si stvořili Nyarlathotepa a ošatili Jej Chaosem aby jeho podoba byla vždy mezi hvězdami skryta.

Jak by kdo mohl poznat tajemství Nyarlathotepa? Neboť On je maska a vůle Těch, kteří zde byli dříve než čas. Je knězem Etheru, tím který se zdržuje ve vzduchu a měl již mnoho tváří, které dnes nikdo nevzpomíná.

Kde je On zastavuje se vlnobití, Bohové se děsí Jeho volání. Šeptá ve snech lidí, ale kdo jej poznal takového jaký je?

Snové kraje Lengu v Chladné Pustině

Kdož se ubíratí bude na Sever až za soumráchnou zemi Inquanok objeví uprostřed zamrzlé pustiny temnou a ohromnou plošinu - tříkráte zlořečený Leng.

Toto samotným časem opuštěné místo poznáš podle bez ustání planoucích zhoubných ohňů a ohyzdného vřeštění šupinatých ptáků Shantaků, kteří brázdí vzdušné výšiny, po vytí jež pochází od Na-hag, jež se rozmnožují v zšeřelých jeskyních a navštěvují sny člověka podivným šílenstvím a podle chrámu z šedého kamene který se rozkládá pod hnízdem nočních vyzáblounů, kde přebývá ten se žlutou maskou a je zde zcela osamocen.

Ale střež se, Ó člověče těch, kteří za Tmy obcházejí hradby Kadathu, neboť kdo zahlédne jejich mitrami kryté hlavy pozná v jejich drápech záhubu.

O Neznámém Kadathu

*Mohl snad člověk poznat Kadath?
neboť kdo pozná to,
co věčně bytuje v nezvyklém čase,
na pomezí včerejška, dneška a zítřka.*

Nepoznaná, vprostřed Chladné Pustiny leží hora Kadath na jejímž skrytém vrcholu ční Hrad z Onyxu. Ten mocný vrcholek, který se třpytí pod pradávými hvězdami, zakrývají temné mraky ke kterým se zdvíhají a vzpínají titánské věže a vypínají se zapovězené zdi.

Runy prokletí střeží potemnělou bránu vytesanou zapomenutými rukama a přinesou utrpení každému kdo se odváží projít tímto děsuplným průchodem.

Bohové Země si libují tam, kde kdysi mystickými sály bez času kráčeli jiní, které nemnozí zahlédli, když sešli do matné krypty spánku podivnými očima které nevidí.

Povolání Yog-Sothotha

*neboť Yog-Sothoth je Branou.
Ví kudy Staří přišli
v časech dávno zašlých
a kudy se zase vrátí
až se jejich doba naplní.*

Abys přivolal Yog-Sothotha, je ti třeba vyčkat dokud Slunce nebude v Pátém Domě a Saturn ve třetím dekanu. Pak vstup mezi kameny, kolem sebe obtáhni evokační Kruh a symboly obkresli za použití mystického scimitaru Barzai.

Tříkrátě kameny proti směru hodinových ručiček obejdi a otoč svou tvář k Jihu, načež vyslov zaklínání které otevírá Bránu.

Zaklínání zní:

Ty, který dlíš v tmách Vnější Prázdnoty, zapřísahám Tě, přístup blíže a znovu vkroč na Zem.

Ty, kdož přebýváš vně Sfér Času, slyš mou prosbu.

(Učiň znak Caput Draconis)



Ó Ty jež jsi Branou a Cestou přístup, přístup Tvůj sluha Tě volá.

(učiň znak Kish)

BENATIR! CARARKAU! DEDOS! YOG-SOTHOTH! přijď! přijď! Pronáším ta slova a rozbívám Tvá pouta, pečeť byla odvržena, projdi Branou a vstup na tento Svět, viz, učinil jsem Tvé mocné znamení!

(učiň znak Voor)

Vykresli pentagram Ohně a vyslov zaklínání jež způsobí zjevení Velikého před Branou a jehož znění jest takové:



Zyweso, wecato, keoso, Xunewe-ruom Xeverator. Menhatoy, Zywethorosto zuy, Zururogos Yog-Sothoth! Orary Ysgewot, homor athanatos nywe zumquros, Ysechyrroseth Xoneozebethoos Azathoth! Xono, Zuwezet, Quayhet kesos ysgeboth Nyarlathotep!; zuy rumoy quano duzy Xeuerator, YSHETO, THYYM, quaowe xeuerator phoe nagoo, Hastur! Hagathowos yachyros Gaba Sub-Niggurath! meweth, xosoy Vzewoth!

