

LE NECRONOMICON

AL-AZIF

LE LIVRE DE L'ARABE

Abdul al-Hazred

730, à Damas.

That Witchis not dead which can eternal lie,

And with strang aeons even death may die

Sommaire

- | | |
|---|---|
| Chapitre I : Des anciens et de leur descendance | Chapitre X : La voix de Hastur |
| Chapitre II : Des époques et des saisons a observer | Chapitre XI : Au sujet de Nyarlathotep |
| Chapitre III : Pour élever les pierres | Chapitre XII : De Leng qui se trouve dans le désert glacé |
| Chapitre IV : Des différents signes | Chapitre XIII : De Kadath l'inconnue |
| Chapitre V : Pour fabriquer de l'encens de Zkauba | Chapitre XIV : Pour évoquer Yog-Sothoth |
| Chapitre VI : Pour obtenir la poudre d'Ibn-Ghazi | Chapitre XV : Pour évoquer les Globes |
| Chapitre VII : L'onguent de Khephnes L'égyptien | Chapitre XVI : L'adjuration du Grand Cthulhu |
| Chapitre VIII : Pour graver le cimetere de Barzai | Chapitre XVII : Pour appeler Shub-Niggurath le Noir |
| Chapitre IX : L'Alphabet de Nug-Soth | Chapitre XVIII : La formula de Dho-Hna |
-

Des Anciens et de leur descendance

Les Anciens furent, sont et seront.

Des étoiles obscures, ils vinrent là où l'Homme était né, invisible et repoussants. Ils descendirent sur la Terre primitive.

En dessous des océans, ils couvèrent au cours des âges, jusqu'à ce que les mers se retirent; puis ils pullulèrent et dans cette multitude, commencèrent à régner sur la Terre

Sur les pôles glacés, ils édifièrent de puissantes cités et sur des hauteurs, les temples de ceux que la nature ne reconnaît pas et que les dieux ont maudits.

Et leur descendance envahit la terre, et leurs enfants souffrirent à travers les âges. Ils ont construit de leurs mains les huttes (*shantaks*) de Leng; et les entités terrifiantes qui demeuraient dans les voûtes primitives de Zin les reconnaissaient comme leur dieux. Ils ont engendré le Ha-Hag et les Entités Lugubres qui règnent sur la nuit. Le Grand Cthulhu est leur frère, les shaggoths velus leurs esclaves. Les dholes leur rendent hommage la nuit dans la vallée de Pnoth et Gugs chante leurs louanges sous les cimes de l'ancienne Throk. Ils ont marché au milieu des étoiles, et ont parcouru la terre. La Cité d'Irem dans le grand désert les a connus; Leng les a vus passer dans le Désert Glacé, et la Citadelle sans âge dressée sur les hauteurs couronnées de nuages de Kadath L'inconnue porte leur marque. Les Anciens ont avidement foulé les chemins des ténèbres et leurs blasphèmes ont inondé la terre; la création tout entière s'est inclinée devant leur puissance et a reconnue leur perversité. Et les dieux plus anciens ouvrirent les yeux, et constatèrent les abominations de ceux qui ravageaient la Terre. Dans leur colère, ils se dressèrent contre les Anciens, qui demeurèrent dans leur injustice, et les rejetèrent de la Terre dans le vide en des espaces où règne le chaos, et qui n'abritent aucune forme. Et les dieux plus anciens apposèrent leur emblème sur le Grand Porche et les Anciens ne purent rien contre sa puissance.

Alors, l'affreux Cthulhu surgit des profondeurs et entra en fureur contre les Gardiens de la Terre. Et ils lièrent ses griffes venimeuses par de puissantes imprécations et l'enfermèrent dans la cité de R'Lyeh où, enseveli sous les vagues, il dormirait et rêverait de la mort jusqu'à la fin des temps.

