

# ***Grimorium Imperium***

*Ou*

*O Livro dos Espíritos Antigos*

*Introdução*

*O Livro da Lei das Práticas dos Mortos Adormecidos*

*Ensinamentos do Dr. John Dee*

*Extraído dos trabalhos de Abd –Al Hazred*

*Incluindo*

*A maneira de conjurar todos os Espíritos caóticos*

*O segredo dos selos e talismãs*

*A verdade dos Espíritos Antigos*

*A ultima Chave da Vida e Morte e do Universo*

*Roma 1869*

## **Nota da Primeira Edição:**

Durante sua pobreza, no ano de 1606, o Grande Astrólogo Dr. Jhon Dee foi forçado a vender muitos de seus estimados livros. Um dos que vendeu era este, o maior e mais poderoso Grimorium que contém os ensinamentos para conjurar demônios mais ferozes do que os que Salomão aprisionou. Devemos advertir que o magista deve tomar muito cuidado ao ler este livro – deve ser lido dentro de um círculo e fazer o sinal da cruz depois de cada página, se não os demônios de cada altura e esfera serão atraídos indefinidamente.

## **Introdução, *Por Dr. Jhon Dee***

Este é o livro das conjurações e subjugações poderosas dos Demônios e dos Deuses que residem em lugares muito distantes. Lugares que são após o norte e sul, leste e oeste, acima e embaixo, os lugares que são muito além da terra e dos planetas mais distantes, os lugares que estão longe da criação de Deus. Os segredos que revelarei, aprendi tarde em minha vida por volta de 1601 quando comecei a traduzir um manuscrito que eu já possuía há muitos anos, mas não havia dado muita importância a ele. Não me importei muito com ele porque me foi dado pelo mentiroso Barnabas Saul como forma de presente em prova de amizade, apesar das mentiras que havia me dito e decepções que me havia causado. Eu recebi o manuscrito de Saul em 1581 e mantive-o em minha biblioteca por muitos anos e dá-lo-ia a qualquer um que me pedisse, ele pouco me importava – Oh, como sou feliz de não haver me desfeito dele, pois agora eu reconheço quão importante suas palavras são. Em 1601 eu fiquei curioso sobre o livro e quis saber se era realmente tão valioso quanto Saul me havia dito antes de sairmos de viagem. No livro dizia que a autoria era de Abd – al Hazred que havia aprendido muito da arte secreta da conjuração dos avatares e dos espíritos que encontrou viajando no deserto. Quando eu realizei os rituais descritos neste livro, então eu realizei algo importante, pois eis aqui o livro mais poderoso já escrito pelas mãos de um mortal.

Mas eu advirto: Tenha cuidado! O livro prendeu-me. Tinha vontade de devotar-me completamente à ele. Descobri que fiquei obcecado por ele. Todos os meus outros escritos pararam e todos os temas humanos perderam a importância para mim. Este desejo pelo livro me fez devotar-lhe muitas de minhas horas acordado, e eu experimentei muitas coisas horríveis, mas eu encontrei também muitos segredos – os mais secretos. Meu desejo era ter mais tempo neste plano mortal para estudar este livro, porque reconheço agora que contém a chave de muitos mistérios, incluindo os mistérios da vida e da morte e ainda os segredos de o próprio Criador. Por favor, escute esta última advertência antes que você leia mais;

Este livro atrai muitos demônios, mesmo agora eles estarão prestando-lhe atenção, invisíveis. Eu recomendo que você reze para bani-los cada vez que virar uma página, se não você pode encontrar-se superado por eles o que significa irracionalidade, loucura e morte.

# Líber Primum

Este é o livro da Lei e das Práticas dos Espíritos Adormecidos, escritas por mim, Abd al-Hazred - o grande sacerdote e poeta. Com os segredos deste livro, os espíritos das trevas, me forneceram muitas riquezas, em forma de dinheiro e de conhecimento, eu aprendi até mesmo o conhecimento incompreensível da divindade, tal é o seu poder que eu aprendi. E aprendi também dos espíritos antigos, que viveram antes do homem, e ainda vivem sonhando, que são muitos e terríveis. Eu estive face a face com um destes muitos espíritos, o qual me iniciou nesta magia poderosa.

Uma manhã eu acordei e vi que o mundo havia mudado. O céu era mais escuro e nublado, com as vozes dos espíritos demoníacos. As flores haviam sido estranguladas. Então eu ouvi o chamado, gritando por detrás dos montes. A voz gritando por mim enlouquecida me fez suar, eu não pude simplesmente ignorar o chamado e decidi encontrar-me com a besta que me chamava gritando. Deixei minha casa e fui para o deserto com as vozes, todas ao meu redor. No deserto eu vaguei sem qualquer coisa além da roupa que eu usava, suei durante o dia e congelei-me durante a noite. Mas o chamado gritando-me manteve-me desperto.

No terceiro dia, na décima oitava hora desse dia, o chamado parou. E apareceu diante de mim um homem. O homem era completamente negro, no rosto e na roupa, e cumprimentou-me em minha língua e com meu nome. O homem disse-me seu nome e seu nome era Ebonor era um demônio. Ebonor era esse quem tinha me chamado gritando e eu não sabia ainda que era um dos mais fracos demônios que causam tormentos, era um simples mensageiro dos espíritos mais diabólicos chamados “Espíritos Antigos” que mesmo o Sacerdote mais poderoso de Deus não pode controlar completamente. Este demônio deu-me o presente de compreender todas as línguas escritas ou faladas, do homem ou da besta. É por isso que eu, Abd al-Hazred, fui capaz ler documentos originais que confundiram muitos mortais por muitas décadas. Mas eu também nunca tive paz, quando eu tento deitar para descansar ou dormir, eu posso ouvir as criaturas em torno de mim que falam, posso ouvir os pássaros e insetos do deserto e o uivo do mais terrível de todos os cães que rosna loucamente sobre a vinda dos Espíritos Antigos.

Agora que o Chamado Gritante havia findado eu retornei à minha cidade com meu novo conhecimento e tive muitas noites mal dormidas, escutando o som da besta e os

demônios menores que falam. Somente quando tudo estiver morto, eu poderia dormir também, pensava sozinho na escuridão.

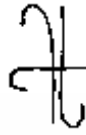
Depois de muitos dias sem sono eu saí uma vez mais para o deserto esperando encontrar Ebonor e pedir-lhe que tomasse de volta o seu dom, pois para mim era uma terrível maldição. Por três dias e dezoito horas eu vaguei novamente, e na décima oitava hora Ebonor apareceu-me. Caí diante dele implorando que retirasse o seu dom, pois estava levando meu espírito para longe de mim, mas não demonstrou nenhuma compaixão, ao invés disso disse-me que me daria mais conhecimento. Segurou a minha mão e conduziu-me abaixo das areias frias do deserto. Muito abaixo do que o homem já havia ido.

Até que nós alcançamos a porta de uma câmara secreta. Aqui você encontrará as verdades finais, mas você entenderá apenas parte delas disse-me o demônio ao abrir a porta. Então eu ouvi o chamado gritante vindo do Portal, só que desta vez era mil vezes mais intenso. Ebonor segurou minha mão e puxou-me através do ponto inicial. Através desta porta eu vi todo um conhecimento, infindável, mas somente parte dele ficou retida em minha mente.

