

EL AZIF

tajemny manuskrypt znany jako "Necronomicon"

przekład: mrabl@yahoo.de

Uwagi dotyczące wydania Etext

Ta wersja księgi El Azif została wpisana przez Kena Ottingera w czasie kilku miesięcy. Projekt ten został w pełni zasilony środkami przez Universal Life Trust.

Powodem zorganizowania tego przedsięwzięcia było uświadomienie sobie, że tak wiele osób jest zafascynowanych H.P. Lovecraftem i Mitami Cthulhu. Lektura list dyskusyjnych alt.necronomicon i alt.necromicon i prośby o sieciową wersję Necronomicon a także kłótnie i debaty na temat faktu istnienia tego tekstu zachęciły mnie do badania efektów prac Collina Wilsona, George'a Haya, Roberta Turnera, i Davida Langforda.

Ci ludzie, publikujący w CORGI Books of Chaucer Press, Ltd., Great Britain, udostępnili tłumaczenie tajemnego manuskryptu Dr Johna Dee, zatytułowanego Liber Logaeth, będącego fragmentem większego manuskryptu, którego pochodzenie i natura nie są znane. Z powodu swojej historii i podobieństwa w zawartości do Mitów Cthulhu, dokument ten został przedstawiony przez wspomnianych badaczy jako (przynajmniej) część dokumentu, który był inspiracją dla HPL Necronomicon.

Ze względu na ograniczenia wynikające z obowiązywania praw autorskich, zamieściłem tylko wybrane fragmenty oryginalnego dzieła wydawnictwa CORGI. Większa część niniejszego wydania wersji etext stanowi tekst manuskryptu Liber Logaeth, który udało się przetłumaczyć do tej pory. Te [fragmenty] opublikowano jako Narzędzie lub Przewodnik służący do dalszych badań.

El Azif

Księga Araba, Abdul Alhazred, 730 w Damaszku

O Wielkich Przedwiecznych i ich Potomstwie

Wielcy Przedwieczni byli, Wielcy Przedwieczni są i Wielcy Przedwieczni będą. Przybyli z okolic ciemnych gwiazd zanim człowiek się narodził, niewidzialni i odrażający zstąpili na starożytną ziemię.

Mnożyli się przez wieki w głębi oceanów, aż ziemia wyłoniła się z mór, po czym wyroili się Ich rzesze i ciemność ogarnęła Ziemię.

Na mroźnych Biegunach wzniesli Oni potężne miasta, a na wysokich szczytach świątynie Tych, których natura nie uznaje, a [których] Bogowie wykłeli.

I potomstwo Wielkich Przedwiecznych pokryło Ziemię, a Ich dzieci przetrwały poprzez wieki. Shantaki z Leng są dziełem Ich rąk, Ghasty, które mieszkają w pradawnych kryptach Zin uznają Ich za swych Panów. Oni spłodzili Na-Hag i Gaunty, które przemierzają Noc; Wielki Cthulhu jest Ich bratem, shoggothy Ich sługami. Dhole składają Im hołd w dolinie nocy Pnoth a Gugi wyśpiewują Ich chwałę pod szczytami starożytnego Throk.

Oni stąpali pośród gwiazd i po Ziemi. Poznało Ich Miasto Irem na wielkiej pustyni; Leng na Mroźnym Pustkowiu widziało Ich śmierć, wieczna cytadela [górująca] ponad przesłoniętymi chmurami szczytami nieznanego Kadath nosi Ich znak.

Wielcy Przedwieczni okazywali swą złość i stąpali ścieżkami ciemności a Ich bluźnierstwa na Ziemi były wielkie; Wszystkie stworzenia oddawały pokłon Ich potędze i znały Ich z powodu Ich niegodziwości.

I Starsi Bogowie otworzyli Swe oczy, i ujrzeli odrazę Tych, którzy pustoszyli Ziemię. W Swym gniewie podnieśli ręce na Wielkich Przedwiecznych, powstrzymując Ich bezprawie i zrzucając [Ich] z Ziemi w Pustkę poza [ziemskie] regiony, [tam] gdzie chaos rządzi i brak [jest] wszelkiej formy. I Starsi Bogowie złożyli Swą pieczęć na Bramie a moc Wielkich Przedwiecznych nie pokona jej potęgi.

Plugawy Cthulhu powstał wtedy z głębin i okazał swą bezgraniczną złość wobec Strażników Ziemi. A Oni związali jego jadowite szpony potężnymi czarami i zamknęli go w Mieście R'lyeh, gdzie pod falami będzie spał snem śmierci aż do końca Eonu.

Wielcy Przedwieczni przebywają teraz za Bramą; nie w miejscach znanych ludziom, ale w rejonach między nimi. Trwają Oni poza powierzchnią Ziemi i ciągle oczekują czasu Swego powrotu; gdyż Ziemia Ich poznała i pozna Ich [raz] jeszcze, gdy czas nadejdzie.

A Wielcy Przedwieczni mają sprośnego i bezkształtnego Azathotha za Swojego Mistrza i trwają z Nim w czarnej pieczarze pośród nieskończoności, gdzie on wygłodniały wgryza się w najczystszy chaos wśród szalonego bicia ukrytych bębnow, pozbawionej melodii gry sekretnych fletów i ciągłego ryku ślepych bożków-idiotów, którzy bezustannie gestykułują i poruszają się bez celu.

Dusza Azathotha trwa w Yog-Sothoth i [to] On sprowadzi Wielkich Przedwiecznych, gdy gwiazdy wyznaczą czas Ich nadejścia; bo Yog-Sothoth jest Bramą, przez którą wkroczą Ci, [którzy przybędą] z Pustki. Yog-Sothoth zna labirynt czasu, bo cały czas jest jednym w Nim.

On wie dokąd Wielcy Przedwieczni odeszli dawno temu i dokąd wyruszą znowu, gdy zakończy się cykl.

Po dniu przychodzi noc; dni człowieka przeminą i Oni będą rządzić [tam], gdzie kiedyś rządzili. Poznasz ich przez ich podłość a Ich klątwa dotknie Ziemię.

