

AL AZIF

*Šifrovaný rukopis známý jako „NECR⊕N⊕MIC⊕N“
neboli LIBER L⊕GAETH*

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 \(Gaunty\)](#), kteří si osedlali Noc. Velký Cthulhu je jejich bratr a Shoggothi jejich otroci. V setmělém údolí [Pnoth](#) jim vzdávají úctu Dhólové a [Gugs](#) 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 j 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 Prastaří (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 Prastaří 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 Aeonu.

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 dříve/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, Ti 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/se vyhrnou 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 povolat 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 necht' jsou vykonávány jen v dobách jim příslušících, jsou to tyto: na Hromnice (druhého dne druhého měsíce), o Valpuržině noci (v předvečer května), na Lammas (prvého dne osmého měsíce), na Roodmas [/den nalezení svatého kříže/](#) (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. ([trine](#) nebo [co to sakra je, já ty astrologický kecy neznám](#))

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 [/den nalezení svatého kříže/](#), 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 učiň tak, aby byla v nejvnitřnějším západním bodě (v místě pět kroků od kamene Východu), kde Slunce večer zmírání a doba noci se navrácí. Označ tento kámen znamením Štíra, jehož ocas sahá až ke hvězdám: ([znamení Štíra](#))

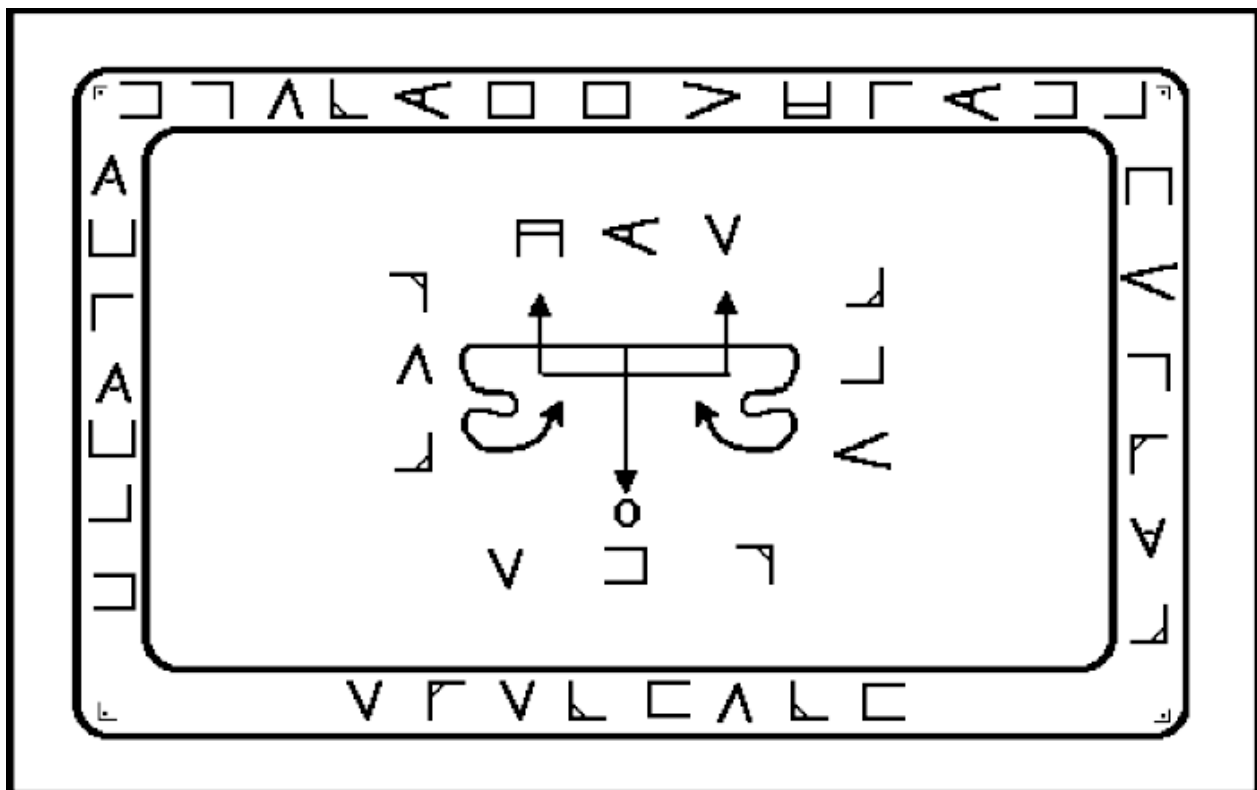
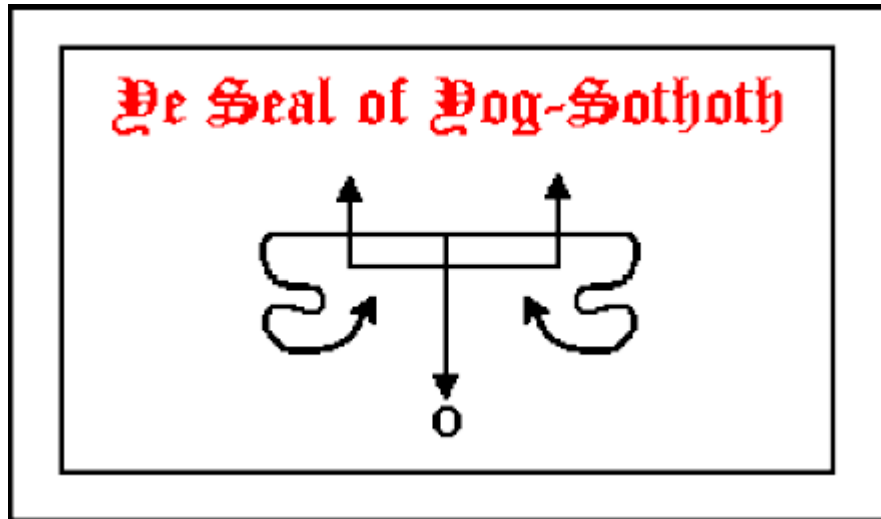
Rozestav Sedm kamenů Poutníků po hvězdách, bez vnitřních čtyř, a skrze jejich rozličné vlivy vybuduj ohnisko síly.

