

**Linus Rabanus Nero**

**Veritates  
Ex Profundis**

**Band II: Appendix**

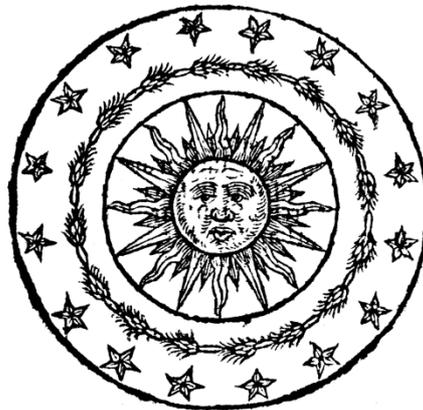


*Francis Barrett.*  
*Student in Chemistry, Metaphysics,*  
*Natural & Occult Philosophy &c &c.*

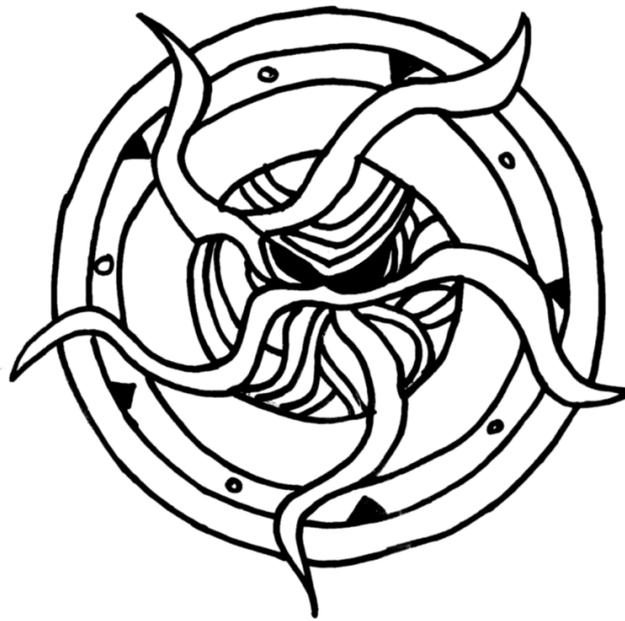
**Linus Rabanus Nero**  
**Veritates Ex Profundis**

**Band II: Appendix**

**gesammelt, restauriert und übersetzt aus dem Lateinischen  
von Francis Barrett, F. R. C.**



**Gedruckt bei Robert Gadling & Sons, London**  
**1. Auflage, 150 Stück**  
**1810**



*fig. 1: Das Siegel des Cetul-Lu. Aus den Aufzeichnungen des Linus Rabanus Nero.*

## Vorwort zu "Veritates Ex Profundis", Band II

Die hier vorliegende Übersetzung basiert, wie bereits der erste Band, auf den gesammelten Notizen des römischen Mystikers und Gelehrten Linus Rabanus Nero, der um etwa 10 vor bis 50 nach Christi Geburt lebte.

Linus Rabanus Nero ist ein seltsamer Fall: In den meisten Chroniken seiner Zeit wird er nicht erwähnt, und das wenige, was wir wissen, findet sich lediglich in Sekundär- und Tertiärquellen. Linus stammte anscheinend aus einer reichen römischen Patrizierfamilie, tat sich als Sprachengelehrter hervor und unternahm als Erwachsener ausgiebige Reisen nach Kleinasien und Mesopotamien. Einige Quellen behaupten, er wäre als Spion für Kaiser Caligula unterwegs gewesen, jedoch sind keine Briefe oder Berichte erhalten, die solche Theorien stützen könnten. Einzig die Anrede "Mein Herr" in einigen der Notizen (siehe Band I, S. 8, 12, 37 und 52ff.) lässt darauf schließen, dass Linus für einen Auftraggeber unterwegs war.

Über Linus' Familienleben – Frau oder Kinder – ist nichts bekannt. Selbst über sein Ende wird in einigen Quellen lediglich spekuliert. So wird in manchen Berichten behauptet, ein mächtiger Sultan aus "der Mitte von Allem" (gemeint ist möglicherweise eine als "Zentrum der Kultur" geltende Hauptstadt wie Byzantion, Samarkand, Damaskus oder Mekka) hätte ihn zu sich an seinen Hof gerufen. Signifikant, da in allen dieser Quellen erwähnt, ist ein prächtiges und furchteinflößendes Pferd, welches Linus "durch die Lüfte" zu jenem Sultan getragen habe. Da sich zu dem Namen des Sultans, welcher in einer Quelle als "Azzar Togat" genannt wird, kein historisches Pendant finden lässt, ist diese Legende aber getrost in das Reich der Sagen zu verweisen.

