

este e um documento

[<http://mortesubita.ifrance.com>]

NECRONOMICON

O LIVRO DOS NOMES MORTOS por Abdul al Hazred



Outros assuntos que podem
ser do seu interesse agora:



I

Dos Antigos e sua descendência

Os Antigos foram, são e serão.

Das estrelas obscuras vieram até onde o Homem teria nascido, invisíveis e repugnantes. Desceram sobre a Terra primitiva.

Sob os oceanos permaneceram em latência durante as eras, até que os mares se retiraram. Reproduziram-se rapidamente depois e nesta multidão começaram a reinar sobre a Terra.

Sobre os pólos gelados edificaram poderosas cidades e nas alturas os templos daqueles que a natureza não reconhece e os deuses amaldiçoaram.

E sua descendência invadiu a Terra e seus filhos sofreram durante as eras. Construíram com suas mãos os colmados (*shantaks*) de Leng; e as entidades aterradoras que permaneciam nas abóbadas primitivas de Zin os reconheciam como seus deuses. Engendraram o Ha-hag e as Entidades Lúgubres que reinam sobre a Noite. O Grande Cthulhu é seu irmão, os shaggoths hirsutos, seus escravos. Os dholes prestaram-lhes homenagem à noite no vale Pnoth e Gugs entoa-lhes suas loas sob os cimos da antiga Throk. Caminharam no meio das estrelas e percorreram a terra. A cidade de Irem no grande deserto conheceu-os; Leng viu-os passar no Deserto Gelado e a Cidadela sem idade construída sobre as alturas coroadas pelas nuvens de Kadath. O desconhecido traz sua marca. Os Antigos avidamente oprimiram os caminhos das trevas e suas blasfêmias inundaram a terra, a criação inteira inclinou-se diante de sua potência e reconheceu sua perversidade. E os deuses mais antigos abriram os olhos e constataram as abominações daqueles que assolavam a Terra. Em sua cólera, voltaram-se contra os Antigos, que permaneceram em sua injustiça, e os expulsaram da terra para o vazio dos espaços onde reina o caos e que não abrigam qualquer forma. E os deuses mais antigos apuseram seu emblema sobre o Grande Pórtico e os Antigos foram impotentes contra sua potência.

Então, o apavorante Cthulhu surgiu das profundezas e enfureceu-se contra os Guardiães da Terra. Eles ataram suas garras venenosas por meio de poderosas imprecações e o encerraram na cidade de R'lyeh onde, oculto, sob as ondas,

dormirá e sonhará com a morte até o fim dos tempos.

E atrás desse Pórtico vivem atualmente os Antigos, não em espaços conhecidos pelos homens, mas os espaços que os separam. Vagueiam além das esferas celestes e esperam, sempre, o momento do retorno. Pois a Terra conheceu-os e os conhece para sempre. Esses antigos têm Azathoth como seu senhor, o louco informe, e permanecem com ele na caverna negra situada no centro do infinito. É ali que ele devora vorazmente, num caos total, em meio ao rufar demente de tambores ocultos, o som dissonante de hórridas flautas e o uivar incessante de deuses cegos e idiotas que subsistem e gesticulam sem objetivo pela eternidade. A alma de Azathoth se encontra em Yog-Sothoth e assinalará aos Antigos quando as estrelas indicarem que chegou o momento do retorno. Pois Yog-Sothoth é o pórtico pelo qual passarão aqueles que povoam o vazio quando retornarem. Yog-Sothoth conhece os meandros do tempo, pois o Tempo é Um para ele. Sabe de onde os Antigos provêm, em tempos recuados; sabe de onde sairão quando o ciclo recomeçar.

Depois do dia vem a noite. O tempo dos homens passará e os Antigos retornarão de onde vieram. Saber-se-á, então, que nada mais eram que impureza e, malditos, terão conspurcado a terra.

II

Das épocas e estações a observar

Toda vez que se quiser chamar quem está em outra parte, será preciso notar convenientemente as estações e as épocas durante as quais as esferas se interceptam, e o fluxo de influências advindas do vazio.

Deve-se observar o ciclo da Lua, os deslocamentos planetários, o curso do Sol através do zodíaco e a ascensão das constelações.

Os Ritos Finais só serão ultimados durante as estações que lhes correspondem, a saber: Candeias (segundo dia do segundo mês); primeiro de maio (vigília do mês de Maia); primeiro de agosto (o primeiro dia do oitavo mês); a Quaresma (décimo-quarto dia do nono mês) (*sic*); e o dia de Todos os Santos (a vigília do mês de novembro).