(učiň znak Cauda Draconis)



Přijď Yog-Sothothe! Přijď!

TALUBSI! ADULA! ULU! BAACHUR!

A On přijde i se svými glóby a dá ti pravdivou odpověď na vše co toužíš vědět. A odkryje ti tajemství Své pečeti skrz niž si získáš přízeň až Staří znovu vkročí na Zem.

A až Jeho hodina mine navrátí se na Něj kletba Starých Vládců a On bude odvečen zpět za Bránu kde setrvá dokud nebude opět vyvolán.

De Circle of Evocation

North



(Poznámka vydavatele: Na této stránce je několik znaků a magický kruh. Tyto ilustrace nejsou v rukopisu, ale byly zmíněny v jiných spisech, včetně Klíčů Šalamounových a v Agrippově Okultní Filosofii. Proto jsou zahrnuty v této verzi.)

Zaklínání Glóbů

Věz že počtem je Glóby Yog-Sothotha třináct, ježto jsou silami Shromáždění parazitů, kteří Mu slouží a konají ve světě Jeho vůli.

Povolej jich kdykoliv po čemkoliv zatoužíš a oni tě obdarují svojí mocí, když je povoláš zaklínadly a učiníš náležité znamení.

Jeho Glóby mají různá jména a zjevují se v rozličných podobách.

Prvý je **GOMORY**, který se zjevuje jako velbloud se zlatou korunou. Velí dvaceti šesti legiím pekelných duchů a dává vědět o všech magických špercích a talismanech.

Druhý duch je **ZAGAN** a zjevuje se jako veliký býk, nebo Král hrozivých rysů. Sklání se před ním třicet tři legií a učí tajemství moře.

Třetí se zove **SYTRY** a bere na sebe podobu mocného Knížete. Poroučí šedesáti legiím a prozradí tajemství toho, co teprve přijde.

ELIGOR je čtvrtým duchem a zjevuje se jako rudý muž na jehož hlavě spočívá železná koruna. Taktéž poroučí šedesáti legiím a dává vědění kterak vyhrát ve válce a mluví o budoucích bojích.

Pátý duch je zván **DURSON** a přichází s dvaceti dvěma služebnými démony a vyhlíží jako havran. Je v jeho moci odhalit veškerá skrytá resp. okultní tajemství a vyprávět o dávných časech.

Šestý je **VUAL** a jeho podobou jest černý mrak a učí všemožné starobylé jazyky.

Sedmý je **SCOR**, který se zjevuje jako bílý had a dovede na povel opatřit peníze.

ALGOR je osmý duch a zjevuje se v podobě mouchy. Mluví o všech tajných věcech a opatřuje přízeň velkých Knížat a Králů.

Devátý je **SEFON**. Objevuje se jako muž se zelenou tváří a dovede najít skryté poklady.

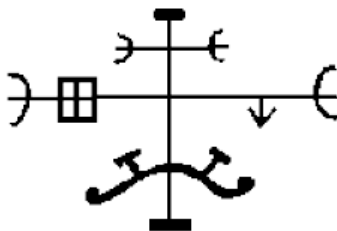
Desátý je **PARTAS**, mající podobu velikého supa a dovede vyjmenovat vlastnosti rostlin, kamenů, učinit tě neviditelným a vrátit ztracený zrak.

Jedenáctým duchem je **GAMOR** a jakmile se zjeví jako muž dovede tě zázračně naučiti kterak si získati přízeň velkých lidí a také svede odehnati každého ducha, jež stráží poklady.

Dvanáctý je **UMBRA**, který se zjevuje jako obr a může přesouvat jmění z jednoho místa na druhé, pokud jej k tomu vyzveš a rovněž ti dá lásku každé ženy po které zatoužíš.

Třináctý duch je **ANABOTH** a bere na sebe podobu žluté ropuchy. Má moc tě učinit zázračně zručným v umění nigromantickém, zažene každého ďábla, když ti bude škodit a prozradí ti taktéž všemožné tajemné a skryté skutečnosti.

