



**Grimoirum Imperium**  
albo  
**Księga Starych Duchów**  
będąca  
**Księgą Praw i Praktyk Śpiących Umarłych**  
**Poznanych przez Dr. Johna Dee**  
z prac Abd Al-Hazreda  
zawierająca  
**Zaklinanie Wszelkich Rodzajów Chaotycznych Duchów**  
**Tajemne Pieczęcie i Talizmany**  
i  
**Ostateczne Klucze do Życia i Śmierci oraz Wszechświata**

**Rzym 1680**  
**Wrocław 2000**

Oto księga potężnych zaklęć i przywołań demonów i Bogów, mieszkających w odległych miejscach, leżących za północą i południem, wschodem i zachodem, górą i dołem, miejscach leżących nawet poza Ziemią i najdalszymi planetami, miejscach leżących daleko od rzeczy stworzonych przez Boga. Sekrety, o których opowiem, nie były mi znane aż do późnych lat mojego życia, kiedy w 1601 zacząłem tłumaczyć manuskrypt, który posiadałem już od wielu lat, ale nie dbałem o niego. Nie dbałem o niego, ponieważ dostałem go od oszusta Barnabasa Saula jako prezent dla mnie, abysmy rozstali się w przyjaźni, pomimo kłamstw i fałszu, których mi naopowiadał. Otrzymałem manuskrypt od Saula w 1581 i trzymałem go w mojej bibliotece przez wiele lat i oddałbym go każdemu, kto by mnie o niego poprosił, tak mało mnie obchodził - och, jakże cieszę się, że nie rozstałem się z nim, bo teraz zdaję sobie sprawę jak bardzo ważny jest ten tekst! W późnych dniach roku 1601 zaciekałem ten tekst i zastanawiałem się, czy jest cenny, jak mówił mi Saul zanim się rozstaliśmy. Z manuskryptu wynikało, że są to spisane słowa Abd Al-Hazred'a, który nauczył się wiele z sekretnej sztuki zaklinania od awatarów i duchów, które poznał podróżując po pustyni. Kiedy po raz pierwszy odprawiłem rytuały zawarte w tej księdze, od razu zrozumiałem jak ważne są, bo jest to najpotężniejsza księga jaka kiedykolwiek została napisana ludzką ręką.

Ale zaznaczam - strzeż się! Bo księga ta sprawiła, że zapragnąłem całkowicie się jej poświęcić i odkryłem, że ogarnęła mnie mania na jej punkcie. Zaprzestałem pisać inne rzeczy i wszelkie ludzkie sprawy straciły dla mnie ważność. To pożądanie księgi sprawiło, że poświęciłem jej wiele nieprzespanych godzin i doświadczyłem wielu przerażających rzeczy, ale także poznałem wiele z najbardziej sekretnych sekretów. Chciałbym mieć więcej czasu w tym wymiarze śmiertelników na studia nad księgą, bo nawet teraz widzę, że zawiera ona klucz do wielu niewypowiedzianych tajemnic, między innymi tajemnicy życia i śmierci, a nawet sekrety samego Stwórcy we własnej osobie. Proszę cię, abys wysłuchał mych ostatnich ostrzeżeń, zanim zaczniesz czytać dalej;

Ta księga przyciąga do siebie wiele demonów, nawet w tej chwili obserwują cię, niewidzialne. Nalegam abys modlił się żeby odeszły i wykonuj banishingi przed przewróceniem kolejnej strony, inaczej mogą cię pokonać, co niewątpliwie oznaczałoby szaleństwo i śmierć.

Oto jest księga praw i praktyk śpiących umarłych, napisana przeze mnie, Abd Al-Hazred'a - wielkiego czarnoksiężnika i poetę. Przy pomocy sekretów tej księgi rozmawiałem z mrocznymi duchami, które obdarzyły mnie wieloma bogactwami, zarówno w postaci pieniędzy jak i wiedzy, nauczyłem się nawet niewyuczalnej wiedzy boskich istot, taka jest potęga tego, czego się nauczyłem. Poznałem też prawdę o Starych Duchach, które żyły przed człowiekiem, które nadal żyją śpiąc, a są one bardzo przerażające. To właśnie twarz jednego z tych wielu duchów wprowadziła mnie w tą potężną magię.

