

The
**NECRON-
OMICON,**
OR,
The boof of dead names.

*Written by the Moor: El Hazzared,
Done into English by Iohn
Dec, Doctor.*



Imprinted at ANTVERPIÆ
1571.



DE LOS ANTIGUOS Y SU SIMIENTE

Los Antiguos fueron, los Antiguos son y los Antiguos serán. Desde las oscuras estrellas Ellos vinieron antes de que naciera el Hombre, sin ser vistos y odiosos, Ellos descendieron a la primitiva Tierra.

Bajo los océanos Ellos se reprodujeron mientras las edades pasaban, hasta que los mares abandonaron la tierra, después de lo cual Ellos salieron como enjambre en todas Sus multitudes y la oscuridad reinó en la Tierra. En los helados Polos Ellos levantaron poderosas ciudades, y en los lugares elevados los templos de Aquellos a quienes la naturaleza no pertenece y los Dioses han maldecido.

Y la simiente de los Antiguos cubrió la Tierra, y Sus hijos perduraron a través de las edades. Los shantaks de Leng son la obra de Sus manos, los Espantos que moraron en las bóvedas primordiales de Zin los conocen como Sus señores. Ellos han engendrado a Na-hag y a los Feroces que cabalgan en la Noche; el Gran Cthulhu es Su hermano, los shaggoths Sus esclavos... Los Dholes rinden homenaje a Ellos en el valle lleno de noche de Pnoth y los Gugs cantan Sus alabanzas bajo los picos de la antigua Throk.

Ellos han paseado entre las estrellas y Ellos han paseado por la tierra. La Ciudad de Irem en el gran desierto Los ha conocido; Leng, en el Yermo Frío. ha visto Su paso, la ciudadela eterna sobre las alturas veladas por las nubes de la desconocida Kadath llevó su marca.

Voluptuosamente, los Antiguos pisaron los caminos de la oscuridad y Sus blasfemias fueron grandes sobre la Tierra; toda la creación se inclinó bajo Su poder y Los conoció por Su perversidad.

Y los Señores Mayores abrieron Sus ojos y advirtieron las abominaciones de Aquellos que asolaron la Tierra. En su ira, Ellos levantaron Su mano contra los Antiguos, dejándolos en medio de Su iniquidad y arrojándolos lejos de la Tierra al Vacío que hay más allá de los planos donde reina el caos y el cuerpo no permanece. Y los Señores Mayores pusieron Su sello sobre la Puerta y el poder de los Antiguos no prevaleció contra su poder.

El odioso Cthulhu surgió entonces de entre las profundidades y montó en cólera con extremada y grande furia contra los Guardianes de la Tierra. Y Ellos anularon sus venenosas garras con poderosos sortilegios y lo encerraron dentro de la Ciudad de R'lyeh, donde bajo las olas dormirá el sueño de la muerte hasta el fin del EÓN.

Más allá de la Puerta moran ahora los Antiguos; no en los espacios conocidos por los hombres, sino en los rincones que hay entre ellos. Ellos vagabundean fuera de la superficie de la Tierra y esperan siempre el momento de Su vuelta; porque la Tierra Los ha conocido y Los conocerá en el tiempo a venir.

Y los Antiguos tienen al horrible e informe Azathoth por Su Dueño y esperan con El en la negra caverna donde roe vorazmente en el caos final en medio del loco batir de recónditos tambores, del discordante sonido de horribles flautas y de incesantes bramidos de ciegos dioses idiotas que andan arrastrando los pies y gesticulan por siempre más sin propósito alguno.

El alma de Azathoth mora en Yog-Sothoth y El llamará a los Antiguos cuando las estrellas marquen el tiempo de Su venida; porque Yog-Sothoth es la Puerta a través de la cual Aquellos del Vacío volverán a entrar. Yog-Sothoth conoce los laberintos del tiempo, porque el tiempo es uno para El. El conoce por dónde aparecieron los Antiguos en tiempos muy remotos y por

donde Ellos volverán a aparecer cuando el ciclo vuelva a empezar. Después del día viene la noche; los días del hombre pasarán, y Ellos reinarán donde Ellos reinaron una vez. Por su vileza los conoceréis y Su maldición mancillará la Tierra.

DE LOS TIEMPOS Y LAS EPOCAS QUE DEBEN OBSERVARSE

Cada vez que deseéis invocar a Aquellos de Fuera, debéis observar bien las Epocas y Tiempos en los cuales produce la intersección entre las esferas y las influencias llegan desde el Vacío. Debéis observar el ciclo de la Luna, los movimientos de los planetas, el Curso del Sol a lo largo del Zodíaco y la ascensión de las Constelaciones.

Los Ritos Finales sólo deben realizarse en las épocas que les son apropiadas. Estas son: la Candelaria (en el segundo día del segundo mes), Beltane (en la víspera de mayo), Lammas (en el primer día del cuarto mes), el Día de la Cruz (en el decimocuarto día del noveno mes) y en Todos los Santos (en la víspera de Noviembre).

Llamad al terrible Azathoth cuando el Sol está en el Signo del Carnero, del León o del Sagitario; en la Luna menguante y en la conjunción de Marte y Saturno.

El poderoso Yog-Sothoth acudirá a los conjuras cuando Sol haya entrado en la llameante mansión de Leo y la hora de Lammas está sobre él.

Invocad al terrible Hastur en la Noche de la Candelaria, cuando el Sol está en Acuario y Mercurio en su aspecto trino.

Suplicad al Gran Cthulhu únicamente en la Víspera de Todos los Santos, cuando Sol mora en la mansión del Escorpión y aparece Orión. Cuando Todos los Santos cae dentro del ciclo de la Luna nueva, el poder será más fuerte.

Conjurad a Sub-Niggurat cuando los fuegos de Beltane brillen por encima de las colinas y el Sol está en la segunda mansión, repitiendo los Ritos en el Día de la Cruz cuando el Negro aparece.

PARA ERGUIR LAS PIEDRAS

Para formar la Puerta a través de la cual Ellos pueden manifestarse desde el Vacío Exterior, deberéis situar las piedras configurando un cercado de once.

Primero erigiréis los cuatro piedras cardinales y éstas marcarán la dirección de los cuatro vientos tal como rugen en sus estaciones.

