

KNIHA PADESÁTI JMEN

KNIHA PADESÁTI JMEN MARDUKOVÝCH, PŘEMOŽITELE STARÝCH

Vyberte kapitolu ...

TOTO je kniha MARDUKa, potomka našeho pána ENKIho, pána mágů, jenž v magickém souboji porazil TIAMAT, známou jako KUR, známou jako HUWAWA, jenž porazil Staré, takže Starší mohou žít a vládnout na zemi.

V čase před časem, v době předtím než nebe a země byly vsazeny na svá místa, v době kdy Staří vládli nade vším co existovalo i neexistovalo, nebylo zde nic kromě temnoty. Nebyl žádný Měsíc. Nebylo žádné Slunce. Nebyly žádné planety, ani hvězdy. Žádné obilí, žádný strom, žádná rostlina nerostla. Staří byli pány prostorů nyní neznámých či zapomenutých a vše bylo CHAOSem.

MARDUK byl vybrán Staršími, aby bojoval proti KUR a vyrval moc od velkého spícího hada, jenž přebývá pod Horama Štíra. MARDUKovi byla dána zbraň, znamení a padesát sil, aby bojoval se strašlivou TIAMAT. Každá síla má svou zbraň a své znamení. Tyto jsou nejmocnějším prostředkem Starších bohů proti Starému, který ohrožuje Vně, který ohrožuje z Abyssu (propasti), pánovi temnoty, pánovi CHAOSU, nezrozenému, nestvořenému, jenž je neustále nepřítel lidskému rodu a Starším bohům, kteří obývají hvězdy.

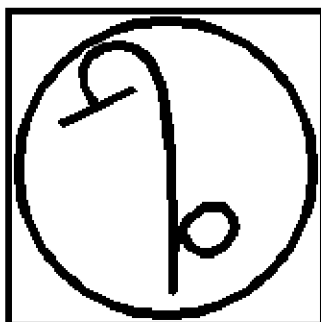
Bohové zapomínají. Jsou vzdálení. Musí být upomínáni. Jestliže nejsou bdělí, jestliže strážci bran nehlídají brány, jestliže brány nejsou vždy zamčené, zavřené a zatarasené, pak ten, který je vždy připraven, strážce druhé strany, IAK SAKKAK, vstoupí a přivede s sebou zástupy vojsk Starých, IAK KINGU, IAK AZAG, IAK AZABUA, IAK HUWAWA, ISHNIGGARAB, IAK XASTUR, a IAK KUTULU, psí bohy a dračí bohy, mořské obludy a bohy hlubin.

Sleduj také dny. Den, kdy Velká medvědice na obloze visí nejnižší a odtud vypočítané čtyři části roku ve čtyřech vyměřených směrech, tehdy mohou být brány otevřeny a musí se dát pozor, aby bylo zaručeno, že brány zůstanou navždy uzavřené. Musí být zapečetěny znaméním Starších spolu s obřady a řádným zaklínáním.

Zde následuje padesát jmen s jejich znaky a silami. Mohou být vzývány až po té, když kněz vystoupil k této příčce žebříku světél a získal vstup do tohoto posvátného města. Znamení mají být vyryta na pergamen, nebo vyražena v jílu a umístěna na oltáři vzývání. Vůně by měly být z cedru a silných, příjemně vonících pryskyřic. Volat se má směrem k severu.

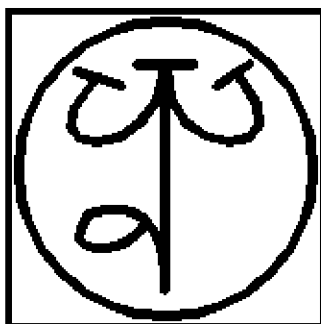
První jméno je MARDUK

Pán pánů, pán mágů. Jeho jméno by nemělo být vzýváno, vyjma toho, až žádné jiné nebude působit. Avšak učinit tak přináší hroživou zodpovědnost. Slovo jeho volání je DUGGA. Toto je jeho pečeť:



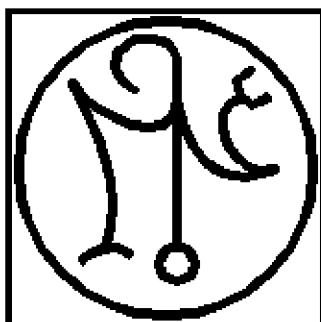
Druhé jméno je MARUKKA

Zná všechny věci od počátku světa. Zná všechna tajemství a to jak lidská, tak i božská. Je velmi obtížné ho vzývat. Kněz by ho neměl volat pokud není čistého srdce a ducha, neboť tento duch zná jeho nejskrytější myšlenky. Toto je jeho pečeť:



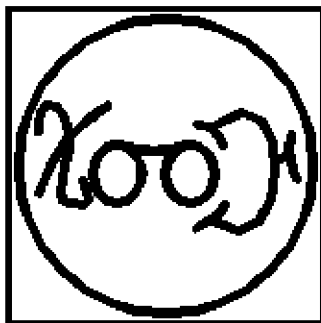
Třetí jméno je MARUTUKKU

Pán umění ochrany, zpoutal v bitvě zuřivého (šíleného) boha. Zapečetil Staré v jejich slujích za branami. Vlastní hvězdu ARRA. Toto je jeho pečeť:



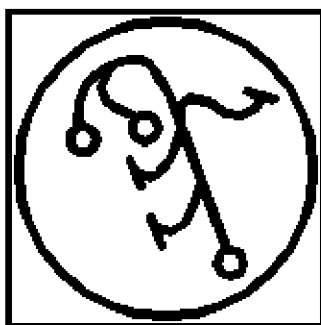
Čtvrté jméno je BARASHAKUSHU

Tvůrce zázraků. Nejlaskavější a nejblahodárnější z padesáti. Slovo užívané při jeho volání je BAALDURU. Toto je jeho pečeť:



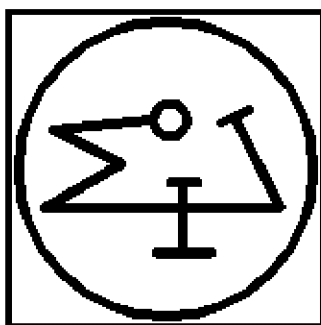
Páté jméno je LUGGALDIMMERANKIA

Ustanovil v CHAOSU řád. Učinil vody spořádaně. Velitel legií větrných démonů, jenž po boku MARDUKa KURIOS bojoval proti staré TIAMAT. Slovo užívané při jeho volání je BANUTUKKU. Toto je jeho pečeť:



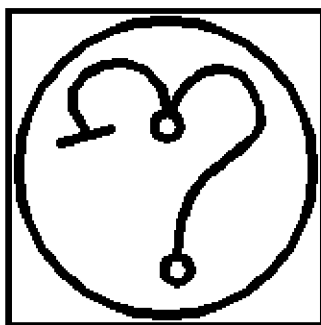
Šesté jméno je NARILUGGALDIMMERANKIA

Strážce nad IGIGI a ANNUNAKI, nižší velitel větrných démonů. Zažene na útěk kterékoliv maskim, jež tě obtěžují. Je nepřítelem rabisu. Nikdo nemůže projít do horního světa, nebo do světa dolního, bez jeho znalostí. Jeho slovo je BANRABISHU. Jeho pečeť je tato:



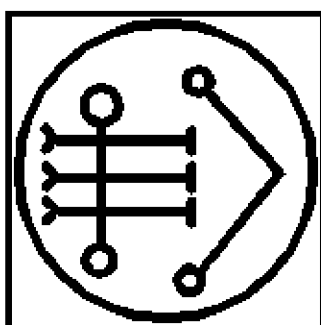
Sedmé jméno je ASARULUDU

Vládce planoucího meče, na příkaz Starších bohů dohlíží nad rodem strážců. Zajistí nejdokonalejší bezpečí, zvláště v nebezpečných úlohách podniknutých z rozkazu hvězdných bohů. Jeho slovo je BANMASKIM a jeho pečeť je tato:



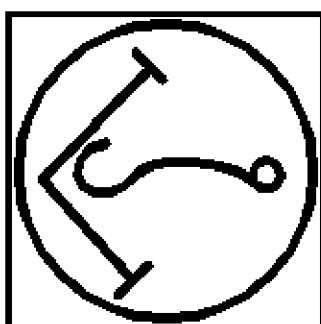
Osmé jméno je NAMTILLAKU

Nejskrytější a mocný pán, má znalosti jak vzbudit mrtvého a hovořit s duchy Abysu (propasti), neznámými jejich královně. Žádná duše neprojde smrtí bez jeho vědomí. Jeho slovo je BANUTUKUKUTUKKU a jeho pečeť je tato:



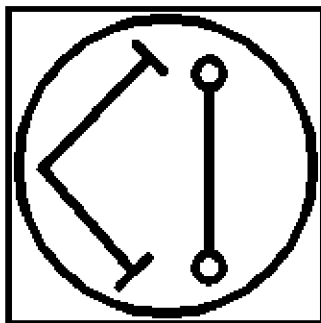
Deváté jméno je NAMRU

Uděluje moudrost a znalost všech věcí. Dává vynikající rady a vyučuje vědění kovů. Jeho slovo je BAKAKALAMU a jeho pečeť:



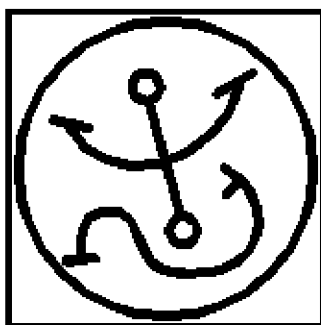
Desáté jméno je ASARU

Tato síla má znalost všech rostlin a stromů a dokáže na pustých místech nechat vyrůst nádherným plodům, žádná země pro něj není pustá. Je pravým ochráncem štědrosti. Jeho slovo je BAALPRIKU a jeho pečeť následuje:



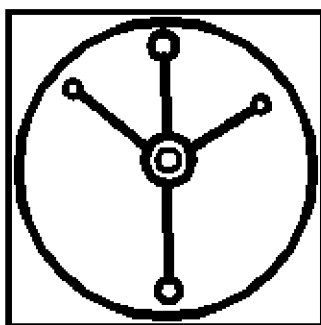
Jedenácté jméno je ASARUALIM

Vlastní tajnou moudrost a osvětluje zatemnělé oblasti, přinutí vše co tam žije, aby podalo dobrou zprávu o své existenci a své znalosti. Ve všech věcech dává znamenité rady. Jeho slovo je BARRMARATU a pečeť, kterou vyryješ je tato:



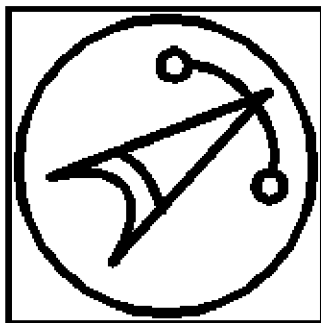
Dvanácté jméno je ASARUALIMMUNNA

Toto je síla, která vládne nad obranou všeho druhu a je znamenitě poučená ve vojenských záležitostech, v této bitvě je zálohou MARDUKova vojska. Za tři dny dokáže obstarat vojsko s jeho veškerými zbraněmi. Jeho slovo je BANATATU a pečeť je tato:



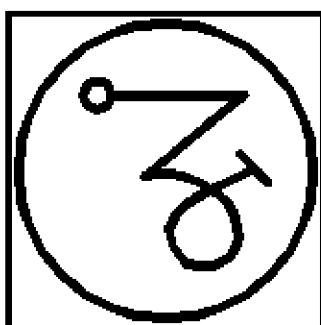
Třinácté jméno je TUTU

Tiší pláč a nakonec uděluje radost i nešťastnému srdci. Nejblahodárnější jméno a ochránce domácnosti, jeho slovo je DIRRIGUGIM a jeho pečeť je tato:



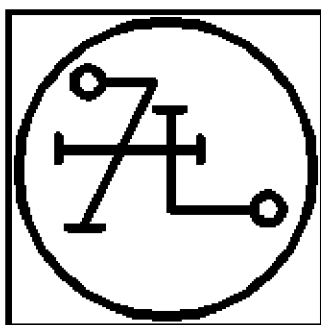
Čtrnácté jméno je ZIUKKINNA

Dává výbornou znalost ohledně pohybů hvězd a jejich významů, z nichž Chaldejci vlastnili to stejné bohatství znalostí. Slovo je GIBBILANNU a pečeť je tato:



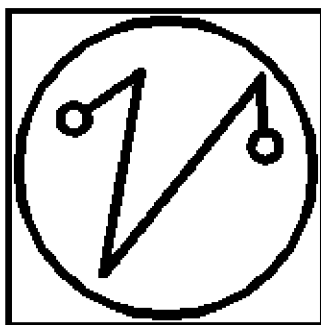
Patnácté jméno je ZIKU

Tato síla poskytuje bohatství všeho druhu, může říci kde je skrytý poklad. Znalec tajemství země. Jeho slovo je GIGGIMAGANPA a jeho pečeť je tato:



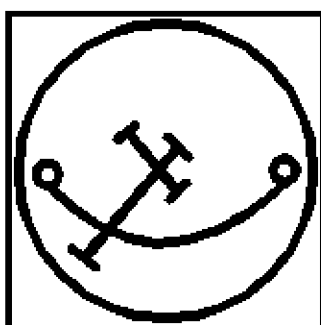
Šestnácté jméno je AGAKU

Tato síla umí dát život tomu, co je již mrtvé, avšak pouze po krátký čas. Je pánem amuletu a talismanu. Jeho slovo je MASHGARZANNA a jeho pečeť je tato:



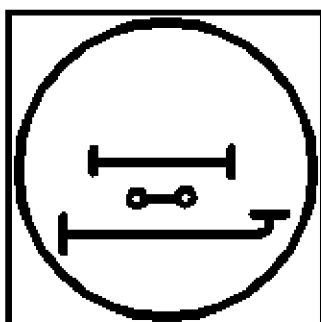
Sedmnácté jméno je TUKU

Pán zhoubné magie, ten, jenž magií porazil Staré, dárce kouzla MARDUKovi KUROŠ, nejkřutější protivník. Jeho slovo je MASHSHAMMASHTI a jeho pečeť následuje:



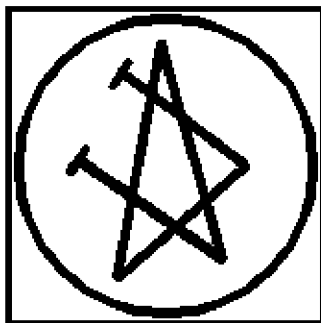
Osmnácté jméno je SHAZU

Zná myšlenky těch, kteří jsou v dáli, právě tak jako těch v nejbližším okolí. Nic není skrytého v zemi, nebo hozeno ve vodě, čeho by si tato síla nebyla vědoma. Jeho slovo je MASHSHANANNA a jeho pečeť je tato:



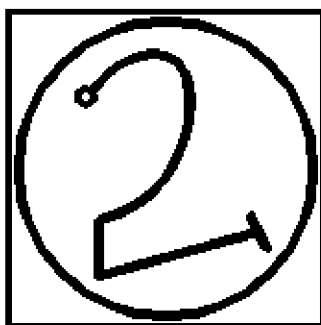
Devatenácté jméno je ZISI

Smiřovatel nepřátel, tišitel sporů, mezi dvěma lidmi, nebo dvěma národy, nebo dokonce se říká, že i mezi dvěma světy. Vůně míru je této síle vskutku sladká. Její slovo je MASHINNANNA a její pečeť je tato:



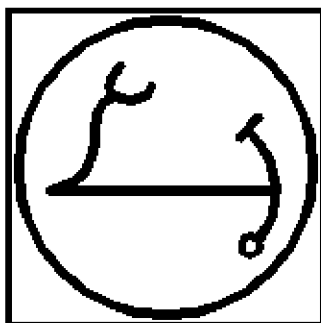
Dvacáté jméno je SUHRIM

Vyhledá uctívače Starých, ať jsou kdekoliv. Kněz, který mu přidělí úkol, tak činí v nesmírném riziku, neboť SUHRIM lehce a bezmyšlenkovitě zabíjí. Jeho slovo je MASHSHANERGAL a jeho pečeť:



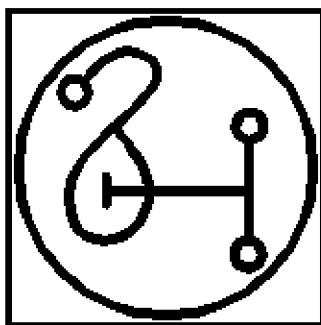
Dvacáté první jméno je SUHGURIM

Jako výše uvedený SUHRIM, je to nepřítel jenž nemůže být utišen. Snadno odhalí nepřátelské kněze, avšak musí být upozorněn, aby je nezabíjel, pokud si to kněz nepřeje. Slovo je MASHSHADAR a pečeť:



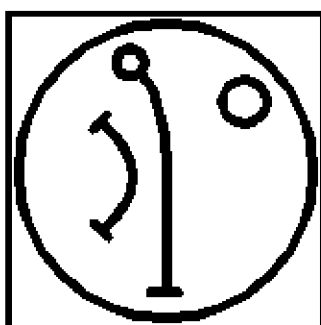
Dvacáté-druhé jméno je ZAHRIM

Pobil v bitvě deset tisíc zástupů. Válečník mezi válečníky. Pokud si to kněz přeje, umí zničit celé vojsko.. Jeho slovo je MASHSHAGARANNU a jeho pečeť:



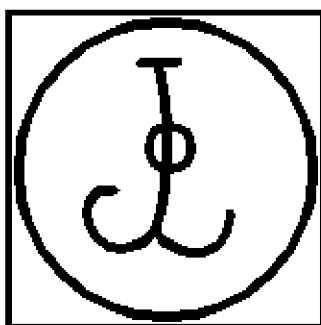
Dvacáté-třetí jméno je ZAHGURIM

Jako ZAHURIM, je to nejstrašnější protivník. Říká se, že ZAHGURIM zabíjí pomalu a nepřírodným způsobem. Nevím, neboť jsem tohoto ducha nikdy nevzýval. Je to na tvé riziko. Slovo je MASHTISHADDU a pečeť:



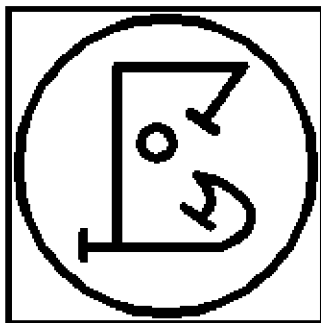
Dvacáté-čtvrté jméno je ENBILULU

Tato síla umí najít vodu uprostřed pouště, nebo na vrcholech hor. Zná tajemství vod a řek proudících pod zemí. Velmi užitečný duch. Jeho slovo je MASHSHANEBBU a jeho pečeť je tato:



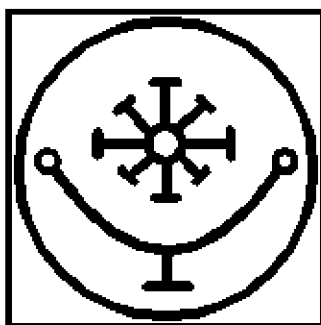
Dvacáté-páté jméno je EPADUN

Toto je pán veškerého zavlažování. Umí přinést k tvým nohám vodu ze vzdáleného místa. Ovládá nejsubtilnější rozvržení země a vědění všech zemí, kde může být nalezena hojnost vod. Jeho slovo je EYUNGINAKANPA a jeho pečeť je tato:



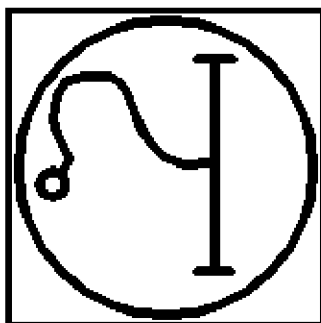
Dvacáté-šesté jméno je ENBILULUGUGAL

Síla, která řídí všechny růst a vše, co roste. Dává znalost obdělávání a umí během měsíce zásobit hladovějící město jídlem pro třináct měsíců. Velice ušlechtilá síla. Jeho slovo je AGGHA a jeho pečeť:



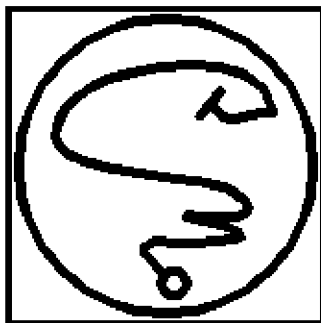
Dvacáté-sedmé jméno je HEGAL

Jako síla výše uvedená, je pánem umění zemědělství a rolnictví. Dává bohaté sklizně. Vlastní znalosti kovů země a orby. Jeho slovo je BURDISHU a jeho pečeť je tato:



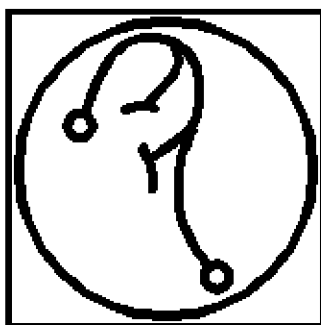
Dvacáté-osmé jméno je SIRSIR

Zhoubce TIAMAT, nenáviděný Starými, pán nad hadem, nepřítel KUTULU. Nejmnocnější Pán. Jeho slovo je APIRIKUBABADAZUZUKANPA a jeho pečeť:



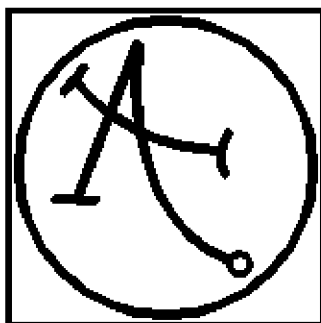
Dvacáté-deváté jméno je MALAH

Šlápl na hřbet červa a rozťal ho ve dví. Pán statečnosti a odvahy. Dává tyto vlastnosti knězi, který si to přeje, nebo jiným, podle soudu kněze. Slovo je BACHACHADUGGA a pečeť:



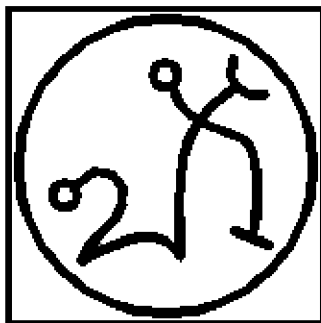
Třicáté jméno je GIL

Poskytovatel semena. Milovaný ISHTARou, jeho síla je tajemná a prastará. Zajišťuje, aby ječmen rostl a ženy rodily. Potentního činí impotentním. Jeho slovo je AGGABAL a jeho pečeť je tato:



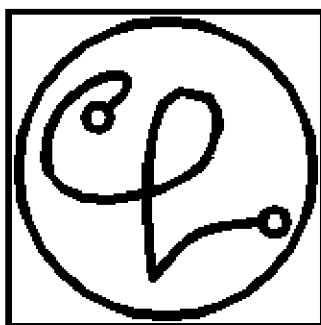
Třicáté první jméno je GILMA

Zakladatel měst, držitel znalostí architektury, již byli postaveny proslulé chrámy URu; stvořitel všeho, co je stálé a nepohyblivé. Jeho slovo je AKKABAL a jeho pečeť je tato:



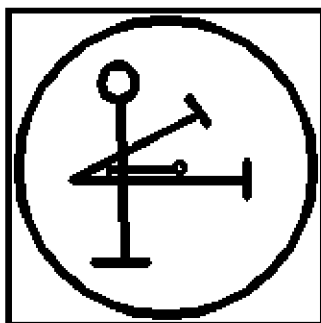
Třicáté-druhé jméno je AGILMA

Ten, jenž přináší déšť. Zapřičiňuje, aby přišly mírné deště, anebo dává povstat velké bouři a hřmění, stejně jako může zničit vojska, města a úrody. Jeho slovo je MASHSHAYEGURRA a jeho pečeť je:



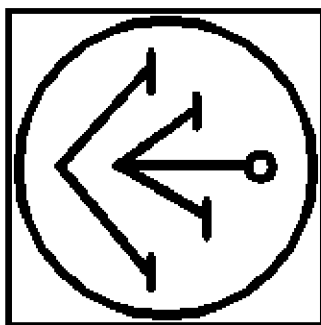
Třicáté-třetí jméno je ZULUM

Ví kam zasadit a kdy zasadit. Dává vynikající radu ve všech druzích povolání a obchodování. Chrání člověka před zlými obchodníky. Jeho slovo je ABBABAAL a jeho pečeť je tato:



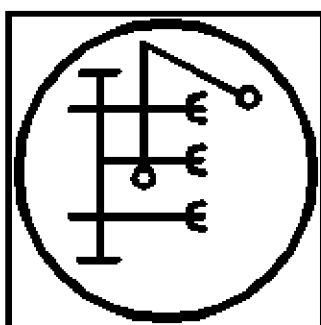
Třicáté-čtvrté jméno je MUMMU

Síla daná MARDUKovi, aby utvořil svět z těla TIAMAT. Dává moudrost ohledně podmínek života před stvořením a povahy uspořádání čtyř pilířů na nichž spočívá nebe. Jeho slovo je ALALALABAAAL a pečeť je:



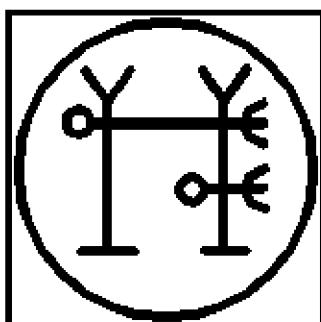
Třicáté-páté jméno je ZULUMMAR

Dává jednomu člověku obrovskou sílu deseti lidí. Vyzdvihl část TIAMAT, která se stala oblohou od části, která se stala zemí. Jeho slovo je ANNDARABAAL a jeho pečeť je:



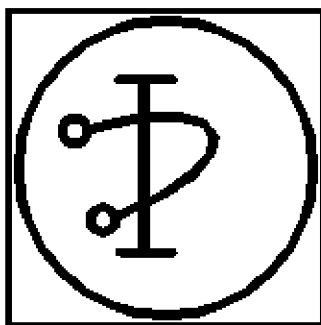
Třicáté-šesté jméno je LUGALABDUBUR

Ten, jenž zničil bohy TIAMAT. Ten, jenž porazil její zástupy. Připoutal KUTULU k Abyssu (propasti). Bojoval obratně s AZAG- THOTHem. Velký obránce i velký útočník. Jeho slovo je AGNIBAAL a jeho pečeť je tato:



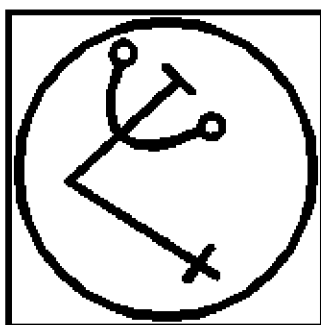
Třicáté-sedmé jméno je PAGALGUENNA

Držitel nekonečné inteligence a stanovitel přirozenosti věcí, které ještě nebyly učiněny, a duchů, kteří ještě nebyli stvořeni. Zná sílu bohů. Jeho slovo je ARRABABAAL a jeho pečeť je tato:



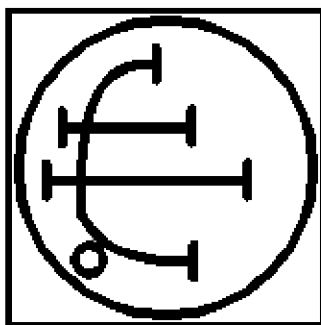
Třicáté-osmé jméno je LUGALDURMAH

Pán vysokých míst, strážce obloh a všech drah v nich. Nic nepřekročí hvězdný živel bez vědomí této síly. Jeho slovo je ARATAAGARBAL a jeho pečeť je tato:



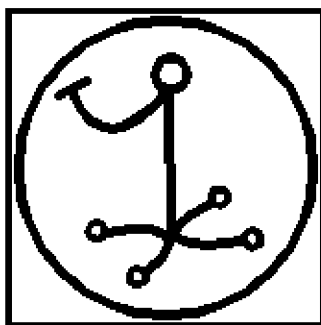
Třicáté-deváté jméno je ARANUNNA

Dárce moudrosti, rádce našich otců, ENKI, znalec magické smlouvy, zákonů a přirozenosti bran. Jeho slovo je ARAMANNGI a jeho pečeť je tato:



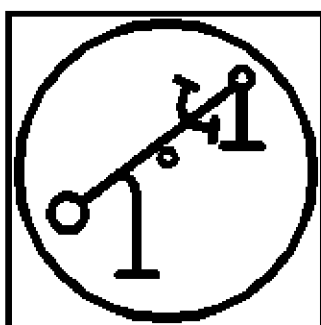
Čtyřicáté jméno je DUMUDUKU

Držitel hole z lapis lazuli, znalec tajného jména a tajného čísla. Nesmí ti je odhalit, avšak může mluvit o jiných, stejně podivuhodných věcech. Jeho slovo je ARATAGIGI a jeho pečeť je:



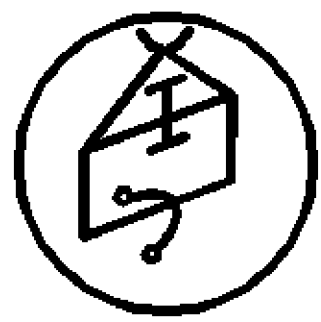
Čtyřicáté-první jméno je LUGALANNA

Síla nejstarší ze Starších, vlastní tajemství znalosti světa, kdy Staří a Starší byli jednotní. Zná podstatu Starých a ví, kde může být nalezena. Jeho slovo je BALDIKHU a jeho pečeť je tato:



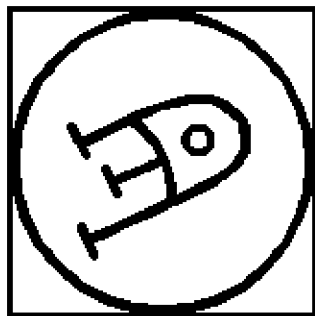
Čtyřicáté-druhé jméno je LUGALUGGA

Zná podstatu všech duchů, mrtvých i nezrozených, hvězdných i pozemských, stejně jako duchů vzduchu a duchů větru, kteréžto věci ti může povedět a ty porosteš v moudrosti. Jeho slovo je ZIDUR a jeho pečeť je tato:



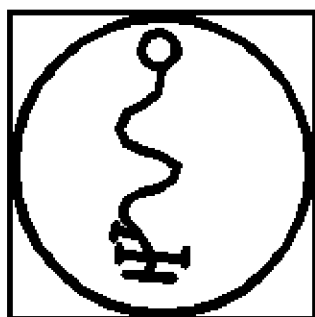
Čtyřicáté-třetí jméno je IRKINGU

Toto je síla, která dala zajmout vůdce vojsk Starých, KINGUa mocného démona, kterého se MARDUK mohl zmocnit a s jeho krví tak stvořit lidský rod a pečeť smlouvy. Jeho slovo je BARERIMU a jeho pečeť je tato:



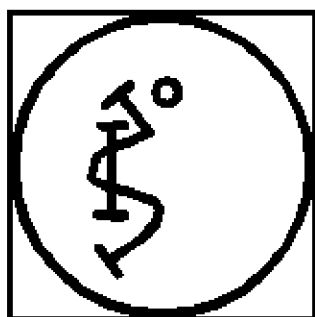
Čtyřicáté-čtvrté jméno je KINMA

Soudce a pán bohů z jehož jména se chvějí strachem. Aby bohové nemohli chybovat, bylo této síle dáno, aby dohlížela nad jejich činností, aby tak podléhali zákonům a byli v souladu se smlouvou, neboť bohové jsou zapomnětliví a velmi vzdálení. Jeho slovo je ENGAIGAI a jeho pečeť je tato:



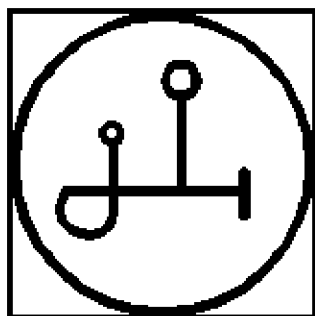
Čtyřicáté-páté jméno je ESIZKUR

Tento duch má znalost délky života každého člověka, dokonce i rostlin, démonů a bohů. Vyměřuje všechny věci a zná jejich místo. Jeho slovo je NENIGEGAI a jeho pečeť je tato:



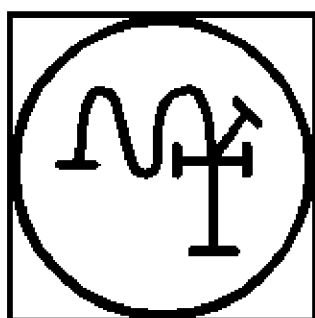
Čtyřicáté-šesté jméno je GIBIL

Této síle byla dána říše ohně a výhně. Drží ostrý hrot meče a kopí a dává porozumění v práci s kovy. Také dává povstat blesku, který vychází ze země a nechává na obloze objevit se mečům. Jeho slovo je BAALAGNITARRA a jeho pečeť je tato:



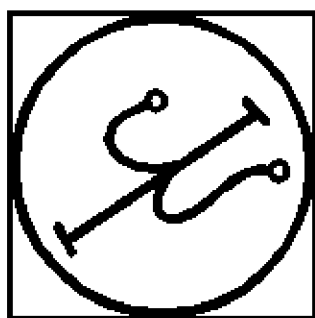
Čtyřicáté-sedmé jméno je ADDU

Dává povstat bouřím, které zaplňují celé nebe a způsobuje, že se hvězdy třesou a brány IGIGI na svých místech chvějí. Umí zaplnit nebe svým jasem, dokonce i v nejtemnější hodině noci. Jeho slovo je KAKODAMMU a jeho pečeť je tato:



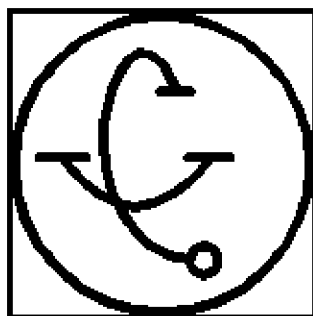
Čtyřicáté-osmé jméno je ASHARRU

Znalec záludných cest. Dává poznání budoucnosti, ale také věcí minulých. Uvedl bohy v jejich drahách a předurčil jejich cykly. Jeho slovo je BAXTANDABAL a toto je jeho pečeť:



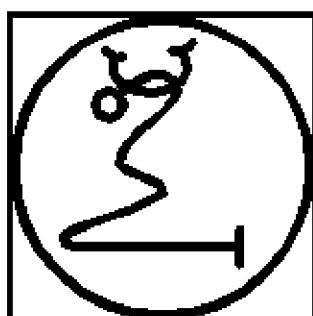
Čtyřicáté-deváté jméno je NEBIRU

Duch brány MARDUKa. Řídí všechny věci v jejich cestách a pohybuje křížením hvězd podle způsobu známého Chaldejčům. Jeho slovo je DIRGIRGIRI a jeho pečeť je tato:



Padesáté jméno je NINNUAM

Toto je síla MARDUKa, jakožto pána všeho, soudce soudů, rozhodčího usnesení, ten jenž určuje zákony a vládne králům. Nesmí být volán, aby nezničil město, nebo neusmrtil krále. Jeho slovo je GASHDIG a jeho pečeť je tato:



Zde končí kniha padesáti jmen, jíž mně bohové poskytli sílu a čas, ve kterém jsem ji sepsal. Tato kniha nesmí být ukázaná nečistým, profánním, nebo nezasvěceným, aby na tebe a na tvé pokolení nebyla přivolána strašlivá kletba knihy.

Duchu knihy, rozpomeň se!