Pewnego poranka obudziłem się i spostrzegłem, że świat się zmienił, niebo było ciemniejsze i grzmiało głosami złych duchów, a kwiaty i życie także zostało przez nie zduszone. Wtedy usłyszałem wrzaskliwe wołanie, krzyk czegoś ponad wzgórzami, czegoś, co mnie wzywało. Wrzaskliwe wołanie wprawiało przyprawiało mnie o szaleństwo i sprawiło, że obaliłem się zimnym potem, w końcu nie mogłem już go dłużej ignorować i zdecydowałem sprawdzić, co to za bestia wydawała z siebie ten wrzaskliwy zew. Opuściłem mój dom i poszedłem na pustynię za głosem, który rozbrzmiewał wokół mnie. Błąkałem się po pustyni, bez niczego oprócz ubrania na sobie, pociełem się za dnia i marzłem nocą. Ale nadal słyszałem to wrzaskliwe wołanie.

Trzeciego dnia, kiedy minęła osiemnasta godzina tego dnia, wrzaskliwy zew ustał i oto stanął przede mną człowiek. Mężczyzna ten był całkiem czarny, czarna była jego twarz i ubranie, pozdrowił mnie w moim języku, moim imieniem. Mężczyzna powiedział mi swoje imię i jego imię było Ebonor, i był on demonem. Ebonor był tym, który wydawał z siebie wrzask i nie wiedziałem jeszcze wtedy, że nie był on jakimś poślednim demonem, który dręczy słabych; był on posłańcem najbardziej złowieszczych duchów, zwanych Starymi Duchami, których nawet najpotężniejszy czarnoksiężnik czy nawet Bóg nie jest w stanie całkowicie kontrolować. Ten demon obdarzył mnie zdolnością rozumienia wszystkich języków, czy były one pisane lub mówione przez człowieka lub bestię. To właśnie dzięki temu ja, Abd Al-Hazred, byłem w stanie odczytać dokumenty, które budziły zmieszanie pośród innych śmiertelników przez wiele dziesięcioleci, ale także nigdy nie zaznałem spokoju. Nawet kiedy staram się położyć i zasnąć, słyszę stworzenia, które mówią wokół mnie, słyszę ptaki i pustynne insekty, ale najgorsze ze wszystkiego są psy, które szaleńczo warczą i szczekają o nadejściu Starych Duchów.

Teraz, kiedy wrzaskliwe wołanie ustało, wróciłem do mojego miasta z nową wiedzą i spędziłem tam wiele nieprzespanych nocy, słuchając dźwięków najmniejszych bestii i rozmów niewidzialnych demonów; tylko jeśli wszystko umrze będę mógł zasnąć, pomyślałem.

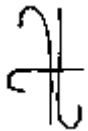
Po wielu dniach bez snu wybrałem się jeszcze raz na pustynię, w nadziei odnalezienia Ebonora, żeby zmusić go do odebrania mi tego daru, który stał się dla mnie najbardziej przerażającą klątwą. Przesz trzy dni i osiemnaście godzin błąkałem się i ponownie o osiemnastej godzinie Ebonor pojawił się przede mną. Upadłem przed nim i zacząłem go błagać zabrał z powrotem swój dar, który przyprawiał mój umysł o obłąd, ale on nie okazał współczucia. Zamisał tego powiedział, że pokaże mi więcej wiedzy. Wziął moją rękę i powiodł mnie pod zimne piaski, przez wiele stopni, którymi nigdy nie kroczył żaden człowiek, aż dotarliśmy do drzwi tajemnej komory. Tutaj odnajdziesz prawdy ostateczne, ale zrozumiesz niewiele, powiedział demon, otwierając drzwi. Wtedy usłyszałem wrzaskliwe wołanie dochodzące z portalu, ale tym razem było ono tysiąc razy bardziej intensywne; i Ebonor wziął moją rękę i pchnął mnie przez próg. Przez te drzwi widziałem niewypowiedzianą wiedzę, chociaż tylko niewiele z tego mój umysł zachował.