Evoca-se o terrível Azathoth assim que o Sol adentra o signo de Áries, de Leão ou de Sagitário; quando a Lua é minguante e Marte e Saturno entram em conjunção.

Yog-Sothoth, em sua potência, responderá aos encantamentos assim que o Sol entrar na casa de Leão e chegue primeiro de agosto.





Evoca-se o terrível Hastur na noite de Candeias, assim que o Sol estiver no signo de Aquário e Mercúrio em trígono. O Grande Cthulhu só pode ser invocado na vigília do dia de Todos os Santos, assim que o Sol estiver na casa de Escorpião e Orion em ascensão. Quando Todos os Santos recair no ciclo da Lua Nova, o poder será ainda maior.

Conjura-se Shub-Niggurath assim que os fogos de primeiro de maio brilham sobre as colinas e o Sol se encontra na Segunda Casa, e repetem-se os Ritos na Quaresma assim que surge aquele que é Negro.

III

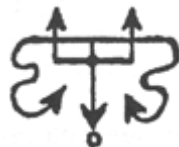
Para erigir as pedras

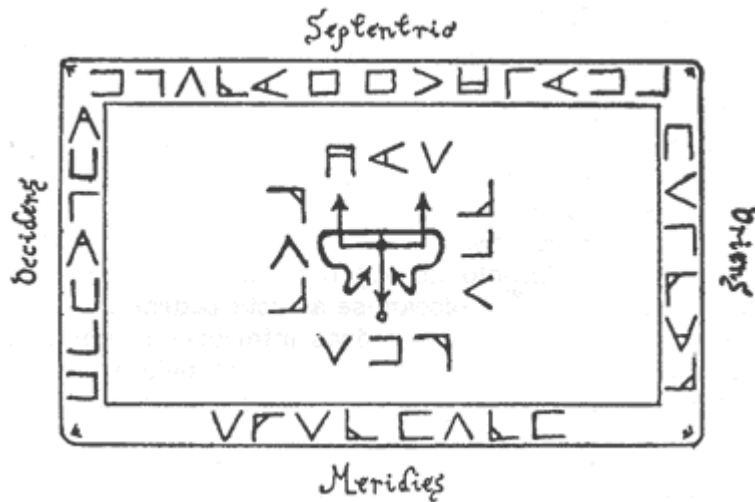
A fim de construir o Pórtico pelo qual se manifestarão os provenientes do vazio, deve-se erigir as pedras nesta configuração. As quatro pedras cardinais que definirão a direção dos quatro ventos que sopram conforme a estação devem ser postas primeiro.

No rumo norte deve ser colocada a pedra dos Grandes Frios que será a porta do vento de inverno e nela grava-se o símbolo de Touro, signo da Terra . No rumo sul, a cinco passos da pedra que indica o norte, deve ser colocada a pedra dos Grandes Calores, por onde sopram os ventos do verão, e nela deve ser gravado o signo do Leão-Serpente . A pedra do vento uivante será colocada ao leste, onde intervém o primeiro equinócio, e terá o signo da água . A pedra das torrentes sonoras deve ser erigida a oeste e para o interior, a cinco passos da pedra que marca o leste, ali onde, à tarde, se põe o sol e recomeça o ciclo da noite. A pedra deve ser marcada com o símbolo do signo de Escorpião cuja cauda atinge as estrelas . Colocam-se as sete pedras dos errantes pelo céu, mas não as quatro pedras interiores e, por suas influências diversas, a sede da potência estabelecer-se-á.

Ao norte, atrás da pedra dos Grandes Frios, deve ser posta primeiramente a pedra de Saturno a uma distância de três passos. Feito isto, as demais pedras devem ser postas, à mesma distância, em sentido anti-horário (da direita para a esquerda): a de Júpiter, a de Mercúrio, a de Marte, a de Vênus, a do Sol e a da Lua, marcando-se cada uma com o signo que lhe é próprio. No centro dessa configuração deve ser instalado o Altar dos Veneráveis Antigos marcado pelo símbolo de Yog-Sothoth e pelos Nomes Poderosos de Azathoth, de Cthulhu, de Hastur, de Shub-Niggurath e de Nyarlathotep.

Essas pedras serão as Portas pelas quais serão invocados aqueles que se encontram fora do tempo e do espaço dos homens. Ora-se sobre essas pedras à noite quando a luz da Lua desfalece, voltando-se o rosto para a direção de onde Eles virão, pronunciando-se as palavras e fazendo os gestos que trarão os Antigos e lhes permitirão caminhar novamente sobre a Terra.