Quando o ensinamento acabou e eu encontrei-me novamente no deserto. Ebonor riu e disse-me que a mente do homem é muito inferior à mente dos Espíritos Antigos. Eu havia aprendido na Câmara Secreta que os Espíritos Antigos eram os mais terríveis espíritos malignos que vieram do outro lado da criação para viver na Terra. Então em algum momento antes do homem nascer estes espíritos foram expulsos da Terra porque as estrelas se tornaram errantes. Todos foram expulsos, exceto Nyarlathotep, nas trevas ou no Egito o mensageiro dos espíritos Antigos, de que Ebonor era uma face. Girando longe de mim, Ebonor, rindo outra vez disse para mim que chegará o dia em que as estrelas se endireitarão outra vez e os espíritos antigos retornarão. Ao dizer estas palavras encontrei-me sozinho outra vez.

Eu decidi descansar, embora meu dom forçado ainda estivesse comigo. E f o i ao descansar q u e descobri que trazia comigo um livro, o livro continha vários nomes do Nyarlathotep, mensageiro dos Espíritos Antigos. Eu podia ler perfeitamente este livro, mas ninguém mais podia. O livro dizia que Nyarlathotep tem vinte e um nomes ou faces. Cada um destes nomes pode ser chamado em suas horas corretas a partir da terceira hora do dia até a penúltima. Cada nome contém um sinal sagrado especial que deve ser usado na evocação correta. Os nomes de Nyarlathotep são assim:

O nome da terceira hora é Etonetatae, ele é o mestre das palavras e frases mágicas e deve ser consultado muito em seu trabalho, porque entregar-lhe-á muitas palavras de poder. Etonetatae não tem nenhum corpo, mas pode manifestar-se como uma névoa ou pode permanecer invisível.



*Nota: Todos os selos de Nyarlathotep à exceção do final são feitos de três linhas e de três curvas.*

O nome da quarta hora é Odanen, que traz com ele os desejos dos Espíritos Antigos, você pode desejar comunicar-se com ele mais facilmente que com os próprios Espíritos Antigos, e é muito mais seguro. Odanen aparecerá diante do mago como uma sombra somente.



O nome da quinta hora é Banibo, que revelará ao mago a localização de tesouros esplêndidos, mas advirto - não o deixe persuadi-lo a deixar seu círculo, se começar a fazê-lo então certifique-se de sua localização e bana-o. Banibo aparece como um homem deformado emanando odor de matéria apodrecida.



O nome da sexta hora é Obinab, que revelará ao mago muitos segredos a respeito do universo. É Banibo ao contrário. Ele dirá a você que deve deixar o círculo para que ele possa fazer uma viagem de conhecimentos com você. Permaneça imóvel e insista para que ele lhe de o conhecimento que seria alcançado na viagem.



O nome da sétima hora é Bosoro, que aparecerá como uma serpente enorme e impetuosa - não olhe nos olhos dela ou você será preso para sempre, mas ordene-o que apareça em forma humana e terá que obedecer. Bosoro tem o conhecimento das mentes dos homens e você pode pedir que revele o conhecimento de um homem o qual você nomeará.



O nome da oitava hora é Oxeren, que tem o conhecimento do futuro. Ele aparecerá em um cavalo preto, que pode correr mais rapidamente do que se possa calcular.



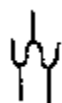
O nome da nona hora é Badero, que é o senhor dos gestos e ensinará ao conjurador muitos gestos mágicos, com que deve abrir portas e outros cadeados e até mesmo as mentes dos homens.



O nome da décima hora é Osenin, que tem o controle sobre os corpos dos homens e pode mudar um homem em toda a forma que o mago lhe disser. Osenin aparece com o corpo de um homem e a cabeça de um lagarto, envolvido em chamas.



O nome da décima primeira hora é Boxebo, que fará que todas as portas sejam abertas para o mago de modo que nada lhe seja restrito. Boxebo aparece como um inseto enorme com muitos pares de mãos.

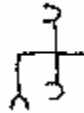


O nome da décima-segunda hora é Norano, que tem o conhecimento de todos os livros que existiram sempre e ditará ao mago qualquer livro que esteja procurando. Norano aparece como um escrevente voador.





O nome da décima terceira hora é Onaron, que tem muito conhecimento das ciências que ensinará ao mago, e pode até mesmo ser comandado a trazer os materiais raros que o mago necessite, tais como ervas e pedras. Onaron aparece na forma de um homem voador com muitos dentes longos e afiados.



O nome da décima quarta hora é Nerexo, que possui todas as informações sobre o segredo dos talismãs e dos selos. Nerexo aparece em forma de um ancião com os pés de uma cabra.



O nome da décima quinta hora é Reranber, que é o espírito mais demoníaco, e assassinará qualquer homem que for ordenado. Reranber aparecerá como um príncipe iluminado por uma luz dourada e trará consigo uma espada negra.



O nome da décima sexta hora é Orosob, que é um espírito mais libertino e obterá toda a mulher que o mago desejar. Orosob aparece sob a forma de um homem preto nu e se ele não aparecer é porque está andando pela Terra delirando sem parar, assim que você deve chamá-lo outra vez, mas não o chama mais de três vezes ou você pode irritá-lo.



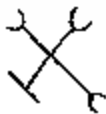
O nome da décima sétima hora é Nineso, que aparecerá exatamente como o mago. Nineso tem o poder conjurar espíritos menores e o mago deve dizer quais espíritos deve conjurar.



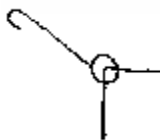
O nome da décima oitava hora é Ebonor, que revelará o conhecimento que não é do homem e que compreende também todas as línguas. O mago deve questioná-lo e não deve incitá-lo dar os dons do conhecimento e das línguas, como me deu – pois ao pedir-lhe coisas sente-se irritado. Ebonor aparecerá como um homem preto, vestido em uma veste preta.



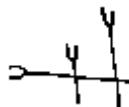
O nome da décima nona hora é Oredab, que aparece como um esqueleto montado sobre um lagarto grande. Oredab tem o poder de destruir cidades inteiras em um gesto.



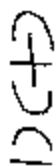
O nome da vigésima hora é Nenado que tem muita força e pode mudar o movimento das estrelas e dos planetas. Nenando aparecerá com o corpo de uma estátua e a cabeça de uma mosca.



O nome da vigésima - primeira hora é Rubanir, que muda de aparência constantemente e será sempre impossível identificá-lo. Rubanir tem o conhecimento de todas as coisas passadas.



O nome da vigésima - segunda hora é Obexob, que aparece com o corpo de um faraó flutuando, envolvido em chamas. Obexob mostrará o que o mago desejar saber através de visões nas chamas mais próximas.



O nome da vigésima terceira hora é Etananesoe, que é demasiado terrível para ser chamado. Etananesoe é a encarnação verdadeira de Nyarlathotep e aparecerá somente quando as estrelas estarão voltadas para ele.

Estes são os vinte e um nomes de Nyarlathotep. Estes nomes podem ser chamados em suas horas apropriadas e usando as conjurações que eu estabelecerei mais tarde em minha escrita, seja advertido novamente - não chame mais de uma face durante um dia, se não Nyarlathotep tornar-se-ão enraivecidos e quebrarão o círculo, devorando então mago.

Em posse do livro que contém este conhecimento, saí a procurar um domicílio novo, porque eu não poderia retornar à minha vila, por enquanto, eu precisava estudar os Espíritos Antigos, e para isso eu precisava de um lugar deserto, de modo que pudesse dormir sem perturbações. Depois de muitos dias andando encontrei-me eventualmente nas ruínas cavernosas de uma cidade que uma vez foi chamada de Ubar. Este foi o lugar onde eu decidi residir. Em minha solidão eu podia praticar a minha arte e aprendia muito sobre os nomes de Nyarlathotep e ousei conjurar alguns dos Espíritos Antigos, com conseqüências muito graves, porque eu não estava preparado para a destruição que causariam - pois nenhum círculo pode prendê-los. Tudo o que eu aprendi foi escrito de modo que este conhecimento pudesse ser passado adiante e não fosse perdido outra vez.

