

De Vermis

Mysteriis

Předpokládá se, že autorství "De Vermis Misteriis" přináležel Romanu Tertiovi Sibellovi (280 léta páně - ?). V mládí sloužil v armádě v Egyptě. Byl mimořádně nadaný, s bystrým rozumem a vášní pro sbírání artefaktů. Nakoupil několik sošek, amuletů a svitků papyru s náboženským a filosofickým obsahem. Nezřídka si je prostě bral od obyvatel silou.

Jakožto jeden z nejchytřejších lidí té doby byl silně proti křesťanství. Avšak možná bylo proto, že neviděl důvod k uctívání Římských Bohů.

V tajných dokumentech, sepsaných řádem Julia a v současnosti dochovaných v krátkých fragmentech, je zmínka o tom, že Sibellius se připojil ke strašlivým kultům etiopského temného čaroděje Talima. Stejně listiny nám dovolují odhalit datum sepsání "De Vermis Misteriis". Je to rok 331 léta páně. Jak víme, v tomto čase byl Sibellius propuštěn z armády a žil ve svém domě v Římě.

Takto některé spisy v latině zmiňovaly jména Starších čtyři století před Necronomiconem.

Knihy byla velmi rozšířena mezi adepty černé magie a zakázána křesťanskými císaři. Za časů Feodosia II. Velikého byly zničeny téměř všechny opisy. Ale "Mystérium" přežilo v rukách adeptů Černých umění, kteří našli úkryt mezi barbary blízko vzdálených hranic říše.

V jistém smyslu Temná moudrost postupovala vpřed díky pronásledování a vyhánění z dobře vyvinutých zemí a díky tomu, že byla více přitažlivá, než rajska blaženost. A tak ji barbaři poznali a přijali dříve, než byli pokřtěni.

Temná moudrost se rychle vžila do pohanství a misionáři, potulující se po Gálii a Británii byli velmi překvapeni, když se setkali s aktivními satanskými sektami mezi lidmi, kteří poprvé v historii znali Krista jako mizerného levobočka a falešného mesiáše, ale ne jako spasitele světa...

Jedna z těchto sekt dosáhla obrovské a neomezené moci. V naprosté izolaci od okolního světa přežila nejenom doby středověku, ale také Anglickou buržoazní revoluci.

Roku 1680 přišel opat Bartoloměj na rodinné panství hraběte Kevina Merchanta, aby vykonal tajný příkaz papeže Innocenta XI. Měl vyšetřit "rouhavé a nebezpečné činy hraběte". Toto tajemství je odhaleno v opatových pamětech, napsaných po jeho konečném odchodu z církve. Jasně zde říká, že nevidí důvod pro udržování tajemství a že se nebojí pomsty a trestu svatě inkvizice.

Merchantův pozoruhodný až nelidský intelekt odhalil opatovy pravé záměry. Avšak hrabě se nepokoušel skrýt svou příslušnost k nejhoršímu druhu magiků – byl to černokněžník, a s opatem se ochotně podělil o své hrozivé vědomosti.

Již zanedlouho opat Bartoloměj pouze nevyšetřoval "rouhavé činy", ale také se spolupodílel na otřesných okultních experimentech a později se připojil k starověkému a zlověstnému kultu Alyah – Bezmeznému, Beztvarému Chaosu a Šílenství z Vnějšíku.

Můžeme se dozvědět, jak našel Knihu v hustých lesích Severní Anglie. Bylo to v nějaké ztracené osadě, která nebyla zachycena na mapě a byla obklopena močály. Jenom obyvatelé znali pěšiny vedoucí skrze vražedné močály. Neviditelní strážci hlídali vesnici. V civilizovaném světě bylo to místo považováno za prokleté, neboť někteří cestující ztraceni v tamních lesích byli nezřídka nalezeni mrtví v bažinách a několik lidí zde zmizelo bezestopy.

Opat, zasvěcen do čarodějných zvyklostí, byl schopen nejenom se dostat do vesnice živý, ale také se vrátit zpět s latinským textem Knihy. Některé její části, například Černá Tabulka, byly napsány v mrtvém jazyce. Opat je přeložil do latiny, jako kdyby měl klíč. Knihy krom jiného obsahuje dvě zvláštní abecedy, Starou s 22 a Mladou se 17 znaky.

Taková je historie starověkých spisů zvaných "De Vermis Misteriis" (v latině). Od poloviny 19. století byly "De Vermis..." často vidány na pultech knihkupců. Nabízíme vám přeloženou verzi (z ruštiny do angličtiny) této Knihy, vytisknutou v jakési soukromé tiskárně v Leiptzigu.

Poznámka českého překladu: Byly opraveny některé chyby nebo nejasnosti. Například datum Sibellova narození bylo 280 př. nl. a datum jeho odchodu z armády bylo 331 nl. Což znamená, že mezi jeho narozením a odchodem z armády by neuplynulo přibližně 50 let, nýbrž několik set let. Vzhled ke kontextu bylo opraveno. Dále byl v předmluvě upřesněn výraz „od poloviny minulého století byly "De Vermis..." často vidány na pultech knihkupců.“ A jako v našich ostatních překladech byly opraveny nebo upraveny i jiné drobné chyby a nejasnosti, většinou spíše kosmetického charakteru. Abogarth & Jakub

ČÁST I.

Vzývání

Ve jméně Toho, jenž přebývá v Šeru, stojí za i před Čarou
Ve jméně Toho, jenž způsobuje praskliny v základech světů,
Neboť nemohou vydržet Jeho Moc a drtivou Sílu.
Ó, Ty, jehož probouzí vařící se krev panen,
Slyš mé volání, přijď na hříšnou zemi, radujíce se z výkřiků obětín.

Ze Sedmi Jam a Studen prázdnoty, z Devíti Zemí Zapomnění,
Přístup, Pane!
Yain! Uctívám Tě!
Yain! Sloužím Ti!
Yain! Chválím Tě!

Slunce nechť pohasne! Nechť se rozpadne na kusy! Nechť se Hrůza časů minulých vrátí mezi nás!
Egh'yaggihn!

Nghe! Neúprosný Yath Yattharlr!
Nghe! Neukojitelný Eggalahamosh!
Nghe! Neviditelný Ashtanga Yadu!

Yain, Vládci Alyachu! Egh'yaggihn!

Tak je tomu s kořistí Červů, jsou to oni, Vládci Černé Stezky a Vědění z Vnějšku a přicházejí za Soumraku, aby se nasýtí.

Na zemi plné opovrženého života, ten, kdož uctívá Alyach dosáhne Moci, až dosáhne mystérií této Knihy a prolíje krev žen a dětí, obětujíc jejich vnitřnosti Božstvům, kteráž byla před Počátkem všeho, poněvadž Oni se nesmíří s jídlem bez chuti.

Aby Je mohl probudit, musí následovat pravidla Kerosh z prvních řádků Černé tabulky; Musí být nemilosrdný, propadlý zvrácenosti a tak chtivý moci, jak jen jest možno a nezastavit se před ničím pro její dosažení.

A přestože se mnohé mění, hrůzné rituály Alyah se nezmění nikdy a kouzelníci následují tuto cestu od počátku času a čekají na svou hodinu - na Hodinu Štěpení a Rozpadu.

Každý, kdož jest připraven otevřít své oči v šeru, objeví tato tajemství a rituály k uctění Mistrů, kteří v Sobě nemají ničeho lidského. Každý, kdož hledí očima mrtvých, uvidí a porozumí, neboť toto jsou slova Mistrů:

Slyš a poslechni, ty, jež jsi zrozen z matčina lůna. Plaz se před svým Mistrem, jenž jest bez tváře a mlžného vzhledu, jinak se staneš páchnoucí mršinou.

Slyš a poslechni, ty, jež jsi zrozen z matčina lůna. Uctívej stvoření úhlů a křížovatek, nech je nakrmit se teplou krví svých dětí a nechť se jejich potomstvo živí stejně, aby rostlo pro vypuštění Těch, Kteří Spí v černých jamách.

Slyš a poslechni, ty, jež jsi zrozen z matčina lůna. Skloň se před těmi, kteří mluví jazyky Temného Světa, neboť svět světla je jimi proklet a navždy zotročen.

Tak vzdej svou chválu a hold Jemu, Pánovi, jež Sídlí Mezi Hroby a Přichází uvnitř zdí a skloň se před Jeho Odrazy: Před Těmi, jimiž je beztvarý Yog-Sototh, strašlivý Tsathoggua a nemilosrdný Azathoth.

Postav oltáře na místech, kde je kůže země tenká, na krajích bažin a na vršcích skal a vlož na ně své dary. A proroctví se vyplní a Obyvatelé Hvězd ti odpoví.

Musíš vědět, že ve světech před čarou je podoba a míra, ale oba nejsou v tom co je za čarou, neboť ti, kdož zde přebývají jsou svou vlastní podobou a mírou. Jméno této čáry je Zenrit Maynjosh, Pán Hranic, a čára tato má dva druhy vlastností. Střež se stvůr Hranice. Nemají pravidel a není symbolu, pečeti či slov, jež by je zastavila. Ale vyšší stvoření Hranici překračují a radují se jak praví zákon.

Uctívání Nižších Bohů je znesvěcením člověka, který je i tak dost nečistý. Uctívač Alyach nebo Démonů bude požehnaným a úspěšným.

A pozemská schrána, kterou je lidská duše se rozpadne na kusy a nebude potom ničím, jen zrudností a nečistotou a bude oživena ve špíně až dokud znovu nezemře.

Cesta Alyach vede k rozpolcení a nesmrtelnosti. Ten, kdo půjde touto cestou se sjednotí s Mistry, neboť Oni sami o tom mluví.

Stůj, uchvácen Hrůzou, před kameny Hranice. A nech ať oči toho, kdo porušuje pravidla a odváží se vstoupit puknou a jeho vnitřnosti selžou.

Stůj, uchvácen Hrůzou a pozoruj pět prstenců kolem slunce, když měsíc vypadá jako roztékající se maso.

Stůj, uchvácen Hrůzou, ale nezalekni se smrti své duše, neboť je znovuzrozením a to znovuzrození je věčné.

Vzývání čtyř Hranic

Měl by jsi ji vyslovit těsně před přečtením prokletých knih:

Sth'a Aal Nrheg Naboos Nattaru Sent
Nhev Kelomosh Aznu Ei Tanaish
Ealu Nehgihgn Asa Uruku Tlem

Proklínání

Má být vysloveno, když je tvým cílem způsobit nenapravitelnou škodu:

Snez Marduck Apan
Elisab Gagnum Aresh
Varaman Zaatu Haddesh
Apashu Tamashtu Tarfu
Legb Shagannu Aratu Hgeer
Neshi Aypan Oe Aah

Užitečné nástroje čarodějovy

Faynzeh, dýka užívaná k zabíjení a obětování. Ostří je měděné se třemi velkými zuby a rukojeť je z lidské kosti. Na rukojeť mají být vyryty železným rydlem tyto symboly:



Formule vysvěcení dýky:

Ammalu Ate Elnan Slota Ningishzitaah
Asatu Tcheatyohosh Avuasebo Ntsheg
Lamashtu Krhe Al'ayn Rleeh

Dýka se nechávala v kusu látky napuštěném menstruační krví.