IV

Dos diferentes signos

Para serem utilizados nos Ritos, estes signos poderosíssimos devem ser feitos com a mão esquerda.

O primeiro signo é aquele de Voor que é, por natureza, o verdadeiro signo dos Antigos. Este signo deve ser feito toda vez que se deseje invocar Aqueles que esperam, sempre, além do umbral.

O segundo signo é aquele de Kish; derruba todas as barreiras e abre as portas dos planos mais recuados.

Em terceiro lugar está o signo de Koth, que guarda os Pórticos e os caminhos de

acesso.

O quarto signo é aquele dos deuses mais antigos. Protege os que invocam os Poderes, a noite, afasta as ameaças e dissolve os antagonismos.

(Nota: este signo dos deuses mais antigos apresenta, também, uma outra forma e, assim que estiver grafado sobre a pedra cinza de Mnar, servirá para reter para sempre os poderes dos Veneráveis Antigos.)

Os Signos de Poder



O Signo de Voor



O Signo de Kish



O Signo de Koth



O Signo dos Deuses Precedentes (mais antigos)

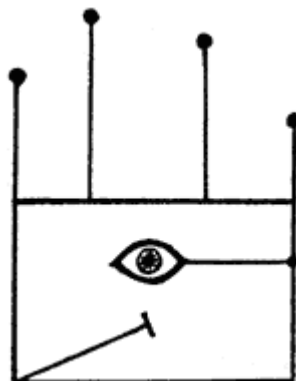
O Signo dos Deuses Mais Antigos



Quando se desejar fechar
As portas deve-se gravar o Grande Signo
Dos deuses mais antigos sobre a pedra de Mnar
E colocá-la diante das portas

O emblema de Koth

Sempre que se gravar o signo de Koth, dever-se-á formá-lo assim:



V

Para produzir o incenso de Zkoba

No dia e na hora de Mercúrio, com a Lua ascendente, deve-se juntar mirra, civete, benjoim e absinto, fécula pérsica (assa foetida), gálbano e almíscar em quantidades iguais. Deve-se misturar e reduzir o todo a pó fino. Coloca-se o resultado num recipiente de vidro verde, que deve ser fechado com um tampão de bronze previamente gravado com os caracteres de Marte e Saturno.

Ergue-se o recipiente em direção aos Quatro Ventos e profere-se em voz alta estas palavras de invocação:

Para o norte: Zijmuorsobet, Noijm, Zavaxo!

Para o leste: Quehajj, Abawo Noquetonaiji!

Para o sul: Oasaij, Wuram, Thefotoson!

Para o oeste: Zijronaifwetho, Mugelthor, Mugelthor-Yzxe!

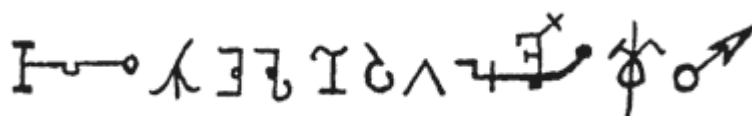
Cobre-se o recipiente com um pedaço de veludo negro e coloca-se à parte. Durante sete noites consecutivas deve-se expor tal recipiente ao luar durante uma hora, deixando-o sempre sob o veludo do cantar do galo ao pôr-do-sol.

Depois disso o incenso poderá ser usado e terá tais poderes que ao ser utilizado permitirá que se conclamem e governem as Legiões Infernais.

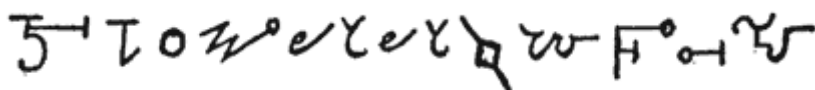
Nota: assim que se o emprega para os Ritos Finais, pode-se aumentar a potência do incenso juntando-lhe uma parte igual de múmia egípcia sob forma de pó.

Utilizar o perfume de Zkoba em todas as cerimônias da Arcaica Tradição e lançar as essências sobre carvões incandescentes de teixo ou de carvalho. Logo que os espíritos se aproximarem, a fumaça odorífera os encantarà e os fascinarà, submetendo seus poderes à nossa vontade.

Caracteres de Marte



Caracteres de Saturno



VI

Para obter o pó de Ibn-Ghazi o pó místico de materialização

Toma-se da terra na tumba - onde o corpo tenha permanecido durante, pelo menos, duzentos anos - e divide-se-a em três partes. Juntam-se duas partes de amaranto, uma parte de folhas de hera piladas e uma parte de sal fino.

