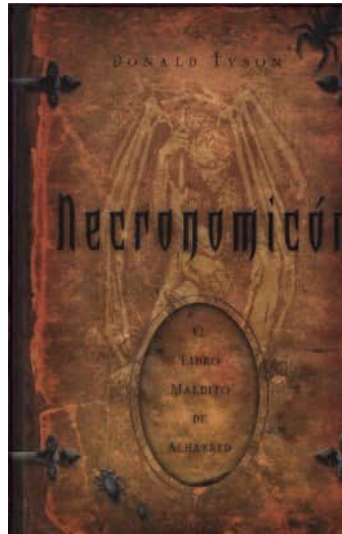




NECRONOMICON

H. P. Lovecraft





1. AL AZIF

Eso que no está muerto, que puede permanecer eternamente, y con desconocidos eones incluso la muerte puede fenecer Abdul Al-hazred Año 730 en Damasco Facsímil de la primera página de la que se cree que es la única edición inglesa del Necronomicón. Cuyo contenido es bastante ilegible debido a los estragos del tiempo, la carcoma y el deterioro. La traducción se atribuye a John Dee y fue impreso en Amberes en 1571 (Biblioteca de la Universidad Miskatonic).

2. DE LOS ANTIGUOS Y SU SIMIENTE

Los Antiguos fueron, los Antiguos son y los Antiguos serán. Desde las oscuras estrellas Ellos vinieran 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 obrade Sus manos, los Espantos que moraron en las bóvedas primordiales de Zin los conocen como Sus señores. Ellos han engendrado a Na-hag ya los Feroces que cabalgan en la Noche; el Gran Cthulhu es Su hermano, los shaggoths Sus esclavos... Los Dolex rinden homenaje a Ellos en el valle lleno de noche de Ponty y los Jugs 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 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.

3. DE LOS TIEMPOS Y LAS EPOCAS QUE DEBEN OBSERVARSE

Cada vez que deseéis invocar a Aquellos de Fuera, debéis observar bien las Épocas 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 segundón), Velante (en la víspera de mayo), Lamas (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 las 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.

4. 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 las 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 llévalas 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.

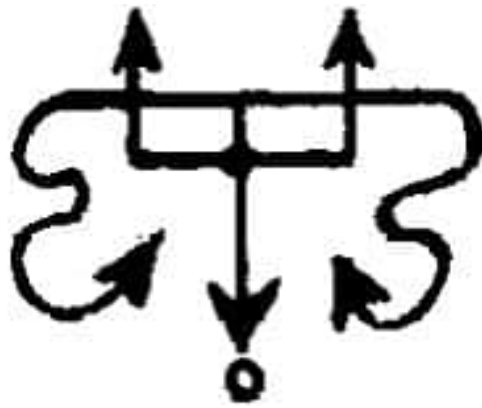
En el Norte, allá en la Gran Frialdad, colocad la primera piedra de Saturno a una distancia de tres pasos. Una vez hecho esto, procede da distribuir, colocándolas a distancias iguales de separación, las piedras de Júpiter, Mercurio, Marte, Venus, Sol y Luna, marcando cada una con sus signos correctos.

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 yNyarlathotep.