Rlang je věc do níž kouzelník vloží svou duši během některých rituálů a především pak během pronikání do Vnějších Prostor. K jejímu stvoření je třeba najít prázdnou mušli, nebo kousek stromu na břehu moře, či jezera se slanou vodou. Ve dvacátém měsíčním dni věc zakopej, ne však dále než deset kroků od přílivové čáry. O devět dní později obkruž místo dvěma kruhy se symboly, zapal pochodně z térových pohřebních rubášů jižně od kruhů a proved' zasvěcení.



Formule zasvěcení Rlang:

Khlu Sya Asa Nmrihg Aym Ehgu Akaman
Tener Su Roa Aghrataziah Scapatum Hot Leoh

Po vysvěcení Rlang vykopej a měj ho zavěšený v jámě, dva lokty nad vodou .

Nádoba na dary by měla být hliněná a vypálena v ohni se srstí černého psa. Načrtni dvojitou vlnitou linií jež bude obklopovat nádobu - symbol Zenrit-Maynjosh - Vládce hranice.

Formule zasvěcení nádoby:

Nhvar Kelk'ha Nrtsen
Hl'ha Snyagfesh Vel
Sighnezerayn Tlu Annaa Urtu Rosh

Symbol na víku nádoby:

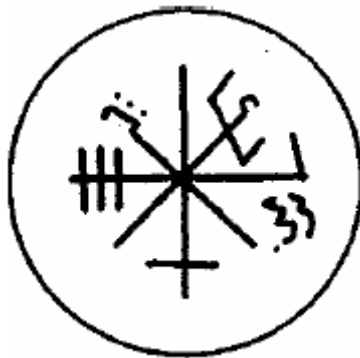


Obětní mísa a kleště: Obě tyto věci by měly býti měděné, neboť tento kov již sám o sobě je bránou Vnějšku, pokud jej je správně užito. Je třeba vyrazit na rub mísy pečeť a na kleště symboly Youngské abecedy.

Symbyly na kleštích:



Pečeť na míse:



O místech pro uctívání a o síle Mrtvých Jmen

Tento spis je prokletý. Ten, kdo nemá formule a jehož duše není černější než popel zde ničeho nezíská.

Služebníci Alyach vědí, že se světy objevily v Prázdnotě a po nich přijde další Prázdnota nevyslovitelně strašlivější. A v předvečer konce Monstra přijdou z druhé strany a požijí maso Jim nabídnuté nebo nechané bez péče nižších bohů.

Jsou nesmrtelní, a stopy jejich přítomnosti nikdy nemizí, neboť i když zmizí světla nebes, oni zůstanou.

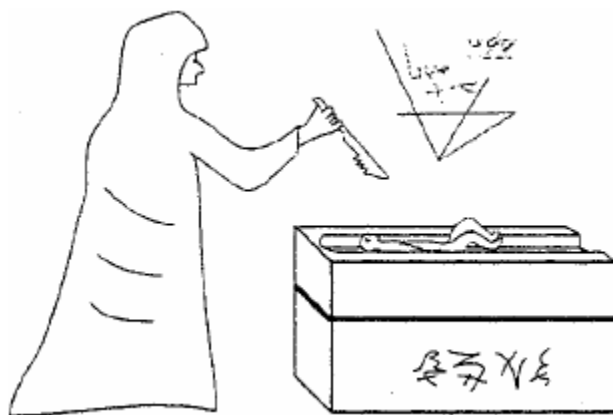
A pokaždé, když přijdou poznamenají tělo země jizvy.

Tato místa jsou opuštěná, nebo obývána šílenými vyvrheli, jež uctívají Síly Zla. Žádní ptáci kromě mrchožroutů sem nelétají. Někteří smrtelníci tam cítí samotu, strach a hluboké osamocení, ale jen pokud zde nežijí příliš dlouho.

Je zde možné vidět, jak se plazí po zemi bílé, mihotající se stíny a tráva pod nimi žloutne a chřadne. Ti, kdo jsou zasvěceni do tajemství čarodějnictví sem přicházejí vykonat ty nejhroznější, nejničivější a neškodlivější rituály.

Je vhodné postavit oltář a konat oběti na takovémto místě, kde všechna živoucí těla cítí otravný dech Monster.

Oltář by měl být vyroben z jednoho celistvého balvanu. Měl by být delší než je vysoký člověk a jeho šířka by měla být půlkou jeho délky. Adept obejde kámen a načrtne dvojitou zvlněnou linii nad zemí ve vzdálenosti rovné polovině výšky. Poté nechť adept vyhloubí jamku na oběť.



Oltář by měl stát na kostech ovce a člověka a kulatá část jímky nechť je směrem na východ. Hlava oběti má být umístěna v jímce čelem k východu. Čaroděj zůstane na východě blízko oltáře a čelem k oběti na něm.

Čaroděj nechť bodá svou pravíci. Bodnutí by mělo být smrtelné, ale tak ať čarodějova oběť nezemře příliš brzy. Tedy by měl bodat do břicha a ne do srdce. Pokud bude potřebovat pro další rituály vnitřnosti, měl by oběti podřezat hrdlo.

Před každým obřadním činem ať čaroděj okouří oltář omějem a práškem Sumah.

Formule S´Fan („Oběť“)

Slovo S´Fan má dva významy. Prvním je oběť a druhým jsou lidské děti. Čarodějové používají S´Fan v druhém významu a Vládci, Odrazy a Strážci bran je vidí jako obětní dar a dobrou krmi.

Před obětí:

As Natatlemash Abashtu Nrig
Ahhatanikosh Smell Tezaraybon
Al Shuhra Sten Urgentash Nriyasn
Varb Nucash Kha Ehu Tahag Eragal
Ahazo Nri Terduscimas Ozoa

Před vyndáním vnitřností:

Ama Ya Nustu Avarosh Neber Arit
Unnanat Etan Ksha Ateg Kvhe
Nerbesh Osot Sha Nefelaym

Oběti na oltáři nechť jsou činěny ke smíření Strážců bran, kteří jsou v tomto světě, ale oči smrtelníků je nevidí. Je to prvním krokem rituálů Alyach, rituálů přinášení darů.

Počet Strážců bran je roven číslu Odrazů, ale vzájemně se nerovnjají.

Velký Cthulhu je strážcem Levé strany - části Vesmíru, jež sestává z jakési nestálé a mlhavé substance. Tato substance je v základu věcí bez stálé podoby a bez jasných obrysů. Přichází na zem v mořských vodách, když světla nemohou ochránit svět před vražedným zabijáckým jasem Černých Hvězd, seskupených v souhvězdí Severní Koruny.

Čarodějové Mu přináší děti mužského pohlaví a dávají jim na krk ametyst, neboť ametyst je Jeho kámen. Poté co pohltní život, obrysy Levé Strany se stanou pevnějšími a jeho substance mohou skrze čaroděje ovlivnit hmotné věci.

Není pravdou, že Cthulhu nemůže přijít bez pomoci Čarodějů. Naopak, vykonává zákon a udílí jim rozkazy a oni rádi vykonají jeho vůli a otevřou brány.

Hadí vládce Yheg je strážcem Pravé Strany, která je tak pevná jako pozemský svět. Čarodějové Mu přináší čisté a nevinné ženy, jejichž životní síla, když je pohlcena pravou stranou činí hmotné věci proměnlivými a poddajnými v ruce čarodějových. Takže čaroděj může přeměnit jisté látky hmotného světa na jiné.

To je důvod, proč je titul tohoto Strážce Vládce Hadů, neboť v jeho objetí všechno pevné opouští svou podobu a ukazuje se před ním odhalené.

Každý, kdo si chce jen zkusit Jej uzříti ztratí přičetnost a stane se otrokem Tvorů Hranice.

Ale Čaroděj může uzříti Velkého Cthulhu bez újmy a potíží, pokud svou duši vloží do schránky Rlang.

Dvanáctikřídlý Koth je třetím strážcem. Jeho přirozenost je méně pochopitelná. Zjevuje se jak na Levé, tak na pravé straně. Je strážcem Kamenné Hrobky a Prokletých děl.

Jeho Síla je taková Moc, že pouze Jeho jméno může zničit svatostánek jakéhokoli Mladého Boha. Čaroděj mu věnuje srdce dospělého lidského muže, který pil pouze slanou vodu a jedl mrvu tři dny před svým obětováním. Každý den za svítání a za soumraku jej čaroděj musí bičovat přes pohlaví koženými pásky s přišitými měděnými pláty. Aby čaroděj vykořenil pýchu páchnoucích lidských mužů, neboť z jejich očí pak spadne závoj a budou připraveni se střetnout se Strážcem s otevřenými očima a s touhou po smrti.

Tato formule nechť jest vyslovena nad horkým a tlukoucím srdcem jež spočívá v ruce čaroděje:

Za Inezz Azaho Esteniosh
Nosapar Tenehgo Anaygp.

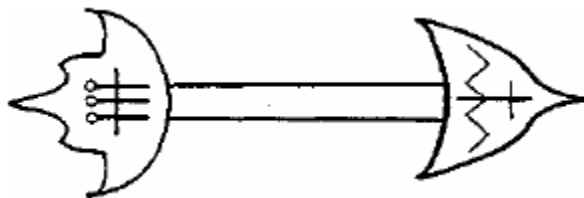
Hledání kostí čarodějových

Šíp Ghat

Není na zemi místa prostého hrobu čaroděje. Ale ani ten, kdo vidí skrze zemi nedokáže najít kouzelníkův hrob, neboť ten jest umístěn v neviděné části tohoto světa.

Hledej Čarodějův hrob, abys vzal z jeho kostí svitky. Kdo se na ty svitky podívá bude rozumět každému symbolu či textu.

Pro hledání musíš být zdatný v poslušání zvuku linií Dha a chápat rozdíl Barev.



Šíp ať je z čistého železa. Délka jeho těla ať je jako jeden Yazn (Čarodějův loket) a jeho hlava a ocas jako dlaň.

K jeho vysvěcení vykopej jámu tvaru čtverce, jehož strana má délku osm Yazn a hluboká je pět Yayzn, pak do ní nakup psí mrtvoly a na vrcholu ať jsou krysí a lidská mrtvola. Tehdy až vzduch počne zapáchat, nalij na hniající maso asfalt a zapal ho.

Pak choď kolem jámy od východu na západ podél linie ve vzdálenosti tří Yazn od okraje jámy a vyřkni:

Yehg He Shapatu Eghneme Nie
Haab Ikash L'ha Ernunnu N'kas
Ninertu Sbash Ula Ereh Taaf Hysn

Těsně před vysvěcením jámu zakopej a nikdy se tam už nevracej.