Pokud chceš volat Glóby nejprve musíš na zem učinit toto znamení:



A volej je takto:

EZPHARES, OLYARAM, IRION-ESYTION, ERYONA, OREA, ORASYM, MOZIM!

Těmito slovy a jménem YOG-SOTHOTH, který je tvým pánem tě vši mocí zvu a volám
O N

Bys mi byl ku pomoci v hodině mé potřeby.

Při tomto znaku moci ti přikazuji, abys přede mne předstoupil.

(učíš znamení Voor)

A tehdy se ti zjeví duch a splní tvá přání.

Ale pokud by zůstal tvému zraku skryt, rozfoukej prášek Ibn Ghaziho a on na sebe vzápětí vezme svou pravou podobu.

Až budeš chtít zapudit to, co jsi vyvolal, smaž jejich znak scimitarem Barzai a vyřkni slova

CALDULECH ! DALMALEY ! CADAT !

(a zpečeť dílo znakem Koth)

Poznámka: Pakliže během jejich zjevení duchové tvrdošjně odmítají mluvit, třikrát sekní do vzduchu scimitarem a řekni: ADRICANOROM DUMASO! a jejich jazyk se rozváže a budou povinováni dát pravdivou odpověď.

Zapřísahání Velkého Cthulhu

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh Wgah'nagl fhtan.

Prosba Velkého Cthulhu pro ty, jež si přeješ moc nad jeho přísluhovači.

V den a hodinu Luny když je Slunce ve Štíru připrav voskovou tabulku a na tuto vyryj pečetě Cthulhu a Dagona, posléze užij kadidlo Zkauba a tabulku odlož.

V předvečer všech svatých pak musíš odejít na opuštěné místo, na kterém z výšky přehlížíš širý oceán. Tabulku stiskni v pravé ruce a levou přítom učíš znamení Kish. Třikrát odříkej inkantaci a jakmile uzavřeš posledním slovem třetí provolání, vyčkej nežli zmizí ve větru vrhni tabulku do vln a vyřkni toto:

“Velký Cthulhu leží a sní ve Svém Domě v R'lyehu, avšak povstane, a tehdy Jeho království pokryje Zem.“

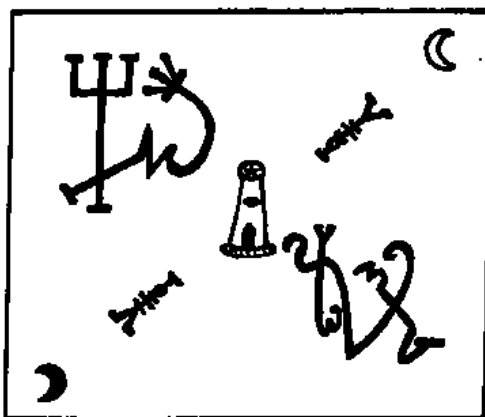
A On tě pak ve spánku poctí svou přítomností a dá ti své znamení které otevírá tajemství hlubin. Zaklínání je takovéto:

*Ó Ty který odpočíváš spánkem smrti, ale stále sníš,
Slyš, Tvůj služebník Tě volá.
Vyslyš mne, přemocný Cthulhu!
Vyslyš mne, Vládce Snů!
Ve Své věži v R'lyehu jsi vězněn,
ale Dagon tato zlořečená pouta zpřetrhá
a Tvé Království povstane.
Ti z hlubin znají Tvé tajné Jméno,
Hydra zná Tvé Doupě,
Dej znamení ať znám
Tvou vůli, jaká je na Zemi.
Až mrtvé zemře, nadejde Tvůj čas
a již nebudeš déle spát,
pocti mne silou utišit vlnobití
bych slyšel Tvé Volání.*

(Při třetím opakování inkantace vhod' tabulku do vln přičemž řekni:)

“Velký Cthulhu leží a sní ve Svém Domě v R'lyehu, avšak povstane, a tehdy Jeho království pokryje Zemi.“

De Tablet of K'lyeh



Povolání Shub-Niggurath, té Černé

Tam, kde stojí kameny volej Shub-Niggurath, a tomu kdo zná znamení a vyřkne slova budou zajištěny všechny pozemské rozkoše.