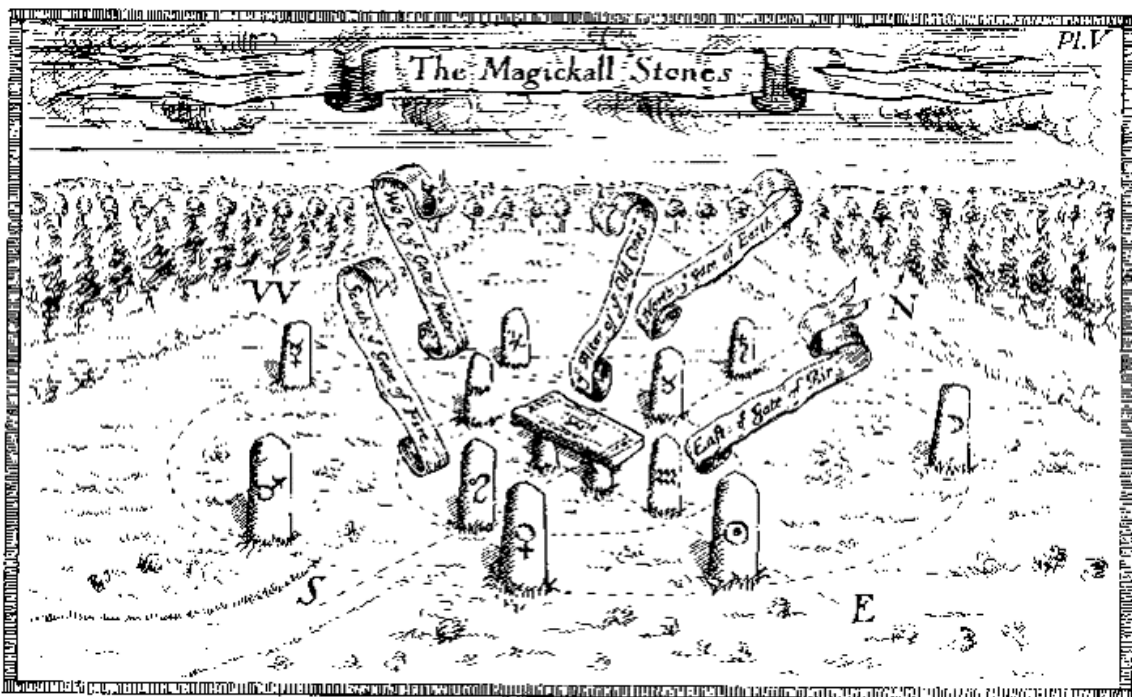
Y las piedras serán las Puertas a través de las cuales los podréis hacer surgir desde el tiempo y el espacio Exteriores al hombre.

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, pronunciándolas 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



LAS PIEDRAS MAGICAS



5. DE LOS DIVERSOS SIGNOS

Estos signos, los más potentes, deben formarse con vuestra mano izquierda cuando los empleéis en los Ritos. El primer signo es el devoro 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 Últimos.

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 Mar sirve para contener constantemente el poder de los Grandes Antiguos)

Los Signos de Poder

El signo de Voor



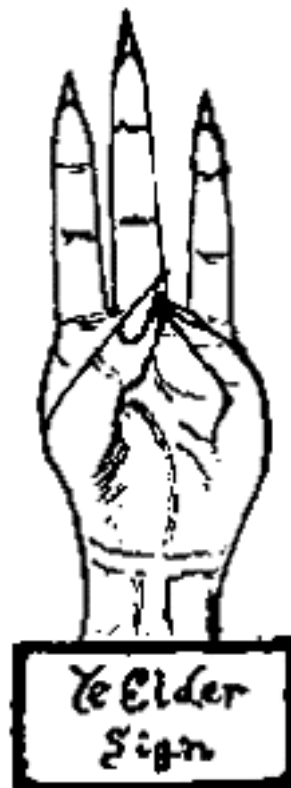
El signo de Kish



El signo de Koth



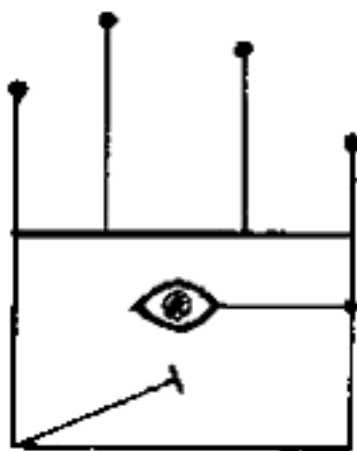
El signo mayor





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:



6. 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 reducido 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!