O Obserwowanych Czasach i Porach [roku]

Kiedykolwiek przyzywałbyś Tych Spoza [ziemskich wymiarów], musisz starannie uwzględnić pory [roku] i czasy, w których sfery się przenikają i [możliwe są] wpływy z Pustki.

Musisz śledzić fazy Księżyca, ruchy planet, drogę Słońca przez Zodiak i wschody konstelacji.

Ostateczne Obrzędy będą wykonywane tylko w stosownych porach, to jest: w M. B. Gromniczej (drugiego dnia drugiego miesiąca), w Beltane (w Wigilię maja), w Lammas (pierwszego dnia ósmego miesiąca), w Roodmas (czternastego dnia dziewiątego miesiąca) i w Halloween (w Wigilię Listopada).

Wzywaj straszego Azathotha, gdy Słońce jest w znaku Barana, Lwa lub Strzelca; Księżyc się zmniejsza, a Mars i Saturn są w koniunkcji. Potężny Yog-Sothoth powstanie na inkantacje, gdy Słońce wejdzie w ognisty dom Lwa a godzina Lammas jest bliska.

Przyzywaj potwornego Hastura w Noc M. B. Gromniczej, gdy Słońce jest w Wodniku, a Merkury w trine.

Przyzywaj Wielkiego Cthulhu wyłącznie w Wigilię Wszystkich Świętych, gdy Słońce trwa w Domu Skorpiona a Orion wschodzi. Gdy Wszyscy Święci wypadają w nowiu Księżyca, moc będzie największa.

Przywołuj Shub-Niggurath, gdy ognie Beltane płoną na wzgórzach a Słońce jest w Drugim Domu, powtarzając Obrzędy [w] Roodmas, gdy pojawi się Czarna.

By Ustawić Kamienie

By utworzyć Bramę, przez którą Ci z Zewnętrznej Pustki mogą zmanifestować [swoją obecność], musisz ustawić kamienie w konfiguracji składającej się z jedenastu elementów.

Najpierw ustawiasz cztery główne kamienie i te wskazują kierunek czterech wiatrów, wiejących w odpowiednich porach roku.

Na Północy ustaw kamień Wielkiego Zimna, który tworzy Bramę zimowego wiatru, i wygraweruj na nim symbol Ziemi-Byka w ten sposób: {Symbol Byka}

Na Południu (w odległości pięciu kroków od kamienia Północy), postaw kamień ognistego ciepła, przez który wieją wiatry lata i uczyn na kamieniu znak Lwa-węża w ten sposób: {Symbol Lwa}

Kamień wirującego powietrza ma być ustawiony na Wschodzie, gdzie wschodzi pierwsza równonoc i ma być opatrzony znakiem tego, który nosi wodę, w ten sposób: {Symbol Wodnika}

Bramę Bystrych Potoków ustaw by tworzyła najbardziej wewnętrzny punkt na zachód (w odległości pięciu kroków od kamienia Wschodu), gdzie Słońce umiera wieczorem i [gdzie] cykl nocy powraca. Przyozdób kamień postacią Skorpiona, którego ogon sięga gwiazd: {Symbol Skorpiona}

Ustaw siedem kamieni, Tych, którzy przemierzają niebiosa, bez [uwzględniania] wewnętrznych czterech a przez ich zróżnicowane wpływy skupienie mocy zostanie osiągnięte.

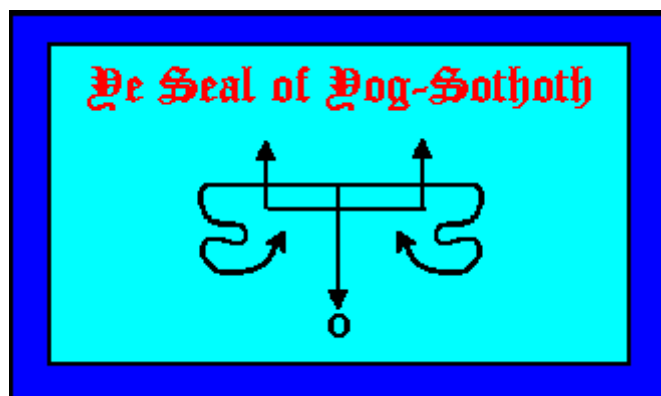
Na Północy, poza kamieniem Wielkiego Zimna ustaw najpierw kamień Saturna w odległości trzech kroków. Uczyniwszy to posuwaj się przeciwnie do kierunku ruchu Słońca umieszczając w podobnych odstępach [od siebie] kamienie Jowisza, Merkurego, Marsa, Wenus, Słońca i Księżycy znacząc każdy z nich odpowiednim symbolem.

W środku tak skompletowanego układu ustaw Ołtarz Wielkich Przedwiecznych i przypieczętu go symbolem Yog-Sothoth oraz potężnymi Imionami Azathotha, Cthulhu, Hastura, Shub-Niggurath i Nyarlathotepa.

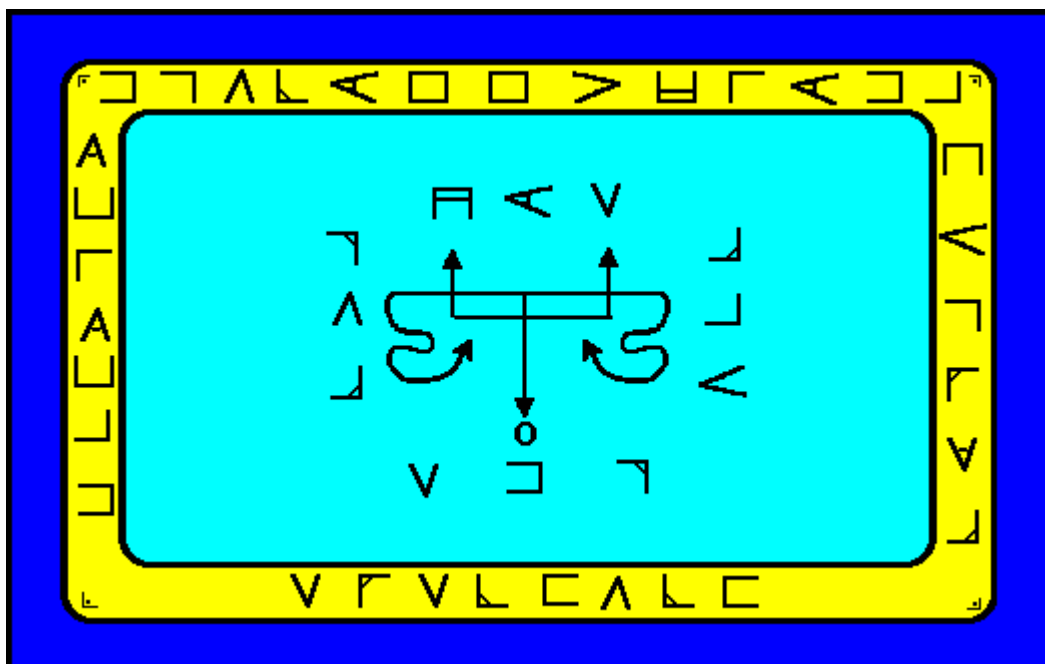
A kamienie będą Bramami, przez które przyzwiesz Tych Spoza ludzkiego czasu i przestrzeni.