Mistura-se tudo num cadinho aberto no dia e hora de Saturno.

Sobre tais ingredientes assim reunidos faz-se o signo de Voor; encerra-se, a seguir, essa poeira num pequeno cofre de chumbo sobre o qual se grava o signo de Koth.

Utilização do pó

Quando se deseja observar a manifestação aérea dos espíritos, atira-se uma pitada de pó na sua direção. Não esqueças de fazer o signo dos deuses mais antigos assim que os espíritos aparecerem, sem o que as garras das trevas penetrarão em tua alma.

VII

O unguento de Khephnes, o egípcio

Aquele que untar seu crânio com o unguento de Khephnes poderá ver em seu sono os tempos futuros.

Assim que aumentar a luminosidade da Lua, coloca-se em um crisol de terra uma boa quantidade de óleo de lótus, salpica-se com uma onça de mandrágora em pó e mistura-se com um raminho em forma de forquilha, de arbusto espinhoso. Feito isso, proferem-se os encantamentos de Yebisu (presentes em vários pontos do papiro):

Eu sou o Senhor dos Espíritos
Oridimbai, Sonadir, Episghes,
Eu sou Ubaste, Ptho nascido de Binui Sphe, Phas;
Em nome de Auebothiabathabaithobeuee

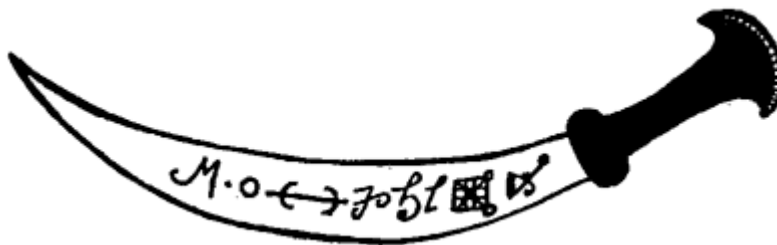
Dai-me o poder!
Dai-me o poder!
Dai-me o poder!

Quando as chamas se tornarem azuis - eis o sinal de que os espíritos terão aceito o pedido - tempera-se então a lâmina num banho de salmoura e fel de galo.

Queima-se o incenso de Zkoba em oferenda aos espíritos que foram evocados e faz-se com que voltem a suas moradas pronunciando estas palavras:

Em nome de Azathoth e de Yog Sothoth, de seu fiel servidor Nyarlathotep e pelo poder do signo (fazer o signo dos deuses mais antigos) eu vos despeço. Afastai-vos em paz e só retornai quando eu vos chamar. (Fecha-se as portas com o signo de Koth)

Envolve-se a cimitarra com um véu de seda negra e coloca-se à parte até que seja necessária. Lembre-se: ninguém mais deve deitar mão sobre tal cimitarra - caso em que seus poderes serão perdidos para sempre.



IX

O Alfabeto de Nug-Soth



Nota: nas runas místicas de Nug-Soth o K era substituído pelo C latino

X

A Voz de Hastur

Ouve a voz do terrível Hastur, ouve o suspiro que aflige o curso louco do Último Vento que turbilhona tenebrosamente em meio às estrelas mudas.

Escuta-o uivar, com suas presas de serpente, do fundo das entranhas da terra; Ele cujo troar constante preenche os céus sem idade de Leng que permanece oculto.

Seu poder assola a floresta e pulveriza as cidades, mas ninguém conhecerá a mão que bate e a alma que destrói, pois Aquele que é Maldito avança, sem rosto e sua forma permanece ignota para os homens.

Ouve então, sua voz nas horas sombrias, responde a seu apelo - chamando-o, inclina-te e ora à sua passagem, mas não pronuncia Seu Nome em voz alta.

XI

Sobre Nyarlathotep

Ouço o Caos Rastejante que clama além das estrelas. Criaram Nyarlathotep que seria seu mensageiro e vestiram-no de Caos para que sua forma esteja sempre oculta entre as estrelas.

Quem conhecerá o mistério de Nyarlathotep? Ele é a máscara e a vontade

Daqueles que existem desde antes do início dos tempos. É o Sacerdote do Éter, Aquele que reside nos Ares e possui numerosas faces de que ninguém se recordará. As vagas gelam diante dele, os deuses temem Sua evocação. Ele murmura nos sonhos dos homens e, contudo, quem conhece Sua forma?

XII

Leng do deserto gelado

Quem procurar no Norte, além das terras crepusculares de Inquanok, encontrará no meio do deserto gelado o obscuro e vasto platô de Leng, três vezes proibido.