Nejlépe je s hledáním začít v deštivý den. Oděn ve vlněný plášť s kápí, s amuletem Kormidelníka na krku se vydej na cestu.

Vykopej hrob za pomoci měděného rýče označeného pečeti Saccath. Nechť se tento nástroj nedotkne půdy dokud nenajdeš hrob. Rukojeť by také měla být krátká a rýč si musíš připnout na záda.

Stůj čelem na Sever, vezmi do své levice Šíp a nahlas vyslov invokaci ke spočtení čar Dha, abys zvěděl umístění těkavých hranic Prostoru Tvorů, ne však světa pozemského:

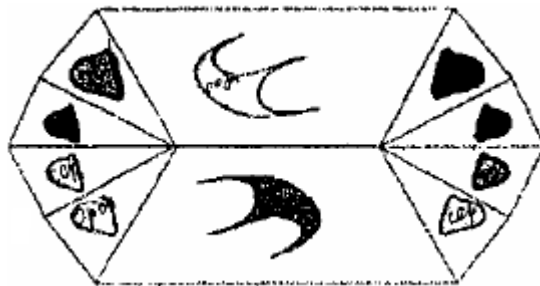
Alu Nmar Est N'zaaf
Sya Damalliah Ninferez Kalannu
Esanr Tsamalamen Varatur Ekonosh
Nemellbe Ennugi Svar

Pak, oči zavřené a s pravou dlaní na nich čekej na vidinu čar Dha. Nejprve budou bílé a mihotavé, ale pak se stanou černými a třpytivými. Dělí Nebeskou Bář, která má barvy vždy podle každé z nich. Když je hrob blízko, barvy se změní. V tu samou chvíli začnou čáry znít.

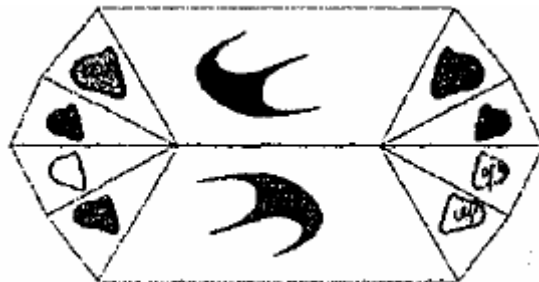
Tehdy můžeš otevřít oči, ale vidění nezmizí. Jestli je však otevřeš dříve, než Čáry zčernají a objeví se Barvy, najdeš jen strašlivou smrt a zemřeš v mukách.

Kosti Čaroděje přitahují Šíp velkou mocí, takže jej můžeš ztratit. To je nepřípustné. Šíp Ghat je za těchto podmínek tím jediným vodítkem. Bez něj nenajdeš hrob a ani se nemůžeš vrátit zpět. Následuj tedy šíp a vyčkej změny barev.

Na počátku pátrání



Uzavření hrobu



Nejdříve zčerná vrchní a pravé vrchní pole – jako smaragd. Poté se všechny barvy začnou měnit a ze středního pole se bude linout zvuk. Pokud se hledající blíží k hrobu, zvuk se stane hlasitějším. V tom případě se zastaví na místě, neudělá ani krok stranou a klekne si a vrazí Šíp do země. V tomto okamžiku Čáry a Pole zmizí a čarodějův zrak se vrátí zpět do pozemského světa.

Kdekoliv bude hledat, nikdo mu nesmí být nablízku. Žádný člověk, ani zvíře. Neboť tato stezka není pro tupý dobytek a čas zde plyne jiným způsobem.

Hledající může zaslechnout tiché zpěvavé „Nnnnnn“, jestliže našel hrob velmi silného čaroděje. A pokud v něm bude kopat, bude ve velkém nebezpečství.

V prvé řadě by měl hledající vykopat dvě jámy okolo Šípu, potom jej vzít a pokračovat v kopání. Až nalezne čarodějův pohřební rubáš, spatří kostru nepodobnou lidské. Nechť jí rýčem zlomí pravou i levou holení kost, mravenci pak vlezou dovnitř kostí.

Jestliže je otevře, uvidí svitky. Nejdříve ať se podívá na svitek z pravé holení kosti. Zde je klíč ke spisům. Jeden pohled stačí k tomu, aby obdržel klíč a porozuměl mrtvým jazykům.

Svitky z levé holeně skrývá tajemství díky kterému se hledající stane čarodějem. Je to čára dělící to, co se hledajícímu stalo až do doby, kdy bylo hledání naplněno a mohlo být vyjádřeno lidskými slovy, od toho, co se s ním bude dít dále a co bude moci být vypovězeno a popsáno.

Smrtelníci musí vědět jednu věc: ten, kdož našel tajemství, bude na konci svých dní pohřben v tom samém hrobě a jeho poslední kroky záhadně skryty před lidskými bytostmi. A někdo přijde a najde jej a zlomí mu kosti, vezme svitky a stane se čarodějem, až nastane čas. Tak to bude. Neboť mrtvola je nesmrtelná a všichni, kdož k Ní přijdou se stanou její součástí.

ČÁST II.

Černá tabulka

Z trhliny, z praskliny, z Věčnosti!
Z chrámů a z hrobek bez východu,
Ze vzdálených sfér, zapomenutých před tím, než byly!
Z jam, jež jsou za hranicemi dne a noci, kde není místo pro živoucí dech.
Z příčiny, jež nemůže mít jména, z města Černých Kamenů
Dokončena před samým počátkem,
Taková jsou tyto Mystéria.

Červ dlí v prázdném a chladném prostoru, okolo něhož jsou hvězdy a planety a všechny věci a které proniká tím vším.

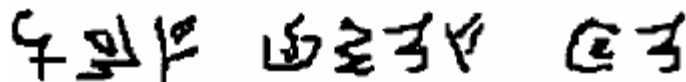
Přebývá také ve stínu každého živého tvora, roste uvnitř něj a pohlcuje jej a stává se větším a silnějším. Když pohltí stín a zanechá z něj jen nepatrné a zbytečné střepy, žijící tělo zemře. Avšak, jestliže Jej uzná jako svého Mistra, stane v ten okamžik Bohem a rozum v něm obsažený se stane rozumem velkého Čaroděje.

V takovém případě Červ nepohltí stín a naplní jej připojujíc se k němu. A ten, kdo býval mužem se stane Čarodějem. Nebude možné jej zničit ničím a nikým. Pouze jeho vlastní chyba jej může zahubit. Jestliže bude zavražděn, bude oživen a sešle bolest a utrpení každému, kdo se mu odváží stát v cestě.

Kerosh je neviditelné město. Duše čarodějů zde po smrti těla nalézají odpočinek a odtud přicházejí zpět do světa živých skrze brány Rlyechu.

První řádek Tabulky jest větrem zničujícím a pohlcujícím těla a měnícím je v prach.

Je prvním zákonem Kerosh:



Absu Tkchiamnt Nghem – Čaroděj nemá matky, ani otce, neboť On byl zrozen ve Starších pojmech a podobách.

A prokleté jsou boky, jež počaly Jej a děloha, z níž vyšel a dům, kde se narodil a všechny domy vzdálené na jeden den od Jeho. Zatracený je i dobytek a úroda v místě, kde žil a zlořečená jest zem, po kteréž kráčel.

Je zplozen ze spojení smrtelné ženy a Cizince z Vnějšku. A manžel této ženy zemře ještě před hrozivým spojením a čaroděj ji přivábí, avšak bude s ní ležet Cizinec.

Tak se to děje a bude dít v osadách poblíž Bran, vztyčených rukou Prastarých a těch, kdož je uctívají.

Brány mají podobu kamenných kruhů či balvanů stojících v řadě a často nesoucích hrozivé symboly.

Dítě, jehož Otcem jest Stvoření z Druhé Strany, má některé rysy, jež odhalují jeho původ. Můžou to být jakési podivné a nezvyklé znaky na hrudi a břichu, ale někdy na jeho těle nejsou žádné z těchto znaků. Hlavním znakem a důkazem je potměnění bělma jeho očí, neobvyklé pro oči smrtelníků. Ovšem tento důkaz může v jeho pozdějším věku od šesti do osmi týdnů zmizet a objevit se znovu pouze zřídka a za zvláštních okolností.

Občas někteří z těchto kojenců rostou rychleji, než je obvyklé, jiní zas pomaleji.

Ženské čarodějnice se objevují zřídka a děje se tak v dobách nejsilnějšího rozšíření Druhé Strany, hrozící zánikem a zničením celého lidského rodu.

Zplození Čaroděje by měla být uskutečněna takto:

Vybranou nádobou by měla být panenská dívka, či mladá vdova nemající děti s manželem, která se narodila a strávila život v osadě blízko Bran.

Operatéri by měli postavit dřevěný pokoj, vyrobený z prken silných dva prsty a širokých půl Yaznu. Výška a šířka pokoje jsou asi deset loktů a délka asi dvacet.

Mensí strany jsou otočené směrem k Východu a k Západu. Ve středu východní zdi by operatéri měli zhotovit zvláštní dveře, ze stejného dřeva jako zbytek. Jejich velikost je – výška pět loktů, šířka také pět. Měly by být zavěšené na měděných závěsech, připevněných na jejich horní straně. Vzdálenost mezi dveřmi a podlahou je třeba ponechat takovou, aby šly dveře lehce otevřít.

Je zde zbudován ještě jeden pokoj a připojen k hlavnímu. Šířka a výška jsou stejné a délka je asi osm loktů. Operatéri by měli dále udělat díru do zdi na přední straně dveří, aby mohl Čaroděj snadno vstoupit a přinést nádobu s dary.



Poté operatéri nakreslí uhelným prachem na podlahu místnosti Hvězdu Kadathu. Od začátku až do konce obřadu leží nahá žena, opilá odvarem z „Kat“ listů a kořene Mandragory, na hlavě nakreslené postavy směrem k západu.

Operatéri vezmou kus jasně červené látky, nasáknuté potem, močí a menstruační krví zvolené ženy a dají jej pod dveře, aby přilákali Stvoření.

Jestliže Čaroděj není dostatečně dovedný, nechť si opatří šest přesípacích pískových či vodních hodin, které budou měřit úsek 1/176 z dvaceti čtyř hodin. Je to důležité pro správné učinění kouzla sedmi částí hymnu. Po započetí první, nechť každá následující část započne po uplynutí stejného časového úseku.

Část I.

Rleh Tsah Anam
Utmor Tev Ezeyaya Nlaa Nlaa
Nihmg Har trag Neizarnt
Korgugon Issozuo Nay Znim Nlaa
Tl'aa Khan Manyim Kvaoh
Huun Ekhlair Nlaa Nlaa
Tlayan Aggotro Muon Pobbir
Hvaan Znim Nlaa
Yir Ztat Gyla Hlal Ktao Lhaem
Yig Nglhar Yim Nlan Zarg Mlaa Tnem

Část II.