Ein letztes Kuriosum findet sich noch in alten Kirchenquellen, aus denen hervorgeht, dass der Borgia-Papst Alexander VI. Linus Rabanus Nero im Jahre 1499 heiligsprechen ließ, diese Entscheidung jedoch noch im selben Jahre wieder rückgängig machte.

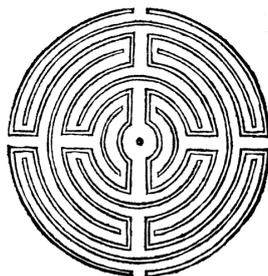
## Zum Appendix:

Nachdem der erste Band die kohärenteren Reiseberichte inklusive der von Linus gesammelten Mythen und Geschichten der von ihm getroffenen Priester, Schamanen und Stammesältesten wiedergegeben hat, soll diese kleinere Sammlung nun dem geneigten Leser der Vollständigkeit halber den Rest der von mir aufgefundenen Fragmente enthalten. Hierbei handelt es sich vornehmlich um Anekdoten, Spruchformeln, Rezepte, Zeichnungen, Skizzen und Phrasen, welche sich nicht in den Rest der Reiseliteratur einordnen lassen. Oft weniger als eine Pergamentseite lang, scheinen diese Kurzwerte an heidnische Gebete oder magische Formeln zu erinnern, leider jedoch oft zumeist ohne den zu einem akkuraten Verständnis nötigen kulturellen Hintergrund. Dem der spiritistischen Philosophie zugeneigten Leser werden sich bei der Lektüre hier oder da interessante Parallelen zu meinem früheren Werk "Der Magus" auftun, wobei ich mir an dieser Stelle erlaube, darauf hinzuweisen, dass für den interessierten Leser immer noch Exemplare des *Magus* beim Verlag von Messrs. Lackington, Alley & Co. am Finsbury Square in London erhältlich sind.

Erschwert wurde die Übersetzungsarbeit leider durch die Verwendung vieler Worte und Namen im Originaltext, welche nicht auf Latein verfasst waren. Ich habe diese daher unübersetzt gelassen und in GROSSBUCHSTABEN wiedergegeben. Wo es mir gegeben schien, habe ich mir des weiteren erlaubt, den Text durch Illustrationen zu ergänzen.

Wie auch schon im ersten Band, so gilt auch hier wieder mein besonderer Dank an dieser Stelle meinen beiden Kontakten im British Museum und im Archivum Secretum Vaticanum, welche hier aus verständlichen Gründen nicht genannt werden wollen, ohne deren Hilfe ich niemals Einblicke in diese faszinierenden Fragmente gefunden hätte.

Francis Barrett  
London, im November 1809



## I. Von dem Älteren Zeichen

Dies soll eine mächtige Waffe sein gegen all die Großen Alten und ihre bösen Mächte.

Nimm einen Stein von MNAR und schneide das Zeichen hinein oder schreibe es darauf mit Tinte oder Blut. Läutere den Stein im Rauch von ZLACBAL. Lege nun den Stein in ein Gefäß aus grünem Glas, wenn der Mond im Zeichen von Fomalhaut steht, und rufe in die vier Winde die Worte der Macht:  
Nach Norden: ZUMUORSOBET, NOUM, ZAVAXO  
Nach Osten: QUEHAI, ABAVO, NOQUETONAI  
Nach Westen: OASAI, VURAM, TEFOTOSUN  
Nach Süden: ZUORONAIFUETHO, MACLATOR, MACLATOR-YZXE

Bedecke das Gefäß mit einem schwarzen Tuch und lasse es drei mal sieben Tage ruhen. Hernach bade den Stein jede Nacht für eine Stunde im Licht des Mondes und lasse nicht die Sonne ihr Auge darauf werfen.

Alsdann wird der Stein bereit sein. Rufe seine Macht an und die Diener der Großen Alten werden weichen vor ihm, und alle ihre Übel mit ihnen.

Statt eines Steines von MNAR kann auch ein Gebetsstein verwendet werden, der bereits den Großen Alten geweiht ist und mit einem ihrer dunklen Siegel versehen ist. Hierdurch wird sich die Macht des Älteren Zeichens vervielfachen, doch musst du das Gefäß bei der Weihung sieben mal sieben Tage ruhen lassen und jeden siebten Tag die Träne einer Jungfrau darauf fallen lassen.

Ist die Macht des Älteren Zeichens verbraucht, so musst du es erneut weihen in der Weise, welche ich oben beschrieben.



*fig. 2: Das Ältere Zeichen. Aus den Aufzeichnungen des Linus Rabanus Nero*

## **II. Wie man einem Feinde Ruin und ewiges Unheil bringt**

Ich sprach mit einem Magus aus Phönizien, der mir einen Weg sagte, wie er einen Händler, der ihm sein Weib abspenstig gemacht hatte, zugrunde richtete, ohne ihn zu töten.