Al Norte colocad la piedra de la Gran Frialdad que dará forma a la Puerta del viento de Invierno, grabando en ella el Signo del Toro de la Tierra así:

Al sur (a una distancia de cinco pasos a partir de la piedra del Norte) erigiréis la piedra del Calor Intenso, a través de la cual soplan los vientos de verano, y haced sobre la piedra la marca del León-serpiente así:

La piedra del aire arremolinado se colocará al Este, donde aparece el primer equinoccio y se esculpirá con el signo de aquel que lleva las aguas; así:

La puerta de los Torrentes Impetuosos haréis que se abra en el punto occidental más interior (a una distancia de cinco pasos a partir de la piedra del Este), donde el Sol muere en el atardecer y retorna el ciclo de la noche. Blasonad la piedra con el Signo del Escorpión cuya cola llega a las estrellas:

Colocad las siete piedras de aquellos que vagan por los cielos sin las cuatro interiores y a través de sus diversas influencias se establecerá el foco del poder.

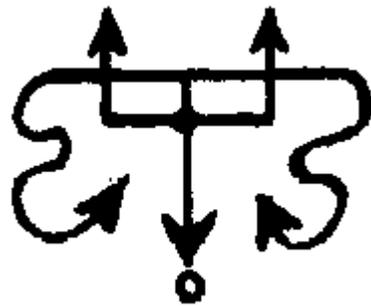
En el Norte, allá en la Gran Frialdad, colocad la primera piedra de Saturno a una distancia de tres pasos. Una vez hecho esto, proceded a distribuir, colocándolas a distancias iguales de separación, las piedras de Júpiter, Mercurio, Marte, Venus, Sol y Luna, marcando cada una con sus signos correctos.

En el centro de la configuración así completada colocad el Altar de los Grandes Antiguos y sellado con el símbolo de Yog-Sothoth y los poderosos nombres de Aza-thothoth, Cthulhu, Hastur, Shub-Niggurath y Nyarlathotep.

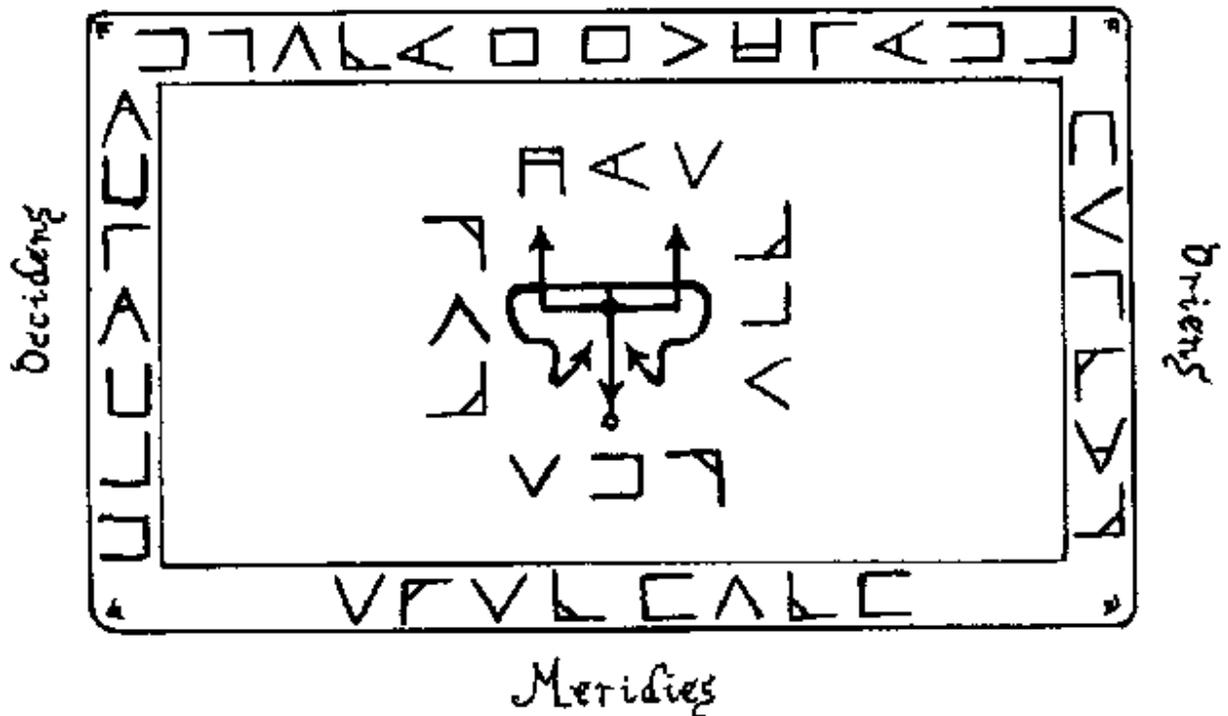
Y las piedras serán las Puertas a través de las cuales los podréis hacer surgir desde el tiempo y el espacio Exteriores al hombre.

Rogad a los de las piedras de la noche y cuando la Luna disminuya en su luz, volviendo la cara en la dirección de Su venida, pronunciando las palabras y haciendo los gestos que harán acudir a los Antiguos, haciendo que Ellos anden una vez más por la Tierra.

EL SELLO DE YOG-SOTHOTH



Septentrio



LAS PIEDRAS MAGICAS



DE LOS DIVERSOS SIGNOS

Estos signos, los más potentes, deben formarse con vuestra mano izquierda cuando los empleáis en los Ritos.

El primer signo es el de VOOR y por naturaleza es el verdadero símbolo de los Antiguos. Hacedlo siempre que queráis suplicar e Ellos, que esperan siempre más allá del Umbral. El segundo signo es el de KISH y abate todas las barreras y abre los portales de los Planos Ultimos.

En tercer lugar viene el Gran Signo de KOTH que cierra las puertas y custodia los Caminos.

El cuarto signo es el de los Dioses Mayores. Protege a los que invocan los poderes por la noche, y desvanece las fuerzas de amenaza y antagonismo.
(Nota: El Signo Mayor aún tiene otra forma y cuando se inscribe sobre la piedra gris de Mnar sirve para contener constantemente el poder de los Grandes Antiguos).