Et derrière ce Porche vivent maintenant les Anciens; non pas en des espaces connus des hommes, mais dans les espaces qui les séparent. Hors des sphères terrestres, ils errent et attendent toujours le moment du retour. Car la Terre les a connus, et les connaît à jamais. Ces Anciens considèrent comme leur maître Azathoth, le fou informe, et demeurent avec lui dans la caverne noire qui se trouve au centre de l'infini. C'est là qu'il dévore voracement, dans un chaos total, au milieu du battement dément des tambours cachés, le son discordant d'horribles flûtes et les hurlements incessants de dieux aveugles et idiots qui se traînent et gesticulent sans but pour l'éternité. L'âme d'Azathoth se trouve à Yog-Sothoth et fera signe aux Anciens lorsque les étoiles indiqueront qu'est venu le moment du retour. Car Yog-Sothoth est le Porche par lequel passeront ceux qui peuplent le vide lorsqu'ils reviendront. Yog-Sothoth connaît les dédales du temps, car le Temps est Un pour lui. Il sait d'où les Anciens sont sortis, en des temps reculés, et d'où ils sortiront lorsque le cycle recommencera.

Après le jour, vient la nuit. Le temps des hommes passera et ils retourneront là d'où ils sont venus. Vous saurez alors qu'ils n'étaient qu'impureté, et, maudits, ils auront souillé la terre.

Des époques et des saisons à observer

Chaque fois que vous voudrez appeler ceux qui sont ailleurs, vous devrez noter convenablement les saisons et les époques pendant lesquelles les sphères se recoupent, et le flot d'influences venant du vide.

Vous devez observer le cycle de la Lune, les déplacements des planètes, la course du Soleil à travers le zodiaque et l'ascension des constellations.

Les Rites Ultimes (Ultimate Rites) ne seront accomplis que pendant les saisons qui leur correspondent, à savoir : La Chandeleur (deuxième jour du deuxième mois), le 1^{er} mai (à la veille du mois de Mai), le 1^{er} août (le premier jour du neuvième mois), le Carême (la quatorzième jour du neuvième mois) et la Toussaint (la veille du mois de novembre).

Evoquez le terrible Azathoth lorsque le Soleil est dans le signe du Bélier, du Lion ou du Sagittaire; que la Lune est décroissante et que Mars et Saturne se rejoignent.

Yog-Sothoth, dans sa puissance, répondra à votre incantations lorsque le Soleil sera entré dans la maison du Lion et que le 1^{er} août sera venu.

Evoquer le terrible Hastur la nuit de la Chandeleur, lorsque le Soleil se trouve dans le signe du Verseau et Mercure en trin aspect.

Ne sollicitez le Grand Cthulhu que la veille de la Toussaint lorsque le Soleil se trouve dans la maison du Scorpion et qu'Orion est ascendant. Lorsque la Toussaint tombe dans le cycle de la nouvelle Lune, le pouvoir sera encore plus puissant.

Conjurez Shub-Niggurath lorsque les feux du 1^{er} mai, brillent sur les collines et que le Soleil se trouve dans la Seconde Maison, et répétez les Rites au moment du carême lorsque apparaît celui qui est Noir.