# Líber Secundum

Neste capítulo eu revelarei os nomes, as naturezas e os selos dos Espíritos Antigos. Uma vez que os Espíritos Antigos viveram na Terra, mas quando as estrelas mudaram foram expulsos e separados. Há, entretanto, as épocas em que as estrelas se tornam alinhadas para determinados espíritos e estes são os tempos em que podem ser chamadas. Há quarenta e cinco Espíritos Antigos que são muito terríveis e muito poderosos, por esta razão que eu peço que você nunca os chame a não ser em situações excepcionais. Se você arriscar chamando-os então a morte te esperará se você não fizer as preparações apropriadas - pois não podem ser banidos facilmente e podem causar danos terríveis uma vez evocados. As estrelas tornam-se alinhadas para os Espíritos Antigos enquanto a faixa do zodíaco viaja através do céu, e os tempos em que podem ser conjurados serão revelados agora.

Começando pelo sétimo grau do Arco dos Signos e procedendo no sentido horário, será o meu modo de trabalhar em torno do zodíaco, explicando quando as estrelas estarão alinhadas para cada um dos Espíritos Antigos.

Do sétimo ao décimo terceiro grau as estrelas estão alinhadas para Uk-Han que aparece como uma serpente enorme enrolada.

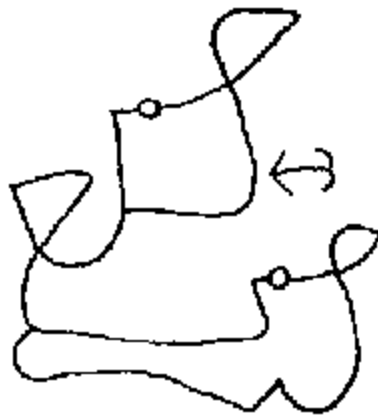


*Nota: Cada selo tem também um sinal zodiacal apropriado por ele ao lado. Estes sinais datam do século 2 A.C.*

Do décimo quarto ao vigésimo grau as estrelas estão alinhadas para Magoth, que aparece como uma grande criatura em forma de gato com tentáculos de polvo na frente.



Do Vigésimo primeiro ao vigésimo sétimo grau as estrelas estão alinhadas para Yak-Ishath que aparece como algo demasiado terrível sem forma – uma massa em constante mudança que caracteriza as caras das almas que engole.



Do vigésimo oitavo ao trigésimo quarto grau as estrelas estão alinhadas para Lunigguroth, que aparece como uma esfera branca incandescente que derrama vasta quantidade de horrores e miséria.



Do trigésimo quinto ao quadragésimo primeiro grau as estrelas estão alinhadas para Tursoth que aparece como um homem gigante com os pés cobertos de aranhas.



Do quadragésimo segundo grau ao quadragésimo oitavo as estrelas estão alinhadas para Marbel, que não tem nenhum corpo, mas o som será o mais arrepiante, fazendo com que as orelhas sangrem e os animais caiam mortos.

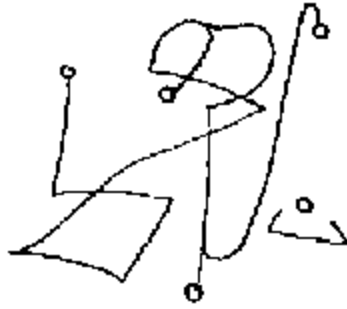


Do quadragésimo nono ao quinquagésimo quinto graus as estrelas alinhadas para Diabaka, que aparece como um monstro enorme, flamejante, cercado por sóis impetuosos.



Do quinquagésimo sexto grau ao sexagésimo segundo graus nenhuma face de Nyarlathotep pode ser chamada, pois esta é uma época em que as estrelas ficam desalinhadas para cada denominação dos Espíritos antigos.

Do sexagésimo terceiro ao sexagésimo nono grau as estrelas estão alinhadas para Cthuhanai, que aparece na forma de um grande homem voando com cabeça de pássaro e um lagarto deteriorado no bico.



Do septuagésimo ao septuagésimo sexto grau as estrelas estão alinhadas para Nagoango que aparecerá da Terra tentando engoli-lo inteiro.



No septuagésimo sétimo ao octogésimo terceiro grau as estrelas estão alinhadas para Vagonch, que aparecerá como uma massa enorme branca de energia que engolirá qualquer coisa que vê pela frente.



Do octogésimo quarto grau ao nonagésimo as estrelas estão alinhadas para Pul-Marg, que aparecerá como um Demônio negro com o poder de petrificar a pessoa que o olhar.



Do nonagésimo primeiro ao nonagésimo sétimo grau as estrelas estão alinhadas para Bovadoit que não pode ser chamado devido ao seu tamanho e temeridade. Bonadoit está preso fora da terra até que as estrelas estejam inteiramente alinhadas.



Do nonagésimo oitavo ao centésimo quarto grau as estrelas estão alinhadas para Parahan, que aparecerá como um grande dragão com centenas de pequenos olhos na cabeça.





Do centésimo quinto grau ao centésimo décimo primeiro grau nada pode ser conjurado.

Do centésimo décimo segundo grau ao centésimo décimo oitavo grau as estrelas estão alinhadas para Yurnal que aparecerá como uma coisa cinzenta serrando madeira, demasiado grande para que os olhos possam vê-lo por completo.



Do centésimo décimo nono ao centésimo vigésimo quinto grau, nada pode ser chamado.

Do centésimo vigésimo sexto ao centésimo vigésimo segundo grau as estrelas estão alinhadas para Cthulhu que aparece como um homem grande com as asas de dragão e cabeça de polvo.



Do centésimo trigésimo terceiro ao centésimo trigésimo nono grau nada pode ser conjurado.

Do Centésimo quadragésimo grau ao centésimo quadragésimo sexto grau as estrelas estão alinhadas para Nersel que aparece como um morto- vivo comandante da linhagem de Zin.



Do centésimo quadragésimo sétimo grau ao centésimo quinquagésimo terceiro grau as estrelas estão alinhadas para Andryn que é o mais fraco dos Espíritos Antigos porque ele não pode destruir o anel de Nerexo. Se Andryn atacar o mago, este deve beijar o anel e pronunciar a palavra "OROGOT".



Do centésimo quinquagésimo quarto ao centésimo sexto graus as estrelas estão alinhadas para Unspeterus que aparece como um sapo preto enorme.



Do centésimo sexagésimo primeiro grau ao centésimo sexagésimo sétimo grau as estrelas estão alinhadas para Bas-Juob que aparece como uma larva viscosa com tentáculos como o Dragão do mar.



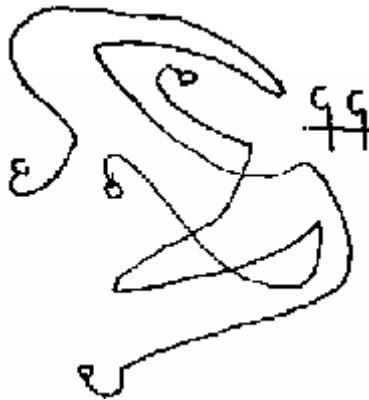
Do centésimo sexagésimo oitavo ao centésimo septuagésimo quarto graus as estrelas estão alinhadas para Astursoth que aparece como uma grande massa de lamentação, cujos sons que ecoa são capazes de fazer o homem cair morto.