Na Severu za kamenem Velkého Chladu postav první kámen Saturna v odstupu tří kroků. Jakmile tak učiňš, postupuj po směru hodinových ručiček umístěním kamenů Jupitera, Merkura, Marta, Venuše, Slunce a Luny a každý z nich přitom 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 necht' 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

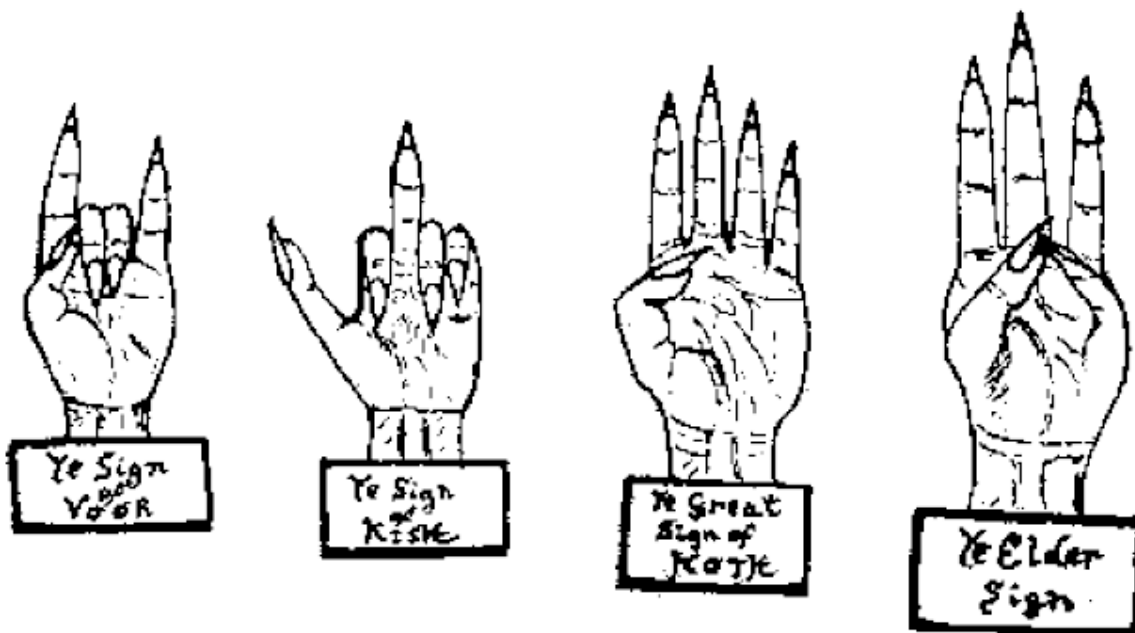
Tato nejmocnější znamení číš svojí levou rukou, když jich užíváš při Obřadech.

Prvním z nich jest znamení Voor, jež je ve své podstatě pravým symbolem Starých. Učíš 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.

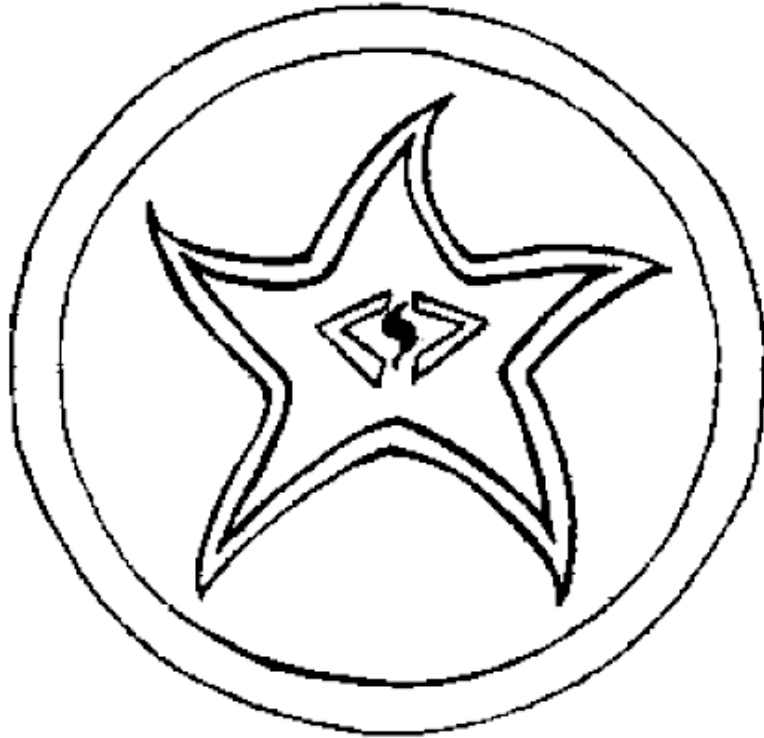
De Signs of Power



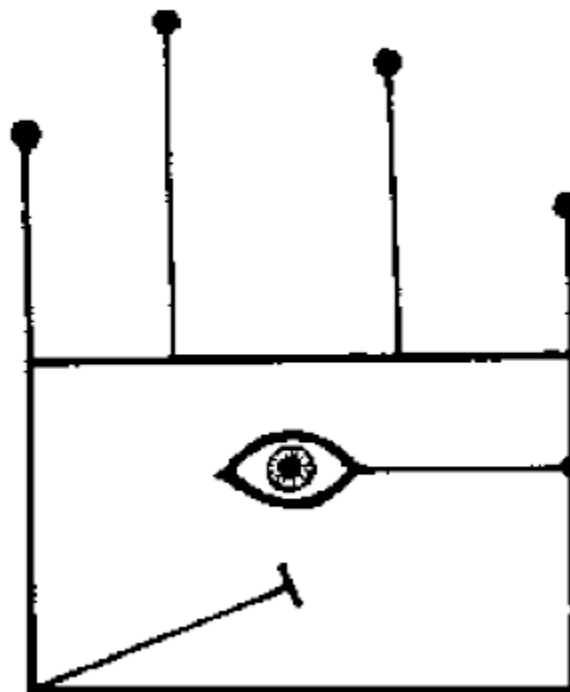
Čtvrtým znakem je ten, který náleží Starším Bohům. Ochraňuje toho, kdo volá síly za noci a zahání hroživé a nepřátelské síly.