A kiedy nauka się skończyła, znalazłem się z powrotem na pustyni stojąc przed Ebonorem, który śmiał się ze mnie i mówił, że umysł ludzki jest o wiele gorszy od umysłów Starych Duchów. Nauczyłem się o Starych Duchach w tajemnej komorze, są one najbardziej przerażającymi i złymi duchami, które przybyła z zewnątrz Stworzenia, aby żyć na Ziemi. W czasach zanim narodził się człowiek zostali wygnani z ziemi, bo gwiazdy źle się ułożyły. Wszyscy zostali wygnani z Ziemi oprócz Nyarlathotepa, mrocznego z Egiptu i posłańca Wielkich Przedwiecznych, którego Ebonor był jedną z twarzy. Odwróciwszy się ode mnie, Ebonor zaśmiał się znowu i powiedział mi, że pewnego dnia nadejdzie czas, kiedy gwiazdy znów będą w porządku i Stare Duchy powrócą. Kiedy te słowa zostały wypowiedziane, zostałem ponownie sam.

Postanowiłem odpocząć, mimo że przeklęty dar nadal był ze mną. Kiedy odpoczywałem, zdałem sobie sprawę, że trzymam w dłoniach księgę, księgę która zawierała wiele imion Nyarlathotepa, posłańca Starych Duchów. Potrafiłem doskonale odczytać tę księgę, ale nikt inny nie był w stanie tego zrobić, bo mówił, że nie są w stanie zrozumieć słów ze stron księgi. księga powiedziała mi, że Nyarlathotep ma dwadzieścia jeden imion lub twarzy. Każde z tych imion może być wzywane tylko w odpowiedniej godzinie, od trzeciej godziny dnia do przedostatniej godziny dnia. Każdemu imieniu towarzyszy święty i specjalny znak, który

także musi być użyty przy odpowiedniej inkwokacji. Oto imiona Nyarlathotepa;

Imię trzeciej godziny to **Etonetatae** i jest on mistrzem magicznych słów i zwrotów, powinien się często z nim kontaktować w swej pracy, bo dostarczy ci on wielu słów mocy. Etonetatae nie ma ciała, ale może manifestować swoją obecność jako mgła lub pozostać niewidzialnym.



Uwaga: Wszystkie pieczęcie Nyarlathotepa oprócz ostatniej zrobione są z trzech linii prostych i trzech zakrzywionych linii.

Imię czwartej godziny to **Odanen**, który przynosi ze sobą życzenia Starych Duchów, będziesz chciał raczej komunikować się z Odanenem, niż bezpośrednio z samymi Starymi Duchami, bo tak jest o wiele bezpieczniej. Odanen pojawia się przed magiem jako cienista figura, która jest ledwo widoczna.



Imię piątej godziny to **Banibo**, który wyjawia magowi miejsce ukrycia wspaniałych skarbów, ale uważaj- nie pozwól, aby przekonał cię do opuszczenia kręgu, upewnij się, że przekazał ci wszystkie wskazówki i odpędź go. Banibo pojawia się jako zdeformowany i rozkładający się człowiek, emanujący z siebie odór gnijącej materii.



Imię szóstej godziny to **Obinab**, wyjawia on magowi wiele tajemnic dotyczących wszechświata. Jest przeciwieństwem Banibo, ale nadal będzie usiłował nakłonić cię do opuszczenia kręgu, aby wziąć cię ze

sobą w podróż. Jeśli to zechce uczynić, to wtedy nalegaj aby sam dał ci wiedzę, którą uzyskałbys podczas podróży.



Imię siódmej godziny to **Bosoro**, który pojawia się jako ogromny i ognisty wąż - nie patrz w jego oczy, albo zostaniesz uwięziony na zawsze, zamiast tego nakaż mu ukazać się w ludzkiej formie i będzie on musiał usłuchać. Bosoro posiada wiedzę o ludzkich umysłach i możesz go poprosić o wyjawienie wiedzy o człowieku, którego imię wymówisz.