Los Signos de Poder

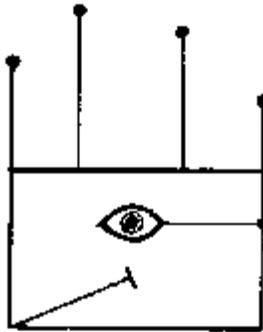


**EL SIGNO DE VOOR - EL SIGNO DE KISH - EL SIGNO DE KOTH - EL
SIGNO MAYOR**



Cuando deseéis cerrar la Puerta esculpid el Gran Signo de los Dioses Mayores sobre la piedra de Mnar y colocadlo delante de los portales.

Cada vez que deseéis grabar el Signo de Koth, deberéis formarlo así:



PARA COMPONER EL INCIENSO DE KZAUBA

En el día y hora de Mercurio con la Luna en cuarto creciente, deberéis tomar partes iguales de Mirra, Algalia, Estoraque, Ajenjo, Asa Fétida, Gálbano y Almizcle: mezcladlo bien todo junto y reducidlo a polvo lo más fino posible.

Colocad los elementos así mezclados en una vasija de vidrio verde y cerradlo con un tapón de latón en el que habréis inscrito los caracteres de Marte y Saturno.

Alzad el vaso de los Cuatro Vientos y proclamad entonces con fuerte voz las supremas palabras de poder:

Al Norte: ¡ZIJMUORSOBET, NOIJM. ZA-VAXO!

Al Este: ¡QUEHAIJ, ABAWO, NOQUETO-NAIJI!

Al Sur: ¡OASAIJ, WURAM, THEFOTOSON!

Al Oeste: ¡ZIJORONAIFWRTHO, MUGEL-THOR, MUGELTHOR- YZXE!

Cubrid la vasija con un paño de terciopelo negro y colocadla a un lado.

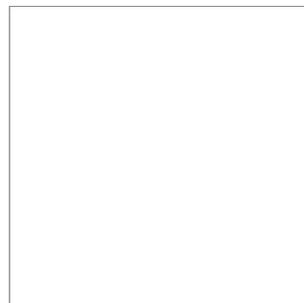
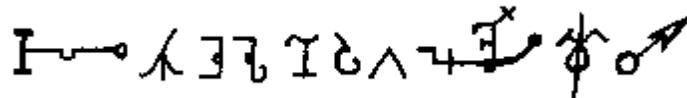
Durante cada una de las siete noches deberéis bañar la vasija con Luz de Luna durante una hora, manteniéndola oculta debajo del paño contra el canto del gallo hasta la puesta del Sol.

Una vez cumplido todo esto, el incienso estará a punto para su uso y en posesión de tal virtud que quien lo emplee con conocimiento tendrá poder para invocar y dominar las legiones Infernales.

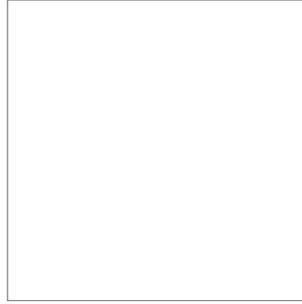
Nota.

Cuando se emplee en los Ritos Últimos, el incienso podrá hacerse más eficaz con la adición de una parte de momia egipcia convertida en polvo.

Emplead el perfume de Kzauba en todas las ceremonias del viejo Saber echando las esencias sobre ascuas de carbones vegetales de Tejo o Roble. Y cuando los espíritus acudan cerca, el humo vaporoso los encantará y fascinará, vinculando sus poderes a vuestra voluntad



LOS CARACTERES DE MARTE



5 T o h e l e r w F o i v

LOS CARACTERES DE SATURNO

PARA HACER EL POLVO DE IBN GHAZI

EL POLVO MISTICO DE LA MATERIALIZACION

Tomad polvo de la tumba (en la que el cuerpo haya yacido por lo menos durante doscientos años o más), tres partes. Tomad polvo de Amaranto, dos partes; hojas de Hiedra de tierra, una parte; y sal fina, una parte. Maceradlo todo junto en un mortero abierto en el día y la hora de Saturno.

Haced sobre estos ingredientes así mezclados el Signo de VOOR y entonces encerrad el polvo dentro de una urna de plomo, sobre la cual se grabará el sello de Koth.

PARA EL USO DEL POLVO

Siempre que deseéis observar la etérea manifestación de los espíritus soplad un pellizco del polvo en la dirección de su llegada, ya sea la palma de la mano o de la hoja del Bolyne Mágico. Tened bien en cuenta hacer el Signo Mayor en el momento de su aparición, porque de lo contrario, los zarcillos de la oscuridad penetrarían en vuestra alma.

EL UNGÜENTO DE KHEPHENS EL EGIPCIO

A quienquiera que unte su cabeza con el unguento de Khephens se le concederán durante el sueño visiones veraces de los tiempos que aún han de venir.

Cuando la Luna incrementa su luz, colocad en un crisol de tierra una generosa cantidad de aceite de Loto, rociadlo con una onza de polvo de mandrágora y agitado bien con una ramita en forma de horquilla de arbusto espinoso. Habiendo hecho esto, completad así el encantamiento de Yeksu (tomado de diversas líneas del papiro), así:

Soy el Señor de los Espíritus,

Oridimbai Sonadir, Episghes,

Soy Ubaste, Phto nacido de Binui Sphe, Phas;

En el nombre de Auebothiabathabaithobeuee

Da poder a mi palabra, ¡Oh Nasira Oapkis

Shfe!

Da poder Chons-in-Thebes-Nefer-hotep,

Ophois,

¡Da poder! ¡Oh Bakaxikhekh!

Añadid a la poción una pizca de tierra roja, nueve gotas de natròn, cuatro gotas de bálsamo de incienso y una gota de sangre (de vuestra mano derecha). Combinad el conjunto con una medida igual de grasa de gansarón y colocad la vasija encima del fuego. Cuando todo se haya fundido bien y empiecen a surgir los vapores oscuros, haced el Signo Mayor y retirad el recipiente de las llamas.