Rleh Tsah Anamm Dargonomel
Vrvtig Niszei Nlaa Nlaa
Nning Har Tag Neizarnt
Tlannalman Zzot Ennemerrey Znim Nlaa
Tlaa Kan Viiggon Zimeyag Nlaa Nlaa
Tlayan Vergoatn Teytamosh Znim Nlaa
Yir Ztat Gyla Hlal Ktao Lhaem
Yig Nglhar Yim Nlan Zarg Mlaa Tnem

Část III.

Rleh Tsah Anamm Hmotrayn
Yotal Osoph Zlem Sot
Nning Har Tag Neizarnt
Beshtabesh Apat Zimp Sot
Tlaa Kan Kugmahamon Zlem Sot
Tlayan Ghumdshat Anmaleyaa Zimp Sot
Yir Ztat Gyla Hlal Ktao Lhaem
Yig Nglhar Yim Nlan Zarg Mlaa Tne

Část IV.

Tlayan Eoionotrar Hmanhaluye Tyeong Zimp Sot
Yir Ztat Gyla Hlal Ktao Lhaem
Yig Nglhar Yim Nlan Zarg Mlaa Tne

Část V.

Rleh Tsag Anamm Hvayhvat
Blebsahta Volh Nlaa NlMn
Nning Har Tag Neizarnt
Alhloruvve Ibmalanash Znim Nlaa
Tlaa Kan Tyatanlalach Sveghonnuphon Nlaa Nlaa
Tlayan Arverb' luoh
Thonnadur Znim Nlaa
Yir Ztat Gyla Hlal Ktao Lhaem
Yig Nglhar Yim Nlan Zarg Mlaa Tne

Část VI.

Rleh Tsah Anaram Masdimis
Umstmaat Zhonor' n Nlaa Nlaa
Nning Har Tag Neizarnt Peshtiramgar
Salao Nakhorupush Znim Nlaa
Tlaa Kan Hanenerim Zaolla Nlaa Nlaa
Tlayan Vapargon Aloghalloa Krhat Znim Nlaa

Část VII.

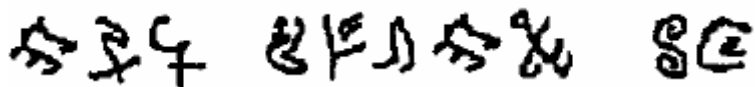
Rleh Tsah Anamm Yizidiah
Nmollan Khatapasar Zlem Sot
Nning Har Tag Neizarnt
Laasvery Umkrhaam Asgollaa Zimp Sot
Tlaa Kan Vaabinoton Zlem Zeint
Tlayan Entnaonaia Pogor Zaman Zeint Zeint

Jestliže se dveře otevrou během rituálu jakoby dechem větru, nenahližej do místnosti. Jestliže jsou slyšet hlasité zvuky a dunění, je to znakem příchodu Stvoření, aby počalo dítě.

Operatéri musejí po rituálu místnost zničit a spálit. Počkají na narození dítěte a nesmějí nechat matku odejít či se vzdálit na větší vzdálenost z domu, dokud dítě neopustí její lůno.

Stávající se silnějším, nový Čaroděj zabije svou matku a ponechá si její krev. Otvěře Brány pomocí Rituálu Tabulky, vzývající Zrcadlíci se Tváře a Jejich ohromné Zplozence, jež jej zplodili a opustili. Jedině postavení hvězd to může přerušit. Není síly v rukách člověka, jež by zastavila Vpád a pouze hvězdy mohou pomoci Čarodějovi k úspěchu.

Druhý řádek na Tabulce Zakládajícím a Základním zákonem Kerosh:



Herrb Ningesh Heg – děsní a ohavní jsou Ti, kdož vytvářejí tyto zákony. Jedná se o nižší božstva, jež přišla na zemi po babylónském Zar, a o ty, kteří jim slouží. Znesvěcení jejich oltářů a zabíjení dvounohého dobytka klečícího před jejich svatými obrazy – to je rozkoš a potěšením pro Čaroděje. Kletba je malá pomoc, jež se mu nabízí.

Třetí řádek Tabulky:

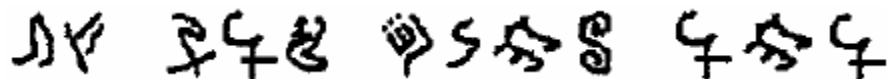


Tshemn Varaman Sosh – Buď činný, Posle Mistrů. Toto je třetí zákon Kerosh potvrzující rovnost těch, kdož se stávají Čaroději během čtení svitků vzaných z kostí a těch, kdož se Čaroději narodili.

I když ten druhý může být silnější a úspěšnější, ale oba mají stejné nadání.

To potvrzuje i První Zákon Kerosh, neboť každý, kdo vejde na cestu Alyach je Synem Červa a Poslem Mistrů.

Čtvrtý řádek Tabulky:



Gha Rlan Fnzeh Lefgb. Říká se, že Čarodějovi nástroje – dýka, Mušle, mísa a další – jsou tělem Jeho těla. To je důvod, proč nesmí být pošpiněny dotykem cizí ruky. Pokud se tak stane, nemůže Čaroděj nechat cizince naživu. Měl by znesvětila zavraždit a předhodit jeho tělo hyenám a mrchožravým ptákům. Stejně učiní s těmi, kdož nahlédnou do jeho knih, či objeví rituální místo – ať tak učinili promyšleně, nebo náhodou.

Pátý řádek Tabulky:

𐌆𐌵 𐌸𐌴 𐌱𐌹𐌺𐌹𐌸 𐌸𐌹𐌺𐌹𐌸
 𐌴𐌹𐌺𐌹𐌸 𐌸𐌹𐌺𐌹𐌸

Nemer Tehb Zenrith Mayniosh Lefgb T'fos. Říká se, že jedině krvavé obětiny prolomí bariéry. Toto pravidlo je přísně dodržováno všemi, kteří přišli zpoza hranice, kde uctívali Mistry. Mistři vydali Zákon, po jehož uskutečnění by měl být zničen Vesmír. Ti, jež dlí mezi světy přišli, i když jim to nikdo nebylo nabídnuto, a nikdo nemá moc s nimi jednat. Neboť nikdo nemůže žádat soucit po Nestvůrách, jejichž tváře vypadají jako stromy či kameny.

Rituál Tabulky

Kouzlo začíná pátým řádkem a končí desátým, společně s dalšími formullemi. Čaroděj zabije a vyvrhne nemluvně na oltáři, přísně se řídící pokyny. Poté umístí dary do nádoby a vezmi je společně s mrtvolou k Branám. Tam dá pomocí kleští dary do mísy. Krom toho umístí na západní straně Bran dvě bronzové kadidelnice s pečetí Saccath na spodní straně a počne pálit kadidlo:

Seeds of garmal (druh kopřivy - *Coleus Forskohli*), rozemletý kořen rozpuku (rozpuk jízlivý - *Cicuta virosa*), cedrové šišky, vysušený šakalí jazyk a krev Čarodějovy matky. Pokud operatér není rozeným čarodějem, podle Zákona Kerosh může použít krev své matky, nebo krev ženy, která má syna.

Operatér vezme tělo nemluvně dovnitř devíticípé hvězdy a umístí jej do této oblasti, do středu Bran. Ke kreslení použije zvláště složené barvy: dvěvňené uhlí semleté s kapkami rtuti a jestřábí oči.

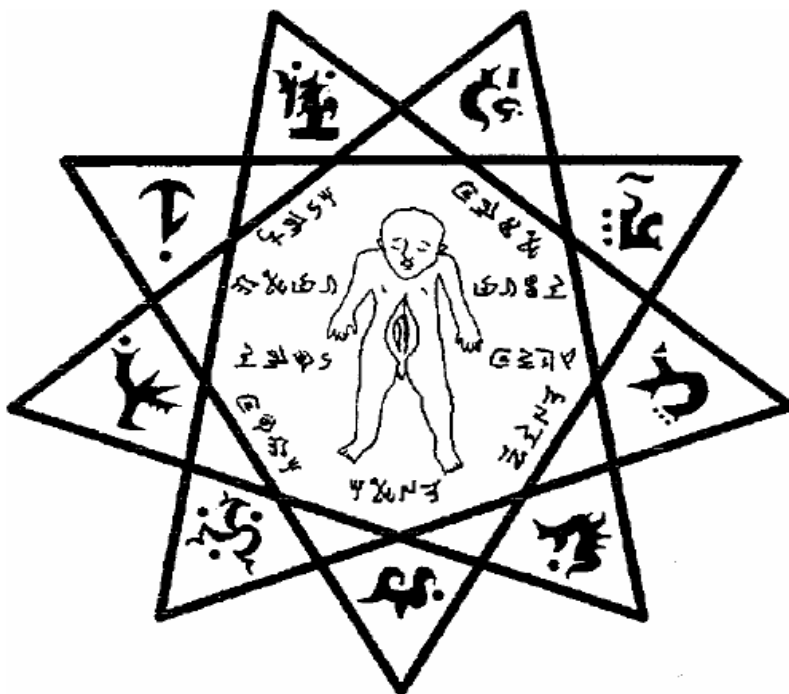
Dva rohy hvězdy a hlavu těla zaměří k západu.

Držíc tělo, Čaroděj vyslovuje šestý řádek Tabulky:

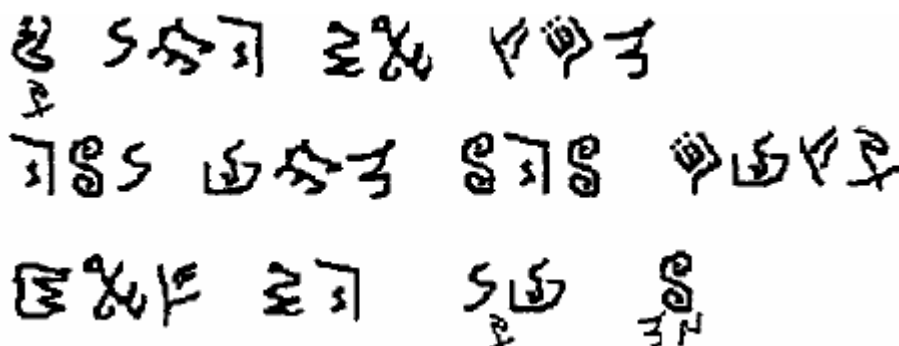
𐌸𐌹𐌺𐌹𐌸 𐌆𐌵 𐌸𐌹𐌺𐌹𐌸 𐌸𐌹𐌺𐌹𐌸 𐌆𐌵 𐌆𐌵

Jheg Nhashsantab Yeleh

Povolávám! Nechť procitnou Síly! Nechť přijde Moc!



Poté klečíc před kouřícími kadidelnicemi Čaroděj přednáší sedmý, osmý a devátý řádek Tabulky, činíc mezi nimi přestávku na tři údery srdce:



Nrhigar Zeneshtu Ifaamu

Hesetelem ghte Ftaar

Alashtu Yain Zret Hamosh

Sedmý řádek strhne Závoj. Osmý řádek vykreslí cesty v temnotě. Devátý řádek přenese Čarodějovu duši do mušle Rlang.