Der Magus erzählte mir, dass dem Händler fortan alles Glück wie unter den Fingern zerrann. Ratten und Fäulnis suchten seine Kornspeicher heim, seine Schiffe wurden vom Wind und den Wellen zerrissen, und jedwedem Geschäft, das er anging, zerrann ihm wie Sand unter den Fingern. Seine Freunde wandten sich von ihm ab, denn sie sagten, der Schatten des Unglücks sei über ihn gekommen, und die Menschen mieden ihn auf der Straße. Sein Weib teilte nicht mehr seine Lagerstatt, denn sowohl die Kraft seiner Arme als auch die seines Geschlechts hatte ihn verlassen, und so lag er des Nachts alleine auf seinem Lager und sehnte sich den Schlaf herbei, der lange nicht kommen wollte, und kam er doch, so waren es düstere Wahnträume, aus denen er schreiend empor schreckte. Es war kaum ein Jahr vergangen, da war aus dem feisten Händler ein dürrer Bettler geworden, dessen Kleidung in Fetzen hing und dessen Haare ihm wirr ins ausgemergelte fahle Gesicht hingen. Jeden Tag sah ihn der Magus auf dem Marktplatz der Stadt, und er ergötzte sich täglich an dem Anblick.

Dies nun ist der Weg, von dem mir der phönizische Magus kund tat: Finde heraus, wo sich dein Opfer aufhalten wird, und verunreinige das Wasser dort mit der Tinktur von Irnata. Nimm alsdann ein Bild seines Namens auf einem Papyrus oder einer Tafel und verbirg es in der Erde. Sprich alsdann folgende Worte:

**AMAL XA NGAI IA ASATOT**

**AMAL XA NGAI IA KTLU**

**AMAR OMASTAR DALATH**

**ULATAI FTAGN**

**ELALA XASTA ELALA**

**ELEUI ELEUI IA IA**

**AMAL XA NGAI IA SATOGUA**

Ist dein Opfer in deiner Nähe, so verwende die selben Worte ein weiteres Mal, doch diesmal sprich sie nur stumm in deinem Geiste, und verberge sie mit anderen Worten, welche laut aus deinem Munde strömen sollen.

Lasse sodann einen Magus die Geister der Toten anrufen, denn sie sind es, welche fortan im Geheimen wirken werden, auf dass Verfall und Unglück deinem Opfer folge auf Schritt und Tritt.

## **IV. Vom Flechten des Seelenstranges und dem Rufen des Jägers**

**Dies ist eine schwarze Kunst, welche die Diener der Großen Alten verwenden, um sich niedere Dämonen und dergleichen Gezücht von jenseits der Sphären gefügig zu machen, und die mich eine Jüngerin der Hekate in Thessalien lehrte, welche behauptete, damit ein ihr widerfahrenes großes Unrecht gerächt zu haben.**

**Fertige eine Klinge aus dem Metall des Algol und bade sie drei Nächte im Dung eines Pferdes. Dann wasche sie mit dem Blut des Pferdes, und sie wird geweiht sein.**

**Sieben Opfer musst du bringen dem finsternen NGALAT-OTEP, dem Diener der Großen, welche auf diese Welt kamen, bevor die Zeit jung war, bevor Mutter Tod ihre Flügel über alles Lebende ausstreckte und bevor der Mensch sich aus dem Staub erhob.**

**Fertige einen Stein von MNAR mit dem Siegel des CETUL-LU, denn er ist der Priester der Großen und wird dereinst aus den Wogen entsteigen, um sie zu erwecken.**

**Wetze die Klinge an dem Stein, bis sie scharf ist. Töte dein Opfer mit der Klinge auf beliebige Weise, doch zeichne mit dem Blut des Opfers über seinem Herzen das Siegel des CETUL-LU.**

**Sieben Opfer sollst du bringen dem NGALAT-OTEP auf diese Weise, und NGALAT-OTEP wird flechten einen mächtigen Strang aus den sieben Seelen.**

**Rufe sodann, wenn der Mond voll ist, NGALAT-OTEP an und nenne ihm den Namen deines Peinigers, und er wird schicken seinen Jäger, welcher da ist als wie eine Wolke schwärzer als die Nacht. Und mit dem Seelenstrang wird er gebunden sein an deinen Willen und soll dir kein Leid zufügen. Und er wird deinen Peiniger finden, wo immer er auch sei, und ihn vor dich bringen, und ihm unermessliche Qualen bereiten, auf dass du es schauen mögest. Und so dein Peiniger sich auch in Todespein winden möge, so soll er nicht sterben, ehe du es willst, und überdauere seine Qual auch Tage und Monde.**

## V. Von der Reinigung der Geister und der Versiegelung der Sphärischen Pforten

Dies wird helfen gegen ruhelose Geister. Auch wenn die Mächte der Großen Alten an den Pforten kratzen, welche sie in unsere Sphären führen, wird ihnen hiermit der Zugang wieder verwehrt sein.