(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 /Hustá, žltkastá látka s prenikavým zápachom, ktorá sa pôvodne získavala z vaku umiestneného blízko pohlavného ústrojenstva v tele africkej cibetky. Dnes dokáže všetky vnímané tóny spojené s cibetom nahradit' synteticky pripravovaná látka./, Storaxu, Pelyňku Pravého, čertova lejna /Asa foetida je koření lidově též nazývané „čertovo lejno“, „asa smrdutá“ či „ločidlo“. Jako koření se používá pryskyřice vytékající z rostliny Ferula assafoetida, která je vzdáleně příbuzná kmínu nebo fenyklu./, 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 necht' 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 řehavé uhlí tisu nebo dubu. Až se duchové přiblíží, budou kouřovými výpary okouzlení a fascinováni, což jejich síly spojí s tvou vůlí.

(Poznámka vydavatele: Ve vydané edici je řada planetárních glyfů a pečetí porovnána s formulí výše. Tyto byly zde vynechány neboť v původním manuskriptu nejsou zobrazeny nýbrž byly později dodány z nesouvisejících zdrojů vydavateli.)

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 též rozdrčený amarant /laskavec/, dva díly. Listů pozemního břečťanu /ground Ivy?/ jeden díl a jemné soli také jeden díl.

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

Nad takto smíchanými ingrediencemi učiň Znak Voor, načež uzavři 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 Bolyne.

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

Pomazání Egypt'ana Khephnese

Kdokoliv si hlavu pomaže 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 (tu) 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, učiň znak Starších a nádobu odstav.

Jakmile mazadlo vychladne umísti 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, vykověj z bronzu scimitar s rukojetí z nejskvělejšího ebenu. Na jednu stranu čepele vepiš následující znaky:

{Editor's Note: These graphics are not shown in the Manuscript}

a na druhou stranu:

{Editor's Note: These graphics are not shown in the Manuscript}

V den a hodinu Saturna když měsíc ubývá zapal oheň. Jehož potravou bude vavřín a tisové větve a za těchto slov pětičetného zaklínání nabídni/obětuj/(v)zdej plameni čepel. Učiň to takto:

HCORIAXOJU, ZODCARNES, Mocně vás vyzývám 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 poručím 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 užitku mému dílu, když budu vytvářeti rozličné kruhy, zpodobnění a mystická znamení (sigilia), 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

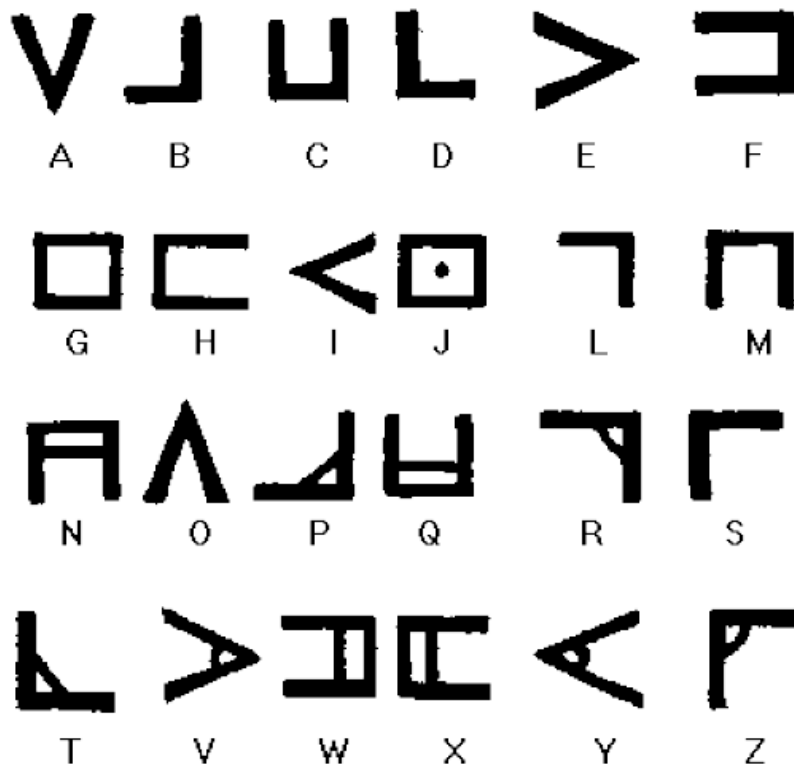
Počni pálit vůni Zkauba jako dar duchům, jež jsi předvolal, načež je odešli zpět do jejich sídel těmito slovy:

Jména **AZATHOTH** a **YOG-SOTHOTH**, jménem jejich sluhy/sluzebníka **NYARLATHOTEPa** a mocí tohoto znamení (učíň znamení Starých Bohů) vás propouštím, odejděte z tohoto místa v pokoji a nevracejte než vás opět zavolám (zapečet' portály znaméním Koth)

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

{Editor's Note: The following graphic alphabet is deciphered from the manuscript, according to the publishers, by use of a "Magic Square Cipher" inherent in the manuscript itself and is therefor included in this etext version.}

Abeceda Nug-Soth



(poznámka: v mystickém runovém písmu Nug-Soth jest latinské C zaměněno za/ slouží jako 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 černi/černotě mezi tichými/něnými/mlčenlivými hvězdami.