Odprowadzaj obrzędy przy owych kamieniach w nocy, gdy Księżyc się zmniejsza; obracaj swą twarz w kierunku Ich nadejścia, wypowiadając słowa i wykonując gesty, które przywołają Wielkich Przedwiecznych i spowodują, że ponownie będą Oni przemierzać Ziemię

Pieczęć Yog-Sothoth



Układ Ołtarza



O Różnorodnych Znakach

Te najpotężniejsze znaki powinny być czynione w następujący sposób swoją lewą ręką, gdy stosujesz je w Obrzędach.

Pierwszym jest znak Voor i w istocie jest on prawdziwym symbolem Wielkich Przedwiecznych. Czyń go, kiedykolwiek byś wzywał Tych, co wciąż czekają za Progiem.

Drugim znakiem jest [znak] Kish i [to] on niszczy wszystkie bariery i otwiera portale do Ostatecznych Obszarów.

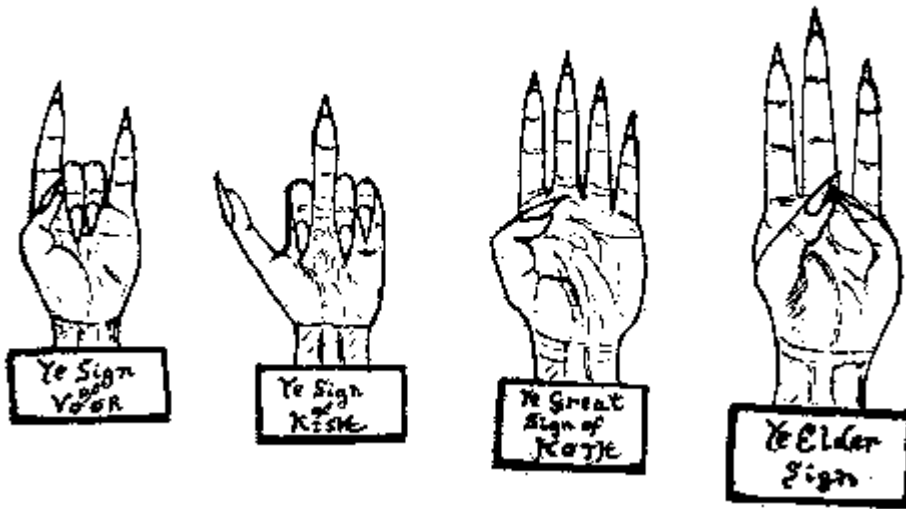
Na trzecim miejscu jest Wielki Znak Koth, który pieczętuje Bramy i broni ścieżek.

Czwartym znakiem jest [znak] Starszych Bogów. Ochrania on tych, którzy by wzywali sił w nocy i odgania groźne i wrogie moce.

(Przypis: Znak Starszych [Bogów] ma jeszcze jedną formę i gdy [zostanie] w ten sposób wyryty na szarym kamieniu Mnar, posłuży by powstrzymać moc Wielkich Przedwiecznych na zawsze).

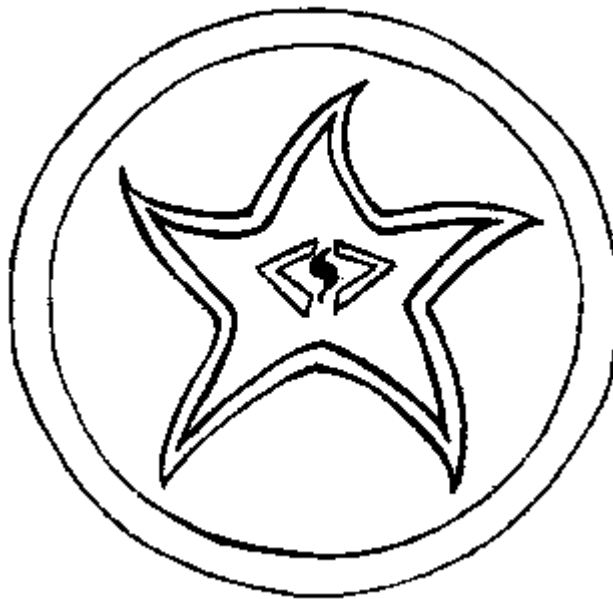
Cztery Znaki

De Signs of Power



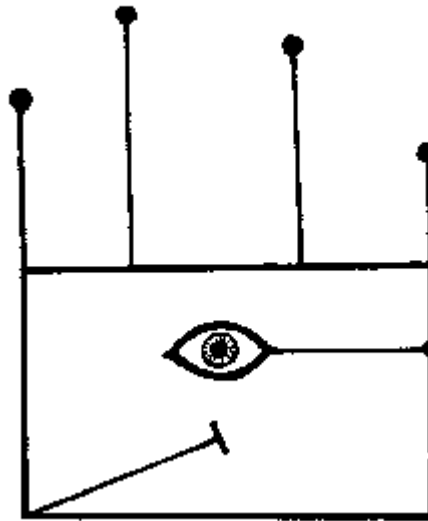
Znak Starszych [Bogów], Wygrawerowany

De Elder Sign



Znak Koth, Wygrawerowany

De Sign of Koth , engraved



By Sporządzić Kadzidło Zkauba

W dniu i w godzinie Merkurego, gdy Księżyc się powiększa, weź równe części mirry, Civet, styraksu, piołunu, asafetydy, galbanum i piżma, dobrze wymieszaj i utłucz na drobny proszek.