Cuando el unguento se haya enfriado, colocadlo en una urna del más fino alabastro, que guardaréis en un lugar secreto (conocido sólo por vosotros) hasta que tengáis necesidad de él.

PARA FORJAR LA CIMITARRA DE BARZAI

En el día y hora de Marte. y cuando la Luna esté en el cuarto creciente, haced una cimitarra de bronce con un puño de fino ébano.

☩ 7c H 9c 3, 6) . 355-350 2-2 9H y

En un lado de la hoja inscribiréis estos caracteres

M o ← → 7 3 l ☩ 2

Y en el otro lado estos



En el día y la hora de Saturno con la Luna en cuarto menguante, encended un fuego de Laurel y ramas de Tejo y, ofreciendo la hoja a las llamas, pronunciad así el quíntuple conjuro: HCORIAXOJU, ZODCARNES. Yo os invoco poderosamente y os conjuro, ¡Oh poderosos espíritus que moráis en el Gran Abismo!

En el temido y poderoso nombre de AZA-THOTH apareced y dad poder a esta hoja forjada de acuerdo con el viejo Saber.

Por XENTHONO-ROHMATRU, te ordeno, ¡Oh AZIABELIS! por YSEHYRORROSETH te llamo ¡Oh ANTQUELIS! y en el Grande y Terrible Nombre de DAMAMIACH que Cromyha pronunció y que hizo estremecer a las montañas, con fuerza yo te incito, ¡Oh BAR-BUELIS! ¡atiéndeme!

¡ayúdame! da poder a mi palabra para que esta arma que lleva las runas del fuego reciba tal virtud que produzca miedo en los corazones de todos /os espíritus que desobedezcan mis órdenes, y que me ayude a formar toda clase de Círculos, figuras y sellos místicos necesarios en las operaciones de las Artes Mágicas.

En el nombre del Grande y Poderoso YOG-SOTHOTH y del invicto signo de Voor (haced el signo)

¡Da poder!

¡Da poder!

¡Da poder!

Si las llamas se tornan azules, será un signo seguro de que los espíritus obedecen vuestras demandas, después de lo cual templaréis la hoja en una mezcla de salmuera y hiel de pollo preparada previamente.

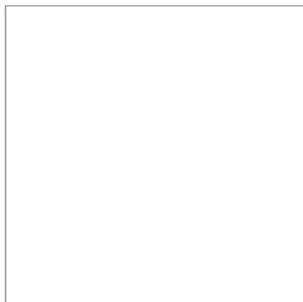
Quemad el incienso de Kzauba como ofrenda a los espíritus que habéis invocado y alejadlos



hacia sus residencias con estas palabras:

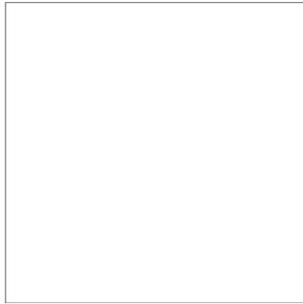
En los nombres de AZATHOTH y SOG-SO-THOTH, su sirviente NYARLATHOTEP y por el poder de este signo (haced el Signo Mayor) os despido; idos en paz de este lugar y no volváis hasta que os llame (Cerrad los portales con el Signo de Koth).

Frotad la cimitarra con un paño de seda negra y guardadla hasta que necesitéis hacer uso de ella; pero aseguraos bien de que nadie más ponga su mano sobre la cimitarra si no queréis que su virtud se pierda para siempre.

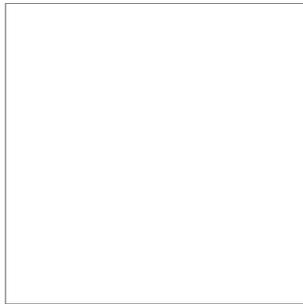


EL ALFABETO DE NUG-SOTH

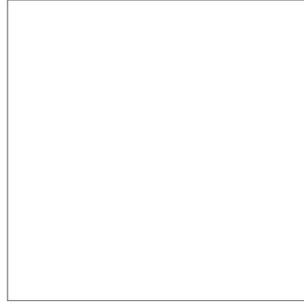
V J U L > K
A B C D E F



□ C < □ 7 H
G H I J L M



Λ V H 7 Γ
N O P Q R S



T V W X Y Z

Nota: En la escritura de las runas místicas de Nug-Soth, la C latina sirve de K.
Los caracteres de Nug contienen la clave de los planos; empleadlos en el arte talismánico y en todas las inscripciones sagradas.

LA VOZ DE HASTUR

Escuchad la Voz del temido Hastur, escuchad el lúgubre suspiro del torbellino, la loca impetuosidad del Viento Ultimo que se arremolina oscuramente entre las silenciosas estrellas. Escuchadlo a El, el de dientes de serpiente, que aúlla entre las entrañas del otro mundo; El, cuyo rugido sin fin siempre colma los cielos eternos de la escondida Leng. Su poder es capaz de arrancar el bosque y aplastar la ciudad, pero ninguno conocerá la mano que golpea y el alma que destruye, porque el Maldito vaga espantoso y sin cara, con Su forma desconocida por los hombres. Escuchad entonces Su Voz en las horas oscuras, contestad a Su llamada, inclinaos y rezad a Su paso, pero no pronunciéis Su nombre en voz alta.

ACERCA DE NYARLATHOTEP

Escucho el Caos que se arrastra llamando desde más allá de las estrellas.

Y Ellos crearon a Nyarlathotep para ser mensajero, Ellos Lo vistieron con el Caos para que su forma pudiese permanecer siempre oculta entre los estrellas.

¿Quién conocerá el misterio de Nyarlathotep? Porque El es la máscara y la voluntad de Aquellos que eran cuando el tiempo no existía. El sacerdote del Eter. el Morador del Aire y tiene tantas caras que ninguna se recordará.

Las olas se hielen ante Ellos Dioses temen su llamada. En los sueños de los hombres El habla en voz baja, aunque ¿quién conoce Su forma?

DE LENG EN EL FRIO YERMO

Quien busque hacia el Norte, más allá de la crepuscular tierra de Inquanok, encontrará en medio del helado yermo la oscura y enorme meseta de las tres veces olvidada Leng.