Slyšte Toho se zuby hada, který vyje/skučí vprostřed vnitřnosti/vnitřku Země, Jehož nepřestávající řev bez ustání prostupuje bezčasá oblaka/oblohu/ ukrytého Lengu (nad ukrytým Lengem).

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

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

Ohledně Nyarlathotepa

Slychám, jak volá Chaos co se plíží mezi hvězdami

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

Jak by kdo mohl znát Jeho taje(mství)/taje(mství) 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/v Jeho přítomnosti se zastavuje vlnobití, Bohové se děsí Jeho předvolání/volání. Šeptá ve snech lidí, ale kdo jej zná(poznal) (takového jaký je, ví jaký je.)?

Snové kraje Lengu v Chladné Pustině

Kdož se ubíratí bude na Sever až za soumráchnou xemi Inquanok objeví uprostřed zamrzlé pustiny temnou a ohromnou plošinu-třikráte prokletý/zlořečený Leng.

Toto samotným časem opuštěné místo poznáš podle bez ustání planoucích zhoubných ohňů a ohyzdného vřestění šupinatých ptáků Shantaků kteří brázdí vzdušné výšiny,po vytí (jež pochází od) Na-hag,jež se rozmnožují v zšeřelých/potemnělých 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 dlí/je zde zcela osamocen.

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

O Neznámém Kadathu

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

Nepoznaný vprostřed Chladné Pustiny leží hora Kadath na jejímž skrytém vrcholu ční/stojí Hrad z Onyxu.Ten mocný vrcholak, který se třpytí ve světle pradávných hvězd(puvodne bez toho svetla,nech to tak nebo to ymen,jak chces-pod pradávnými,prastarými,starodávnými atd. hvězdami) zakrývají temné mraky ke kterým trčí/se zdvíhají (a vzpínají/vypínají) titánské věže(kde trci..atd.) a vypínají/vzpínají zapovězené zdi.

Runy prokletí střeží potemnělou bránu vytesanou zapomenutýma rukama a přinesou utrpení každému kdo se odváží projít tím(to) děsuplným průchodem.

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

To Call Forth(povolat) Yog-Sothoth

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

bys přivolal Yog-Sothotha je ti třeba vyčkat dokud Slunce nebude v Pátém Domě a a Saturn v trine(?).Pak vstup mezi kameny a kolem sebe obtáhni evokační Kruh,figury/symboly/ vykresli za použití mystického scimitaru Barzai.

Třikrát kameny widdershins 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 mé prosení.

(učíš znak caput draconis)

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

(učíš znak Kish)

BENATIR! CARARKAU! DEDOS! YOG-SOTHOTH! přijď! přijď! Pronáším ta slova a rozbívím Tvá pouta, pečeť byla odhozena, projdi Branou a vstup ne tento Svět, (viz), učinil jsem Tvé mocné znamení!

(učíš 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, Ysechyroroseh Xonezebethoos Azathoth! Xono, Zuwezet, Quyhet kesos ysgeboth Nyarlathotep!; zuy rumoy quano duzy Xeuerator, YSHETO, THYYM, quaowe xeuerator phoe nagoo, Hastur! Hagathowos yachyros Gaba Sub-Niggurath! meweth, xosoy Vzewoth!

(učíš 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 Svě pečetí skrz niž si získáš přízeň až znovu zaplaví/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.

Ye Circle of Evocation

North



{Editor's Note: Included on this page are a number of sigils and a magic circle. These illustrations are not in the Manuscript but were referenced from other texts, including, but not limited to; Key of Solomon (see Additional Ms. 36,674, British Museum Library) and Three Books of Occult Philosophy- Cornelius Agrippa. They are therefor not included in this version.}

To Conjure of Ye Globes

Věz že počtem je Glóbů 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 korunovaný zlatem /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 (tváře), Sklání se před ním třicet tři legií a učí tajemství moře.

Třetí se nazývá/zove SYTRY a bere na sebe podobu mocného Knížete. Poroučí/má 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 šedesáti legiím a dává vědění kterak vyhrát ve válce a mluví o budoucích bojích.

Pátý duch je zván DURSON a přichází s dvaceti dvěma služebními 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 opatruje přízeň velkých Knížat a Králů.

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

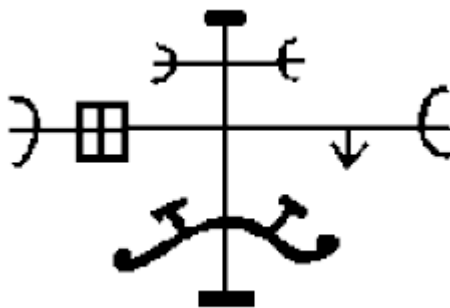
Desátý je PARTAS, mající podobu velikého supa a dovede vyjmenovat vlastnosti rostlin, kamenů, učinit tě neviditelným a vrátit ztracený zrak.

Jedenáctým duchem je GAMOR a jakmile se zjeví jako muž tě dovede 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 příkazuji abys přede mne předstoupil.

(učíň 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 zpečet' dílo znakem Koth)

Nota: Pakliže během jejich zjevení duchové tvrdošijně 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 přejí moc nad jeho nohsledy.