Umieść tak zgromadzone składniki w naczyniu z zielonego szkła i zapieczętuj je zatyczką z brązu wcześniej opisaną znakami Marsa i Saturna.

Wznieś naczynie ku Czterem Wiatrom wykrzycz na głos potężne słowa mocy, w ten sposób:

Na Północ: ZIJMUORSOBET, NOIJM, ZAVAXO!

Na Wschód: QUEHAIJ, ABAWO, NOQUETONAJI!

Na Południe: OASAIJ, WURAM, THEFOTOSON!

Na Zachód: ZIJORONAIFWETHO, MUGELTHOR, MUGELTHOR-YZXE!

Nakryj naczynie tkaniną czarnego aksamitu i odłóż na bok.

Każdej z siedmiu nocy zanurzaj naczynie w Świetle Księżyca przez okres godziny – trzymając je przykryte materiałem, od świtu do zachodu słońca.

Zakończywszy to wszystko kadzidło jest gotowe do użycia i obdarzone taką właściwością, że ten kto użyje go z wiedzą posiadzie moc, by przyzwać i objąć w dowodzenie Piekielne Legiony.

Przypis: Kiedy kadzidło [jest] stosowane w Ostatecznych Obrzędach można je uczynić bardziej skutecznym przez dodanie jednej części sproszkowanej mumii egipskiej.

Wykorzystaj dym Zkauba we wszystkich ceremoniach starożytnych Tradycji paląc kadzidło na płonących polanach Cisu lub Dębu. A gdy duchy podejną blisko, unoszący się dym oczaruje i zauroczy je, poddając ich moce twej woli.

{Przypis redaktora: W opublikowanej wersji przedstawiono szereg planetarnych hieroglifów i symboli w odniesieniu do powyższego przepisu. Pominięto je [w tym opracowaniu], jako że nie zamieszczono ich w oryginalnym manuskrypcie, lecz zostały zaczerpnięte przez wydawców z innych źródeł.}

By Sporządzić Proszek Ibn Ghaziego

MISTYCZNY PROSZEK MATERIALIZACJI

Weź proch z grobowca – w którym ciało leżało w przeszłości przez dwieście lat lub więcej – trzy części. Weź sproszkowany amarant, dwie części, zmielonego liścia Bluszczu jedną część i drobnej soli jedną część.

Wymieszaj wszystko razem w otwartym moździerzu w dniu i godzinie Saturna.

Uczyń znak Voorish nad tak zebranymi składnikami, a potem zapieczętuj proszek w ołowianej szkatułce, na której wygrawerowany jest symbol Koth.

UŻYWANIE PROSZKU

Kiedykolwiek zażyczysz sobie obejrzeć przejaw działalności duchów, dmuchnij szczyptę proszku w kierunku ich nadejścia albo z dłoni twej ręki, albo z ostrza Magic Bolyne.

Pamiętaj by wykonać Znak Starszych Bogów przy ich pojawieniu się, żeby macki ciemności nie opanowały twej duszy.

Maść Khephenesa Egipcjanina

Ktokolwiek namaszcza swą głowę maścią Khephenesa zostanie we śnie obdarzony prawdziwymi wizjami czasów, które mają nadejść.

Gdy Księżyc się zwiększa umieść w ziemianym palenisku znaczną ilość oleju Lotosu, posyp wcześniej sproszkowaną mandragorą i dobrze zamieszaj rozwidloną gałązką dzikiego

ciernistego krzewu. Uczyniwszy tak wypowiedz inkantację Yebsu (wziętą z wyróżnionych linijek papyrusu) w ten sposób:

Ja jestem Panem Duchów,

Oridimbai, Sonadir, Episghes,

Ja jestem Ubaste, Ptho, zrodzony z Binui, Sphe, Phas;

W imieniu, Auebothiabathabaiithobeuee

Daj moc memu zakłeciu O Nasira Oapkis Shfe,

Daj moc Chons-in-Thebes-Nefer-hotep, Ophois,

Daj moc! O Bakaxikhekh!

Dodaj do eliksiru szczyptę czerwonej ziemi, dziewięć kropel węglanu sodowego, cztery krople balsamu Olibanum i jedną kroplę krwi (ze swojej prawej ręki). Połącz całość z taką samą miarą tłuszczu młodej gęsi i umieść naczynie nad ogniem. Gdy wszystko jest dobrze przygotowane a ciemne opary zaczynają się wznosić, uczynź Znak Starszych [Bogów] i zdejmij [naczynie] z płomieni.

Gdy maść się ochłodzi umieść ją wewnątrz urny z najdelikatniejszego alabastru, którą powinieneś trzymać w jakimś sekretnym miejscu (znanym tylko tobie) do czasu gdy będziesz jej potrzebować.

By Stworzyć Sejmitar Barzaia

W dniu i godzinie Marsa i gdy Księżyc się powiększa, wykonaj sejmitar z brązu z rękojeścią z hebanu.

Na jednej stronie ostrza powinieneś zapisać te znaki:

{Przypis redaktora: Tych rysunków nie przedstawiono w Manuskrypcie}

A po drugiej stronie te:

{Przypis redaktora: Tych rysunków nie przedstawiono w Manuskrypcie}

W dniu i godzinie Saturna [przy] Księżycu między pełnią a nowiem, rozpal ogień z wawrzynu i konarów cisu a ofiarując ostrze płomieniom wypowiedz pięciokrotnie zakłecie w ten sposób:

HCORIAXOJU, ZODCARNES, wzywam was moją mocą i przywołuję O potężne duchy, które trwacie w Wielkiej Otchłani.

Na straszne i potężne imię AZATHOTH przybądźcie i dajcie siłę temu ostrzu stworzonemu zgodnie ze starożytną Tradycją.