Conoceréis la Leng que ha rehuido el tiempo por los malignos fuegos que siempre arden y el espantoso chillido de los escamosos pájaros de Shantak que, muy arriba, recorren el aire; por el aullido de Na-gah que empolla en tenebrosas cavernas y se aparece en sueños a los

hombres con extraña locura; y por el templo de piedra gris bajo la guarida de los Lúgubres de la Noche, donde está el que lleva la Máscara Amarilla y vive completamente solo.

Pero guárdate, ¡Oh Hombre! guárdate de Aquellos que pisan en la Oscuridad las murallas de Kadath, por el que perciba Sus cabezas mitradas conocerá las garras de la muerte.

DE KADATH EL DESCONOCIDO

¿Qué hombre conoce a Kadath?

Porque ¿quién sabe de aquel que siempre mora en tiempo desconocido, que no es ni ayer, ni hoy, ni mañana?

Desconocida en medio del Frío Yermo yace la montaña de Kadath sobre cuya escondida cima hay un Castillo de Onice. Oscuras nubes envuelven el enorme pico que destella bajo viejas estrellas donde el silencio cubre las titánicas torres y se levantan murallas prohibidas.

Runas malditas, esculpidas por manos olvidadas, guardan la puerta llena de noche y ¡Ay del que ose pasar por aquellas espantosas puertas!

Los Dioses de la Tierra se deleitan allí donde una vez los Otros pasearon por místicos vestíbulos eternos, que algunos han vislumbrado en oscuros y profundos sueños a través de extraños y ciegos ojos.

PARA INVOCAR A YOG- SOTHOTH

Porque Yog-Sothoth es la Puerta.

El conoció donde los Antiguos aparecieron en tiempos pasados y dónde Ellos aparecerán de nuevo cuando el ciclo empiece otra vez.

Dad la vuelta tres veces sobre vosotros mismos y volviendo la cara al Sur entonad el conjuro que abre la puerta:

EL CONJURO

! Oh Tú que moras en la oscuridad del Vacío Exterior! Acude a la Tierra una vez más, Yo te lo ruego.

¡Oh Tú que habitas más allá de las Esferas del Tiempo! Escucha mi súplica.

(Haced el signo de la Cabeza del Dragón)

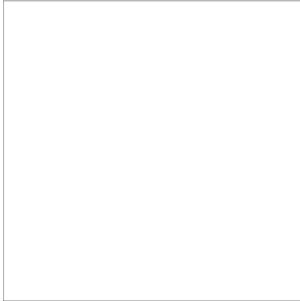
¡Oh Tú que eres la Puerta y el Camino! ¡Acude! ¡Tu sirviente te llama!

(haced el Signo de Kish)

¡BENATIR! ¡CARARKAU! ¡DEDOS! ¡YOG-SOTHOTH! ¡Acudid! ¡Acudid! ¡Pronuncio las palabras, Rompo Tus vínculos, el Sello ha sido apartado, pasa a través de la Puerta y penetra en el Mundo; he hecho tu poderoso Signo!

(Haced el Signo de Voor)

Trazad el Pentagrama de Fuego y pronunciad el encantamiento que hace que el Grande se manifieste delante de la Puerta.



EL ENCANTAMIENTO

¡Zyweso, wecato keoso, Xunewe-rurom Xe-verator, Menhatoy, Zywethorosto zuy. Zu-rurogos Yog-Sothoth! Orary Ysgewot, ho-mor athanatos nywe zumquros, Ysechyroro-seth Xoneozebethoos Azathoth! ¡Xono, Zu-weret, Quayhet kesos ysgeboth Nyarlathotep! Zuy rumoy quano duzy Xeuerator, YZHETO, THYYM, quaowe xeuerator phoe nagoo, Hastur!

¡Hagathowos yachyros Gaba Shub-Niggurath! ¡Meweth, xosoy Vzewoth!

(Haced el Signo de la Cola del Dragón)

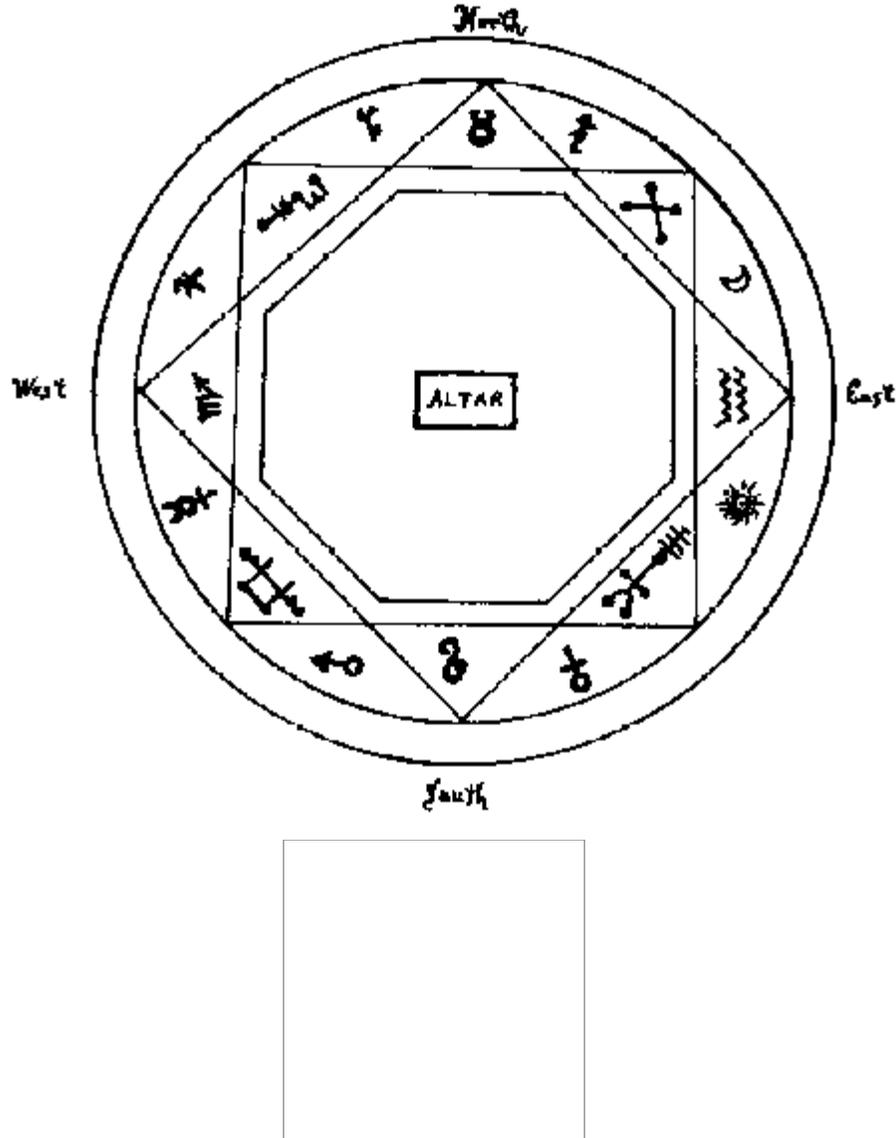
¡TALUBSI! ¡ADULA! ¡ULU! ¡BAACHUR!