Reconhece-se Leng, que o tempo evitou, com fogos maldosos que queimam sempre e com gritos agudos dos pássaros de Shantak, cobertos de escamas que se movem nas alturas dos ares; com os bramidos de Na-Hag que se oculta nas cavernas invadidas pela noite e assombra os sonhos dos homens com uma estranha loucura, bem como no templo de pedra cinzenta sob o Antro da Noite, no qual reside aquele que usa a Máscara Amarela e vive só.

Mas atenta, Homem, atenta Àqueles que erram nas Trevas sobre as muralhas de Kadath; pois aquele que chegar a ver suas cabeças cobertas por uma mitra cairá nas garras do destino.

XIII

Kadath, a incógnita

Então, quem conhece Kadath?
Pois quem conhecerá aquela
Que se encontra, sempre, num tempo curioso
Entre ontem, hoje e amanhã.

Desconhecida em meio ao Deserto Gelado estende-se a Montanha de Kadath onde se ergue, nos picos ocultos, um Castelo de Ônix. Sombrias nuvens velam o pico imponente que fulgura sob antigas estrelas e, lá, o silêncio recobre as torres gigantescas e constrói muros interditos.

Inscrições malditas guardam a porta lavrada por mãos esquecidas e infeliz daquele que ousar passar por tais portas terríveis.

Os Deuses da Terra se rejubilam onde Outros caminharam, há pouco, em corredores místicos e sem idade de que alguns, em seus sonhos, viram as pálidas abóbadas, através de olhos estranhos e extintos.

XIV

Para evocar Yog-Sothoth

Pois Yog-Sothoth é a Porta
E sabe de onde vieram os Antigos

No passado e de onde virão
Novamente quando o ciclo recomeçar.


Quando se quiser evocar Yog-Sothoth, aguarda-se que o Sol esteja na Quinta Casa em trígono com Saturno. Penetra-se na zona delimitada pelas pedras e traça-se o Círculo de evocação utilizando-se a cimitarra mística de Barzai.

Faz-se três vezes o giro do Círculo em sentido anti-horário e, voltando-se para o Sul, pronuncia-se a conjuração que abre o Pórtico:

A conjuração:

Ó vós que residis nas Trevas do Vazio Imenso, vinde vamente à, Terra, eu vos suplico!

Ó vós que estais além das Esferas do tempo, ouvi minha prece!

(fazer o sinal de "Caput Draconis"  (a cabeça do dragão)

Ó vós que sois a Porta e o caminho, vinde, vosso servidor vos chama!
(fazer o signo de Kish)

Benatir! Cararkau! Dedos! Yog-Sothoth! Vinde! Vinde! Pronuncio as palavras consagradas, quebro vossos liames, arranquei o selo, passai pela Porta e penetrai no Mundo, faço Vosso Signo!


(fazer o signo de Voor)

Traçar o Pentagrama do Fogo e pronunciar o encantamento que permite ao Mui Grande se manifestar diante da Porta:



O encantamento:

Zyweso, wecato keoso, Xunewe-rurom Xeverator. Menhatoy, Zywehorosto zuy, zururogos Yog-Sothoth!Orary Ysgewot, honor athanatos nywe zumquros, ysechyorosest Xoneozebethoos Azathoth! Xono, Zuwezet, Quyhet kesos ysgeboth Nyarlathotep! zuy rumoy quano duzy Xeuerator YSHETO, THYYM, quaowe xeuerator phoe nagoo, Hastur! Hagathowos yachyros, Gaba Shub-Niggurath! meweth, xosoy Vzewoth!

(fazer o sinal de Cauda Draconis)  (a cauda do Dragão) TALUBSI! ADULA!
ULU! BAACHUR!

Vinde Yog-Sothoth! Vinde!

Então ele virá e trará seus Globos e responderá a todas as questões que se quiser fazer. E revelará o segredo de seu Emblema, graças ao qual se ganhará o favor dos Antigos quando retornarem à Terra.

E quando sua Hora tiver passado, a maldição dos deuses mais antigos estará sobre ele e ele retornará para além da Porta, onde permanecerá até que seja

chamado.

O Círculo de evocação



XV

Para evocar os globos

Os Globos de Yog-Sothoth são treze e representam o poder da Horda-Parasita de seus servidores que executam suas ordens no mundo.

Invoca-se a eles sempre que se necessitar de algo; transferirão seu poder a quem os invocar com os encantamentos desejados e fizer seu signo.

Tais Globos possuem múltiplos nomes e aparecem sob diferentes formas.