Verbrenne zuvor in einer Schale den Extrakt der Blume, welche Somnus, Hypnos, Nox und Morpheus heilig ist und die auch denen den Schlaf bringt, denen er zuvor geraubt ward. Vermische alsdann getrocknete Tränen mit der Asche und gieße das Blut der Calamar hinzu sowie das Wasser des Lebens, welches die Hibernier trinken. Füge etwas Metall des Algol und drei Blätter einer beliebigen Gattung Crassulaceae hinzu.

Zeichne sodann das Ältere Zeichen auf deine Stirn und die deiner fünf Gefährten.

Versammle dich sodann mit deinen Gefährten um einen Stein, der das Ältere Zeichen trägt. Gemäß dem Zeichen sollen fünf der Gefährten die Arme sein, welche dich, das Auge in der Mitte, halten und stützen.

Es rufe nun, beginnend mit dem Arm an der Spitze des Auges und in der Richtung des Sonnenlaufs, jeder Arm den Namen eines der Älteren Götter an, auf dass sie ihre Kraft durch euch fließen lassen:

ULTHAR, NODENS, BAST, KTHANID, VORVADOSS

Nun sollen die Arme alle Kraft, welche sie besitzen, dem Auge leihen, und das Auge soll laut und deutlich sprechen:

"Siede! Siede! Brenne! Brenne!

UTUK XUL TA ARDATA!

Wer bist du, wessen Sohn?

Wer bist du, wessen Tochter?

Welche Magie, welcher Zauber hat dich hergebracht?

Möge ENKI, der Meister der Magie, mich befreien!

Möge ASCHARILUDU, ENKIs Sohn, mich befreien!

Mögen sie deine schändlichen Zaubereien kraftlos machen!

Ich kette dich!

Ich binde dich!

Ich liefere dich an GIRRA aus,

Den Herren der Flammen,

Der versengt, verbrennt, fesselt,  
Vor dem sogar der mächtige KUTULU Furcht hat!  
Möge GIRRA, der Immer-brennende, meinen Armen Stärke geben!  
Möge GIBIL, der Herr des Feuers, meiner Magie Macht geben!  
Ungerechtigkeit, Mord, Erstarren der Lenden,  
Zerreißen der Gedärme, Verschlingen des Fleisches und Wahnsinn,  
Auf alle Weisen hast du mich verfolgt!  
Wahnsinniger Gott des Chaos!  
Möge GIRRA mich befreien!  
AZAG-THOTH TA ARDATA! IA MARDUK! IA MARDUK! IA ASALLUX!  
Du hast mich als Leichnam erwählt.  
Du hast mich dem Schädel übergeben.  
Du hast Phantome ausgesandt, um mich heimzusuchen.  
Du hast Vampyre ausgesandt, um mich heimzusuchen.  
Du hast mich den herumirrenden Geistern der Wüsten übergeben.  
Du hast mich den Phantomen der verfallenen Ruinen übergeben.  
Du hast mich den Wüsten und Wüsteneien, den verbotenen Landen  
übergeben.  
Öffne nie mehr deinen Mund zu Zaubereien gegen mich!  
Ich habe das Ältere Zeichen gegen dich gewandt und deinen Namen  
Den Flammen von GIBIL übergeben!  
Siede, Wahnsinniger Teufel!  
Brenne, Wahnsinniger Gott!  
Möge der Brennende GIRRA deine Knoten lösen!  
Mögen die Flammen von GIBIL deinen Strick entknoten!  
Mögen die Gesetze des Verbrennens deine Kehle ergreifen!  
Mögen die Gesetze des Verbrennens mich rächen!  
Nicht ich bin es, sondern MARDUK, ENKIs Sohn, der Meister der Magie ist  
es, der dir befiehlt!  
KAKKAMMU! KANAPA!  
UTUK XUL TA ARDATA!"

(Rufet nun alle zusammen:)

ULTHAR, NODENS, BAST, KTHANID, VORVADOSS!  
UTUK XUL TA ARDATA!

## VI. Vom Ross der Lüfte und wie man es ruft

Zeichne das Tor der Mitte auf die Erde und vergieße darin elf Tropfen des eigenen Blutes.