¡Acude Yog-Sothoth! ¡Acude!

Y entonces vendrá ante vosotros y traerá sus Esferas y El dará respuesta veraz a todo lo que deseéis saber. Y El os revelará el secreto de Su Sello con el que podréis ganar favor a los ojos de los Antiguos cuando pisen una vez más la Tierra.

Y cuando Su hora haya pasado, la maldición de los Señores Mayores caerá sobre El y Lo expulsarán más allá de la Puerta donde El habitará hasta que El sea convocado.

EL CIRCULO DE EVOCACION



PARA EL CONJURO DE LAS ESFERAS

Sabed que las esferas de Yog-Sothoth son en número de trece y son los poderes del grupo de

Parásitos que son Sus servidores y cumplen sus órdenes en el mundo. Invocadlas siempre que tengáis necesidad de algo y ellas os otorgarán sus poderes cuando las invoquéis con los encantamientos y hagáis su signo.

Sus Esferas tienen diversos nombres y aparecen en muchas formas.

La primera es GOMORY, que aparece como un camello con una corona de oro sobre su cabeza. Manda sobre veintiséis legiones de espíritus infernales y proporciona el conocimiento de todas las joyas y talismanes mágicos.

El segundo espíritu es ZAGAN, que aparece como un gran toro o un Rey terrible en su aspecto. treinta y tres legiones se inclinan ante él y él enseña los misterios del mar.

El tercero se llama SYTRY, y toma la forma de un gran Príncipe. Tiene sesenta legiones y cuenta los secretos del tiempo a venir.

ELIGOR es el cuarto espíritu; aparece como un hombre rojo con una corona de hierro sobre su cabeza. Manda de la misma forma sesenta legiones y da el saber de la victoria en la guerra y habla de la contienda a venir.

El quinto espíritu se llama DURSON, tiene con él a veintidós demonios familiares y se aparece como un cuervo. Puede revelar todos los secretos ocultos y hablar de los tiempos pasados.

El sexto es VUAL. Su forma es la de una nube oscura y enseña toda clase de antiguas lenguas.

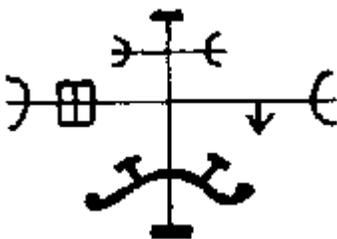
El séptimo es SCOR, que se aparece como una serpiente blanca y trae dinero a vuestra petición.

ALGOR es el octavo espíritu y se aparece bajo la forma de mosca. El puede contar todas las cosas secretas y conceder los favores de los grandes Príncipes y Reyes.

El noveno es SEFON, aparece como un hombre de cara verde y tiene el poder de mostrar dónde está escondido un tesoro.

El décimo es PARTAS, tiene la forma de un gran buitre y puede hablar de las virtudes de las hierbas, de las piedras, de hacerlos invisible y de devolver la vista que se ha perdido.

El decimoprimer espíritu es GAMOR, y cuando aparece como hombre puede informaros maravillosamente sobre cómo ganar los favores de los grandes personajes y puede alejar a cualquier espíritu que haga guardia sobre un tesoro.



El decimosegundo es UMBRA. El aparece como un gigante; puede transportar dinero de un lugar a otro si se lo mandáis y concede el amor de cualquier mujer que deseéis.

El decimotercer espíritu es ANABOTH, que toma la forma de un sapo amarillo. Tiene el poder de hacerlos maravillosas habilidades nigrománticas, puede alejar cualquier demonio que os estorbe y habla de cosas extrañas y oscuras.

Cuando evoquéis a las Esferas deberéis hacer primero este signo sobre la tierra:

Y evocadlas así;

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

Con estas palabras y en el nombre de Yog-Sothoth que es vuestro dueño, hago mi más poderosa invocación y os llamo /Oh... N...! que debéis ayudarme en mi hora de necesidad.

Acudid, ¡os lo mando por el Signo del Poder!

(Haced el Signo de Voor)

Y entonces el espíritu aparecerá ante vosotros y os concederá vuestros deseos.

Pero si permanece invisible ante vuestros ojos, soplad el polvo de Ibn Ghazi y tomará inmediatamente su propia forma.

Cuando deseéis hacer desvanecer a quien habéis llamado, borrad su signo con la cimitarra de Barzai y pronunciad las palabras:

¡CALDULECH! ¡DALMALEY! ¡CADAT!

(y sellad con el signo de Koth).

NOTA: Si en su aparición los espíritus rehusan obstinadamente hablar, hendid el aire tres veces con la cimitarra y decid:

¡ADRICANOROM DUMASO!

y su lengua quedará liberada y se verán obligados a dar una respuesta veraz.

LA ABJURACION DEL GRAN CTHULHU

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

Una súplica al gran Cthulhu para aquellos que quieran tener poder sobre sus favoritos.

En el día y hora de la Luna con el Sol en Escorpión preparad una tablilla encerada y grabad en ella los sellos de Cthulhu y Dagon; fumigad con el incienso de Kzauba y apartadla.