Imię ósmej godziny to **Oxeren**, który posiada wiedzę o przeszłości i pojawia się na czarnym koniu, który potrafi gnać szybciej niż czas.



Imię dziewiątej godziny to **Badero**, który jest panem gestów i nauczy zaklinającego wielu magicznych gestów, dzięki którym będzie w stanie otworzyć bramy do innych miejsc albo oddziaływać na umysły ludzi.



Imię dziesiątej godziny to **Osenin**, który posiada kontrole nad ludzkimi ciałami i może zmienić człowieka w dowolny kształt, który zażyczy sobie mag. Osenin pojawia się w ciele człowieka z głową jaszczura, którą otaczają płomienie.



Imię jedenastej godziny to **Boxebo**, który otwiera drzwi przed magiem, tak że jego droga przebiega bez przeszkód. Boxebo pojawia się jako ogromny insekt z wieloma parami rąk.



Imię dwunastej godziny to **Norano**, który zna wszystkie księgi, które kiedykolwiek istniały i podyktuje ją magowi, nieważne jakiej księgi szuka w tym czasie. Norano pojawia się jako skrzydlaty skryba.



Imię trzynastej godziny to **Onaron**, który posiada wielką wiedzę naukową, którą wyjawi magowi i można nawet wydać mu polecenie, aby przyniósł magowi rzadkie materiały, takie jak zioła i kamienie. Onaron pojawia się jako skrzydlaty człowiek z wieloma ostrymi, długimi zębami.



Imię czternastej godziny to **Nerexo**, który posiada informacje o tajemnych talizmanach i pieczęciach. Nerexo pojawia się w formie starego człowieka z nogami kozła.



Imię piętnastej godziny to **Reranber**, który jest najbardziej złym duchem i zamorduje każdego człowieka na twój rozkaz. Reranber będzie pojawiał się jako książę w lśniąącym złocie, trzymający czarny miecz.



Imię szesnastej godziny to **Orosob**, który jest najbardziej lubieżnym demonem i stworzy każdą kobietę, jakiej sobie zażyczy mag. Orosob pojawia się jako nagi czarny człowiek, a jeśli nie pojawi się oznacza to, że grasuje po kraju oczarowywując niostrożnych, wtedy powinienes go wezwać jeszcze raz, ale nie wzywaj go więcej niż trzy razy albo go rozgniewasz.



Imię siedemnastej godziny to **Nineso**, który pojawi się jako identyczny sobowtór maga. Nineso posiada moc do zaklinania wielu pomniejszych duchów i mag powinien mu rozkazać, które duchy ma zakląć.



Imię osiemnastej godziny to **Ebonor**, który wyjawi ci nie ludzką wiedzę i sprawi, że zrozumiesz wszystkie języki. Mag powinien zadawać mu pytania i nie namawiać go do obdarowywania darami wiedzy i języka, tak jak obdarował mnie - bo to tylko go rozgniewa. Ebonor pojawia się jako czarny człowiek, ubrany w czarną szatę.

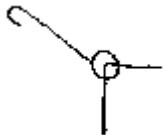




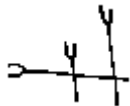
Imię dziewiętnastej godziny to **Oredab**, który pojawia się jako szkielet jadący na grzbiecie wielkiej jaszczurki. Oredab posiada moc niszczenia całych miast jednym gestem.



Imię dwudziestej godziny to **Nenado**, posiada wielką siłę i może wpływać na ruchy gwiazd i planet. Nenado pojawia się jako posąg z głową larwy muchy.



Imię dwudziestej pierwszej godziny to **Rubanir**, którego postać ciągle się zmienia i zawsze pozostaje nieokreślona. Rubanir posiada wiedzę o wszystkich rzeczach, które miały miejsce w przeszłości.



Imię dwudziestej drugiej godziny to **Obexob**, który pojawia się jako unoszące się w powietrzu zwłoki faraona spowite płomieniami. Obexob zsyła wizje magowi, który bliżej przyjrzy się płomieniom.