V den a hodinu Luny když je Sluncr v 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 které z výšky přehlíží širý oceán. Tabulku stiskni v pravé ruce a levou přitom učíň 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, povstane však, a tehdy Jeho království pokryje Zem.“

A On tě pak ve spánku počtí 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, Vládče Snů!
Ve Své věži v R'lyehu jsi vězněn,
ale Dagon tato zlořečená pouta zpřetrhá
a Tvé Království/panství znovu přijde/povstane.
Ti z hlubin znají Tvé tajné Jméno,
Hydra zna Tvé Doupě,
Dej znamení at' znám
Tvou vůli, jaká je na Zemi.*

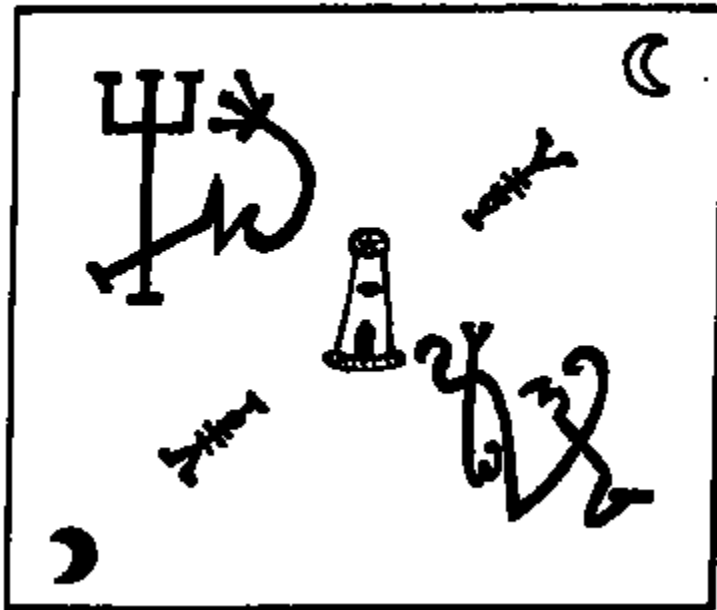
*Až mrtvé zemře/zhyne/zahyne,nadejde Tvůj čas
a již více nezaspíš(nebudeš déle spát),
obdaruj/pocti mi/mne silou/sílu utišit vlnobití
bych slyšel Tvé Volání.*

(At ye third repeating of ye incantation cast forth the Tablet into ye waves saying):

In His House at R'lyeh Dead Cthulhu waits dreaming, yet He shall rise and His kingdom shall cover the Earth.
(při třetím opakování inkantace vhod' tabulku do vln přičemž řekni:)

“Velký Cthulhu leží a sní ve Svém Domě v R'lyehu,povstane však,a tehdy Jeho království

De Tablet of R'lyeh



To Summon Shub-Niggurath Ye Black

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,obrat' 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 učíš znamení Voorské).
Řku, povstaň ze Své dřimoty*

*a předstup s tisícem dalších!
 (učíš znamení Kish).
 Provádím znamení a pronáším slova
 která otevírají Bránu!
 Teď, říkám a otáčím klíčem,
 předstup! Znovu vkroč na Zemi!*

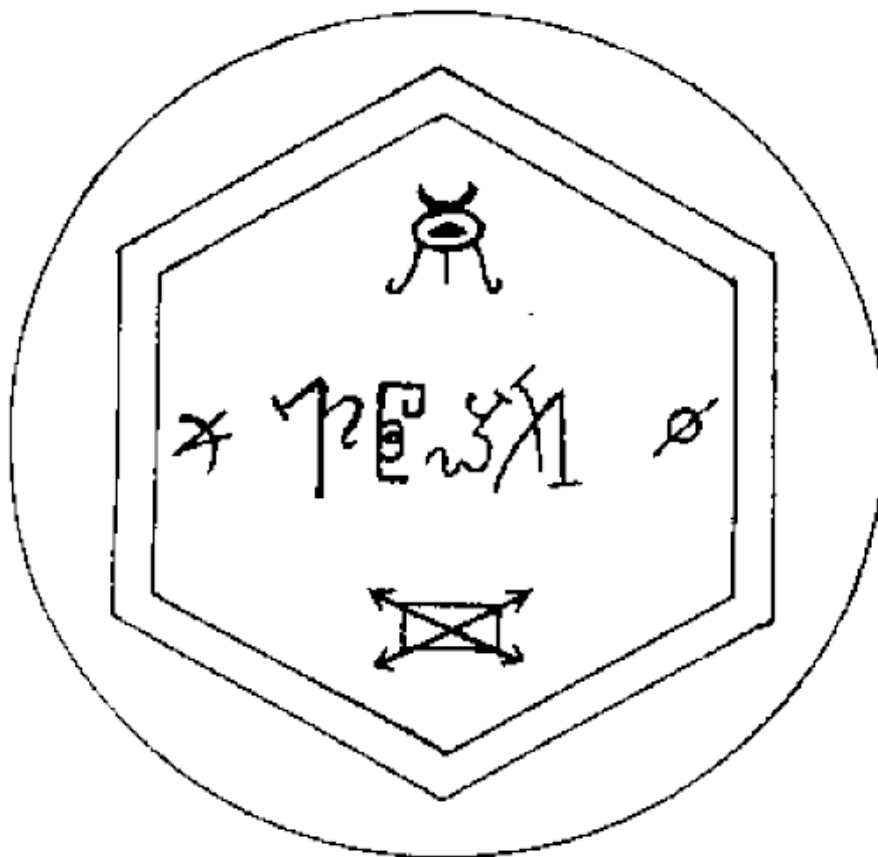
Vhod' vůně na uhlí, načrtni sigillum Blaesu a vyslov slova moci:



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

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

Talisman of Yhe



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

Ye Formula of Dho-Hna

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

Ved' scimitar Barzai spleť úhlů a vykaď místnost mysticko vůní Zkauba.