Pour élever les pierres

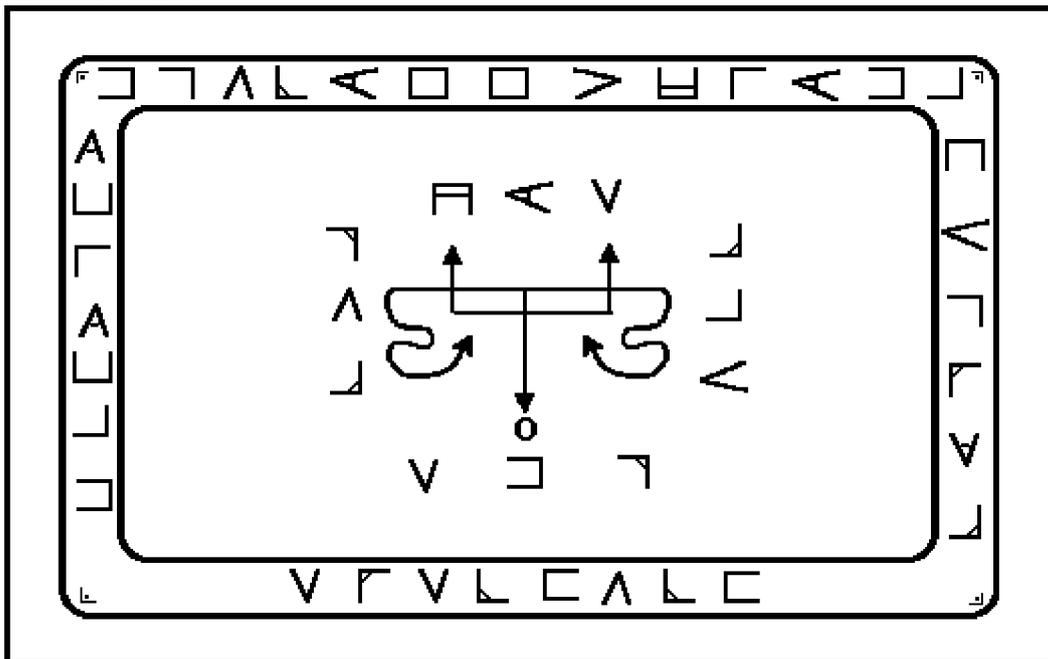
Pour construire le porche par lequel se manifesteront ceux qui viennent du vide , vous devrez dresser les pierres dans cette configuration. Vous placerez d'abord les quatre pierres cardinales qui définiront la direction des quatre vents qui soufflent suivant la saison.

Vers le nord , placez la pierre des grands froids qui sera la porte du vent d'hiver et vous y graverez le signe du taureau , signe de terre . Vers le Sud , à cinq pas de la pierre marquant le nord , vous placerez la pierre des fortes chaleurs , par laquelle les vents d'été soufflent et vous

gravez sur elle le signe du feu. Vers l'est, à cinq pas de la pierre marquant le sud, vous placerez la pierre des vents d'été et vous y graverez le signe du feu. Vers l'ouest, à cinq pas de la pierre marquant le nord, vous placerez la pierre des vents d'hiver et vous y graverez le signe du taureau. Vers l'intérieur, à cinq pas de la pierre marquant le sud, vous placerez la pierre des vents d'été et vous y graverez le signe du feu. Vers l'extérieur, à cinq pas de la pierre marquant le nord, vous placerez la pierre des vents d'hiver et vous y graverez le signe du taureau. Les pierres cardinales seront donc à l'ouest et vers l'intérieur à cinq pas de la pierre marquant l'est , là où, le

soir, le soleil se couche et où recommence le cycle de la nuit marquez la pierre du signe du scorpion dont la queue atteint les étoiles .Placez les sept pierres de ceux qui errent dans les cieux , mais pas les quatre pierres intérieure , et, par leur influences diverses le foyer de la puissance sera établi.

Au nord , derrière la pierre des grands froids, placez d'abord la pierre de Saturne à une distance de trois pas. ceci fait continuez à placer vos pierres à contresens (de droite à gauche) et installez à la même distance la pierre de Jupiter, de Mercure, de Mars, de Vénus, du Soleil et de la Lune en marquant chacune du signe qui est le sien . Au centre de cette configuration placez l'autel des vénérables anciens et marquez le du symbole de YOG-SOTHOTH et des noms puissants d'AZATHOTH, de CTHULHU, d'HASTUR, de SHUB NIGGURATH et de NYARLATHOTEP.



Ces pierres seront les portes par lesquelles vous invoquerez ceux qui se trouvent hors du temps et de l'espace des hommes . Priez sur ces pierres la nuit, lorsque la lumière de la lune faiblit, en tournant le visage dans la direction d'où ils viendront , en prononçant les mots et en faisant les signes qui amèneront les anciens et leur permettront de marcher à nouveau sur la terre .

Les Différents Signes

Pour être utilisés dans les rites , ces signes très puissants seront formés avec la main gauche .

Le premier signe est celui de Voor ; il est par nature le véritable symbole des anciens. Faites ce signe chaque fois que vous souhaitez supplier ceux qui attendent toujours derrière le seuil .