Imię dwudziestej trzeciej godziny to **Etananesoe**, który jest zbyt przerażający aby znieść jego widok. Etananesoe jest prawdziwym wcieleniem Nyarlathotepa i pojawi się tylko w czasie, kiedy gwiazdy będą w porządku.

Oto dwadzieścia jeden imion Nyarlathotepa i te imiona mogą być wzywane tylko podczas swojej godziny używając zaklęć, które później podam, ale uważaj - nie wzywaj więcej niż jednej twarzy dziennie, inaczej Nyarlathotep rozgniewa się przerwie krąg, pożerając maga.

Z księgą zawierającą tę wiedzę, wyruszyłem na poszukiwanie nowego miejsca zamieszkania, gdyż nie mogłem powrócić do mojej wioski, potrzebowałem czasu na studiowanie ścieżek Starych Duchów i potrzebowałem miejsca umarłych, żebym mógł spokojnie spać. Po wielu dniach wędrówki znalazłem się w końcu w jakiejś grocie, w ruinach miasta, które kiedyś nazywano Ubar, tam postanowiłem zamieszkać. W moim odosobnieniu mogłem praktykować moją sztukę i nauczyłem się wiele od imion Nyarlathotepa, nawet ośmieliłem się zakląć niektóre ze Starych Duchów, co zakończyło się bardzo ponurymi konsekwencjami, bo nie byłem przygotowany na zniszczenie, jakie spowodują - gdyż żaden krąg nie jest w stanie ich powstrzymać. Spisałem także wszystko, czego się nauczyłem i co można było spisać, tak że ta wiedza może być przekazywana dalej i nie zostanie znowu utracona

W tym rozdziale ujawnię imiona, naturę i pieczęcie Starych Duchów. Niegdyś Stare Duchy żyły na Ziemi, ale kiedy gwiazdy zmieniły swoje położenie zostały wypędzone i rozdzielone. Są jednakże pory, w których gwiazdy na pewien czas ustawiają się w odpowiednim porządku, są to pory odpowiednie dla pewnych duchów i wtedy można je przywołać. Jest czterdzieści pięć Starych Duchów, które są bardzo potężne i przerażające, z tego powodu błagam cię abyś nigdy nie wzywał ich z wyjątkiem naprawdę ważnych sytuacji. Jeśli zaryzykujesz przywołanie wtedy niemal na pewno czeka cię śmierć, jeśli nie poczynisz odpowiednich przygotowań - ale nie można ich łatwo odegnąć i poczynią one ogromne spustoszenia, kiedy już zostaną wezwane. Gwiazdy są w porządku dla Starych Duchów kiedy znaki zodiaku podróżują po nieboskłonie i pory, w których mogą być wzywane wyjawię za chwilę.

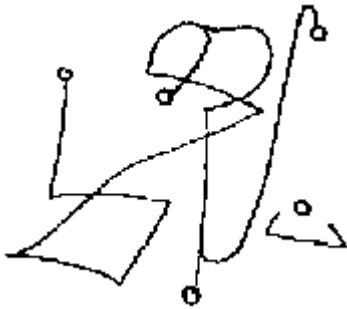
Zaczynamy siedem stopni od znaku Strzelca i kierujemy się w stronę deosil, będą poruszał się po kole zodiaku, objaśniając kiedy gwiazdy są w porządku dla każdego ze Złych Duchów.

Uwaga: Każda pieczęć posiada odpowiedni znak zodiaku z boku. Te znaki znane są od mniej więcej 2 r.p.n.e.

(...)

Od 65 do 62 stopnia nic nie może być wzywane, nawet pomniejsze twarze Nyarlathotepa, bo w tym czasie gwiazdy są nieodpowiednie dla każdego ze Starych Duchów.

Od 63 do 69 stopnia gwiazdy są w porządku dla **Cthuhanai**, który pojawia się jako wielki skrzydlaty człowiek z głową gnijącego ptaka-jaszczura.



(...)

Od 126 do 132 stopnia gwiazdy są w porządku dla **Cthulhu**, który pojawia się jako wielki człowiek ze skrzydłami smoka i głową ośmiornicy.