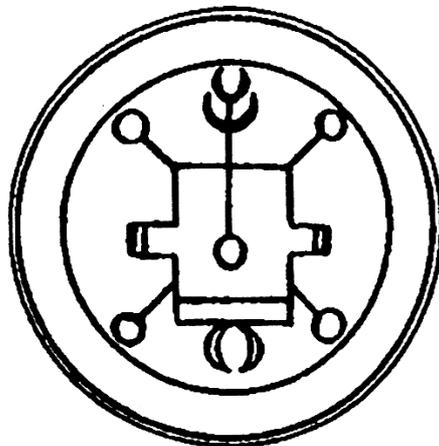
Sprich darauf laut die folgenden Worte:

MER SIDI, MER KURRA!  
MER MARTU, MER URULU!  
ZI DINGUR ANNA KANAPA!  
ZI DINGUR KIA KANAPA!  
ULTHAR TA ARDATA!  
VORVADOSS TA ARDATA!  
KUTULU TA ATTALAKLA!  
AZAG-TOT TA ATTALAKLA!  
IA KUTULU! IA IOG-SOTOT!  
IA! IA! IA!

Wiederhole nun diesen Teil so lange, bis das Ross erscheint:

SHANTAK, TA KALLA! SHANTAK, TA KALLA! SHANTAK, TA KALLA!  
IA! IA! IA!

Schon bald wirst du mächtiges Flügelschlagen in der Luft hören und das Schnauben des Rosses wird ertönen. Es wird vor dir erscheinen und dich fragen, wohin es dich bringen soll. Antwortest du ihm nicht präzise, so bringt es dich an den Hof seines Herren, des Sultans As-Sar-Tott.



*fig. 4: Das Tor der Mitte. Aus den Aufzeichnungen des Linus Rabanus Nero*



*fig. 5: Linus Rabanus Nero und das Ross der Lüfte. Nach einem Relief aus Pompeji*

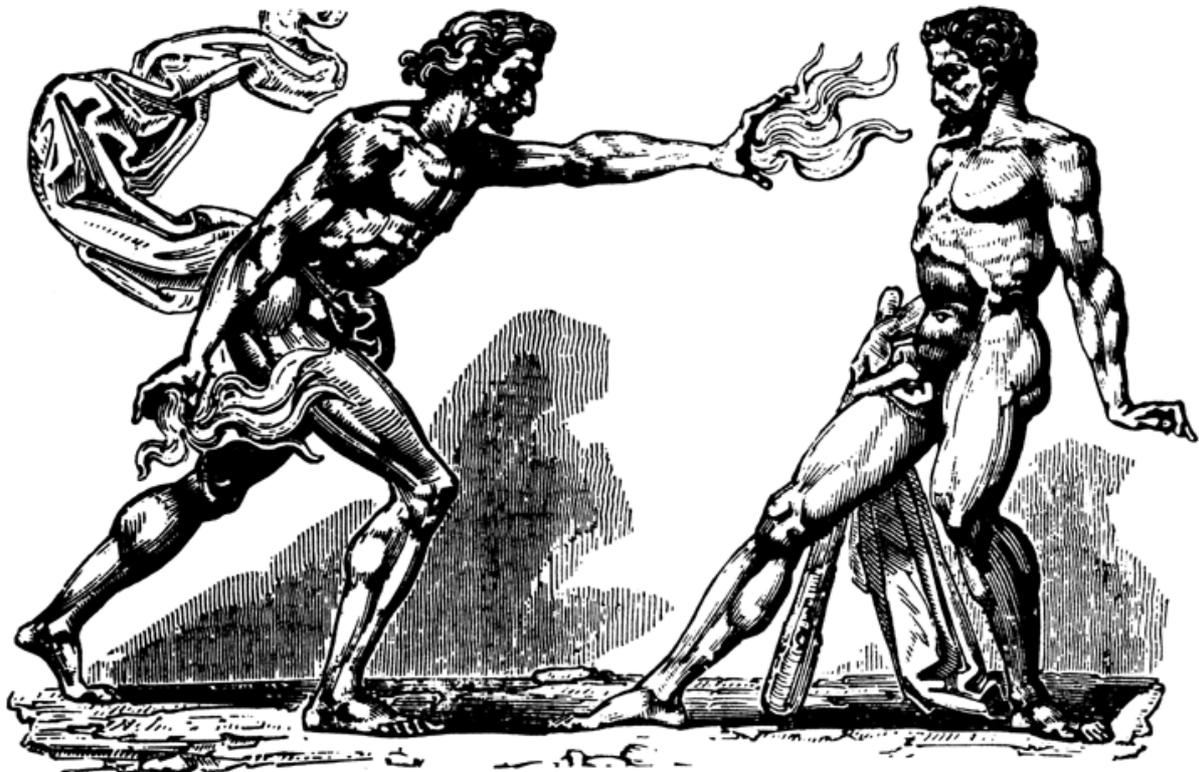
## VII. Wie man seine Gegner lähmt

Rüste dich mit dem Staube Salomons und sammle deine Kräfte.  
Strecke alsdann deine Hand gegen einen oder mehrere Gegner und rufe laut:

**XAIA FTAGN!**

Deine Gegner werden sich nicht von der Stelle bewegen können, solange du deinen Geist auf sie richtest.