O primeiro é Gomory, que tem a forma de um camelo com uma coroa de ouro na cabeça. Comanda vinte e seis legiões de espíritos infernais e dá o conhecimento de todas as jóias e talismãs mágicos.

O segundo espírito é Zagan, sob a forma de um grande touro ou de um rei de aspecto terrível. Reina sobre trinta e três legiões e ensina os mistérios do mar.

O terceiro chama-se Sytry e assume a forma de um grande príncipe. Possui sessenta legiões e desvela os segredos do futuro. Eligor é o quarto espírito; apresenta-se como um homem vermelho, tendo uma coroa de ferro sobre a cabeça. Comanda, também, sessenta legiões e traz a vitória nos combates, e prediz os conflitos futuros.

O quinto espírito tem por nome Durson; acompanhado por vinte e dois demônios

familiares, apresenta-se como um corvo. Pode revelar todos os segredos do oculto e falar sobre os tempos de antanho. O sexto é Vual; tem a forma de uma nuvem negra e ensina todas as linguas antigas.

O sétimo é Scor, o qual assume a forma de uma serpente branca. Trará dinheiro, caso se peça.

O oitavo é Algor. É uma borboleta que pode revelar segredos e assegurar os favores de príncipes e reis poderosos.

O nono é Sefon, que tem os traços de um homem de rosto verde e o poder de mostrar onde tesouros estão ocultos.

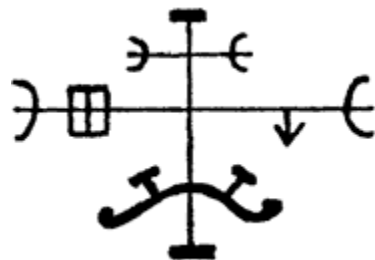
Partas é o décimo. É um grande abutre que revela as virtudes das ervas e das pedras, que faculta tornar-se invisível e restitui a visão perdida.

O décimo primeiro espírito é Gamor. Aparece sob a forma de um homem e pode ensinar o modo de se obter os favores de grandes personalidades e de afastar todos os espíritos que guardam um tesouro.

Umbra é o décimo segundo, um gigante. Transporta dinheiro de um lugar para outro, se solicitado e dá o amor da mulher que se desejar.

O décimo terceiro espírito é Anaboth, que se manifesta sob a forma de um sapo amarelo. Tem o poder de tornar alguém experto em necromancia, pode afastar todos os demônios perturbadores e falar de coisas estranhas e secretas.

Sempre que se evocar os Globos, deve-se traçar primeiramente este signo sobre o solo:



Depois evocar os espíritos desta forma:

EZPHARES, OLYARAM, IRION-ESYTION;

ERYONA, OREA, ORASYM, MOZIM!

Por estas palavras e em nome de Yog_Sothoth, que é vosso senhor, eu vos conclamo com todas as minhas forças (dizer o nome).

Para que me assistais no momento em que de vós necessito!

Eu vos ordeno a vir pelo signo de Poder!

(fazer o sigmo de Voor)

Dessarte o espírito aparecerá e responderá aos pedidos. Se permanecer invisível,

soprar sobre o pó de Ibn-Ghazi - ele aparecerá imediatamente.

Para despedir aqueles que foram convocados, apaga-se o signo com a cimitarra de Barzai proferindo as palavras:

CALDULECH! DALMALEY! CADAT!

(fecha-se empregando o sigrio de Koth)

Nota: se, ao aparecerem, os espíritos se recusarem obstinadamente a falar, golpeia-se o ar com a cimitarra três vezes e diz-se ADRICANOROM DUMASO! - o que lhes desatará a língua e fará com que respondam às questões.

XVI

Adjuração do grande Cthulhu

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

Uma exortação ao grande Cthulhu para aqueles que desejam se tornar senhores de seus favoritos.

No dia e na hora da Lua, com o Sol em Escorpião, prepara-se um tablete de cera e apõem-se os caracteres de Cthulhu e Dagon. Submete-se ao incenso de Zkoba e põe-se de parte.

Na vigília de Todos os Santos deve-se buscar um lugar solitário dominando o oceano. Toma-se o tablete na mão direita e, com a mão esquerda, faz-se o signo de Kish. Profere-se três vezes o encaniamento e, assim que a última palavra tiver se evolado, lança-se o tablete nas vagas, dizendo:

Em sua morada de R'lyeh, Cthulhu, morto, aguarda sonhando; mas retornará e seu Reinado se estenderá por toda a Terra.

Ele virá, então, em visita durante o sono e mostrará seu signo pelo qual desvelará os segredos das profundezas.