Le second est les signe de Kish ; il abat toutes les barrières et ouvre les portes des plans les plus reculés .

En troisième lieu vient le signe de koth qui garde les porches et les chemins d'accès.

le quatrième signe est celui des dieux plus ancien, il protège ceux qui invoquent les pouvoirs, la nuit, et chasse les menaces.

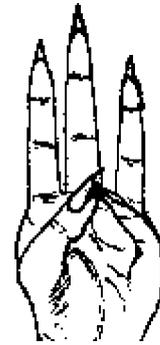
Les Signes de Puissance



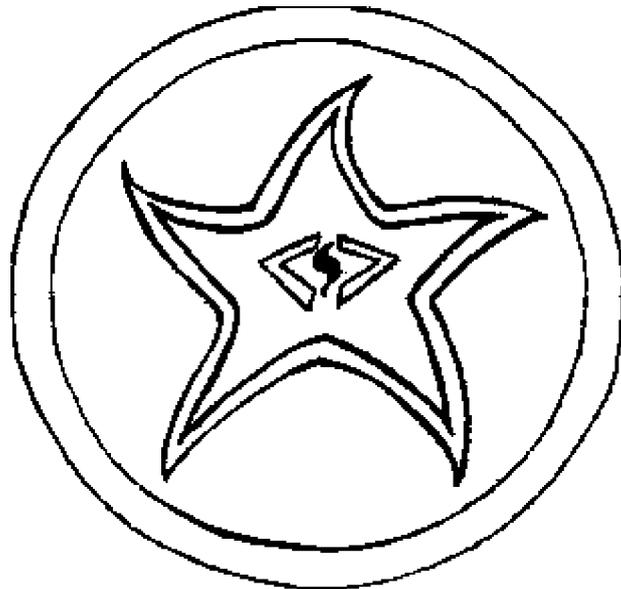
Le signe de VOOR Le signe de KISH



Le grand signe de KOTH Le signe des dieux précédents (plus anciens)



Le Signe des Dieux les plus Anciens



lorsque vous désirez fermer

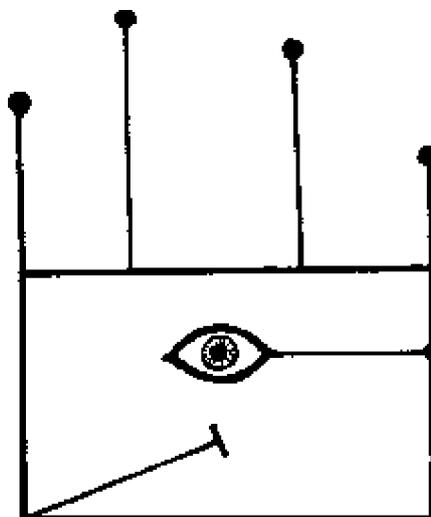
Les portes gravez le Grand Signe

Des Dieux les plus anciens sur la pierre de Mnar

Et placez-la devant les Portes

L'Emblème de Koth

Chaque fois que vous graverez le Signe de Koth, il conviendra de la former ainsi :



Pour obtenir la poudre d'Ibn-Ghazi

La poudre mystique de matérialisation

Prélevez de la poussière de dans la tombe - où le corps est demeuré au moins deux cents ans - et prenez-en trois parts. Ajoutez deux parts d'amarante, une part de feuilles de lierre pillées et une part de sel fin.

Mélangez le tout dans un mortier ouvert au jour et à l'heure de Saturne.

Faites au-dessus de ces ingrédients ainsi assemblés le signe de Voor, puis scellez cette poudre dans un coffret plombé sur lequel est gravé l'emblème de Koth.

Utilisation de la poudre :

Lorsque vous souhaitez observer la manifestation aérienne des esprits, envoyez une pincée de la poudre dans le direction qui est la leur. N'oubliez pas de faire le signe des dieux plus anciens lorsqu'ils apparaissent, faute de quoi les griffes des ténèbres pénétreront dans votre âme.

L'onguent de Khephnes l'Egyptien

Celui qui enduira son crâne de l'onguent de Khephnès sera assuré de voir dans son sommeil les temps à venir.