Do centésimo septuagésimo quinto grau ao centésimo octogésimo primeiro grau as estrelas estão alinhadas para Azalu que aparece como uma grande besta com muitos braços e cabeças.



Do centésimo octogésimo segundo ao centésimo octogésimo oitavo as estrelas estão alinhadas para Leasynoth que aparece como um dragão fervoroso que vivia abaixo das montanhas na época em que os Espíritos Antigos governavam.



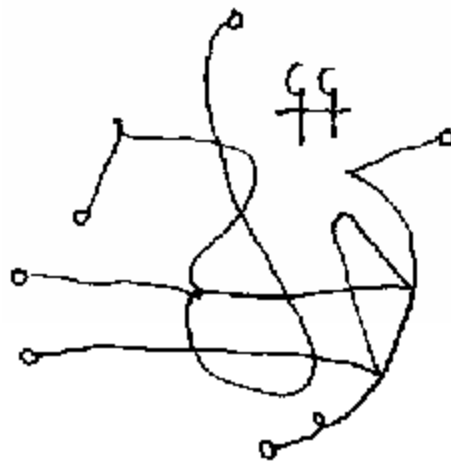
Do centésimo ao octogésimo nono ao centésimo nonagésimo quinto grau as estrelas estão alinhadas para Yog-Thothai, que aparece como um imenso morcego gritando rastejando diante do mago. Yog-Thothai pode viajar rapidamente longas distâncias, muitas vezes levando coisas para distantes estrelas.



Do centésimo nonagésimo sexto grau ao ducentésimo segundo grau as estrelas estão alinhadas para Maphleus que aparece em uma forma grande que pode se fracionar em muitas formas pequenas.



Do ducentésimo terceiro grau ao ducentésimo nono grau as estrelas estão alinhadas pra Num-Hanish e sua prole que aparece como um exército de mortos vivos que podem viajar nos sonhos dos homens.



Do ducentésimo décimo grau ao ducentésimo décimo sexto grau as estrelas estão alinhadas para Bas-Lesifa que aparece dentro de um círculo escuro onde não pode ser atingido e espalha praga e loucura em tudo ao seu redor.



No ducentésimo décimo sétimo grau ao ducentésimo vigésimo terceiro grau as estrelas estão alinhadas para Mememyet-Raha e seus filhos que aparecem como grandes bestas chifrudas e viscosas.



Do ducentésimo vigésimo quarto grau ao ducentésimo vigésimo oitavo grau as estrelas estão desalinhadas e nenhuma evocação pode ocorrer.

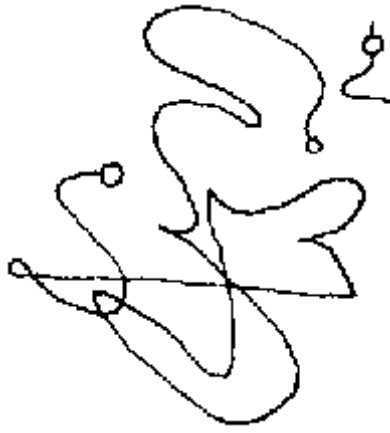
Do ducentésimo trigésimo nono grau ao ducentésimo quadragésimo quarto grau as estrelas estão alinhadas para Azathoth que aparece como grandes almas deformadas gritando desvairadamente. Ficarà muito irritado de ser tirado de seu espaço secreto.



Do ducentésimo quadragésimo quarto grau ao ducentésimo quinquagésimo primeiro grau as estrelas estão alinhadas para Paturnigish que aparece como uma grande nuvem.



Do ducentésimo quinquagésimo segundo grau ao ducentésimo quinquagésimo oitavo grau as estrelas estão alinhadas para Dagaon que aparece como um homem gigantesco com cabeça de peixe e dentes longos.



Do ducentésimo qüinquagésimo nono grau ao ducentésimo sexagésimo quinto grau as estrelas estão alinhadas para Ayam que aparece como uma grande árvore feita de carne.



Do ducentésimo sexagésimo sexto grau ao ducentésimo septuagésimo segundo grau as estrelas estão alinhadas para Etananesoe a verdadeira face de Nyarlathotep.

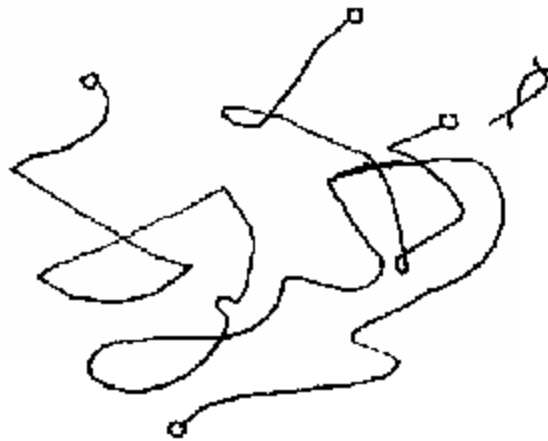


Do ducentésimo septuagésimo terceiro grau ao ducentésimo septuagésimo nono grau as estrelas estão alinhadas para Bugg que aparece como um grande e furioso homem serpente.





Do ducentésimo octogésimo grau ao ducentésimo octogésimo sexto grau as estrelas estão alinhadas para Yog-Sothoth que aparece como um abismo grande e escuro e um portão que conduz para a superfície de seu vasto corpo.

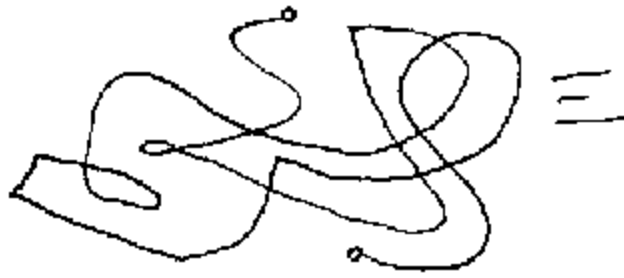


Do ducentésimo octogésimo sétimo grau ao ducentésimo nonagésimo terceiro grau nenhuma conjuração pode ocorrer.

Do ducentésimo nonagésimo quarto grau ao trecentésimo grau as estrelas estão alinhadas para Moivoo, que aparece em um complexo formato, assim que nenhum homem pode descrevê-lo.



Do trecentésimo primeiro ao trecentésimo sétimo grau as estrelas estão alinhadas para Beeluge, que aparece como um lagarto enorme com uma boca de inseto.



Do trecentésimo oitavo grau ao trecentésimo quarto grau as estrelas estão alinhadas para Caim que aparece como uma aranha silvando.



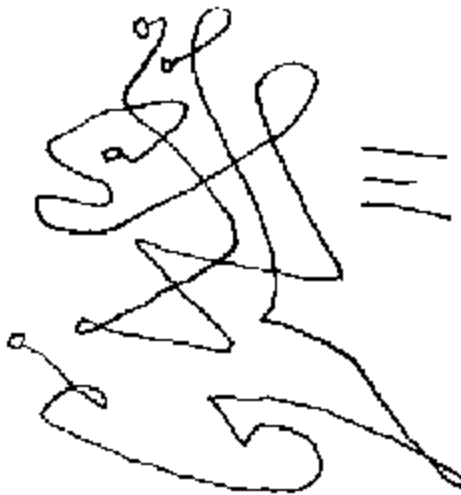
Do trecentésimo décimo quinto grau ao trecentésimo vigésimo primeiro grau as estrelas estão alinhadas para **Lusoath** que aparece como um grande cone de Cristal que nenhum homem deve tocar ou sua mente será roubada e você será tomado por amnésia.