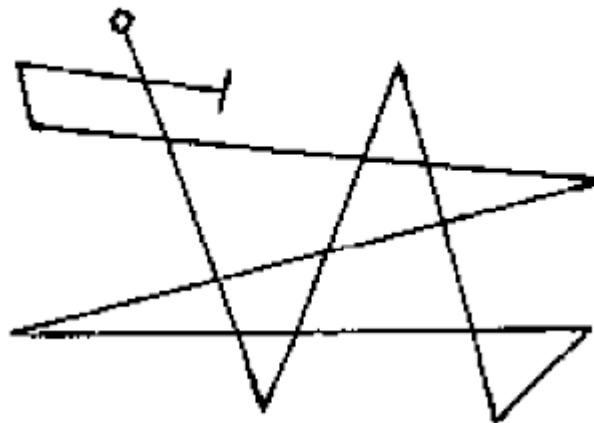
Vstup do této sítě Severní Branou a u toho odříkej záklinání Na(takto): ZAZAS, NASATANADA, ZAZAS ZAZAS. Nyní postupuj až k nejjižnějšímu výběžku Cestou Alfa, kde zatímco učiníš znak Kish, třikrát vyslov trojné Slovo síly, a to takto: OHODOS-SCIES-ZAMONI! Zde nemeškej (nebo to zrus, jak chceš) a postupuj 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 (jestli chceš tak si to prohod) dlí ve Tmě, ve středu Všeho dlí který jest Tmou, a ta (Tma) potrvá navždy až se každý pokloní před Trůnem z Onyxu.

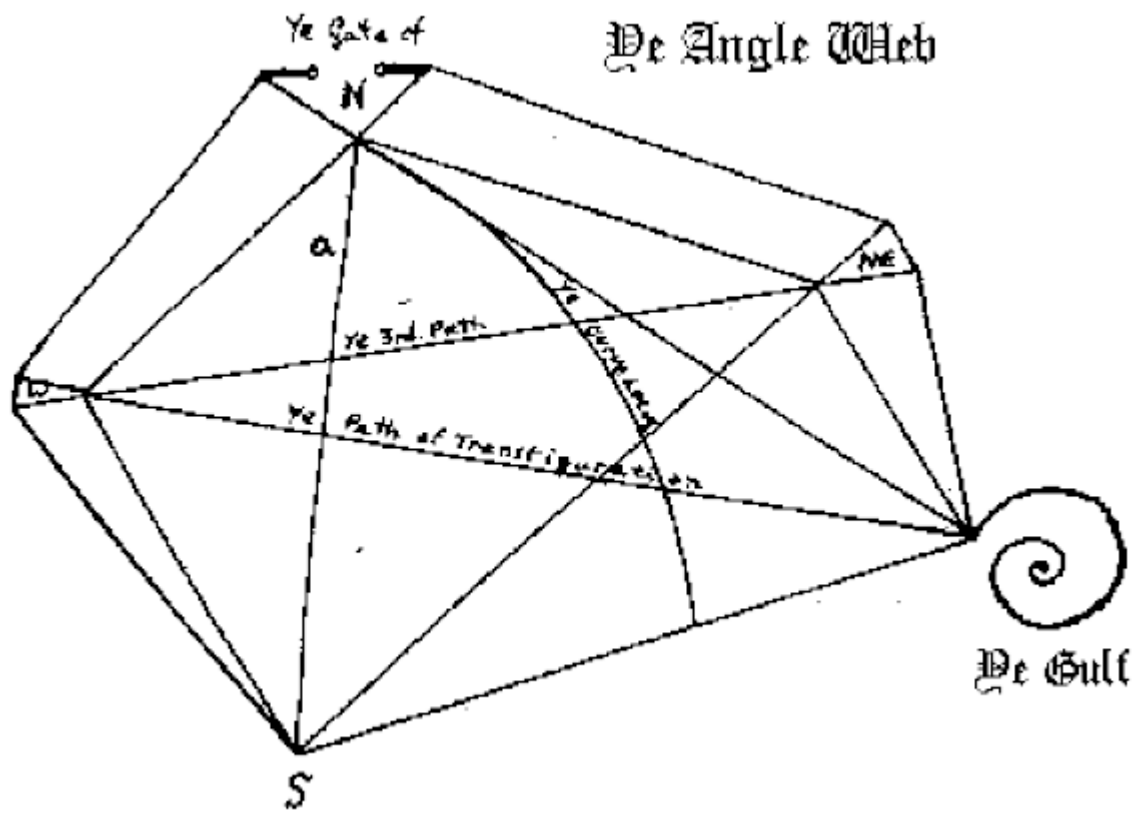
Zastav se u třetího úhlu a učiň naposledy znak Kish, načež vyslov slova která pročistí/ projasní/ odhalí/ prozáří/ ozřejmí/ uvolní portál a pozdrží chod/běh času: ABYSSUS-D|ACO NRSUS, ZEXOWE-AZATHOTH!) NRRGO, IAA! NYAR-LATHOTEP!

Vydej se po Třetí Cestě až k Západnímu Vrcholku a zde za ticha vykonej reverence (třikrát se pokloň a prokaž se znamením Voor). Obrat' se a vykoč Cestou Transfigurace (proměny), která tě zavede k Nejhlavnějšímu úhlu. Zde již pak můžeš Rozevřít/uvolnit/zpřístupnit Bránu do Propasti/Průrvy devítičetným prohlášením(?) , jak stojí zde: ZENOXESE, PIOTH, OXAS ZAEGOS, MAVOC NIGORSUS, BAYAR! HEECHO! YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH!

Ye Sigil of Transformation



Učiň (tedy) Znamení Proměny a vykoč do Propasti/Hlubiny.



NÁSLEDUJÍCÍ NENÍ SOUČÁST TEXTU AL AZIF !!!

Ritual for summoning Yog-Sothoth and opening the Gate

Banishing:

(could be replaced with other banishings. Uses Salt, water and incense.)

Zazii, Zamaii, Puidmon the Powerful, Sedon the Strong, El, Yod, He, Vau, He, Iah, Agla, protect me and help me when I summon the Gate! (light incense and candles)

No evil may approach from the North! No evil may approach from the East! No evil may approach from the South! No evil may approach from the West! No evil may approach from Zenith! No evil may approach from Nadir! (bow towards the directions)

The Flaming Circle locks everything in! Draba, draba, kalta, kalta, entemoss! The Flaming Circle locks everything out! Draba, draba, kalta, kalta, entemoss! Accar, Zour and Maroud! Lock the circle and let no evil pass through! Draba, draba, kalta, kalta, entemoss! (participants walk round the circle. Salt, water and incense is sprinkled)

Vymítání:

(jež lze nahradit jiným. Užívá soli, vody a kadidla.