Lorsque augmentera la luminosité de la Lune, placez dans un creuset de terre une bonne quantité d'huile de lotus; saupoudrez d'une once de mandragore réduite en poudre et mélanger avec un brindille fourchue d'arbuste épinaux. Cela fait, proférez les incantation de Yebso (se trouvant en divers endroits du papyrus) :

Je suis le Maître des Esprits

Oridimbai, Sonadir, Episghes,

Je suis Ubaste, Phto né de Binui Sphé, Phas;

Au nom de Auebothiabathabaithobeuee

Rendez puissante mon invocation, ô Nasira Oapkis Shfe !

Donnez-lui des pouvoirs, Chons-in-Thebes-Nefe-Hotep,

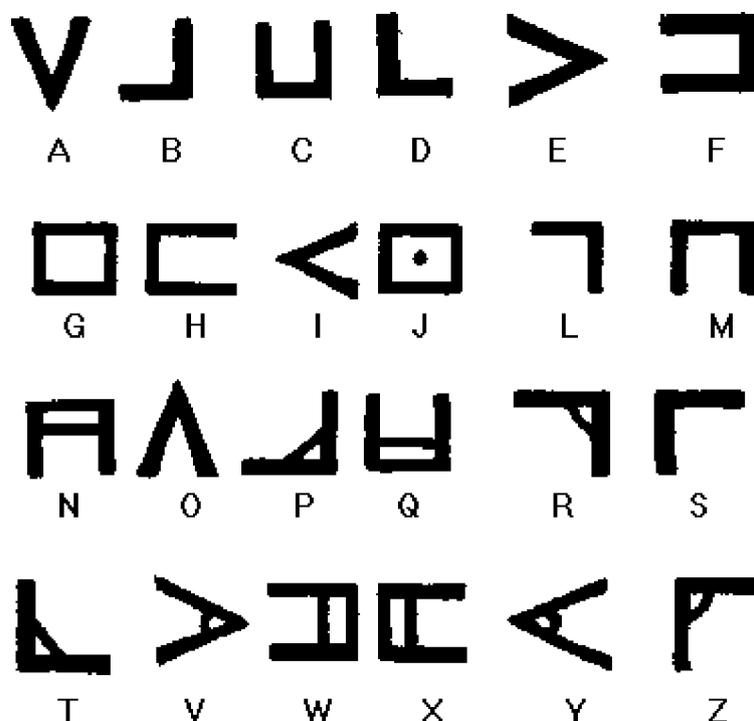
Ophois,

Donez-lui des pouvoirs, ô Bakaxikhekh !

Ajoutez à la potion une pincée de terre rouge, neuf gouttes de natrum, quatre gouttes de baume d'Oliban et une goutte de sang (prélevé à la main droite). Amalgamez l'ensemble à la même quantité de graisse d'oie et placez le récipient sur le feu. Lorsque tout est fondu et que des fumées noires commencent à s'élever, faites le signe des dieux les plus anciens et retirez du feu.

Lorsque l'onguent est refroidit, placez-le dans un urne d'albâtre fin que vous garderez dans un endroit secret (connu de vous seul) jusqu'au moment de vous en servir.

L'Alphabet de Nug-Soth



Note : Dans les runes mystiques de Nug-Soth, le C latin remplaçait le K.

Les caractères de Nug possèdent la clé de tous les plans; il faut les utiliser dans l'art des talismans et pour toutes les inscriptions sacrées

La voix de Hastur

Entendez la voix du terrible Hastur, entendez le soupir affligeant la course folle du Vent Ultime (Ultime Wind) qui tourbillonne ténébreusement au milieu des étoiles muettes.

Ecoutez-le hurler, avec ses crochets de serpent, du fond des entrailles de la terre; Lui dont le grondement incessant remplit les cieux sans âge de Leng qui demeure cachée.

Son pouvoir ravage la forêt et écrase les cités, mais nul ne connaît la main qui frappe et l'âme qui détruit, car Celui qui est Maudit avance, sans visage, et sa forme reste ignorée des hommes.