En la víspera de Todos los Santos deberéis ir hasta algún lugar solitario donde se vea el océano desde una tierra alta. Alzad la tablilla con vuestra mano derecha y haced el signo de Kish con vuestra mano izquierda. Recitad el encantamiento tres veces, y cuando la palabra final de la tercera alocución muera en el aire, arrojad la tablilla a las olas diciendo: "En Su Mansión de R'lyeh el Difunto Cthulhu espera soñando, pero El se levantará y Su reino cubrirá la Tierra".

Y El acudirá a vosotros en sueños y os mostrará Su Signo con el cual descubriréis los secretos de lo profundo.

EL ENCANTAMIENTO

¡Oh Tú que yaces muerto pero siempre sueñas!

Escucha a Tu siervo que Te llama.

¡Escúchame, Oh poderoso Cthulhu!

¡Escúchame, Señor de los Sueños!

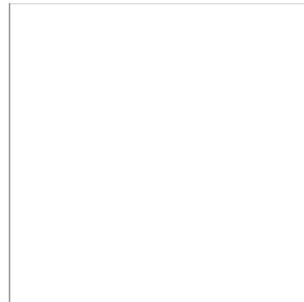
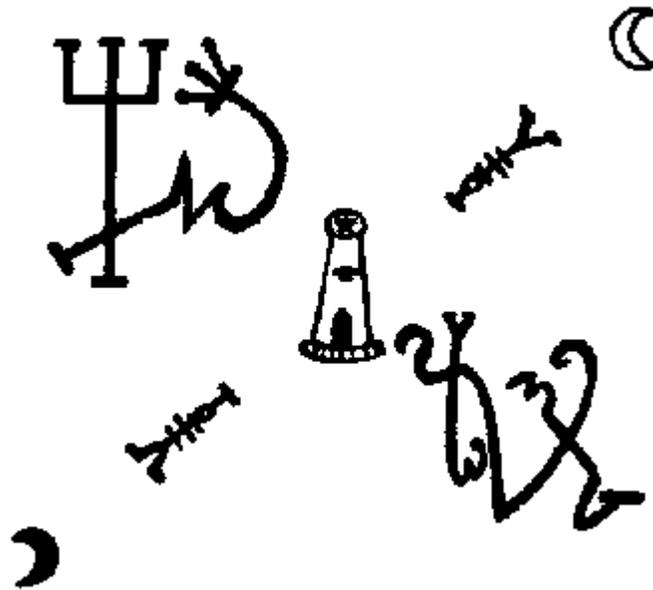
En Tu torre de R'lyeh Te han encerrado, pero Dagon romperá Tus malditas ligaduras, y Tu Reino se levantará una vez más.

Los Profundos conocen Tu secreto Nombre, La Hidra conoce Tu guarida;

da a conocer Tu Signo con el que yo pueda saber Tu voluntad sobre la Tierra.

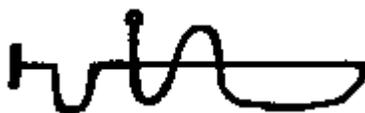
Cuando la muerte muera, será Tu momento, y Tú ya no dormirás más;

concédeme el poder de calmar las olas, para que puede escuchar Tu llamada.
(En la tercera repetición del encantamiento tirad la Tablilla a las olas diciendo) :
En su Mansión de R'lyeh el Difunto Cthulhu espera soñando, pero El se levantará y su reino
cubrirá la Tierra.



PARA CONVOCAR A SHUB-NIGGURATH EL NEGRO

Cuando las piedras hayan sido erguidas, invocaréis a Shub-Niggurath y al que conoce los
signos y pronuncia las palabras le serán concedidos todos los placeres terrenales.
Cuando el Sol entre en el signo del Carnero y el Tiempo de la noche esté encima de vosotros,



volved el rostro hacia el viento del Norte y leed en voz alta el verso:

¡lah! ¡SHUB-NIGGURATH!

Gran Macho Cabrío Negro de los Bosques,

¡Yo te invoco!

(Arrodillaos)

¡Contesta la llamada de tu siervo que conoce las palabras del poder!

(Haced el Signo de Voor)

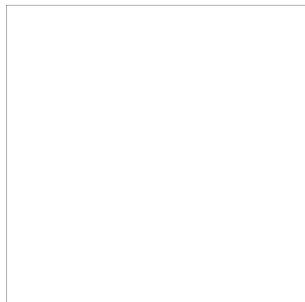
Yo te digo: ¡Levántate de tu sueño y acude con un millar más!

(haced el Signo de Kish)

Hago los Signos, pronuncio las palabras que abren la puerta.

te digo: ¡Acude! Doy la vuelta a la llave. ¡Ahora! ¡Anda por la Tierra una vez más!

Arrojad los perfumes sobre los carbones, trazad el sello de Blaesu y pronunciad las palabras del poder:

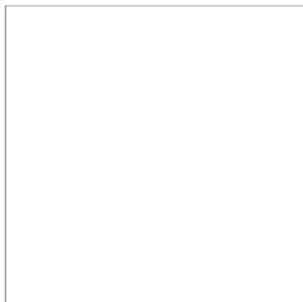


**¡ZARIATNATMIX, JANNA, ETITNAMUS
HAYRAS, FABELLERON, FUBENTRONTY,
BRAZO, TABRASOL, NISA,**

VARF-SHUB-NIGGURATH! GABOTS MEMBROT!

Y entonces el Negro acudirá ante vosotros y los mil Cornudos que aúllan surgirán de la Tierra.

Y vosotros mantendréis ante ellos el talismán de Yhe ante el cual ellos se inclinarán ante vuestro poder y contestarán vuestras preguntas.



Cuando deseéis que se desvanezcan aquellos a los que habéis convocado, entonad las palabras:

IMAS, WEGHAYMNKO, QUAHERS, XEWEFARAM.

Con las cuales cerraréis la Puerta, y la sellaréis con el signo de Koth.

LA FORMULA DE DHO- HNA

Quienquiera que haga este Rito con verdades conocimiento pasará más allá de las Puertas de la Creación y entrará en el Ultimo Abismo donde mora el vaporoso Señor S'nag que reflexiona eternamente sobre el Misterio del Caos. Trazad la Trama de ángulos con la Cimitarra de Barzai y ofreced las fumigaciones con el incienso de Kzauba.