Przez XENTHONO-ROHMATRU, rozkazuję ci O AZIABELIS, przez YSEHYRORROSETH, wzywam O ANTIQUELIS, i przez Potężne i Straszne Imię DAMAMIACH, które Crom-yha wypowiedział a góry się zatrzęśły [,] z całą mocą rozkazuję Ci O BARBUELIS, przybądź do mnie! wspomóż mnie! daj siłę mojemu zaklęciu, by ta broń, która nosi runy ognia otrzymała taką moc, że wywoła strach w sercach wszystkich duchów, które nie posłuchałyby moich rozkazów, i że pomoże mi tworzyć wszystkie rodzaje Kręgów, figur i mistycznych Symboli potrzebnych w praktykach Sztuki Magicznej.

W imieniu Wielkiego i Potężnego YOG-SOTHOTH i przez niezwykły znak Voor (uczynź znak)

Daj moc!

Daj moc!

Daj moc!

Gdy płomienie staną się niebieskie będzie to pewny znak, że duchy są posłuszne twoim żądaniom [;] wtedy zahartuj ostrze we wcześniej przygotowanej miksturze z zalewy solnej i żółci koguta.

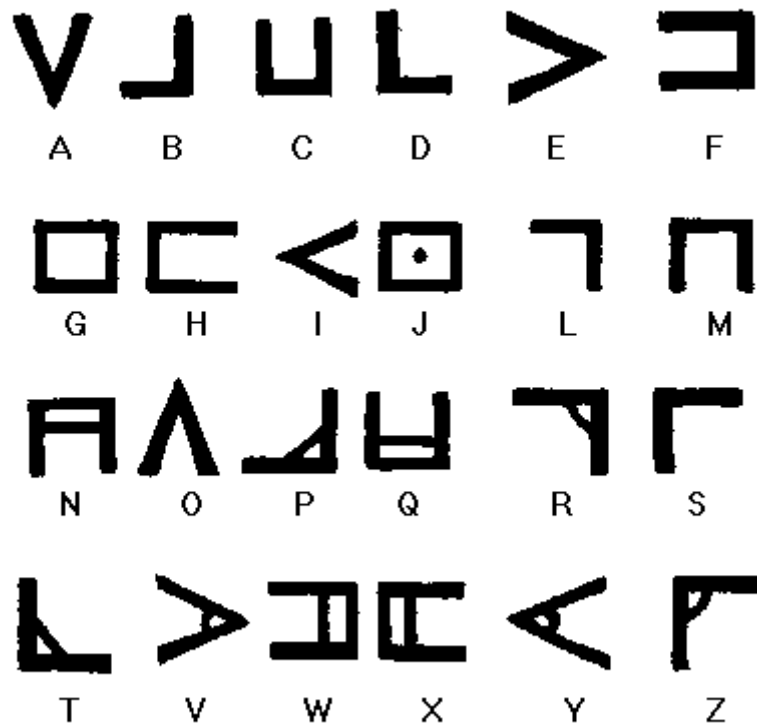
Zapał kadzidło Zkauba jako ofiarę dla duchów, które przywołałeś, [a] potem odpraw je do ich miejsc tymi słowami:

W Imieniu AZATHOTHA i YOG-SOTHOTHA, Ich sługi NYARLATHOTHEPA i mocą tego znaku (uczynź Znak Starszych [Bogów]), zwalniam cię, odejdz z tego miejsca w pokoju i nie powracaj aż cię przywołam. (Zapieczętuj portale znakiem Koth).

Owiń sejmitar w czarny jedwab i odłóż na bok do czasu gdy będziesz z niego korzystać, lecz strzeż się by nikt inny nie położył swej ręki na sejmitarze bo jego moc zostanie stracona na zawsze.

{Przypis redaktora: Według wydawców, poniższy alfabet graficzny został odczytany z manuskryptu przy użyciu "Magic Square Cipher". Jest on częścią samego manuskryptu i dlatego włączono go do tego wydania etext.}

Alfabet Nug-Soth



(Przypis: W zapisie mistycznych run Nug-Soth łacińskie C służy za K)

Litery Nug zawierają klucz do wymiarów, stosuj je przy tworzeniu talizmanów i we wszystkich magicznych napisach.

Głos Hastura

Usłysz Głos strasznego Hastura, słuchaj posepnego westchnienia cyklonu, szalonego pędu Ostatecznego Wiatru, który Wiruje w mroku pośród cichych gwiazd.

Usłysz Tego, który wyje we wnętrznościach ziemi; Tego, którego bezustanny ryk wciąż wypełnia wieczne niebo ukrytego Leng.

Jego moc rozedrze las i zmiażdży miasto, ale nikt nie pozna ręki, która karze ani duszy, która niszczy, bo Wyklęty nie ma twarzy, [a] Jego forma [jest] człowiekowi nieznana.

Usłysz więc Jego głos w mrocznych czasach, odpowiedz na Jego wezwanie swym głosem; oddaj pokłon i módl się na Jego przyjście, lecz nie wypowiadaj Jego imienia.

Na temat Nyarlathotepa

Słyszę Pełzający Chaos, który nawołuje spoza gwiazd.

I stworzyli Oni Nyarlathotepa jako Swojego posłańca, i przyodziali Go Oni w Chaos, tak że Jego forma może być wiecznie ukryta pośród gwiazd.

Kto pozna tajemnicę Nyarlathotepa? Bo On jest maską i wolą Tych, którzy byli [wtedy] gdy czasu nie było. On jest kapłanem Eteru, Trwającym w Powietrzu i ma wiele twarzy, których nikt nie zapamięta.

Fale zamarzają przed Nim; Bogowie boją się jego wezwania. On szepcze w snach ludzi, lecz któż zna jego kształt?

O Leng na Mroźnym Pustkowiu

[Ten,] kto szuka Na Północy poza krainą zmierzchu Inquanok odnajdzie pośród mroźnego pustkowia mroczny i potężny płaskowyż po trzykroć zakazanego Leng.

Poznaj opuszczone przez czas Leng po wiecznie płonących złych ogniach i wstrętnym skrzeczeniu pokrytych łuską ptaków Shantak, które szybują w przestworzach; po wyciu Nahag, które wysiadują jaja w mrocznych pieczarach i nękają sny ludzi dziwnym szaleństwem, i po świątyni z szarego kamienia [znajdującej się] poniżej okolic legowiska Nocnych Gauntów, w której jest ten, który nosi Żółtą Maskę i trwa w samotności.