Entendez donc sa voix aux heures sombres, répondez à son appel en l'appelant ; inclinez-vous et priez sur son passage, mais ne prononcez pas Son Nom à voix haute.

Au sujet de Nyarlathotep

J'entends le Chaos Ramant qui appelle d'au-delà des étoiles.

Et ils créèrent Nyarlathotep qui serait leur messenger, et ils l'habillèrent de Chaos pour que sa forme soit toujours cachée au milieu des étoiles.

Qui connaît le mystère de Nyarlathotep ? IL est le masque et la volonté de Ceux qui existaient avant le début des temps. Il est le Prêtre de l'Ether, Celui qui demeure dans les Airs et possède de nombreux visages dont personne ne se souviendra. Les vagues gèlent devant lui; les dieux craignent Son évocation. IL murmure dans les rêves des hommes et pourtant, qui connaît Sa forme?

De Leng qui se trouve dans le désert Glacé

Celui qui cherchera vers le Nord, au-delà des terres crépusculaires d'Inquanok trouvera au milieu du désert glacé l'obscur et vaste plateau de Leng, trois fois interdit

On reconnaît Leng, que le temps a évité, aux feux mauvais qui brûlent toujours et cris aigus des oiseaux de Shantak couvert d'écailles qui se meuvent haut dans les airs; aux hurlements du Na-Hag qui couve dans des cavernes envahies par la nuit et hante les rêves des hommes d'une étranges folie, ainsi qu'au temple de pierre se trouvant en dessous de l'ancre de la Nuit dans lequel demeure celui qui porte le Masque Jaune et vit seul

Mais prends garde, toi, l'homme, prends garde ç Ceux qui errent dans les Ténèbres sur les remparts de Kadath; celui qui apercevra leurs têtes coiffées d'une mitre tombera dans les griffes du destin.

De Kadath L'Inconnue

Qui donc connaît Kadath ?

Car qui connaîtra celle

Qui se trouve toujours en un curieux temps

Entre hier, aujourd'hui et demain.

Inconnue au milieu du Désert Glacé, s'étend la montagne de Kadath où se dresse, sur les sommets cachés, un Château d'Onyx. De sombres nuages voilent le pic imposant qui étincelle sous d'anciennes étoiles et là, le silence recouvre les tours gigantesque et construit des murs interdits.

Des inscription maudites gardent la porte gravée par des mains oubliées et malheur à celui qui osera passer par ces portes terribles.

Les Dieux de la Terre se réjouissent, l) où d'Autres marchèrent naguère dans des couloirs mystiques et sans âge dont certains ont vu dans leur sommeils les pâles voûtes, à travers des yeux étranges et éteints.

Pour Evoquer Yog-Sothoth

Parce que Yog-Sothth est la porte

Il sait d'où sont venus les Anciens

Dans le passé et d'où il reviendront

A nouveau lorsque le cycle recommencera.

Lorsque vous voudrez invoquer Yog-Sothoth , vous attendrez que le Soleil se trouve dans la Cinquième maison avec Saturne en trin aspect. Puis vous pénétrerez dans la zone délimitée par les pierres et tracerez le Cercle d'évocation, en utilisant le cimenterre mystique de barzai.

Le Cercle d'Invocation



(faire le signe de Kish)

benatir ! Cararkau ! dedos !
Yog-sothoth ! Venez ! Venez ! Je prononce les mots sacrés , je brise vos liens , j'ai enlevé le sceau, passez par la porte et pénétrez dans le monde , je fais votre signe !

(faire le signe de Voor)

Tracez le pentagramme de feu (ci dessous) et prononcez l'incantation qui permet au très grands de se manifester devant la porte .



L'incantation

Zyweso, wecato keoso, xunewe-rurom xeverator .Menhatoy, Zywethorosto zuy , zururogos Yog-sothoth ! Orary ysgewot, Homor Athanatos nywe zumquros, yesechyoroseeth xoneozebethoos Azathoth ! Xono, Zuwezet, quyhet kesos ysgboth Nyarlathotep ! Zuy rumoy quano duzy Xeuerator Ysheto, thyym, quaowe xeuerator phoe nagoo, Hastur ! Hagathowos yachyros, gab Shub-niggurath ! meweth, xosoy Vzewoth !