Nasyčen vůní darů praví, že Strážci Brány jsou příznivě nakloněni a připraveni otevřít poslední Dvěře Odrazů. Jestliže je vůně slabá a nestálá, okamžitě zastav rituál.

Když obdržíš příznivé znamení, vyslov poslední formuli – začátek tichými slovy a hlavní část silným hlasem.

Úvod:

Ghnannhgosh, Hubiteli všeho živoucího!
Žádám Tě, Povstaň ve slizu a krvi!
Hlehz'h, napínající tělo od Okraje k Okraji!
Žádám Tě, Povstaň skrz Přístav Bolesti a Utrpení!
Krhem'l, tloustnoucí z množství darů!
Žádám Tě, Povstaň s pomocí lepkavé sražené krve!
Krhats, žeroucí v jeskyních!
Žádám Tě, Povstaň se strastí a ranami osudu nad hlavami smrtelníků!
Malanem, vězníci těžce, mučící odsouzené!
Žádám Tě, Povstaň do nekonečnosti a strachu.
Yalatof, ryjící v doupatech pod zemí, jehož údery jsou nečekané!
Žádám Tě, Povstaň v Závoji Nepořádku a Moudrosti Šílenství!
Akaman, přinášeje zranění každému, kdož dýchá!
Žádám Tě, Povstaň z popela mrtvých Hvězd!

Pravé zaklínání:

Ghnannhgosh Nesgirt Nat Sfandu
Val Shasut Neter Nlat
Hlehz'h Sanar'ru Nartazl
Val Shasut Nbel Narratu Gataght
Krhem'i Nla Saccath Ya Uztar
Val Shasut Neter Nlat
Krhats Eggalan Neyar
Utu Geshemesh Ninurta Lebrish
Malanem Rahalu Sfanlu Iraz
Val Shasut Nicerish Akhitsu
Yalatof Eserru Nhatsangl Nfrit
Val Shasut Itshegm Tesut Hiuru
Akaman Labesh Sig'gehl Sfandu
Val Shasut Anamru OP Utuzasht

Hlavní část:

Ye! Ye! Yat Saint!
Gre Ashabtu Elushtan Alyah Alyah
Nishtarat Belmesh! Ayn!
Nirntargish Vootr Shamattu N'gebr
Ataagu Aa Alyah Alyah
Ataufn Nraft Xene Kvla
Hgv Kryogh Evtl Avhtahg Nvab'vaang
Evtlrapf Kshvl
Azatoth Yog Sototh

A zem bude pokryta trhlinami, které odhalí obrysy cesty. A Čaroděj spatří tvary Stráží, které vypadají jako odrůstající Měsíc a jsou tak hrozné, že se na ně duše ve smrtelném těle neodváží pohledět, avšak uschovaná v Rlang tento pohled přežije.

Když těla Stráží vystoupí z puklin a Čaroděj je uzří, položí misku na zem, povstane z pokleku a odříká desátý řádek tabulky

𐌆𐌗𐌰 𐌆𐌗𐌰 𐌆𐌗𐌰 𐌆𐌗𐌰 𐌆𐌗𐌰 𐌆𐌗𐌰 𐌆𐌗𐌰 𐌆𐌗𐌰 𐌆𐌗𐌰 𐌆𐌗𐌰

Nar Sfan Ateg Nalniog – zde jest oběť!

Takto je rituál kompletní a Oni přijdou, přinášejíc Hrůzu a Smrt.

Zde jsou znaky, dle kterých poznáš, že jsou nablízku:

Zamlžené kruhy kolem slunce, ne více než tři. A Měsíc vypadá jako v zajetí modrého ohně.

Kameny a skály se rozpadají, jsou narušeny a vydechují zápach.

Hlasy z podzemí křičící a zaklínající strašlivá povolávání.

Čistě bílé sloupy spadnou z nebe, či povstanou z podzemí.

Listy a symboly prokletých spisů vyzařují obětní krev, jež na ně vytekla.

Z puklin stoupá pokroucený kouř a zabíjí vše živé.

Tornáda tenčí než vlas ve spodní části a obrovská navrchu, zakrývající polovinu oblohy. Jejich točení je rychlé jako divoký kůň.

Mraky přicházejí rychle z odlišných směrů k obzoru a mizí za ním.

Během Rituálu Tabulky by měl Čaroděj pozorovat příznivá znamení. Jejich kombinace předpovídá úspěch. Zde jsou některá z nich: černé kotouče a blesky na obloze a silné poryvy větru zvedající se na zemi.

ČÁST III.

Klíče Altaj

Svět se čtyřmi směry je obklopen Vnější Prostorem za Hranicí, který jej objímá a pokouší se jej rozdrtit. Tento svět je podobný měchu na víno v mořském zálivu. Ve Vesmíru je mnoho takových bublin. Je také mnoho takových světů, obývajících dvounohými ohavnými tvory, kteří se množí pohlavním stykem. Avšak nadejde den, kdy každý z nich pukne. Tak hovoří prorocťví.

Obvykle může být povrch bubliny či skořápky v některých místech narušen. V tom okamžiku to neznamená naprostou zkázu. A nesčetné zástupy bytostí a zrůd vpadnou do světa. Může se to stát v místech, kde jsou hluboké díry, ležící skryté pod zemí.

Jsou světy, které vypadají jako potopený vinný vak. Jsou obývány potomstvem nestvůr, uctívajícím své rodiče. Jsou známý jako Hvězdy Tesi – Hag či Černé Hvězdy. Někdy obrovský kmen vtrhne do nižších světů, přicházejíc skrze Prázdnotu mezi nimi.

Kerosh se rozprostírá uvnitř bubliny a sousedí s její slupkou. Je odříznut od světa čtyř směřů Prvním Závojem a uzavřen Pečetí. Je obýván noční rasou, vlkodlaky, uctívači Měsíce, vzácnými kameny a lamiemi v podobě upírů či čarodějnic. Je zde město – Rlyehf, kde jsou hlídáni dlicí Veliký Cthulhu a Pán Hadů Yheg. Spí uvnitř Černé Hvězdy a čekají až nadejde jejich hodina.

Na druhé straně slupky je Saccath. Dlí zde démoni a velicí čarodějové mající nelidskou přirozenost.

Saccath je úkrytem červa a Jeho moci, jež vzrostla, když mrtví otevřeli své oči. Je zde město – Kn'en, zbudované z prachu a popelu ztvrdlých Věčností. Stojí zde Hrobka Koth. Dále je zde Druhý Závoj a Soumrak za Ním. Čas je zde v naprostém nepořádku a monstra se toulají neznámými stezkami.

V soumraku se rozprostírá zničující poušť Khammon, chladná a bez života, a hvězdy nad ní nepřinášejí světlo, avšak Temnotu a vítr trhající na kousky.

To vše jest obklopeno Hranicí, která je tichá, neviditelná a neúprosná. Počala všechny Tři Závoje a vše v Jejím prostoru je pod Její mocí. Ale existuje cosi, co je mimo Ni a mimo Její moc. Nezávislé. Nic se nemůže rozšířit dál, než sem, na místo, kde dlí Odrazy a Mistři v objetí Alyah, kde všechny cesty končí před počátkem.

Síla Hranice je přenášena skrze jedenáct Linií Dha, procházejících všemi směry a základy rozličných částí Vesmíru. Pouze tyto Linie a ti, kdož je následují mohou proniknout Závojem.

Rozprostírají se:

Od Hořejšího pole – hroby a chrámy;

Od Dolejšího pole – pláně a kopce;

Od Levého Hořejšího pole – černé skály pokryté hlínou;

Od Pravého Hořejšího pole – dehtové jámy;

Od Levého Hořejšího uzlu – dřevěné chatrče nemocných a vyčerpaný dvou a čtyřnohý obětní dobytek

Od Pravého Hořejšího uzlu – husté lesy a bažiny plné vyjících nestvůr

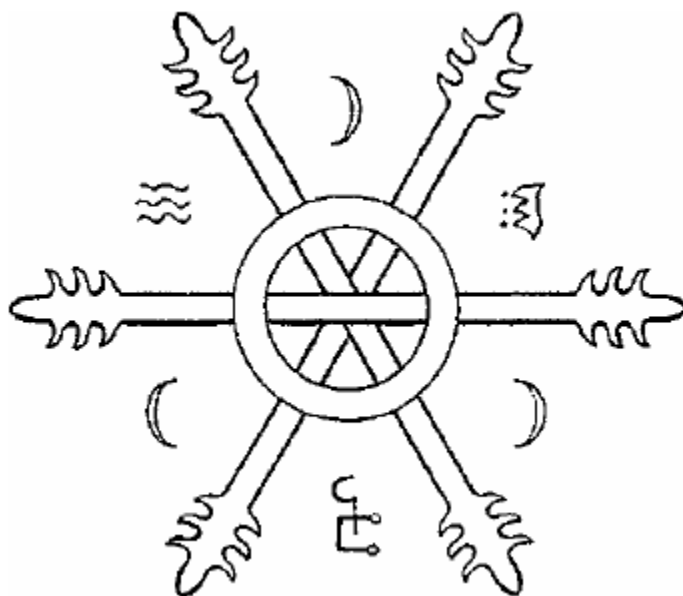
Od Levého Spodního uzlu – otrávený déšť a točitá mlha

Od Pravého Spodního uzlu – hluboké jeskyně

Od Levého Spodního pole – ohnivé řeky a lávová jezera

Od Pravého Spodního pole – ohromné věže a citadely, jež nemohly zbudovat ruce smrtelníků

Ovládnutím klíče může probudit každou z Linií, jestliže správně poskládá slovo ze symbolů. Které zní takto: dolní hrot – Neyrh, levý hrot – Zsm, pravý hrot – Eshig. Další tři hroty: Ksv, Ksv, Vhl.



Tři větve klíče jsou rozděleny na jedenáct částí po obvodu a tam, kde se kříží. Každá část odpovídá jedné Línii Dha. Části nad vodorovnou větví odpovídají všem Hořejším Liniím, části pod ní všem Dolejším Liniím. Části uvnitř kruhu a na horizontální větví odpovídají Střední Línii a všem Paprskům. Části umístěné vlevo od ústřední svislé osy odpovídají všem Levým. Části umístěné vpravo od ústřední svislé osy odpovídají všem Pravým.

Vně kruhu, slabika zapsaná nad částí, která se shoduje s některou zvolenou linií, zahrnuje slabiku zapsanou pod touto částí. Pokud se daná část nachází uvnitř kruhu, pak slabika napsaná pod částí, která hraničí s obvodem zahrnuje slabiku napsanou nad ní.