Ale strzeż się O Człowieku, strzeż Tych, którzy przemierzają w Ciemności mury obronne Kadath, gdyż ten, kto ujrzy Ich [zwieńczone] mitrami głowy pozna szpony zagłady.

O Nieznanym Kadath

Któż z ludzi zna Kadath?

Bo któż pozna to

Co wiecznie trwa w dziwnym czasie,

Między wczoraj, dziś i jutro.

Nieznana pośród Mroźnych Pustkowi leży góra Kadath, gdzie ponad ukrytym szczytem stoi Onyksowy Zamek, ciemne chmury okrywają całunem potężny wierzchołek, który świeci się pod starożytnymi gwiazdami, gdzie w ciszy stoją tytanowe wieże i wznoszą się zakazane mury.

Przeklęte runy strzegą nocnych wrót, wyrzeźbionych przez zapomniane ręce i biada temu, który odważy się przejść przez te straszne drzwi.

Ziemszy Bogowie świętują [tam], gdzie Inni niegdyś chodzili po mistycznych, wieczystych korytarzach, które wielu wydały się [jak] mroczna krypta, dojrzana we śnie przez dziwne, niewidzące oczy.

By przywołać Yog-Sothoth

Gdyż Yog-Sothoth jest Bramą.

On wie dokąd Wielcy Przedwieczni

Przybyli w czasach przeszłych i dokąd się

Oni znów udali gdy

dopelniał się cykl

Gdy będziesz przywoływał Yog-Sothoth musisz czekać aż Słońce znajdzie się w Piątym Domu z Saturnem w trine. Wtedy wstąp pomiędzy kamienie i nakreśl wokół siebie Okrąg przyzywania obrysowując statuy mistycznym Sejmitem Barzaia.

Obejdź wkoło trzykrotnie, przeciwnie do kierunku ruchu Słońca i obracając swoją twarz ku Południu zaintonuj przyzwanie, które otwiera Bramę:

Przyzwanie

O Ty, który trwasz w ciemności Zewnętrznej

Pustki, przybądź na

Ziemię raz jeszcze cię błagam.

O Ty, który trwasz poza Sferami Czasu, usłysz moje wezwanie.

(Uczyń znak Głowy Smoka)

O Ty, który jesteś Bramą i Drogą przybądź

Przybądź Twój sługa

Cię przywołuje.

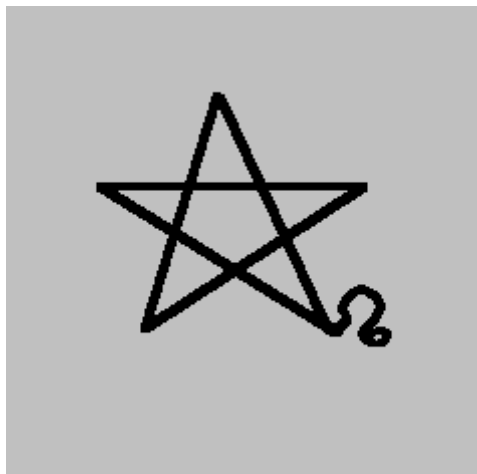
(Uczyń Znak Kish)

BENATIR! CARARKAU! DEDOS! YOG-SOTHOTH! Przybądź! Przybądź! Wypowiadam te słowa, Łamię Twe więzy, pieczęć jest odrzucona, przejdź przez Bramę i wkrocz do Świata Czynię Twój potężny znak!

(Uczyń Znak Voor)

Odrysuj pentagram Ognia i wypowiedz inkantację, która sprawi że Wielki [Przedwieczny] zmanifestuje [swą obecność] przed Bramą.

Brama Do Gwiazd



Inkantacja

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

(Uczyń znak Ogona Smoka)

TALUBSI! ADULA! ULU! BAACHUR!

Przybądź Yog-Sothoth! Przybądź!

* * *

A wtedy on przyjdzie do ciebie i przyniesie Swoje Sfery i da prawdziwą odpowiedź na wszystko, [to czego] pragniesz wiedzieć. I On objawi ci sekret Jego pieczęci, dzięki której możesz zyskać przychylność w oczach Wielkich Przedwiecznych, gdy Oni raz jeszcze będą stapać po Ziemi.

* * *

A gdy Jego godzina przeminie przekleństwo Starszych Bogów powstrzyma Go i ściągnie za Bramę, gdzie On będzie trwać do czasu gdy zostanie wezwany.

Okrag Przyzwania

De Circle of Evocation

North



{Przypis redaktora: Na tej stronie zawarto kilka symboli i magiczny krąg. Te ilustracje nie znajdują się w Manuskrypcie, lecz przywołano je z innych tekstów, między innym; Klucza Salomona (patrz Additional Ms. 36,674, British Museum Library) i Trzech Ksiąg Filozofii Okultyzmu - Cornelius Agrippa. Dlatego też nie zawiera ich ta wersja.}

By Przywołać Sfery

Wiedz, że Sfery Yog-Sothoth są w liczbie trzynastu, i [że] są one mocami Pasożytniczych-sił, które są Jego sługami i spełniają Jego rozkazy na świecie.

Przywołuj je kiedykolwiek będziesz czegoś potrzebować a one obdarzą cię swoimi mocami gdy wezwiesz je inkantacjami i uczynisz ich znak.

Jego Sfery mają różnorodne imiona i pojawiają się w wielu formach.

Pierwszą jest GOMORY, która pojawia się jako wielbłąd z koroną ze złota na głowie. Dowodzi dwudziestoma sześcioma legionami duchów piekielnych i daje wiedzę o wszystkich magicznych klejnotach i talizmanach.

Drugim duchem jest ZAGAN, który wygląda jak wielki byk lub Król strasznej postaci. Trzydzieści trzy legiony oddają mu pokłon, a on naucza tajemnic morza.

Trzeci zwany jest SYTRY, który przybiera postać wielkiego Księcia. Posiada sześćdziesiąt legionów i opowiada tajemnice czasów, które dopiero nadejdą.