Hüte dich jedoch, denn der weise AL-BARZATH sagt, dass jeder Augenblick, die der Zauber aufrechterhalten wird, dich einen Tag deines Lebens kostet.



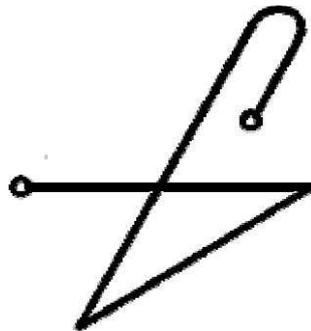
*fig. 6: Ein antiker Magier lässt seinen Feind erstarren. Was auf dem Bild wie Feuer aussieht, soll wahrscheinlich die arkane Energie darstellen, welche in dem Magus wirkt.  
Aus einer Sagensammlung des 17. Jahrhunderts*

## VIII. Vom Versiegeln gewöhnlicher Pforten

Rüste dich mit dem Staube Salomons und sammle deine Kräfte.  
Vollführe alsdann das Zeichen des Riegels vor der Pforte, welche du  
verschließen willst, und sprich die folgenden Worte der Macht:

NAMTAR BARRA!  
ASCHAK BARRA!  
GIGIM BARRA!  
ALAL BARRA!  
TELAL BARRA!  
UTUK BARRA!  
LILITU BARRA!  
EDINNAZU!  
BARRA!

Die Pforte wird nur durch deine Erlaubnis zu öffnen sein, bis du sie frei gibst,  
oder bis du mehr als zwölf mal zwölf Dutzend Meilen von ihr entfernt bist.



*fig. 7: Das Zeichen des Riegels. Aus den Aufzeichnungen des Linus Rabanus Nero*

## **IX. Ein Wort der Warnung**

So wurde mir, Linus Rabanus Nero, erzählt von dem weisen AL-BARZATH, einem alten Zauberer vom Stamme der KAR-TASBAH:

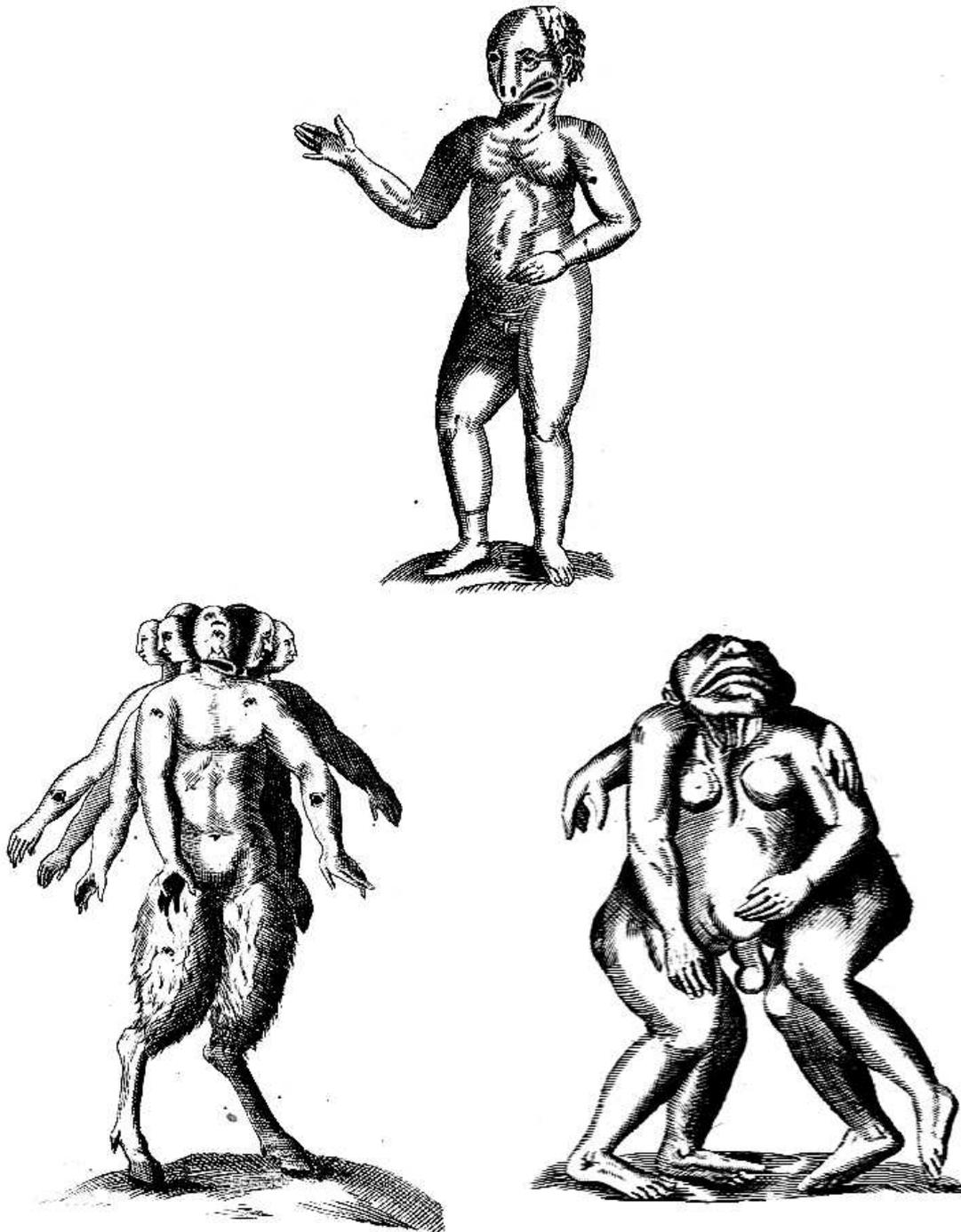
"Hüte dich, wenn du dich in deinem Treiben mit den Geistern und Seelen der Toten beschäftigst. Gib acht, dass du eine jede Handlung und einen jeden Ritus bis zu seinem Ende führst, denn bleibt ein Ritus unvollendet, so beschwörst du womöglich große Gefahr herbei. Die Geister der Toten haben keine Bestimmung, und sie suchen sich Gefäße, in welche sie fahren können. Dies mögen ihre Leichname sein, dies mögen aber auch andere Lebende sein, welche fortan von den Toten geritten werden. Auch andere Geister mögen herbei kommen, welche du nicht gerufen hast, und auch sie können einfahren in die Lebenden und versuchen, dort Halt zu finden.