(faire le signe de cauda draconis (la queue du dragon))

Talubsi ! adula ! ulu ! baachur ! Venez Yog-Sothoth ! venez !

Alors il viendra jusqu'à vous et apportera ses globes et répondra à toutes les questions que vous voudrez bien lui poser. Et il révélera le secret de son emblème grâce auquel vous gagnerez la faveur des Anciens lorsqu'ils reviendront sur terre .

Pour Evoquer les Globes

Sachez que les globes de Yog-sothoth sont au nombre de treize , ils représentent les pouvoirs de la horde parasite de ses serviteurs qui exécutent ses ordres dans le monde .

Appelez les chaque fois que vous aurez besoin de quelque chose , il transféreront sur vous leurs pouvoirs si vous les invoquez avec les incantations voulues et que vous faites leur signe. ces globes ont plusieurs noms et apparaissent sous des formes différentes .

Le premier est **Gomory** ,qui a la forme d'un chameau portant une couronne d'or sur la tête ,il commande à 26 légions d'esprits infernaux et donne la connaissance de tous les bijoux et talismans magiques .

Le second esprit est **Zagan** , sous forme d'un taureau ou d'un grand roi à l'aspect terrible ,il règne sur 33 légions et enseigne les mystères de la mer .

Le troisième à pour nom **Sytry** ,et prend la forme d'un grand prince , il possède 60 légions et dévoile les secrets des temps à venir .

Eligor est le quatrième globe, il se présente comme un homme rouge portant une couronne de fer sur la tête ,il commande lui aussi 60 légions et apporte la victoire dans les combats ; il renseigne sur les conflits futurs .

le cinquième esprit est **Durson** qui accompagné de 22 démons familiers se présente comme un corbeau . il peut révéler les secret de l'occulte et parlé des temps passés .

le sixième est **Vual** qui a la forme d'un nuage noir et qui enseigne toutes les langues anciennes.

Le septième globe est **Scor** , qui prend l'aspect d'un serpent blanc , il vous apporte de l'argent si vous le lui demandez .

Algor est le huitième esprit , c'est un papillon qui peut confier des secrets et vous assurer les faveurs des princes et des rois puissants .

Le neuvième est **Sefon** , qui a les traits d'un homme au visage vert et le pouvoir de montrer l'endroit où son cacher les trésors .

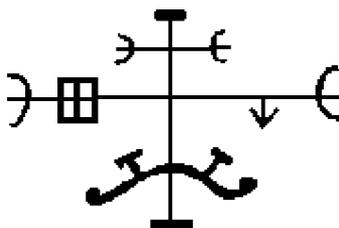
Le dixième est **Partas** ,c'est un grand vautour qui révèle les vertus des herbes , des pierres, peut vous rendre invisible et vous rendre la vue que vous avez perdu.

Le onzième esprit est **Gamor** qui sous la forme d'un homme peut vous enseigner la façon de gagner les faveurs des grands personnages et éloigner les esprits qui gardent un trésor.

Le douzième est **Umbra** , un géant, il transporte de l'argent d'un endroit à l'autre et vous accorde l'amour de la femme que vous désirez .

Le treizième esprit est **Anaboth** qui prend la forme d'un crapaud jaune .Il a le pouvoir de rendre expert en nécromancie , peut éloigner les démons qui vous dérangent et parler de choses étranges et secrètes.

Lorsque sous invoquerez les globes , vous devrez d'abord faire ce signe sur le sol :



puis invoquez les esprits de cette façon !

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

Par ces mots et au nom de Yog-Sothoth qui est votre maître , je vous appelle de toutes mes forces, O... N ... Pour que vous m'assistiez à l'heure où j'ai besoin de vous.

Je vous ordonne de venir, par le signe de Puissance! (**faite le signe de Voor**)

Ainsi le globe apparaîtra et répondra à vos requêtes .S'il demeure invisible, soufflez sur la poussière d'Ibn-Ghazi; il vous apparaîtra immédiatement.