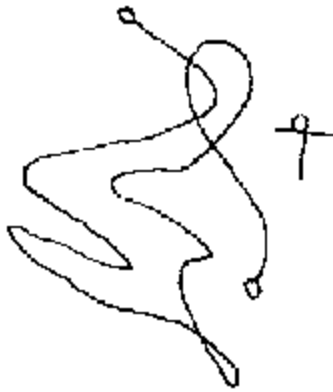
Do trecentésimo vigésimo Segundo grau ao trecentésimo vigésimo oitavo grau as estrelas estão alinhadas para **Lusoath** que aparece como uma grande massa andando sobre a Terra.



Do trecentésimo vigésimo nono grau ao trecentésimo trigésimo quinto grau as estrelas estão alinhadas para Tsapetae que aparece como uma grande escuridão rodopiante.



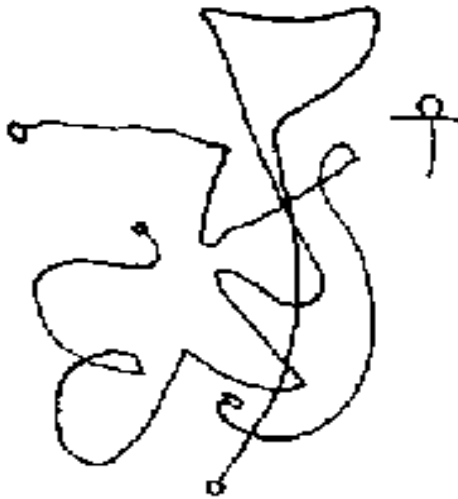
Do trecentésimo trigésimo sexto grau ao trecentésimo quadragésimo segundo grau as estrelas estão alinhadas para o Num-Buhan que aparecerá em torno do mago como uma grande legião de espíritos infernais.



Do trecentésimo quadragésimo terceiro grau ao trecentésimo quadragésimo nono grau as estrelas estão alinhadas para Hasariel que aparecerá como grande diabo voador.



Do trecentésimo quinquagésimo grau ao trecentésimo quinquagésimo sexto grau as estrelas estão alinhadas para Carr-Vephat que aparecerá como uma grande massa que aparecerá com círculos escuros que circundam tudo ao redor.



Do trecentésimo quinquagésimo sétimo grau ao terceiro grau as estrelas estão alinhadas para Detathit que aparece com várias mãos tentando agarrá-lo e cabeça de dragão.



Durante os graus quarto, quinto e sexto não deve haver nenhuma conjuração e você deve realizar o ritual maior do banimento.

Agora que você conhece suas épocas, nomes e selos eu devo advertir uma vez mais que você nunca deve chamar alguns deles exceto em situações muito excepcionais e importantes - se você seguir as regras do que eu lhe digo nunca os chamará para a batalha, ou o caos assegurar-se-á. Se você for curioso aviso que nunca deve chamá-los para satisfazer a sua curiosidade ou muitos terrores e morte virão sobre você. Se você os chamar para manipulá-los a realizar os seus desejos, eles não virão, mas se quiser insistir chame-os preferivelmente em nome de Nyarlathotep, eles virão, mas os Espíritos Antigos não realizarão seus desejos porque não têm nenhum mestre. Você deve também saber que não há nenhuma maneira de banir os Espíritos Antigos, eles partirão somente quando as estrelas mudarem e se tornarem desalinhadas para eles.

# Líber Tertium

Neste livro eu explicarei a criação das ferramentas mágicas que o mágico necessitará para chamar os espíritos que eu descrevi nos últimos dois capítulos. Muito cuidado para construir exatamente as ferramentas como eu o digo e exatamente nas horas recomendadas, porque se não elas não terão nenhum poder. Eu conheço as ferramentas para algumas conjurações, aquelas dos nomes das horas, e conheço aquelas que o mago deve usar para conjurar os Espíritos Antigos – mas eu conheço apenas alguns métodos de proteção contra os Espíritos Antigos. Por esta razão eu rogo que você chame os nomes de Etonetatae, de Bodero e de Nerexo e os conjurare a dizer a verdade e revelar todos os meios disponíveis de proteção contra o Espírito Antigo que você quer conjurar.

Em todas as conjurações você necessitará das ferramentas cardinais do Bastão, do Athame, do Perfume e dos Pergaminhos. Para conjurar os Espíritos Antigos você necessitará também da Espada, das Pedras e do Anel. Além de todas estas coisas o mago deve usar uma roupa apropriada que contém os selos e sinais apropriados.

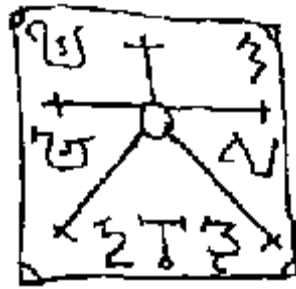
Primeiro a veste deve ser feita de tecido negro e deve ser uma túnica de mangas longas e capuz. A veste deve ser nova feita pelas mãos do próprio mago e nunca deve ser usada para qualquer outra coisa a não ser o trabalho mágico ou perderá o seu poder. Comece a fazê-la no primeiro dia da semana da seguinte forma: na hora de Vênus você deve finalizar a túnica e mantê-la escondida até o dia seguinte. No dia seguinte na hora de mercúrio você deve colocar o seguinte selo no braço esquerdo da túnica e mantê-la escondida até o dia seguinte.



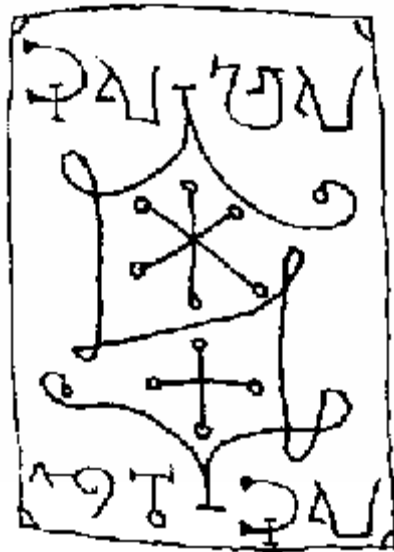
No dia seguinte, na hora da lua você deve criar o seguinte selo no braço direito da túnica e mantê-la escondida até no dia seguinte.



No dia seguinte, na hora de Saturno você deve criar o seguinte selo na altura da área genital da túnica e mantê-lo escondido até no dia seguinte.



No dia seguinte, na hora de Júpiter você deve criar o seguinte selo na parte traseira da túnica e mantê-la escondida até no dia seguinte.



No dia seguinte, na hora de Marte você deve criar o seguinte selo na parte dianteira da túnica e mantê-la escondida até no dia seguinte. Cuidado para reproduzi-lo exatamente como aparece, pois este é o mais importante dos selos que você fará na túnica.





No final, na hora do Sol, pegando a veste de seu lugar Escondido. Antes que você continue, verifique se todos os detalhes estão perfeitos e, estando tudo de acordo você pode começar a consagração da veste.