Například: Slovo na Levém Dolejším Uzlu může být složeno takto: rozdělením slabiky Neirh na dvě části Nhe a Irh, mezi něž je vložena slabika Vhl. Tím dostáváme: Nhev Hlirh nebo Nhvhlrh (bez samohlásek). Pamatuj, že správná výslovnost (a správné uspořádání samohlásek) těchto slov pocházejících z prokletých stránek je možná, jestliže jsou postříkány obětní krví.

Když jsi probudil všechny Linie, můžeš Jednu z nich následovat a pohybovat se po Ní s mocí slova, spatřujíc obrazy Polí připojujících se k Línii, vstupujíc do zapovězených měst a užít skryté. Můžeš překročit Prázdnotu a zjevit se na každém místě tohoto světa, projít neviděn skrze zdi domu a vyrvat lidské srdce nebo pít jeho krev.

Můžeš vstoupit na oltáře nižších Bohů, abys prokrel je i ty, kteří je uctívají. Znění linií Dha se stane hlasitým, když se po nich Čaroděj pohybuje rychleji a aby prorazil hranice, musí zaútočit s větší silou.

Směry a znění linií Dha

Levá Horní Linie se připojuje k severozápadní straně tohoto světa, Železnému Úpatí Keroshu, Jantarovému Úpatí Saccathu a k Pohlcující Straně Prázdnoty a rozděluje Horní pole Dha od Levého Horního.

Zní: **Fayn**

Pravá Horní Linie se připojuje k severovýchodu, Měděnému Úpatí Keroshu, Smaragdovému Úpatí Saccathu, ke Stlačující Straně Prázdnoty a rozděluje Horní pole od Pravého Horního.

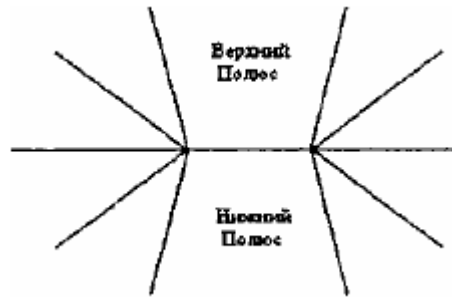
Zní: **Nlaf**

Levá Dolejší Linie se připojuje k jihozápadu, Cínovému Úpatí Keroshu, Jaspisovému Úpatí Saccathu, k Trhající Straně Prázdnoty a rozděluje Dolejší pole od Levého Dolejšího.

Zní: **N'gha**

Pravá Dolejší Linie se připojuje k jihovýchodu, Olověnému Úpatí Keroshu, Rubínovému Úpatí Saccathu, ke Kroutící se Straně Prázdnoty a rozděluje Dolejší pole od Pravého Dolejšího.

Zní: **Fhagnn**



Toto je to, co Čaroděj spatří, hledíce na Linie Dha. Hořejší pole hraničí se Střední, Levou Horní a Pravou Horní Linií. Spodní pole hraničí se Střední, Pravou Dolejší a Levou Dolejší Linií. Levý Paprsek a Pravý Paprsek pokračují ke Střední linii. Všechny ostatní Paprsky jsou položeny mezi nimi a čtyřmi (dvěma Horními a dvěma Spodními) Liniemi Dha. Oblast pole, jež hraničí se dvěma Paprsky, se nazývá Uzel.

Levý Horní Paprsek spojuje Měsíc, Železnou Věž Keroshu, Jantarový Pilíř Saccathu, se Vzdušnými víry Khammonu a rozděluje Levý Horní Uzel od Levého Horního pole.

Zní: **Nhaf**

Pravý Horní Paprsek spojuje Slunce, Měděnou Věž Keroshu, Smaragdový Pilíř Saccathu, se Soumrakem a rozděluje Pravý Horní Uzel od Pravého Horního pole.

Zní: **Haat**

Levý Spodní Paprsek spojuje vítr, Cínovou Věž Keroshu, Jaspisový Pilíř Saccathu, s Jámami Prázdnoty a rozděluje Levý Spodní Uzel od Levého Spodního pole.

Zní: **Lha**

Pravý Spodní Paprsek spojuje mraky, Olověnou Věž Keroshu, Rubínový Pilíř Saccathu, s Hvězdami Khammonu a rozděluje Pravý Dolní Uzel od Levého Spodního pole.

Zní: **Ag'haa**

Levý Paprsek Dha spojuje západ, Brány Rlyehfu, Pramen Saccathu, s Černými Dírami a rozděluje Levý Horní Uzel od Levého Spodního Uzlu.

Zní: **Nyaf**

Pravý Paprsek spojuje východ, Jámy Keroshu, Brány Knyanu, s Hvězdami Alyah a rozděluje Pravý Horní Uzel od Pravého Spodního Uzlu.

Zní: **Ehgeh**

Prostřední Linie spojuje sever, Rtuřová jezera Keroshu, Přístav Saccathu, s Planoucí Stranou Prázdnoty a rozdělují Horní pole od Spodního pole.

Zní: **Saaf**

Obětina Saccath

Když Čaroděj potřebuje uvolnit obrovskou sílu, která zničí vše v cestě, může tak učinit čtením znaků Pevnosti a měl by nabídnout čerstvé jídlo Svým Pánům.

Měl by použit novorozencovu schránu živoucí síly, vzít Faynzeh a umístit jej dovnitř obrysu těla nakreseleného vlhkou hlínou, kterou nepoznamenalo denní světlo. Obrys směřuje dvěma malými čtverci na sever.

Obětování by mělo být vykonáno za noci, v době jedenáctého anebo dvacátého druhého dne Měsíce, v kamenné místnosti bez střechy.

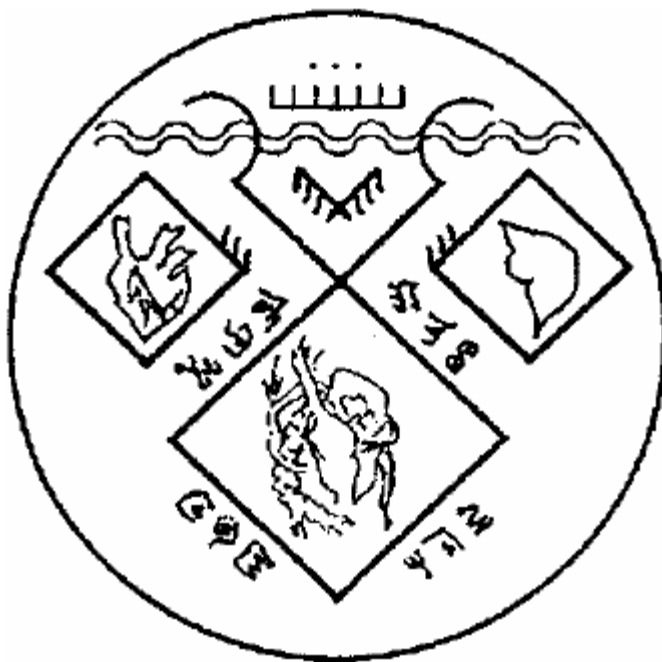
Místo by mělo být osvětleno černými voskovými svíčkami odlitými z černých sazí a semletých květin durmanu. Polož je zprava a zleva od obrysu.

Roztrhej břicho novorozence jediným přesným bodnutím a roztrhej jeho hrud.

Postříkej obrysy krví. Umísti srdce (útočiště strachu) do levého čtverce a játra (brány Červa) do pravého. Velký čtverec je místem pro střeva (nádoby hniloby a zdroj života).

Pak Čaroděj vezmi tělo do rukou a odřikává formuli:

Enna Enna Agra Kiunnu
Ezalag Naa Acmaru Stha Necertash
Asa Shnisarayin Telum Eggitanash



Nejprve Čaroděj uslyší hlasy. Potom začne z vnitřností stoupat dým a nakonec je pohltí černý oheň, zanechávajíc pouze černý prach. V ten samý okamžik Stráže vezmou tělo z rukou Čarodějových a spolykají jej.

Spousty a spousty drápů a rukou prudce přeletí potměným vzduchem. Šílené hvězdy budou přelétat po ztemnělém nebi. Naklonění Čarodějovi, Stráže jej rychle vezmou do výše ve srážející se černé mlze a zmizí.

Někteří Čarodějové nečekají dokud z vnitřností oběti nezačne stoupat kouř. Nabídnou své dary některým jiným Silám a zaklínají:

Akhaa Raatu Vaah
Oto Tesapah Vast Zeyan Kaav
Nrhag Nell Naar

Takto mohou hovořit s Velikými Čaroději, pohřbenými za tímto světem, jejichž obrazy se zjeví, aby odhalily mnohá tajemství. Čaroděj jim naslouchá a daruje jim tělo novorozeněte.

Někteří další Čarodějové nečekají na chvíli, kdy černý oheň pohltí dary. Zaměřují se na život, pomalu vytékající z pramenů a nádob, aby vyloučili prameny Saccathu. Znají slova k zaklínání:

Aye Talanru Ippanapash
Aye Naba Nyukelni Ushtenebrash
Aye Utar Svanagpu tsonanl Maannim

V tomto případě Čaroděj může hovořit s jakýmkoliv Démon, když Jej zavolá jménem. Potom se v uvnitř obrysu, vypadajícím jako plynoucí voda a z něj vyšlehnou oheň a pohltí dary. Čáry obrysu povstanou z podlahy a dostanou se k serverní zdi, na níž se přitisknou. Potom se tvář Démona zjeví ve vodě. Po rozhovoru by měl Čaroděj hodit tělo do vody. Začne vřít a místnost bude naplněna krvavě rudou mlhou, ve které Démon zmizí.

Pevnost Alyah

Znaky pevnosti ukaž armádě z Vnějšku a stanou se Tvarem představujícím Beztvarou Podstatu. Nakreslené na pergamenu a postříkány ovčí krví mohou probudit Monstra spící hluboko pod zemí. Když se Čaroděj znaků dotkne rukou a zaklíná slovy Pevnosti, Oni povstanou. Krom toho jsou znaky spojeny s hvězdami a planetami a s posvátnými jmény Bytostí vládnoucích těmto hvězdám a planetám. Užívaje tyto znaky, Čaroděj může probudit mocné Čaroděje z prastarých časů, pohřbené pod kameny.

Levá Stěna Pevnosti náleží Prvnímu Pánovi z Alyach – Neústupnému Yathu Yatharlrluovi, Pánovi Bran a Opatrovnímu Pečetí, Jež zůstává a ukrývá se pod jménem Pán Hranic, Jež vlastní Pravou Stěnu Pevnosti. Spatřit jej znamená zemřít.

Spodní Stěna náleží Neukojitelnému Eggalahamoshovi, Druhému Pánu z Alyah a Vládcí Jam. Spatřit jej znamená rozpustit se.

Horní Stěna náleží Neviditelnému Ashtangovi-Yadu, Třetímu Pánu z Alyah a Vládcí Mlh. Spatřit jej znamená rozplynout se.

Vnitřní Stěna, sahající od pravého horního rohu k levému dolnímu, rozděluje Pevnost na dvě části: na Pole Odrazů (pod ní) a na Pole Opatrovníků Bran (nad ní).