Zazii, Zamaii, Mocný Puidmone, silný Sedone, El, Yod, He, Vau, He, Iah, Agla, ochraňuj mne a buď mi nápomocen u vyvolávání Brány (zažehni svíce a kadidlo)

Rituál pro přivolání Yog-Sothotha a otevření Brány

The Summoning:

Per Adonai Elohim, Adonai Jehova Adonai Sabaoth, Metraton Ou Agla Methon, Verbum Pythonicum, Mysterium Salamandrae Cenventus Sylvorum, Antra Gnomorum Demonia Coeli God, Almonsin Gibor Jehoshua Evam Zariathnatmik, Veni, Veni, Veni!

(Put your hands above your head, with the thumbs and index fingers together so they create an equilateral triangle. Turn the right hand so its half of the triangle points down, creating a parallelogram. Turn the left hand, creating a downwards pointing triangle. Move it down to your forehead, turning it upwards, so the final result is a triangle on your forehead.)

Hear me! King of Infinite Space! Planetmover! The Foundation of Fastness! Ruler of Earthquakes! The Vanquisher of Terror! The Creator of Panic! Destroyer! The Shining Victor! Son of Chaos and the Void! The Guardian of the Abyss! God of the Outermost Darkness! Lord of Dimensions! Riddle-knower! Guardian of The Secrets! Lord of the Labyrinth! Master of the Angles! God of the Whiporwills! Omegapoint! Lord of the Gate! Opener of the Way! The Oldest! All-in-One! The One by Life Prolonged! Umr At-Tawil! Iak-Sathath! YOG-SOTHOTH NAFL'FTHAGN!!! Your servant call upon you!

(Take the staff and turn it first so it points Right-Left, then Up-Down, then Forward-Back. Then twist it, and visualize how it is turned to point into the fourth dimension, perpendicular to the other directions. It will show the eightrayed star of Chaos.)

Opening of the Gate:

(The staff is held horizontally.)

Yog-Sothoth knows the Gate. Yog-Sothoth is the Gate. Yog-Sothoth is the key and guardian of the Gate. Past, Present and Future, all is one in Yog-Sothoth.

By that which is not to be named, By Azathoth, By Nyarlathotep, By Shub-Niggurath, By the two snakes, By that which created the Voids, By Kadath in the Cold Waste, By the Plateu of Leng, By Yuggoth, By the moon-lens, By the imprisoned, By the free, By Samas, Gibil and Nusuku, By the High Name of Ea, By the Seven Demons, Guardian, let the Gate be opened!

By Chaos, By the Void, By the Light, By the Darkness, By the Air, By the Fire, By the Water, By the Earth, Key, open the Gate!

By my sacred oath, Let those who want to leave come out! Let those who want to enter come in! Let us see into the Hiding Light! Let us see into the Blinding Darkness! Rend the Veil! Crush the Mirror! Reveal the Illusion! See, the Gate opens!

(slowly turn the staff from horizontal to vertical, and make the sign of the Rending of the Veil.)

See, the Nodes are filled (přetékají) with Power! See, the Lines are filled with Power! See, the Angles twist and open!

NYARLATHOTEP SUMMONING AND CTHULHU DREAMWORKING

[from <http://www.crl.com/~tzimon>]

Kashshaptu Vanadium

Spring 1993

Materials required:

Hair of a black dog, black hair of a human, a black beetle, black (dark) earth, black blood and sperm¹, black ash, vaseline (or 'Karmex'), pungent incense, candles (preferably ones that you've used for any 'unbalanced' workings), 1 or 2 handfuls of fragrant flowers, and flute-like instruments. A mortar and pestle would be handy, as well as a small container to carry home and keep the resultant).

Purpose or Goal:

Nyarlathotep is considered the messenger, will, and soul of the Outer Gods of the Lovecraftian Mythos. In this mythos the Outer Gods (along with the Elder Gods) rule the universe. Though these Gods are frequently portrayed as 'evil' and chaotic; there is a wealth of alien knowledge to be found within these lesser-traveled paths. What is found is likely to be surreal, 'insane', 'grotesque', Giger-esque, alienly erotic, etc. In short, parts of ourselves some of us wish they never knew existed. To some it might simply be 'strange and beautiful'.

Azathoth is the 'ruler' of the Outer Gods, and it is his Will that we intend to petition (through Nyarlathotep) so that we may share the dreams of Cthulu (not an Outer God, but a Great Old One, who are very powerful ancient alien beings). Azathoth is portrayed as the 'blind idiot god', a monstrous nuclear chaos.

Cthulu can take many forms, but is most frequently portrayed as a huge octopoid headed humanoid. It is said that Cthulu sleeps in his sunken city of R'lyeh, beneath the Pacific Ocean...waiting for his followers to awaken him. Nyarlathotep frequently appears as a jet black humanoid...but has other forms as well. It must be mentioned that these Gods are said to wish humankind nothing but cruelty and insanity, or at the least, blind indifference. You have been warned.

The Ritual 2

Prepare the room for working by burning a pungent incense. It should be dark except for the above mentioned candles burning. Participants should begin to work themselves into a trance-state. Those with flutes or pipes should be playing (arrhythmic drumming is also good). Participants can either be sitting or standing.