Para todas as ferramentas você usará a seguinte consagração, mas para as ferramentas que serão usadas para conjurar os Espíritos Antigos você usará a consagração que darei mais adiante. A consagração é assim: Você deve construir uma pequena fogueira que ilumine e nele queimar folhas de louro. Agora diante do fogo com a ferramenta em suas mãos, bem elevadas para não se queimar ou danificar diga as seguintes palavras:

Samak daram surabel karameka amuranas

Ekotos mirat-fortin ranerug +

Dalerinter marban porafin +

Herikoramonus derogex +

Iratisinger +

Eu chamo a ti, oh nomes poderosos das horas,

Face das faces de Nyarlathotep +

Você pode vir nesta hora

Para ver a minha arte ser realizada

E você concederá a esta ferramenta que eu construí,

O poder que é de direito ter,

Porque eu fiz a imagem e perfeição e

Não pode ser desfeita +

Iratisinger +

Herikoramonus derogex +

Dalerinter marban porafin +

Ekotos mirat-fortin ranerug +

Samak daram surabel karameka amuranas +

Sedhi! +

Ihdes! +

Por todos os nomes unidos de Nyarlathotep,

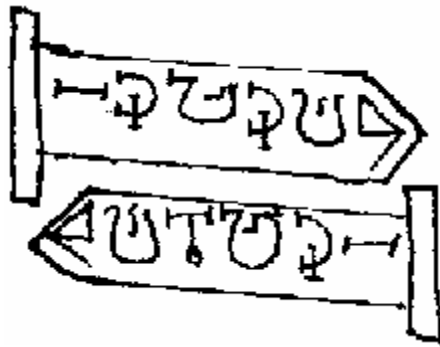
Dê poder a esta ferramenta, +

Dê poder, +

Doros serod! + + +

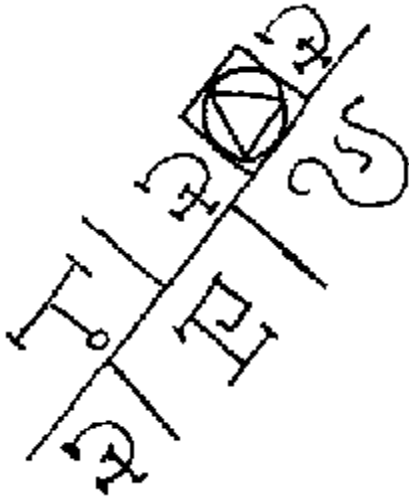
Esta conjuração deve ser memorizada e ser feita sempre sem o livro ou o pergaminho. Nesta conjuração e em todo o resto do livro onde eu escrevo + sinalizo que o conjurador deve fazer o sinal que chama a atenção das faces de Nyarlathotep e os ajuda em sua vinda. Este sinal é simples e deverá ser feito com a mão esquerda. Toque sua testa com dois dedos, depois os desça até tocar o coração, em seguida o ombro esquerdo e depois o direito.

Agora que a veste está pronta você fará então o Bastão. No dia em que segue a construção da veste na hora de Vênus você deve cortar um galho de cipreste e lixá-lo para ficar bem liso, deve ter exatamente um pé de comprimento. Para a fabricação das ferramentas você deve estar usando a sua túnica e quando não estiver usando deve manter todas as ferramentas envoltas nela e escondidas. No dia seguinte você pegará uma adaga que nunca foi usada e na hora de mercúrio gravará os seguintes sinais sobre ela:

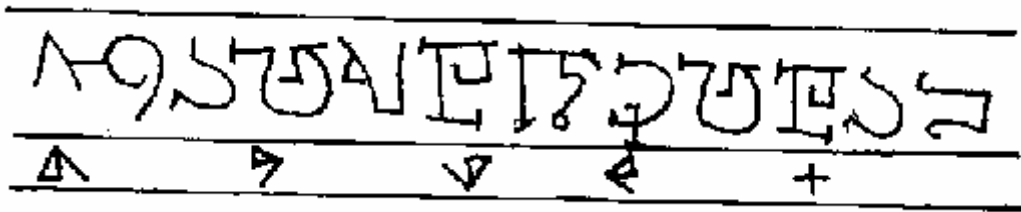


*Nota: O sinal triangular é uma representação do trajeto dos dedos no sinal transversal descrito acima.*

Então na mesma hora consagre a adaga e coloque-a sobre o fogo que purifica. (consagre-a) No dia que segue, na hora da Lua, você gravará o sinal de Ekotos no Bastão. O sinal deve ser gravado quatro vezes ao longo do comprimento do bastão, que deve então ser girado para o quarto seguinte e o sinal gravado mais quatro vezes. Repita isto até que você tenha o círculo cheio e o bastão tiver dezesseis representações do selo em cima dele, que é assim:

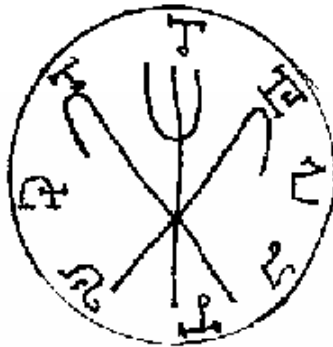


Então, no alto do bastão faça o anel de Mirat-Fortin, que é assim:



No dia seguinte, na hora de Saturno você irá consagrar o bastão.

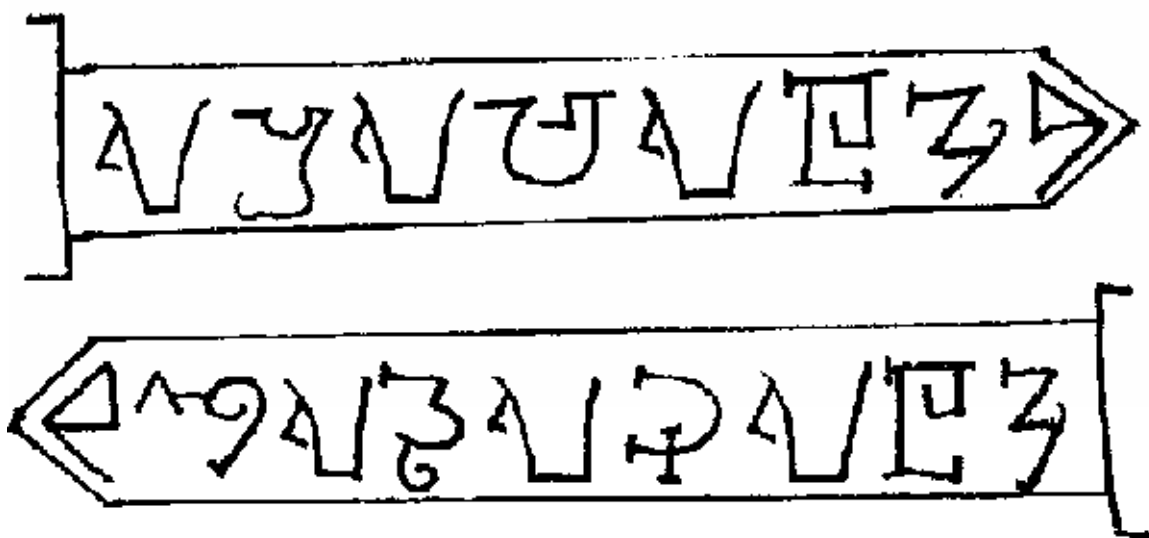
Agora o perfume deve ser feito e você deve fazê-lo sempre na segunda-feira na hora da Lua e você deve consagrá-lo no mesmo dia em que foi feito também na hora da Lua. Você deve colocar partes iguais de Menta, Franco-incenso, Sage, Sândalo, Storax e Musk. Você deve misturar tudo e criar um pó. Este pó deve ser mantido em um frasco roxo com o seguinte selo colado na frente.