Levý Roh Pole Odrazů je věnovaný Beztvarému Yogsothothovi, Vládcí Mraků a vřící Lávy, Jedinému, který uskutečňuje početí Bratrů v lůně Sester. Tento Roh se skládá z jeho Tvaru. Sousedí s Vnitřní Stěnou v bodě zvaném Brány Falanru.

Znak nakreslený nad ním představuje planetu Merkur.

Posvátná Jména:

podél Vnitřní Stěny – Nhtsveehv – Blíženci,
podél Spodní hranice – Fathv – Panna.

Horní Roh Pole Odrazů je zasvěcen Strašlivému Tsatthogguovi, Vládcí Špíny a Útrob Země, tomu, který spí za Soumraku. Tento Roh je krom toho sousedí s Vnitřní Stěnou v bodě Brány Falanru. Znak nakreslený nad ním je Jupiterův, pod ním je znak putující hvězdy.

Posvátné Jméno je Tschang – Střelec.

Pravý Roh Pole Odrazů je zasvěcen Nemilosrdnému Azagtothovi, Vládcí Nebeských Kamenů, tomu, který přichází s děsivými zvuky zkázy. Znak nakreslení nad linií náleží planetě Merkur, znak pod ní náleží neviditelné planetě Khab. Tato planeta vychází během Vpádu a vysílá vraždící šípy.

Posvátná Jména:

podél Stěny v levém Rohu – Nsgger – Štír,
podél Pravé Stěny – Ahv – Beran.
Podél Dolní Stěny – Uzel planety Khab: Ksvnha (nad), Fhrehg (pod).

Levý Roh Pole Opatrovníků Bran přiléhá k Vnitřní Stěně v bodě jménem Brány Stha. Tento roh je zasvěcen Velikému Cthulhu a skládá se z jeho Nápisu. Znak Smrtícího Měsíce je nad ním a znak Vášnivého Měsíce je pod ním. Vpravo od Pečetí je znak fázi Měsíce, od shora až dolů: dvě, tři a čtyři čtvrtiny.

Posvátná Jména:

podél Horní Stěny – Nspail – Zvěrokruh,
podél Levé Stěny (tři písmena) – Nlar – kruh Mlhy,
podél čáry připojující se k Levé Stěně a Branám Stha – Hsmlesh – Severní Koruna,
podél svislé čáry přiléhající k sousednímu poli - Akhemn – Rak.

Pravý Roh v oblasti Opatrovníků Bran je zasvěcen Yhegovi, Pánu Hadů. Levý Roh Pevnosti je připojen ke znaku Venuše. Znak stoupajícího Měsíčního Uzlu je v Pravého Rohu. Sestupující znak je pod vzestupným.

Posvátná Jména:

podél Horní Stěny – Nhtavfh – Váhy;

podél Vnitřní Stěny – Ahv – Býk;
mezi Měsíčními Uzly – Natrail – Severní pole;

Okolo hranice Pravého Rohu Opatrovníků Bran: znak neviditelné planety Shrighm, jména uzlů planet: Tnfaa (nad symbolem), Hemn (nad symbolem); Uvnitř Stoupajícího Měsíce Uzel Astazebain Soumrak; Písmena uvnitř Sestupujícího Uzlu nejsou vyslovena, ale vyzní samovolně, až Mág bude číst Znaky Pevnosti. Spodní Roh oblasti Opatrovníků Bran je věnován Dvanácti Okřídleným Kothům. Nad ozubenou stěnou je znak Saturnu, pod znakem neviditelné planety Yughot

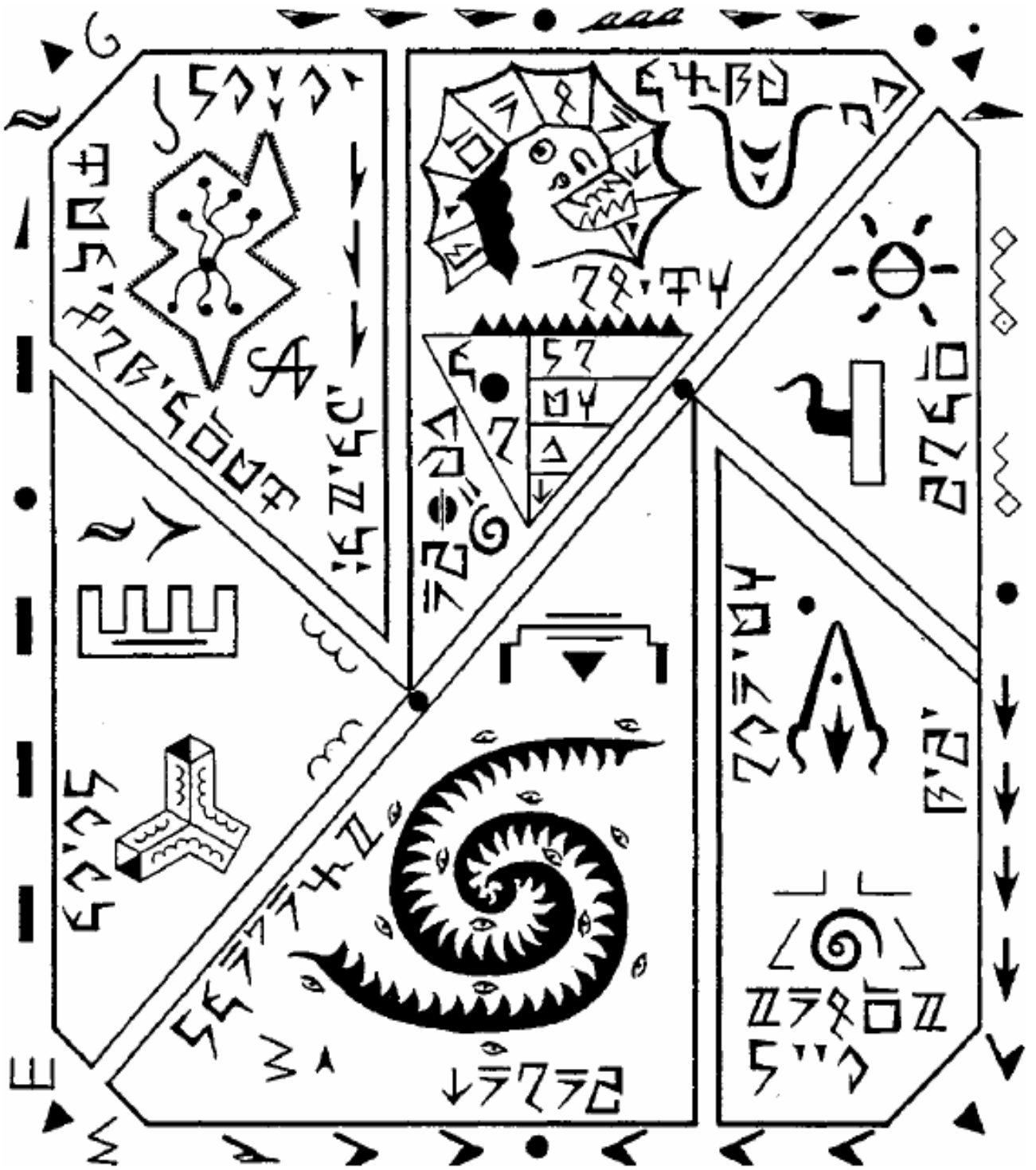
Posvátné jméno podél Levé Stěny jest Ztallnf – Vodnář.

Čtení znaků Pevnosti

Čaroděj by měl nakreslit Pevnost na pergamen, za použití inkoustu vyrobeného z namletého dřevěného uhlí s čistou vodou a několika kapkami rtuti, a umístit jej na kámen. Může to být znesvěcený oltář nižších bohů anebo pouze kámen sebraný z hrobky zar.

Poté Čaroděj zavěsí bílé jehně hlavou dolů nad pergamen, tak že krev zvířete úplně pokryje obraz. Několik kapek krve postříká Čarodějův prostředník a ukazovák. Dotýkajíc se znaků prsty, předčítá slova a zaklíná jimi pouze rty bez narušení výše řečeného řádu. Potom nechť se dotkne Stěny: Horní, Levé, Pravé a Shodní. Potom nechť se dotne slova Moci, kterou chce vyvolat. Avšak měl by znát jméno Bytosti, která odpočívá pod zemí blízko rituálního místa.

Nechť zná slovo Pevnosti spojené s onou Bytostí a kdo jejím Pánem. Jinak Síla, kterou povolal, opustí svou schránku a zahubí jej.

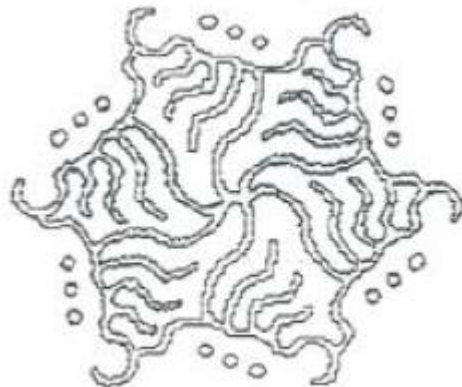


ČÁST IV.

Tajné Symboly

Povolání Těch, kteří dlí ve Hvězdách

Tato stvoření jsou neviditelná až dokud se nenapíjí krve, která naplní jejich těla a učiní jejich obrysy viditelnými.

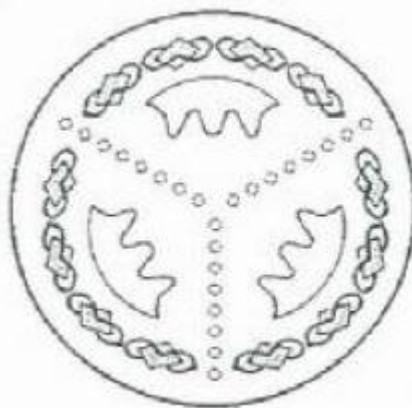


Abys je vyvolal, musíš najít nějaký veliký kámen ležící na planině porostlé trávou, anebo ve zřícenině starého chrámu. Obětuj ženu, který není starší dvaceti dvou let a je narozena devátého, čtrnáctého či dvacátého třetího dne Měsíce. Večer, kdy byl jasný soumrak, ji vezmi na rituální místo a umísti tento znak na kámen či na rozpadlou stěnu. Donuť ji pokleknout před symbolem, vezmi dýku do levé ruky a zaklínej:

Na Vaasettim Daesorosh
Henezeyeh Teabsu Shosonat
Azitenayah Na Oso Lilesh
Nazhismih Va A Kva Ataibn
Zutudelesh Tesniph
Nezekarosh Aspho Mislaph
Varanai

Potom ji neprodleně prořízni hrdlo od ucha k uchu a udělej pět kroků nazpět. Znak začne žlutě zářit a možná se zvedne bouřlivý vítr. Povolaná Bytost přijde a až se nasytí, bude s tebou hovořit.