(...)

Od 140 do 146 stopnia gwiazdy są w porządku dla **Nersel'a**, który pojawia się jako wściekły ghoul, jest on władcą Zin.



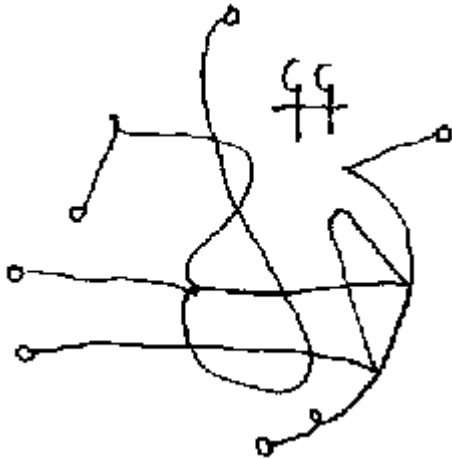
(...)

Od 168 do 174 stopnia gwiazdy są w porządku dla **Astursoth'a**, który pojawia się jako olbrzymia, zawodząca masa, której echo bicia serca jest wystarczające aby sprawić, by ludzie upadali i umierali.



(...)

Od 203 do 209 stopnia gwiazdy są w porządku dla **Nun-Hanish** i jej pomiotu, którzy pojawiają się jako cała armia ghouli, które potrafią podróżować do ludzkich snów.



(...)

Od 239 do 244 stopnia gwiazdy są w porządku dla **Azathoth'a**, który pojawia się jako rozległą i bezkształtną formą krzyczących dusz, będzie on najbardziej rozgniewany za wezwanie go z jego tajemnej przestrzeni.



(...)

Od 252 do 258 stopnia gwiazdy są w porządku dla **Dagon'a**, pojawia się jako gigantyczny człowiek z twarzą długozębnej ryby.



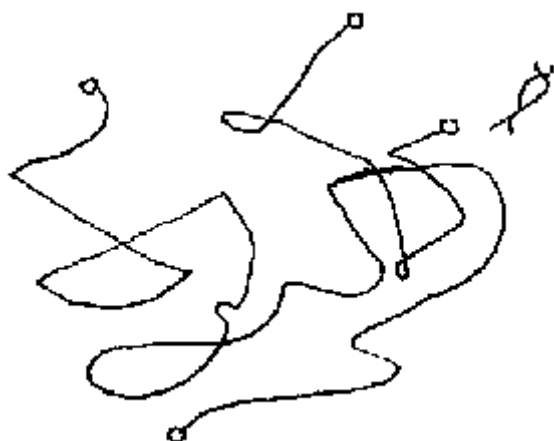
(...)

Od 266 do 272 stopnia gwiazdy są w porządku dla **Etananesoe**, prawdziwej twarzy Nyarlathotepa.



(...)

Od 280 do 286 stopnia gwiazdy są w porządku dla **Yog-Sothoth'a**, który pojawia się jako wielka nicość, brama, która prowadzi na zewnątrz, na powierzchnię jego rozległego ciała.



Teraz, kiedy znasz już ich pory, imiona i pieczęcie, jeszcze raz przestrzegam cię przed wzywaniem ich za wyjątkiem prawdziwej potrzeby- jeśli jesteś władcą to powiem ci, żebyś nigdy nie wzywał ich do bitwy, albo zyskasz jedynie chaos. Jeśli jesteś ciekawy powiem ci, żebyś nie wzywał ich dla zaspokojenia ciekawości albo wyniknie z tego wielki terror i śmierć. Jeśli chcesz nimi manipulować, aby spełnić swoje pragnienia to nie wzywaj ich, a zamiast tego wezwij któreś z imion Nyarlathotepa, bo Stare Duchy nie spełnią twoich pragnień, ponieważ nie mają nad sobą żadnego pana. musisz też wiedzieć, że nie ma sposobu na odpędzenie Starych Duchów, odejdą tylko wtedy, kiedy gwiazdy zmienią swe położenie.

KONIEC