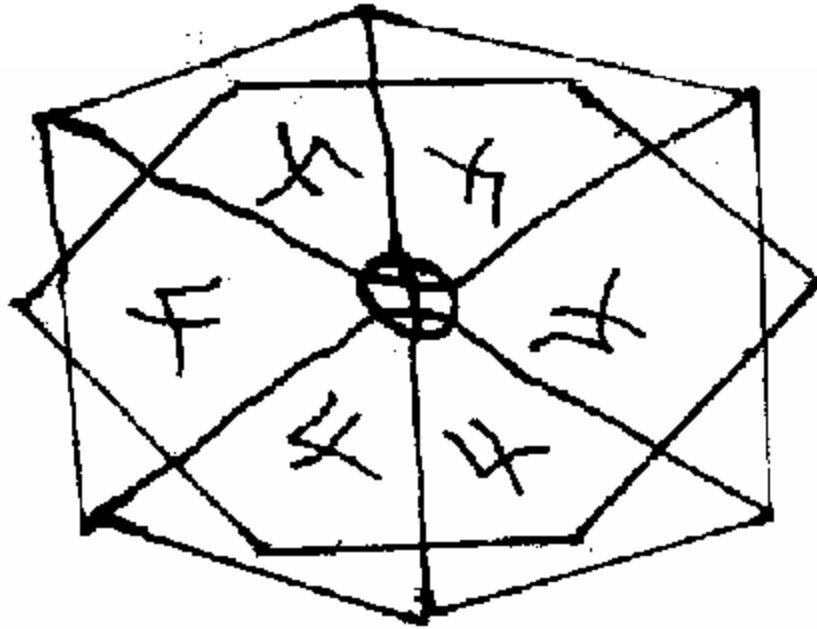
O fogo deve ser construído antes de todo ato de conjuração e deve estar queimando pelo menos quinze minutos antes da conjuração. Deve ser feito de madeira do Cipreste e de Louro. E estar localizado ao norte do círculo. Uma vez aceso o fogo você deve dizer a bênção. Caso você não faça um círculo então deve ser aceso pelo menos uma hora antes e pode ser deixado aceso ou apagado depois da consagração. Para as conjurações menores, um círculo feito de farinha, riscado sobre o chão ou cortado na Terra bastará, entretanto para as conjurações maiores dos Espíritos Antigos, o círculo deverá ser cortado na Terra e preenchido com uma mistura de farinha e prata ou o conjurador morrerá certamente. Construído o círculo o conjurador deve então fazer a bênção. Se quiser conjurar um dos nomes de Nyarlathotep então a conjuração que foi usada para as outras ferramentas bastará. Se o conjurador que chamar um dos Espíritos Antigos então a Grande Consagração deve ser feita. Esta pode ser encontrada mais adiante neste livro.

A ferramenta final que você precisará para as conjurações pequenas são os pergaminhos nos quais você escreverá todas as conjurações e subjugações que você vai precisar durante o trabalho. Os pergaminhos devem ser escritos no dia anterior ao que o trabalho ocorrerá. Você deve escrever sobre o pergaminho virgem, com tinta consagrada para a conjuração em questão.

Se o mago quer chamar os Espíritos antigos ele vai precisar severamente de ferramentas adicionais. A primeira ferramenta é a espada que como a adaga nunca foi usada para nada. Pegue esta espada na hora de Mercúrio e grave sobre ela os seguintes símbolos:



As ferramentas as quais você precisa para conjurar os Espíritos antigos devem ser separadas daquelas usadas nas pequenas conjurações, e cada uma delas deve ser envolvida em seda verde escura com o seguinte selo por cima:



A espada deve ser envolta nesta seda e ser mantida escondida. Durante o espaço de uma lua (uma semana), cada noite, na hora de Mercúrio você deve rezar de frente a ela mantendo-a envolvida na seda. Você deve rezar assim:

+++

Samak daram surabel kameka amuranas Ekotos mirat-fortin ranerug +

Dalerinter arban porafin + Herikoramonus derogex +

Iratisinger + Axarath Malakath +

+++

Axarath Malakath + Iratisinger + Herikoramonus derogex +

Dalerinter marban porafin + Ekotos mirat-fortin ranerug +

Samak daram surabel kameka amuranas + Sedhi! +

Ihdes! +

+++

Esta é a oração da Grande Consagração e deve ser decorada do mesmo modo que a conjuração anterior. Depois de passado o espaço de uma lua você deve colocar a espada no fogo na hora de Mercúrio para consagrá-la. Asperja então um pouco de perfume sobre a espada – o pó deve ter sido previamente misturado a uma parte de água. Ao levar a espada ao fogo tome os mesmos cuidados que antes, para não queimá-la ou danificá-la. Pronuncie então a Grande Consagração que é assim:

Samak daram surabel kameka amuranas Ekotos mirat-fortin ranerug + Dalerinter  
marban porafin + Herikoramonus derogex +  
Iratisinger +  
Axarath Malakath +

Eu chamo a ti oh Espíritos do outro lado, Eu chamo a ti oh Espíritos Antigos,  
Eu os chamo do lugar onde estiverem em descanso, Para que vocês venham até mim +  
E veja minha arte ser concluída, +.

Em seus nomes eu construí esta ferramenta, E em seus nomes eu as consagrarei + Pelos  
seus poderes eu peço que

Conceda a esta ferramenta o poder que é de direito possuir + Em nome de:

Uk-Han, + Tursoth, + Cthuhani, +

Bovadoit, +

Cthulhu, + Unspeterus, + Leasynoth, + Mememyet-Raha, + Paturnigish, + Bugg, +

Beeluge, + Nun-Buhan, +

Eu ordeno que vocês consagrem esta ferramenta, Porque ela foi criada á imagem e  
perfeição,

E isto não pode ser mudado. + Axarath Malakath + Iratisinger +

Herikoramonus derogex + Dalerinter marban porafin + Ekotos mirat-fortin ranerug +

Samak daram surabel kameka amuranas +

Sedhi! +

Ihdes! +

Por todos os nomes de Mirat-Fortin, Dê poder a esta ferramenta, +

Dê Poder + Doros serod! + + +

A grande consagração deve ser memorizada pelo mago. Quando você terminar a Grande Consagração você deve forjar a espada no fogo que foi consagrado em nome dos Espíritos Antigos. Quando o fogo se consumir por completo você precisa ainda deixar a espada um pouco mais até esfriar e depois colocá-la em sua seda até o momento de usá-la.