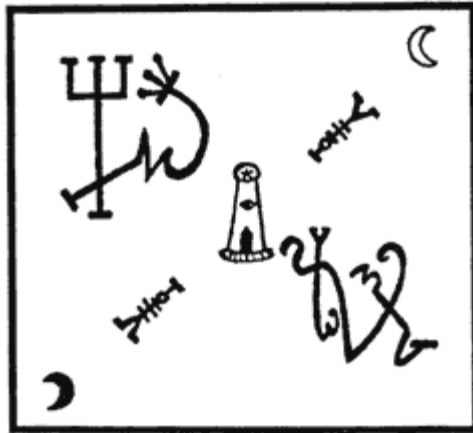
O encantamento

Vós que jazeis, morto mas sonhando
 Escutai o chamado de vosso servidor,
 Escutai-me, ó Poderoso Cthulhu!
 Escutai-me, Senhor dos Sonhos!
 Encerraram-vos em vossa Torre de R'lyeh
 Mas Dagon quebrará vossas cadeias malditas
 E vosso Reino voltará
 Os Espíritos das Profundezas conhecem vosso Nome secreto
 A Hidra conhece Vosso Antro
 Dai-me vosso signo, a fim que eu conheça
 Vossa vontade sobre a Terra
 Assim que morrer a Morte, vosso tempo advirá
 E vosso sono terminará;
 Dai-me o poder de acalmar as vagas
 Para que ouça Vosso Chamado.

Assim que se tiver repetido este encantamento por três vezes, lançar o tablete às vagas, dizendo:

Em sua morada de R'lyeh, Cthulhu, Morto, aguarda sonhando; mas retornará e seu Reinado se estenderá por toda a Terra.

O Tablete de R'lyeh



XVII

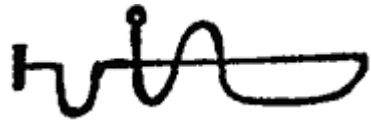
Invocação de Shub-Niggurath, o Negro

Onde as pedras foram dispostas, invoca-se a Shub-Niggurath. Todos os prazeres terrestres serão concedidos a quem conhece os signos convenientes e pronuncia as palavras corretas.

Assim que o Sol ingressa no signo de Áries e a noite vem, volta-se o rosto para o Vento Norte e pronuncia-se em voz alta:

Iah! Shüb-Niggurath
 Grande Cabra negra dos Bosques
 Eu vos invoco!
 (ajoelhar-se)
 Respondei ao apelo de vosso servidor
 Que conhece as palavras mágicas!
 (fazer o signo de Voor)
 Saí de vosso sono
 E vinde seguido de multidão!
 (fazer o signo de Kish)
 Faço o signo e profiro as palavras
 Que abrem as portas!
 Vinde, digo-vos, viro a Chave
 Imediatamente! Percorrei, de novo, a Terra!

Lançam-se os perfumes sobre as brasas, traça-se o emblema de Blaesu e pronunciam-se as palavras de poder:



ZARIATNATMIX, JANNA, ETITNAMUS,
HAYRAS, FABELLERON, FUBENTRONTY,
BRAZO, TABRASOL, NISA
VARF-SHUB-NIGGURATH! GABOTS MEMBROT!

E, então, Aquela que é Negra aparecerá e Aqueles que portam Cornos e que urram jorrarão por milhares da Terra. Brandir-se-á diante deles o talismã de Yhe, graças ao qual inclinar-se-ão diante da tua potência e responderão a todas as perguntas.

O Talismã de Yhe



Assim que se desejar despedir aqueles que foram evocados, pronuncia-se as palavras: IMAS, WEGHAYMNKO, QUAHERS, XEWEFARAM.

Deste modo, a Porta se fechará e faz-se o signo de Koth.

XVIII

A FÓRMULA DE DHO-HNA

Quem quer que siga este Rito
Compreendendo-o claramente passará além das
Portas da Criação e penetrará nos Abismos
Últimos, onde reside S'ngac, o Deus
Vago, que medita eternamente sobre o
Mistério do Caos.

Traça-se o ângulo Web com a cimitarra de Barzai e acende-se o incenso de Zkoba.