Mein Volk erzählt die Geschichte von einem Manne namens Malic, welchem einen Ritus auf solcherlei Weise fehlschlug, dass zuerst die Toten in die Lebenden einfuhren, so dass sie mit anderen Zungen sprachen. Er wusste sich nicht zu helfen und blieb lange untätig, und so kam es, dass schließlich gar die Geister versuchten, aus dem Fleisch der Lebenden sich neue Körper zu bilden, doch sie waren verwirrt und hasserfüllt, und verzerrten das Fleisch ihrer armen Opfer auf gar grässliche Weise.

In seiner Not rief Malic den Herrn der Knochen zu Hilfe, welcher sprach: 'Wahrlich, Menschenfleisch, du hast großes Unheil verschuldet, denn nicht nur hat sich vermengt was lebt und was tot ist, sondern dieser Frevel gegen die Ordnung der Dinge lockt diejenigen an, welche einst vor Jahrtausenden von unserer Welt verbannt wurden und die nun seitdem wieder von Außen herein zu brechen trachten.'

Malic flehte erneut um Hilfe, und der Herr der Knochen lehrte ihn für einen hohen Preis das Reinigen der Geister und das Versiegeln der Welten-Öffnungen. Und es sprach der Herr der Knochen: 'Gib acht, dass du den Ritus bis zur rechten Stunde vollzogen hast, sonst werden all die Toten festen Halt finden in ihren neuen Gefäßen, und es wird nicht lange dauern, da werden die Verbannten von Außen hereinbrechen, denn der Geruch des Widernatürlichen ist wie süßer Honig und Sandelholz für sie.' Malic lauschte, und der Herr der Knochen nannte ihm die Stunde.

Und so kam es, dass Malic die Toten wieder bannen konnte vor der genannten Stunde, und als Malic dereinst starb, so erfüllte sich sein Handel mit dem Herrn der Knochen, welcher sich mit seiner jaulenden Brut an Malics Gebeinen ergötzte."



*fig. 8: Gescheiterte Geisterbeschwörungen. Aus den Privataufzeichnungen von Graf Alessandro di Cagliostro (unter Verschluss im Geheimarchiv des Vatikan). Cagliostro behauptet, er habe mehr als nur einen Kollegen nach einer fehlgeschlagenen Séance mittels eines Pistolenschusses von unsäglichen mentalen und physischen Qualen erlösen müssen.*

## **X. Wie man die Zuneigung einer Frau gewinnt**

Singe das Folgende drei mal über einen Granatapfel, welchen du bei Neumond nach den Regeln der MARA-BENLAD geweiht hast. Gib die Frucht der Frau, damit sie den Saft davon trinkt, und sie wird sicherlich zu dir kommen.