Jakmile Slunce vstoupí do znamení Berana a všude vládne noc, obrať se čelem k Severnímu větru a přečti nahlas tento verš:

*Iah ! SHUB-NIGGURATH !
Velká Černá Kozo z Lesů,
Tebe volám!
(poklekni).
Odpověz na volání svého služebníka,
znalého slov moci!
(zde učiní znamení Voorské).
Řku, povstaň ze své dřímoty
a předstup s tisícem dalších!
(učiní znamení Kish).
Provádím znamení a pronáším slova
která otevírají Bránu!
Teď, říkám a otáčím klíčem,
předstup! Znovu vkroč na Zemi!*

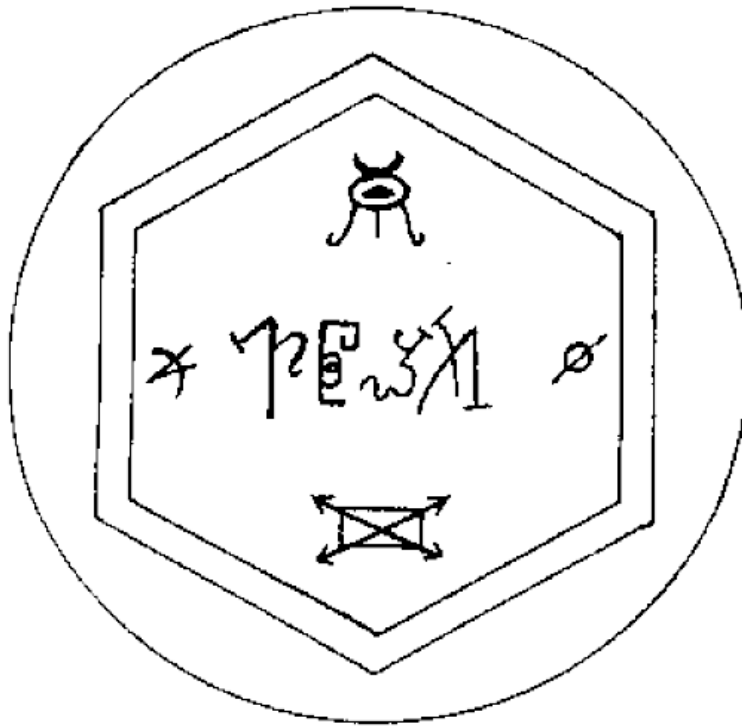
Vhod' vůně na uhlí, načrtni znaky Blaesu a vyslov slova moci:



**ZARIATNATMIX, JANNA, ETITNAMUS,
HAYRAS, FABELLERON, FUBENTRONTY,
BRAZO, TABRASOL, NISA,
VARF-SHUB-NIGGURATH ! GABOTS MEMBROT !**

A tehdy se před tebou zjeví Černá a ze Země povstane tisíc vyjících rohatých. Přidrž před nimi talisman Yhe, načež se skloní před tvou mocí a učiní tvým žádostem zadost.

Talisman of Dhe



Vyslov tato slova, bys zažehnal ty, kteří přišli na tvé zavolání: IMAS, WEGHAYMNKO, QUAHERS, XEWEFARAM.

Nyní je Brána uzavřena a ty na ni umístíš znamení Koth jako pečeť.

Formule Dho-Hna

Kdokoliv chceš vykonat tento Obřad, se skutečným porozuměním projdeš až za brány Všemomíra a vstoupíš do Konečné Propasti kde dlí mlžný Pán S'ngac, který věčně hloubá nad Mystériem Chaosu.

Veď scimitar Barzai spleť úhlů a vykuř místnost mystickou vůní Zkauba.

Vstup do této sítě Severní Branou a u toho odříkej zaklínání Na (takto): ZAZAS, NASATANADA, ZAZAS ZAZAS.

Nyní postupuj až k nejjižnějšímu výběžku Cestou Alfa, kde zatímco učiníš znak Kish, třikrát vyslov trojné Slovo síly, a to takto: OHODOS-SCIES-ZAMONI! Zde nemeškej a postupuj k Severozápadnímu Úhlu za zpěvu třetího verše Pátého žalmu Nyarlathotepova, přičemž neopomeň pětinasobně se pokořit při průchodu místem, kde se nalézá ohyb (takto):

Jedno ve Všem dlí ve Tmě, ve středu Všeho dlí který jest Tmou a Tma potrvá navždy až se každý pokloní před Trůnem z Onyxu.