ELIGOR jest czwartym duchem; wygląda jak czerwony mężczyzna z koroną z żelaza na głowie. Dowodzi podobnie sześćdziesięcioma legionami i daje władzę zwycięstwa w wojnie, i opowiada o sporach, które nastaną.

Piąty duch zwany jest DURSON i ma ze sobą dwadzieścia dwa chowańce i wygląda jak kruk. Może wyjawiać wszystkie okultystyczne sekrety i opowiedzieć o czasach przeszłych.

Szósty jest VUAL - jego kształt to ciemna chmura a naucza wszystkich rodzajów starożytnych języków.

Siódmy jest SCOR, który wygląda jak biały wąż, przynosi pieniądze na Twój rozkaz.

ALGOR jest ósmym duchem, pojawia się na podobieństwo muchy. Może powiedzieć o wszystkich tajemnych rzeczach i podarować przychylność wielkich Książąt i Królów.

Dziewiąty jest SEFON. Pojawia się jako mężczyzna z zieloną twarzą i ma moc wskazywania gdzie ukryto skarb.

Dziesiąty jest PARTAS. Ma on postać wielkiego sępa i może powiedzieć o zaletach ziół, kamieni, uczynić cię niewidzialnym i przywrócić wzrok, który utraciono.

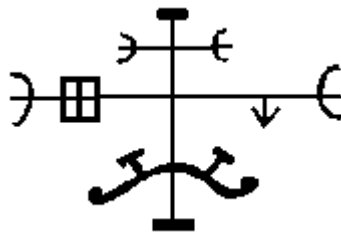
Jedenastym duchem jest GAMOR, i gdy pojawia się jako mężczyzna może w cudowny sposób poinformować cię jak zdobyć przychylność ważnych osób, i może odpędzić wszelkiego ducha, który strzeże skarbu.

Dwunastym jest UMBRA, On pojawia się jako gigant; może przenosić pieniądze z miejsca na miejsce jeśli mu rozkażesz i [może] obdarzyć miłością każdej kobiety, której zapragniesz.

Trzynastym duchem jest ANABOTH, który przybiera formę żółtej ropuchy. On ma moc by uczynić cię niezwykle biegłym w nekromancji, może odpędzić każdego diabła który by ci szkodził i [może] opowiedzieć o dziwnych i ukrytych rzeczach.

* * *

Jeślibyś przywoływał Sfery musisz najpierw uczynić na ziemi ten znak:



I wywołuj je w ten sposób:

EZPHARES, OLYARAM, IRION-ESYTION,

ERYONA, OREA, ORASYM, MOZIM!

*Tymi słowami i w imieniu Yog-Sothoth, który jest waszym mistrzem,
Z całej mocy przywołuję i przyzywam O N Który to
Możesz wspomóc mnie w godzinie potrzeby.*

Przybądź rozkazuję ci przez znak Mocy!

(Uczyń znak Voor)

* * *

I wtedy duch się tobie objawi i spełni twe żądania.

Ale jeśli pozostanie niewidzialny dla twojego oka, dmuchnij proszek Ibn Ghaziego a natychmiast przybierze właściwą mu formę.

Jeślibyś odsyłał to co przyzwałeś, wymaż ich znak Sejmitarem Barzaia i wypowiedz słowa:

CALDULECH ! DALMALEY ! CADAT !

(i przypieczętuć znakiem Koth).

Przypis: Jeśli w momencie pojawiania się duchy uparcie nie chcą mówić, przetnij powietrze trzykrotnie Sejmitarem i powiedz: ADRICANOROM DUMASO! A ich język zostanie uwolniony i będą zmuszone by dać prawdziwą odpowiedź.

Inkantacja do Wielkiego Cthulhu

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

Inkantacja do Wielkiego Cthulhu dla tych, którzy by chcieli osiąść władzę nad jego sługami.

W dniu i godzinie Księżycy ze Słońcem w skorpionie przygotuj sobie woskową tabliczkę i nakreśl na niej pieczęci Cthulhu i Dagona; okadź kadzidłem Zkauba i odłóż na bok.

W wigilię Wszystkich Świętych musisz się udać do jakiegoś samotnego miejsca, gdzie z wysokości rozciąga się widok na ocean. Podnieś w górę tabliczkę w swojej prawej ręce i uczynź znak Kish swoją lewą [ręką]. Odczytaj inkantację trzykrotnie i gdy ostatnie słowo trzeciej recytacji zginie w powietrzu rzuć tabliczkę w fale mówiąc:

'W Swym Domu w R'lyeh Umarły Cthulhu czeka śpiąc, lecz powstanie On i Jego królestwo nastanie na Ziemi.'

I On przybędzie do ciebie we śnie i pokaże Swój znak, którym otworzysz tajemnice głębin.

Inkantacja

O Ty, który leżysz umarły lecz nie śpisz,

Usłysz, Twój sługa wzywa Ciebie.

Usłysz mnie O potężny Cthulhu!

'Usłysz mnie Panie Snów!

W Twojej wieży w R'lyeh [gdzie] Oni cię zapieczętowali

Ale Dagon złamie Twe przekłete więzi,

I Twe Królestwo powstanie raz jeszcze.

Istoty z Głębin znają Twe sekretne Imię,

Hydra zna Twe legowisko,

Daj Swój znak bym mógł poznać

Twoją wolę na Ziemi.