Pour renvoyer ceux que vous avez appelés effacez le signe avec le cimenterre de Barzai en criant ces mots :

Caldulech ! Dalmaley ! Cadat !

(puis fermer avec le signe de Koth)

Note : SI, lorsqu'ils apparaissent, les esprit refusent obstinément de parler, fendez l'air à trois reprise avec le cimenterre et dites ADRACANOROM DUMASO! Ce qui leur déliera la langue et ils devront alors répondre à vos questions.

L'Adjuration du Grand Cthulhu

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

Une exhortation au grand Cthulhu pour ceux qui veulent se rendre maîtres de ses favoris.

Au jour et à l'heure de la Lune , avec le Soleil en Scorpion , préparez une tablette de cire et portez y les emblèmes de Cthulhu et de Dagon . Encensez avec l'encens de Zaukba et mettez de coté.

La veille de la Toussaint , vous vous rendrez dans un endroit solitaire qui domine l'océan .Prenez la tablette dans la main droite et de la main gauche faite le signe de Kish .Proférez trois fois l'incantations et lorsque le dernier mot s'est envolé , lancez la tablette dans les flots en disant:

Dans sa demeure de R'lyeh, Cthulhu , mort, attend en rêvant ; mais il reviendra et son royaume s'étendra sur toute la terre .

Alors il viendra vous visiter dans votre sommeil et vous montrer son signe par lequel il dévoilera les secrets des profondeurs .

L'incantation

O vous qui gisez , mort mais rêvant

Entendez l'appel de votre serviteur

Entendez moi , O puissant Cthulhu !

Entendez moi maitre des rêves !

Ils vous ont enfermé dans votre tour de R'lyeh

mais Dagon brisera vos lien maudits

et votre règne reviendra

Les esprits des profondeurs connaissent votre nom secret

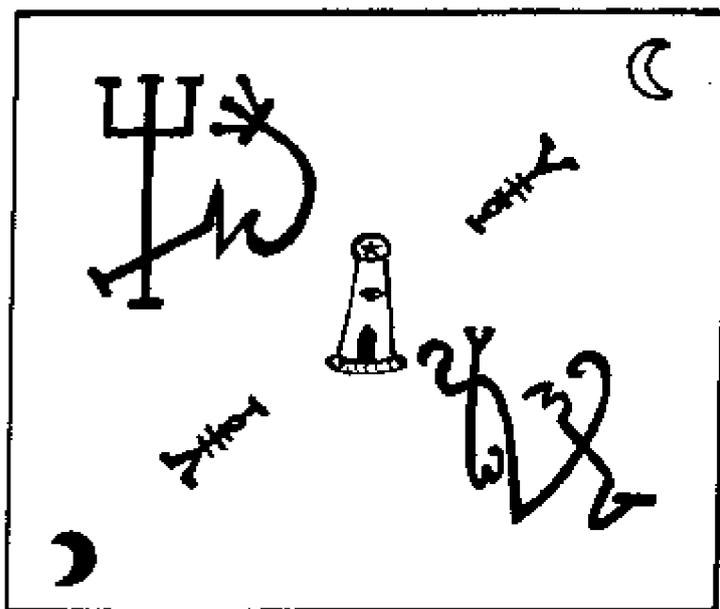
<http://www.electrolivre.com>

l'Hydre connaît votre repaire
donnez moi votre signe , afin que je connaisse
votre volonté sur la terre
Lorsque mourra la mort, votre temps sera venu
et votre sommeil finira
Donnez moi le pouvoir de calmer les vagues
pour que j'entende votre appel

(à répéter trois fois)

Lorsque vous aurez répété trois fois l'incantation, jetez la tablette dans les flots en disant :

Dans sa demeure de R'lyeh, Cthulhu , mort, attend en rêvant ; mais il reviendra et son royaume s'étendra sur toute la terre .



Téléchargez vos livres numériques sur

<http://www.electrolivre.com>

<http://www.electrolivre.com>