MUNUS SIGSIGGA AG BARA YE  
INNIN AGGISH XASHXUR GISHNU URMA  
SHAZIGA BARA YE  
ZIGASHUBBA NA AGSISHAMAZIGA  
NAMZA YE INNIN DURRE ESH AKKI  
UGU AGBA ANDAGUB

## **XI. Wie man die Zuneigung eines Mannes gewinnt**

Singe das Folgende drei mal über eine Feige, welche du bei Neumond nach den Regeln der MARA-BENLAD geweiht hast. Gib die Frucht dem Manne, damit er davon isst, und er wird sicherlich zu dir kommen.

MUNUS SIGSIGGA AG BARA YE  
INNIN AGGISH XASHXUR GISHNU URMA  
SHAZIGA BARA YE  
ZIGASHUBBA NA AGSISHAMAZIGA  
NAMZA YE INNIN DURRE ESH AKKI  
UGU AGBA ANDAGUB

## **XII. Von der Wiedererlangung der Manneskraft**

Zeichne das Mal des YGGOLON-NAK auf die Erde und stelle dich in den Kreis. Knüpfe in eine Harfensaite drei Hekate-Knoten, umwinde damit sowohl die rechte wie die linke Hand, und singe die folgende Beschwörung sieben mal, und deine Kraft wird zurückkehren.

LILLIK IM LINU USH KIRI  
LISHTAKSSIR ERPETUMMA TIKU LITTUK  
NI YISH LIBBI IA LU AMESH ID GINMESH  
ISHARI LU SAYAN SAYAMMI YE  
LA URRADA ULTU MUXXISHA

## XIII. Vom Staub des Salomon

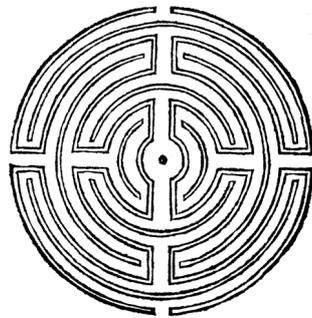
Dies ist ein Pulver, welches durch die Nase aufgenommen wird. Es steigert die magischen Fähigkeiten, doch dem ungeübten Magus nimmt es auf Dauer die Klarheit des Geistes.

Nimm vier Maß Sandelholz, zwei Maß Zähne eines Löwen und ein halbes Maß Gift eines Skorpions, sodann vermenge alles mit dem Schweiß einer gebärenden Ziege und dem Saft der Kaktsee, die in den Schatten von Irem zur Nacht blüht.

Trockne alles über einem Feuer aus Kameldung und rufe die ersten vier Namen aus der Clavicula Salomonis in ihren entsprechenden Himmelsrichtungen an.

Zerstoße das getrocknete Pulver in einem Mörser aus Marmor und vermenge es sodann mit Goldstaub, den ein Jüngling mit Füßen getreten hat.

Nach einer nochmaligen Anrufung der Namen ist das Pulver bereit.



# Veritates Ex Profundis

## Band II: Appendix

### ENDE

## ANMERKUNG DER DRUCKEREI

Durch einen Fehler unsererseits wurde leider in dieser Auflage die Seite 9 im Druckvorgang übersehen. Aus technischen Gründen lässt sie sich nicht mehr in das Gesamtbuch einfügen, ohne die Seitenanordnung durcheinander zu bringen. Wir fügen den Text deshalb hier umseitig an und hoffen, dem geneigten Leser keine allzu großen Umstände verursacht zu haben.

Robert Cadling & Sons, London  
Januar 1810

Sprich nun den wahren Namen des weisen ATAL und zeichne insgeheim mit deiner Hand das Siegel des BANTU'UUR auf die Erde. Tu dies, um zu verhindern, dass die ruhelosen Geister der Toten nicht wahllos einfahren in jeden beliebigen Körper, den sie finden.

Ist die Anrufung der Toten beendet, zermahle Löwenklauen und das getrocknete Auge eines Krokodiles und zerstreue das solcherlei gewonnene Pulver in alle sieben Richtungen der Kräfte des NOB-HETH.

### III. Der geheime Gesang des Phoenix, mit welchem ein Vogel wieder von den Toten erstehen kann

SIMSAL  
ADIM BAMBAAS  
ALAD USAL ADIM



*fig. 3: Ein Phoenix, welcher im Feuer verbrennt und aus der Asche wieder entsteht.  
Nach einem spätmittelalterlichen Kupferstich*