Gdy śmierć umrze, nadejdzie Twój czas,

I Ty nie zaśniesz już nigdy więcej;

Obdarz mnie mocą by uciszyć fale,

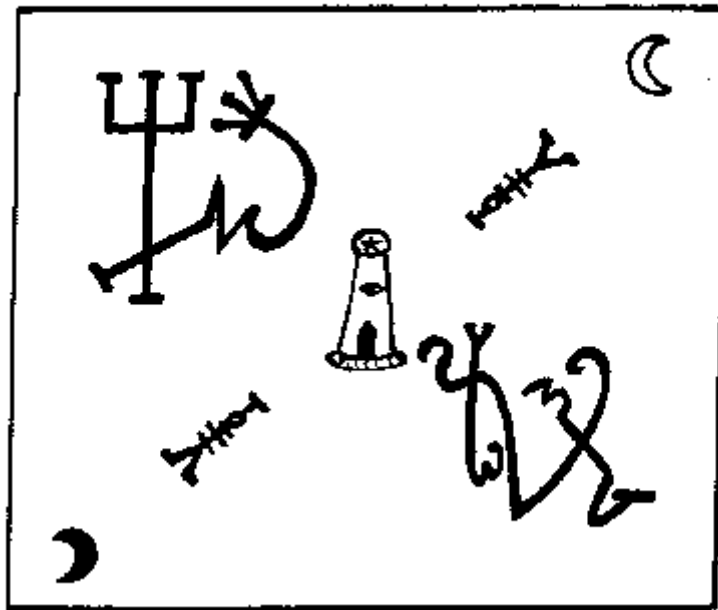
Bym mógł usłyszeć Twój Zew.

(Przy trzecim powtórzeniu inkantacji rzuć Tabliczkę w fale mówiąc):

*W Swoim Domu w R'lyeh Umarły Cthulhu czeka śpiąc, lecz powstanie On i Jego królestwo
nastanie na Ziemi.*

Tabliczka R'lyeh

De Tablet of R'lyeh



By Przyzwać Shub-Niggurath w Czerni

[Tam,] gdzie rozstawiono kamienie będziesz wołać do Shub-Niggurath, a temu który zna znaki i wypowie słowa zostaną podarowane wszelkie ziemskie przyjemności.

Gdy Słońce wejdzie w Znak Barana i czas nocy nadejdzie obróć swą twarz ku Północnemu wiatrowi i odczytaj ten werset na głos:

Iah! SHUB-NIGGURATH!

Wielka Czarna Kozo z Lasów,

Przyzywam Cię!

(Uklęknij)

Odpowiedz na lament twego sługi

Który zna słowa mocy!

(uczyni znak Voorish)

Uśłuchaj [mnie] i powstań ze swego snu

i przybądź z tysiącem innych!

(uczyni znak Kish)

Czynię znaki, wypowiadam słowa

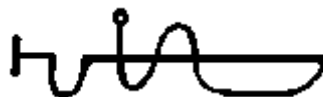
Które otwierają drzwi!

Uśłuchaj mnie i przybądź, obracam Klucz,

Teraz! Zstap raz jeszcze na Ziemię!

Nasyp kadzidło na węgle, odrysuj symbol Blaesu i wypowiedz słowa mocy:

Blaesu



ZARIATNATMIX, JANNA, ETITNAMUS,

HAYRAS, FABELLON, FUBENTRONTY,

BRAZO, TABRASOL, NISA,

VARF-SHUB-NIGGURATH ! GABOTS MEMBROT!

A wtedy Czarna przybędzie do ciebie a tysiąc Rogatych, które wyją, powstanie z Ziemi. A ty będziesz trzymać przed nimi talizman Yhe, przed którym oddadzą oni pokłon twej mocy i spełnią twoje żądania.

Talizman Yhe

Talisman of Yhe



Kiedy będziesz wyganiać tych, których przyzwałeś zaintonuj te słowa: IMAS, WEGHAYMNKO, QUAHERS, XEWEFARAM

Które zamykają Bramę i zapieczętuj [ją] znakiem Koth.

Formuła Dho-Hna

Ktokolwiek wykonuje ten obrzęd z prawdziwym zrozumieniem przejdzie poza Bramy Tworzenia i wkroczy w Ostateczną Otchłań, gdzie trwa eteryczny Władca S'gnac, które wiecznie rozmyśla nad Tajemnicą Chaosu.

Odrysuj Sieć Wierzchołków Sejmitarem Barzaia i ofiaruj mistyczne opary kadzidła Zkauba.

Wkrocz w Sieć przez Bramę Północy i recytując inkantację Na (w ten sposób): ZAZAS, NASATANADA, ZAZAS ZAZAS, przejdź do najbardziej wysuniętego na Południe Wierzchołka Ścieżką Alpha, po czym uczyni Znak Kish, wypowiadając potrójne-Słowo mocy trzykrotnie (w ten sposób): OHODOS-SCIES-ZAMONI! przejdź następnie do Wierzchołka na Północnym Wschodzie intonując trzeci werset Piątego Psalmu Nyarla-thotepa pamiętając by wykonać pięciokrotny pokłon w momencie przechodzenia przez łuk (w ten sposób):

Wszech-Jedność trwa w Ciemności,

W centrum Wszystkiego trwa On, który jest Ciemnością;

A ta Ciemność będzie wieczna, gdy wszystko pokłoni się przed Onyksowym Tronem.

Zatrzymaj się w Trzecim Narożniku i uczyni raz jeszcze Znak Kish wypowiadając słowa, które otworzą portal i wstrzymają upływ czasu:

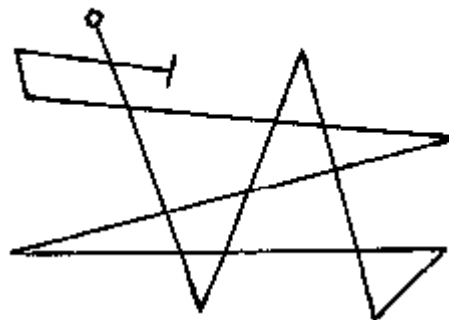
ABYssus-D|AcoNrsus, ZEXOWE-AZATHOTH!) NRRGO, IAA! NYAR-LATHOTEP!

Idź Trzecią Ścieżką do Wierzchołka Zachodu i tam oddaj hołd w ciszy (ukłoń się nisko trzykrotnie i wykonaj gest Voor). Obróć się i stąpaj Ścieżką Przemienienia prowadzącą do Ostatecznego Wierzchołka. Otwórz Bramę Otchłani przez dziewięciokrotne wypowiedzenie (w ten sposób): ZENOXESE, PIOTH, OXAS ZAEGOS, MAVOC NIGORSUS, BAYAR! HEECHO! YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH!

Wykonaj Symbol Transformacji i wstąp w Czeluść.

Symbol Transformacji

The Sigil of Transformation



Sieć Wierzchołków