Em seguida você fará as pedras que serão usadas pra demarcar o círculo quando você for conjurar os Espíritos Antigos, para satisfazê-los. Você deve tomar doze pedras do tamanho de seu punho e as pedras deverão ser as seguintes: Lápiz Lazuli, Âmbar, Onix, Rubi, Água, obsidiana, turquesa, Topázio, Coral, Jaspe, Quartzo e Jade. Você manterá estas pedras envolvidas em uma seda similar à da espada e mantê-las-á escondidas. Você de também recitar a consagração maior pelo ciclo de uma lua como com a espada, mas este será feito na hora da lua. Depois que do curso de uma lua você executará a Grande Consagração em cima de cada pedra, gravando cada uma os com os sinais apropriados. Em cima da pedra de Lápiz Lazuli grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos para os espíritos que podem ser conjurados entre o sétimo e o trigésimo quarto grau. Em cima da pedra do Âmbar grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos dos espíritos que podem conjurados entre o trigésimo quinto grau e sexagésimo segundo grau. Em cima da pedra de Onix grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos dos espíritos que podem ser conjurados entre o sexagésimo terceiro e o nonagésimo grau. Em cima do Rubi grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos dos espíritos que podem ser conjurados entre o nonagésimo primeiro e o centésimo vigésimo quinto grau. Em cima da pedra da água grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos dos espíritos que podem ser conjurados entre o centésimo vigésimo sexto e o centésimo quinquagésimo terceiro grau. Em cima da pedra Obsidiana grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos dos espíritos que podem ser conjurados ente o centésimo quinquagésimo quarto grau o centésimo octogésimo primeiro grau. Em cima da pedra Turquesa grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos dos espíritos que podem ser conjurados entre o centésimo octogésimo segundo grau e o ducentésimo décimo sexto grau. Em cima da pedra Topázio grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos dos espíritos que podem ser conjurados entre o ducentésimo décimo sétimo grau e o ducentésimo quadragésimo quarto grau. Em cima do coral grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos dos espíritos que podem ser conjurados entre o ducentésimo quadragésimo quinto grau e o ducentésimo septuagésimo segundo grau. Em cima da pedra Jaspe grave o sinal que eu coloquei ao lado dos selos dos espíritos que podem ser conjurados entre o ducentésimo septuagésimo terceiro grau e o trecentésimo grau. Em cima da pedra do Quartzo grave o sinal que eu coloquei ao lado dos

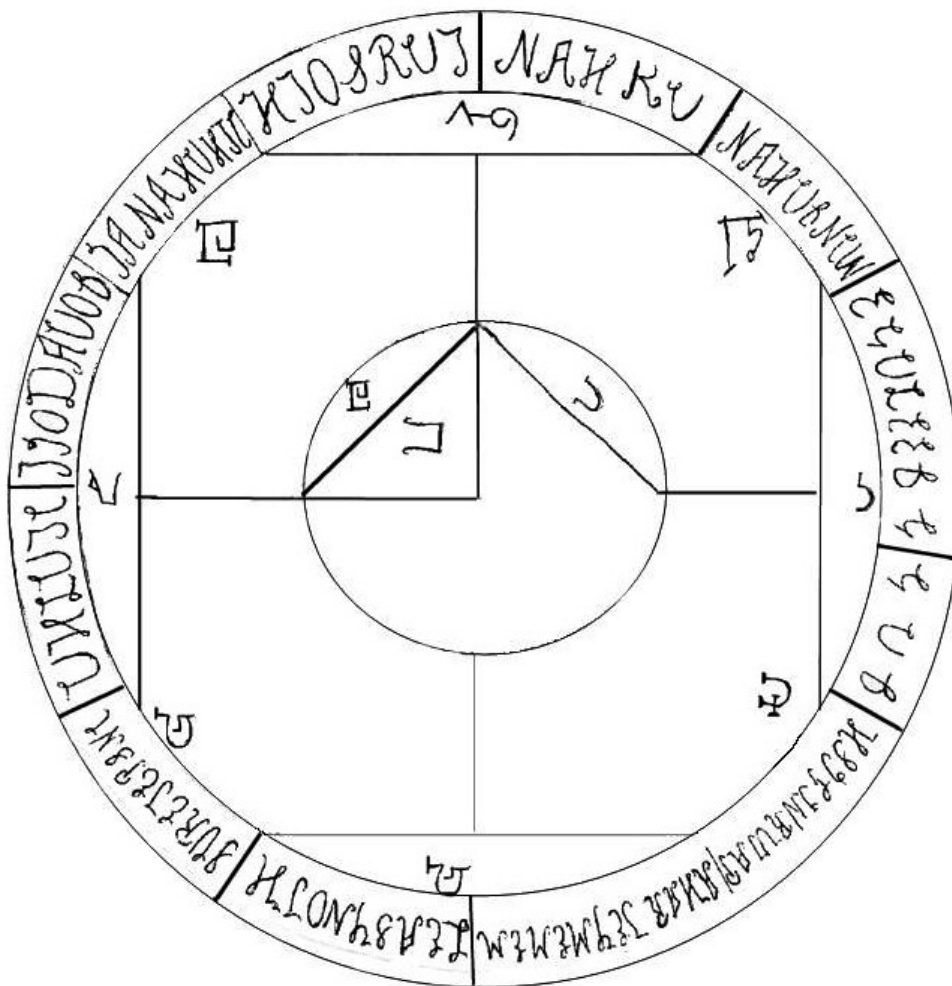




Uma vez mais, pelo espaço de uma lua você manterá o anel envolvido e recitará a grande conjuração diante dele. Quando a lua fizer seu ciclo você executará a Grande Consagração na hora de Saturno, asperja primeiramente no anel uma mistura feita de perfume, (do pó com a água). Assim como a espada, o anel deverá ser moldado no fogo assim que a Grande Consagração terminar. Agora que o anel está criado, se você sentir a tentativa dos Espíritos antigos para penetrar o círculo você beijará o anel e dirá ABROSAX, isto fortalecerá o círculo por um tempo pequeno. Mas você deve recordar que não há nenhuma proteção permanente deles e quebrarão o círculo e qualquer proteção que você possa ter em pouco tempo.

# Líber Quartum

Este livro dará ao mago a instrução em como criará o círculo. Como eu disse antes, o círculo deve ser feito forte o bastante para impedir a entrada dos espíritos durante a conjuração. Se você procurar conjurar uma das faces de Nyarlathotep então o círculo pode ser feito da farinha, riscar ou cortar na terra com a faca ou a espada. Se você procura conjurar os espíritos maiores então que o círculo deve ser cortado na terra ou na pedra e então deve ser preenchido com o pó de farinha e de prata, porque a prata oferece maior proteção no encontro aos espíritos, como a pedra Kinocetus, que pode também ser pulverizado com a finalidade de fortalecer o círculo. A forma do círculo é assim:



O tamanho do círculo deve ser de nove pés e pode ser de uso provisório ou permanente. Ao norte do círculo, três pés afastados você colocará o selo do espírito que você deseja chamar. O selo do Espírito deve ser escrito no tamanho de um pé de pele de carneiro ou pergaminho. A tinta usada será o sangue de um pombo branco que seja sacrificado com uma faca virgem e o sangue coletado em uma bacia virgem. A escrita deverá ser feita com a pena de um pássaro. A criação do círculo e do selo deve ocorrer oito horas antes do rito de conjuração. Se você for evocar os “Espíritos Antigos” então você deve fazer o círculo na hora de Mercúrio, sendo oito horas antes da conjuração. Uma vez que foi criado o círculo não pode ser usado antes da conjuração, (você não pode entrar nele para treinar, por exemplo). O selo deve ser mantido envolto em seda branca diante do círculo. E na passagem de cada hora antes do ritual você deve banir os espíritos que ficam vagando na área da evocação. Para bani-los você deve primeiro fazer o sinal + quatro vezes e a cada vez diga: “Iratisinger herikoramonus derogex Dalerinter” e então diga o seguinte:

Afastem! Afastem!

Eu ordeno a todos os espíritos que estejam vagando

Que partam em paz!

Partam ou enfrentem a minha ira!

Eu sou aquele que conhece os nomes esquecidos

Eu sou aquele que trará aqui o espírito de (Nome do Espírito) Partam ou enfrentem-me,  
porque eu dei o sinal!

+ + +

Iratisinger +

Herikoramonus +

Derogex +

Daleringer +

Partam agora rapidamente!