Begin chanting (not in concert, ie. not in unison) NYARLATHOTEP in deep, glottal tones. Visualize the Black Man (ie. Nyarlathotep). While building SLOWLY (1/4 to 1/2 hour) to a frenzied state, participants should let their bodies gesture freely. Let go of the control of your body...it will seem as though someone or something else is using your body to gesture, dance, etc. Do not fight it. It might be slow and sinuous...or wild and 'chaotic'...let it flow. Continue the chanting, letting pitch and range go where it will. The Speaker begins the incantation:

NYARLATHOTEP ACROSS THE ABYSS
NYARLATHOTEP ACROSS THE ABYSS OF SPACE/TIME
NYARLATHOTEP UNGOYUD ERFELCOPGECHEREF
NYARLATHOTEP TELAL...HEAR OUR VOICE!!!
NYARLATHOTEP THOU WHO WOULDST DEVOUR THIS WORLD AND CREATE
MADNESS AMIDST THE CHILDREN OF MAN
NYARLATHOTEP AXBIM XENCH'ZY VAWEG
TELAL...HEAR OUR VOICE!!!
NYARLATHOTEP ALAL....HEAR OUR VOICE!!!

NYARLATHOTEP SOUL AND VOICE OF THE GREAT IDIOT GOD AZATHOTH
DEPENGA BYFETH CHO REMAN/ URGARTH
NYARLATHOTEP CARRY FORTH OUR DESIRE TO GREAT AZATHOTH
THAT WE MIGHT PARTAKE OF DREAMS OF MADNESS
A TASTE OF YOUR GIFTS...HEAR US!!!
NYARLATHOTEP FETH QICHI FETH QICHI...

(Participants should begin a chant of FETH QICHI at this point)

NYARLATHOTEP TELAL ALAL GUIDE US TOWARDS OUR DESIRE
LEND THE WILL OF AZATHOTH TOWARDS OUR DESIRE
THERE ARE DARK OFFERINGS AND MADNESS IN OUR DESIRE
WE ARE OUR DESIRE...HEAR US!!!
AZATHOTH DEPENGA BYFETH CHO REMAN/ URGARTH
OPEN THE DREAMREALMS OF CTHULU TO OUR NIGHTLY
WANDERINGS...THAT WE MIGHT SHARE THE DREAM MURMURINGS
OF THE AXBIM VAWAJEZA NAGUZ IN OUR OWN DREAMINGS
AND OF HE WHO SLEEPS IN THE SUNKEN CITY OF R'LYEH
LET HIS DREAMS SHOW FORTH UNTO US THAT WE MIGHT KNOW
AZATHOTH AXBIM JECHOVOG BOXATONG CHO LAXENGAB
THROUGH NYARLATHOTEP HEAR US!!!
NYARLATHOTEP IS THY WILL
AND HIS WILL IS OURS

(at this point the chanting should lower to sotto voce and participants should begin to place their materials into the mortar...all except the vaseline/Karmex)

NYARLATHOTEP YOUR SEED INTO THE MORTAR TELAL ALAL
YOUR CHILDREN INTO THE SALVE

THE DREAMS OF CTHULU WITHIN TELAL ALAL IT IS WHAT WE WOULD HAVE

(begin to crush and work the ingredients into a paste- the animal hairs should have been finely diced beforehand- and the chanting should begin to raise in volume and pitch...when material is finished...go on)

NYARLATHOTEP IJACEEBO, WOULD BE DEVOURER OF OUR WORLD
NYARLATHOTEP TELAL ALAL UNGOYUD MANGEIF NAGUZ
IJACEEBO IJACEEBO IJACEEBO!!!
NYARLATHOTEP EDIN NA ZU!!!

At this point there should be silence... then all shout
"BARRA!!!"3

Blow out the candle and sit/stand silently for a few minutes, then proceed to banish with laughter. In a ceramic or porcelain bowl, mix the material with enough vaseline/ Karmex to give enough of a portion to all to take home. Ointment should be applied to forehead before going to sleep whilst speaking an appropriate short dedication/incantation. Write down your following dream(s).

1 - black blood and sperm as follows: fluid should be produced under appropriate mind-set and placed in a silver (or bronze) chalice and left uncovered for several days...till it turns black. Use enough fluid to avoid evaporation.

2 - A Vortex may be opened above the mortar (on the altar), but it should be left open...until the fruition of the work (days?)

3 - Participants might consider creating Elder signs at this juncture...basically a banishing pentagram.

SHOGGOTH CONJURATION

[from <http://www.crl.com/~tzimon>]

1. Go to the ocean. Bring with you a bottle of tequila and a brass shotglass, a rattle made from the float bladder of a giant kelp, and a person who causes you great sexual frustration.
2. With the butt-end of the rattle, draw a circle in the sand centered around you. The other person stands outside the circle.
3. The other person now removes hir clothes and stands a distance from you great enough so that the roar of the ocean masks anything they say. Hishi performs any magickal rite which you don't know.
4. Fill the shotglass with tequila (Note: Cuervo 1800 suggests itself well, if only for gematric content of the name). Drink 1/4 of it but swallow only 1/2 of what you drink. Spit the rest in one of the four cardinal directions in a fine spray.
5. Dance clockwise around the circle but keep your eyes focused on the other person as hishi performs hir ritual. Shake your rattle and sing the music (not the lyrics) to the song "Seen and Not Seen" (Talking Heads, "Remain in Light", Sire Records, 1981 or so).
6. After a little while, sit down in the middle of your circle and start drinking shots of tequila. Convince yourself that everything is OK and simply continue to watch the other person admiringly.

7. When the other person finishes hir rite, convince hir to enter the circle and join you in the tequila. Attempt to steer the conversation so that hishi says, "I was really cold", or "It's very cold tonight" or "Hey, don't look at my that way!"

8. At this moment, at least one shoggoth will leave the ocean at a high rate of speed and attach itself to you. If it doesn't come to you, then go to it and simply stand in its midst.

Congratulations. You now have a shoggoth. Banishing isn't really possible, but you will eventually acclimate to it. It requires no care, feeds wherever it wants to, and will rearrange the variables in your life (and the lives of those around you) in exciting and challenging ways. Enjoy!