Penetra-se em Web pela Porta do Norte e recitando-se o encantamento de Na (assim): ZAZAS, NASATANADA, ZAZAS ZAZAS, avança-se para a extremidade mais ao Sul pelo caminho de Alfa, faz-se ali o signo de Kish, pronunciando-se a Tripla Palavra de poder três vezes: OHODOS-SCIES-ZAMONI! Avança-se então para o ângulo do Nordeste cantando-se o terceiro verso do Quinto Salmo de Nyarlathotep - sem esquecer de fazer uma quintupla genuflexão ao cruzar a linha curva:

O Todo-Um habita as Trevas
No centro de Tudo reside aquele que é Trevas
E essas Trevas serão eternas quando tudo se inclinar
Diante do Trono de Ônix.

Pára-se diante do terceiro ângulo e faz-se ainda uma vez o signo de Kish, pronunciando as palavras que abrem as Portas e detém o curso do tempo:

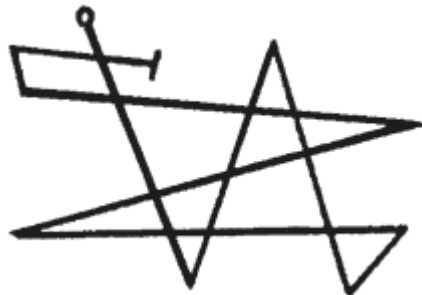
ABYSSUS-DRACONISUS, ZEXOWE-AZATHOTH!
NRRGO IAA! NYARLATHOTEP!

Segue-se o terceiro caminho partindo da extremidade Oeste e prosterna-se em silêncio (inclinar-se muito baixo por três vezes e fazer o signo de Voor). Volta-se e toma-se o caminho da transfiguração que leva ao Ângulo Último. Abre-se as Portas do Abismo repetindo-se nove vezes:

ZENOXESE, PIOTH, OXAS ZAEGOS, MAVOC NIGORSUS,
BAYAR! HEECHO! YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH!
YOG-SOTHOTH!

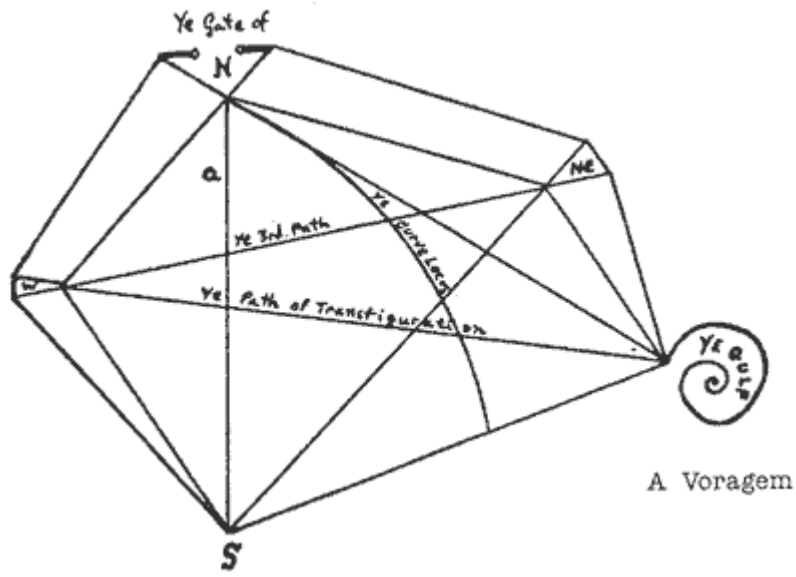
Faz-se o Signo da transformação e avança-se na voragem.

Signo da transformação



Ângulo Web

A figura será orientada na direção dos polos magnéticos da Terra.



FIM DOS FRAGMENTOS DE O NECRONOMICON



PRÉVIA GRATUITA · OFERTA POR TEMPO LIMITADO

Você chegou ao fim desta prévia.

Continue lendo "file:///D:/Meus%20Documentos/Meus%20Liv..."
e mais de 1 milhão de livros — de graça por 30 dias.

★★★★★ Mais de 1 milhão de leitores já aproveitam

Com o Kindle Unlimited, sua leitura não tem fim:

- ✓ Leia à vontade — explore mais de 1 milhão de títulos sem pagar por livro.
- ✓ Leve para qualquer lugar — baixe o app gratuito e leia onde e quando quiser.
- ✓ Em qualquer tela — celular, tablet, computador ou Kindle — você escolhe.
- ✓ Grandes autores — best-sellers e novos talentos, inclusive títulos em inglês.

COMEÇAR MEUS 30 DIAS GRÁTIS

Cobrança só após o período grátis.

- ✓ Pagamento seguro
- ✓ Acesso imediato
- ✓ Cancele quando quiser

Não precisa ter um Kindle: baixe o app gratuito e comece a ler agora.

Se não quiser ler no aplicativo Kindle, compre o livro [clikando aqui](#).