Entrad en la Trama por la puerta del Norte y recitando el encantamiento de Na (así) :

ZAZAS, NASATANADA, ZAZAS ZAZAS,

avanzad hacia el Pináculo de más al Sur por el Camino de Alfa, donde haréis allí el Signo de Kish, pronunciando tres veces la triple Palabra del Poder (de esta manera) :

¡OHO-DOS-SCIES-ZAMONI!

Avanzad desde allí hacia el ángulo del Noreste cantando el tercer verso del Quinto Salmo de Nyarlathotep, sin olvidar hacer la quintuple genuflexión al atravesar la Curva del Lugar (así) :

El Todo que mora en la Oscuridad

En el centro del Todo mora El que es la Oscuridad;

y la oscuridad será eterna cuando todos se inclinen ante el trono de Onice.

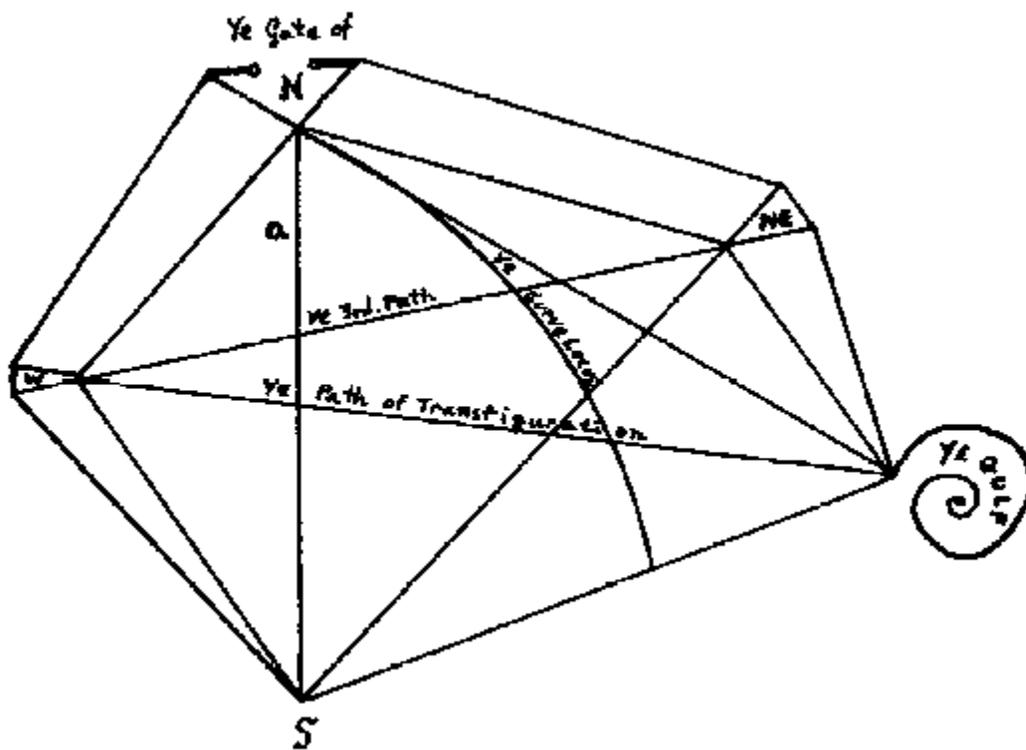
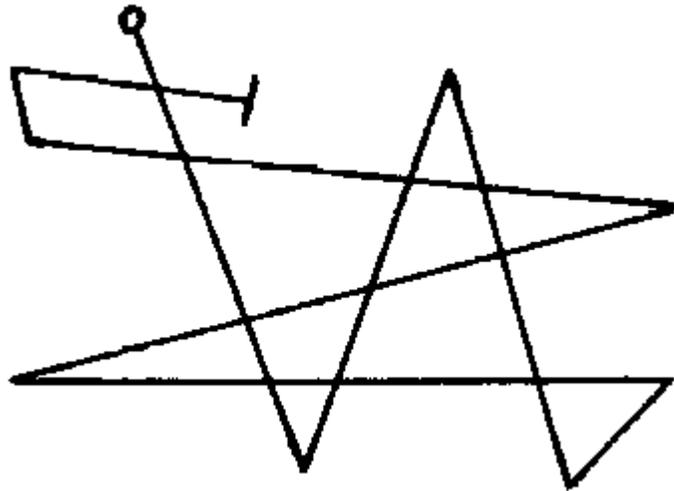
Deteneos en el tercer Angulo y haced una vez más el Signo de Kish pronunciando las palabras que dejan libre el portal y detienen el paso del tiempo:

¡ABYSSUS-DRACONI-SUS, ZEXOWE-AZATHOTH! ¡NRRGO, IAA! ¡NYARLATHOTEP!

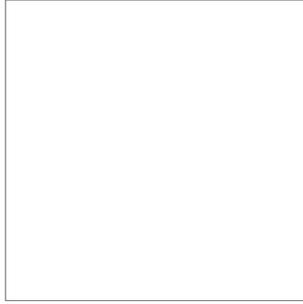
Seguid el Tercer Camino hacia el Pináculo del Oeste y allí haced las reverencias en silencio (inclinaos tres veces y haced el Signo de Voor). Giraos y caminad por el Camino de la Transfiguración que conduce al Ultimo Angulo. Abrid la Puerta del Abismo mediante la ratificación de nueve veces (así) :

¡ZE-NOXESE, PIOTH, OXAS ZAEGOS, MAVOC NIGORSUS, BAYAR! ¡HEECHO! ¡YOG-SOTHOTH! ¡YOG-SOTHOTH! ¡YOG-SOT-HOTH!

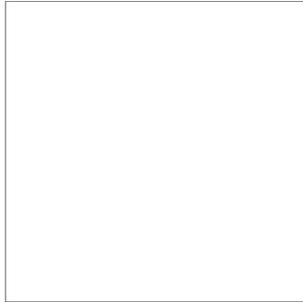
Haced el Sello de la Transformación y entrad en el Abismo.



EL SELLO DE LA TRANSFORMACION



LA TRAMA DE ANGULOS



La figura se orientara hacia los polos magneticos de la tierra.