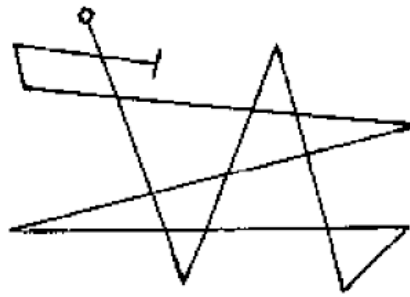
Zastav se u třetího úhlu a učin naposledy znak Kish, načež vyslov slova která uvolní portál a pozdrží běh času:

ABYssus-D|AcoNrsus, ZEXOWE-AZATHOTH!) NRRGO, IAA! NYAR-LATHOTEP!

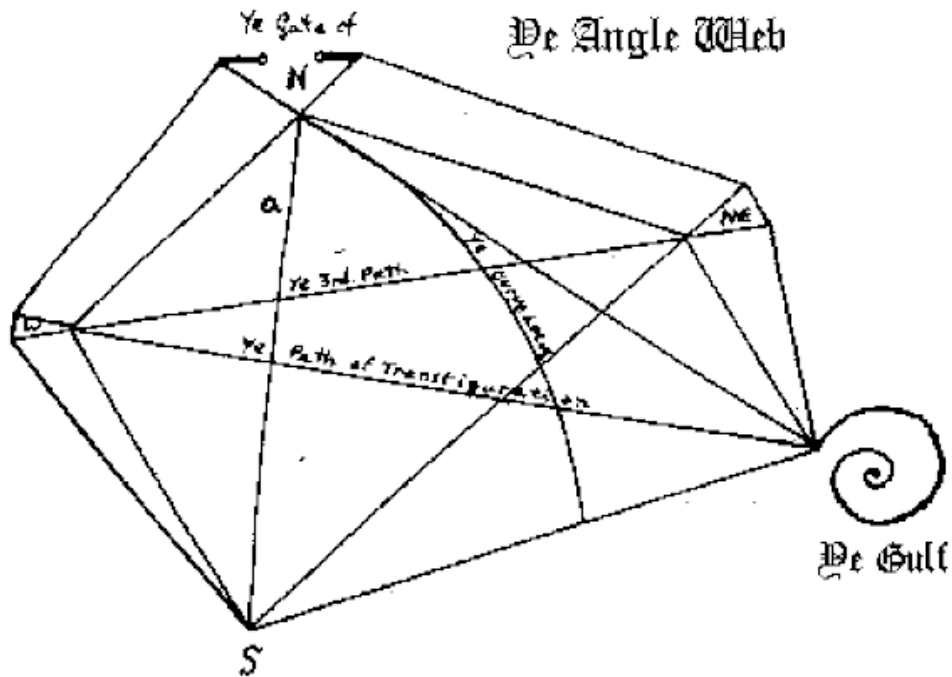
Vydej se po Třetí Cestě až k Západnímu Vrcholku a zde za ticha projev úctu (třikrát se pokloň a prokaž se znamením Voor). Obať se a vykroč Cestou Transfigurace, která tě zavede k Nejhlavnějšímu úhlu. Zde již pak můžeš zpřístupnit Bránu do Propasti devítičetným zaklínáním, jak stojí zde:

ZENOXESE, PIOTH, OXAS ZAEGOS, MAVOC NIGORSUS, BAYAR! HEECHO!
YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH!

De Sigil of Transformation



Učič Znamení Proměny a vykroč do Propasti.



*Poznámka českého překladu: Za překlad tohoto textu vděčím jednomu člověku, který si nepřeje býti jmenován :-)
Předpokládám, že nejvíce se mu odvděčím, když jeho jméno opravdu neuvedu a nebude tak vláčeno pseudo-prastarými-
magickými spisky. Dále jsem provedla pouze některé korektury přesného výraziva (tak, aby byl výsledek sjednocen i
s jinými texty a použitelný pro magickou praxi). Abogarth*