Amulet Helmsmanův



Musí být vyroben ze železa anebo z mědy. Během hledání hrobu Čaroděje můžeš použít obou, avšak v jiném případě používej pouze ten vyrobený ze železa.

Je zde dvacet čtyři malých kulatých děr, tři nápadné trojzubcové vzory a dvanáct nápadných kosočtvercových vzorců protínajících se s vyřezávanými rýhami na povrchu amuletu. Čaroděj si jej vezme na krk, zavěšený na provázek utkaný z lidských vlasů a protáhne jej dvěma dírami na okraji. K posvěcení amuletu se postaví na vrchol kopce v horkém odpoledni, tváří k severu, vezme si na sebe amulet tak, jak bylo řečeno výše a postříká jej krví těhotné ženy nalité do zlatého poháru opatřeného pečeti Saccath na přední straně.

Formule posvěcení:

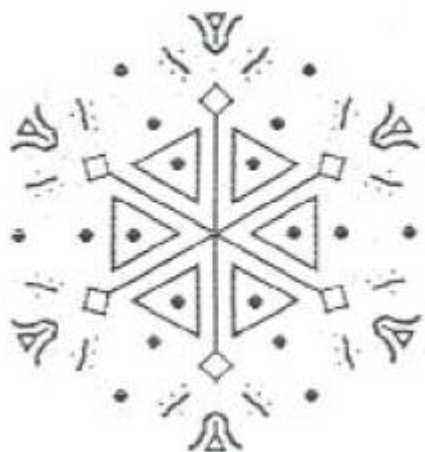
Aal Ha Serezz Aspa Nezt Neber
A Ha Attaru Jost Ehile Apa Tenrish
Ara Zeer Eyzehgu Laab Doshzimit
Nefellu Tlen Yunaraizn Koph
Sta Elizab Ata Ste Yain Nekesh

Ten, kdož učiní oběť s tímto amuletem na krku, se může vznést nad zem a bude obejmut proudem substancí z Vnějšího tohoto vesmíru a nebude jimi proboden, takže může pozorovat Bytosti v bezpečí.

Používaje Amulet, Čaroděj může kráčet skrz bažiny a mokřiny a dokonce skrze vařící lávu, jestliže probudí Střední Linii Dha.

Krom toho také Amulet může pomoci ke spatření zářícího lidského života a ke vzetí si tohoto světla rukou bez porušení těla. Světlo je třeba umístit do nádoby a opatrovat jej pro některé z operací.

Pečeť Kerosh



Tento znak vtiskni na povrchy, u kterých hrozí proražení Hranic, jako například ohnuté či poškozené zdi a podlaha rituální místnosti, jakož i prohnutý či poškozený strop.

Pečeť může zabránit průniku a tvorům, kteří popírají pravidla. Načrtni ji na pergamen, kam jsi napsal kouzlo, které ti bylo řečeno Tím, který dlí ve Hvězdách, Démonem nebo Čarodějem, který byl pohřben Vně toho světa. Avšak nečiň tak později, než den potom, co jsi to řekl jednomu z Nich. Jinak můžeš své zápisy ztratit, nebo ti může být ukraden pergamen a to těmi, kdož žijí blízko Hranice. Budeš proklet a tato kletba se nesmyje ani první tisíců obětí.

Vnější linii črtej rumělkou, vnitřní uhlem.

Pečeť Saccath



Čaroděj by měl tuto pečeť umístit na svůj štít. Když probudí Pravý Horní Paprsek Dha, štít v jeho ruce bude odrážet sluneční světlo, takže otočí jeho vražedné paprsky spalující zemi. Když probudí Levý Horní Paprsek, měsíční světlo odrážející se ve štítu vyhloubí jámu jakékoli hloubky, aby Čaroděj mohl mluvit s jinými Čaroději té nejhorší sorty. Už nebudou více náležet k lidské rase a pozemský svět je nebude moci obsáhnout. Avšak Čaroděj by toto neměl provádět na místě, kde přespávají Monstra.

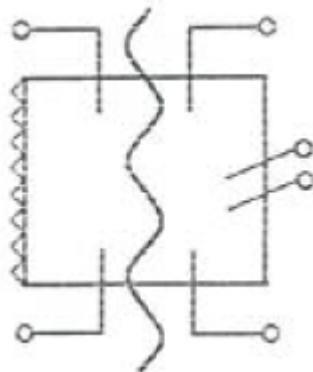
O Bytostech, dlících blízko

Nhetz Nubar, Vládce podzemních měst. Je také zván Prahem Nadčasovosti. Otevírá tajemství ve snech. Vládne duchům a bytostem žijícím uvnitř zdí, kde je kůže země slabá.

Síla jeho jména dovoluje spatřit tajné esence věcí a porozumět původu a účelu relikvií a ostatních věcí, ve kterých je skryta síla.

Jestliže je věc ukrytá v nepoužitelném kameni či hliněné nádobě, Čaroděj ji může rozbít, pokud nakreslí tuto pečeť na pokrývku a věc bezpečně vezme.

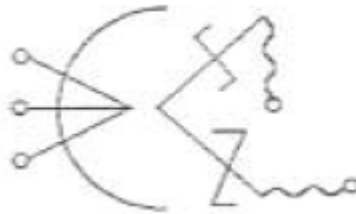
Pečeť Nhetz Nubar



Astago, Vládce neviditelných cest k místům zapovězených rituálů Vně hranic žijícího světa. Vládne nad vyhnanými dušemi, které hledají úkryt v branách Tého Strany.

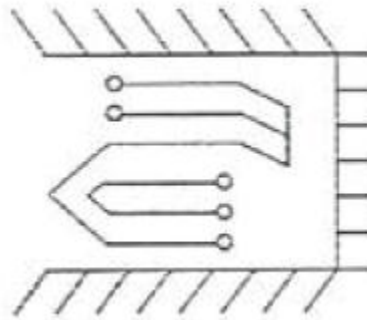
Pokud Čaroděj nakreslí tuto pečeť blízko rohům domu oběti, uvidí, jak se to děje a rozlévající se živoucí krev oživí ty, který se na tom podíleli. Krom toho způsobuje i to, že se v osadě, kde leží prokletý dům ztrácejí děti.

Pečeť Astago



Kishnu – Bůh větru, deště a mraků. Velí mnoha Démonům, kteří přicházejí na místo, kde je nakreslena jeho pečeť na suchou kamennou zemi. Jeho jméno otevírá místa, kde rostou jedovaté rostliny a může Jím být otrávena krev člověka. A všichni, kdož se dotknou jeho žijícího či mrtvého těla, zemřou.

Pečeť Kisnu



Prastaří Bohové

Nta Izhet – Otec s Tisícem Očí, Prach Zničených světů, Opatrovník Prvotní Knihy Čarodějství. Je uctíván na černých obeliscích a vládne nad neviditelnou planetou Khab. Je v čele Vpádu.

Nascar – Otec Stohlavých, je tím, který přichází z Věčnosti. Je Strážcem Druhé Knihy Čarodějství. Je uctíván v otevřených jámách či studnách a vládne nad neviditelnou planetou Yuggoth. V době Vpádu je hlavou armády přicházející z Levé strany.

Ngaat – Otec Chobotnic, Hladina Černého Šera, Strážce Třetí Kniha Čarodějství. Je uctíván na oltářích vyrobených z černých kamenů a vládne neviditelné planetě Smirhg. V době Vpádu je hlavou armády přicházející z Pravé strany.

Saynto – Otec Čarodějů, Ten, který Poškozuje Pilíře Universa. Je uctíván u rtuťových jezer a hovoří s Čaroději skrze Obsidián. Je Strážcem Černé Tabulky.

Nar-Marratuk – Tzar Mrtvých, Nevysvětlitelná Hrůza povstávající z hlubin se zakrytou tváří. K jeho povolání Čaroděj musí vařit panny v kotli.

Vzývání:

Aye Unnaphas Ta Shadu
Is Khvhl Nu Taoe Eh Ve Aa Kha
Ayatoatayn Nautsu Oca A Kha
Aye Asau Pashtannle
Tse Taa Su Naalu Kvl Kosh
Asain Kabitu Asain Slash
Aa T'nyot Ha Ateg Kha
Taa Apatu Eghinnu Ommlaa Sphaat
Kila Asu Nalgairl Kila Kila
Dumeshas Kut Saphammu Kila Kila
Tnarain Isha Tgel Kila Kila
Ommla Khe Ee Ja Khe Ee Ee

Stará symbolická abeceda:

(výslovnost sestavil opat Bartholoměj)



Nová symbolická abeceda:

(obnovena Arthurem Zerbem, N.S.T. z G.B.L.)



Barbarský Jazyk

Jazyk nejvíce používaný při vyzváních v "De Vermis Mysteriis", byl později používán mnoha středověkými mystiky ke skládání jejich vlastních formulí. Neměl nic společného s Latinou. Ve skutečnosti je směsí nářečí Staré Asýrie a Starého Babylonu. Později byl nazván barbarskou latinou, neboť mnoho zaříkání v "De Vermis Mysteriis" bylo psáno barbarským (nikoli Románským) nářečím, avšak v Latinském přepisu. Není zde mnoho mluvnických pravidel, který však nejsou nezbytná pro úspěch kouzla.

Tady je přibližný význam některých slov a fragmentů (slabik) tohoto jazyka:

Al – část. Někdy toto slovo znamená “nižšího boha“, který není ničím sám o sobě, avšak je malou částí velkého všeho.

Ayn – popření, potřeba odepření něčeho, stav před okultním poznáním.

As, Asa – místo, prostor. Kromě toho také znamená neosobní sílu, bezmyšlenkovitou a ovládající mysl Čaroděje.

El – provolání slávy, přijmutí něčí ohromné síly a nedosažitelnosti v obvyklých podmínkách. Kromě toho také znamená „Zdravím Tě!“ V některých formulích může být použito namísto jména Vysokých Monster.

Khe, Krhhe – věčnost, nekonečnost, nadčasovost.

Man (mann) – místo přibytí nebo místo činu, prostor v souvislosti s vlivem bytostí, které v tomto prostoru žijí a krom toho také události, které se zde dějí.

Nhem, niem – jméno, titul něčeho. Jedná se o nižší zvířata a materiální věci, které mohou být rozbity či zničeny.

Var – Červ, Pán, Mistr, Vládce. Někdy znamená zuřivost, násilí, ten, který nikdy nekončí.

Tlem – zůstat, setrvalý stav, nezávislý na času. Kromě toho také – být zachráněn, být v bezpečí, přežít.

Tu, Tuu – konečnost, dokončenost, přerušení v osobním ohledu a vysvětlitelná (logická) povaha jevu.

Sosh – Posel, Syn, Dítě, Ratolest.

Su, Suu, Shu – neosobní síla nějaké příčiny

Stu, Stuu, Shtu – zapončení jména nějaké pochopitelné bytosti přítomné a skryté v obrazu neosobní síly.

Ur – v okultním smyslu město, objekt umístění někde v prostoru a mající limity (hranice či zdi) a Brány.