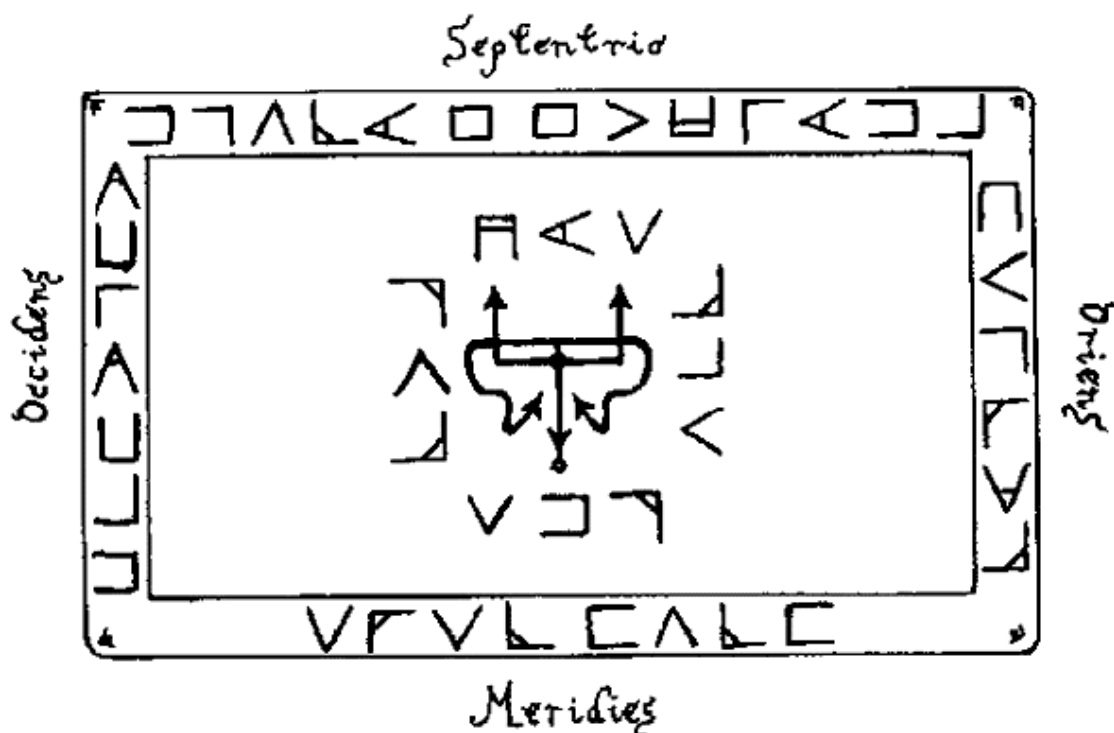
Cubrid la vasija con un paño de terciopelo negro y colocadla a un lado. Durante cada una de las siete noches deberéis bañar la vasija con Luz de Luna durante una hora, manteniéndola oculta debajo del paño contra el canto del gallo hasta la puesta del Sol. Una vez cumplido todo esto, el incienso estará 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.

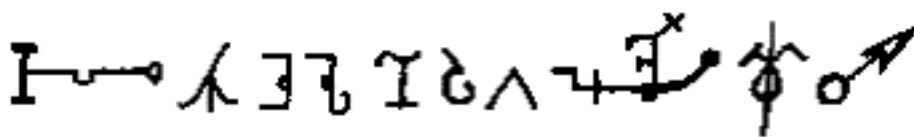
Cuando se emplee en los Ritos Últimos, el incienso podrá hacerse más eficaz con la adición de una parte de momia egipcia convertida en polvo.

Emplead el perfume de Kaaba 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 les encantará y fascinará, vinculando sus poderes a vuestra voluntad

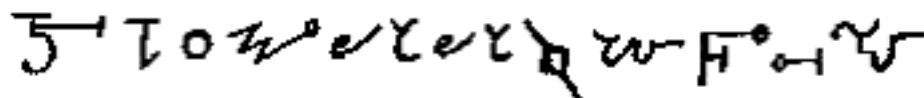
Uno.



LOS CARACTERES DE MARTE



LOS CARACTERES DE SATURNO



7. 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 lómenos durante doscientos años o más), tres partes. Tomad polvo de Amaranto, dos partes; hojas de Hiedra de tierra, una parte; y salina, 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.

8. 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 agitadlo bien con una ramita en forma de horquillade arbusto espinoso. Habiendo hecho esto, completad así el encantamiento de Yebsu (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 Auebothiabathabaithebeuee Da poder a mi palabra, ¡Oh Nasira Oapkis Shfe! Da poder Chons-in-Thebes-Nefer-hotep, Ophois, ¡Da poder! ¡Oh Bakaxikhekh!

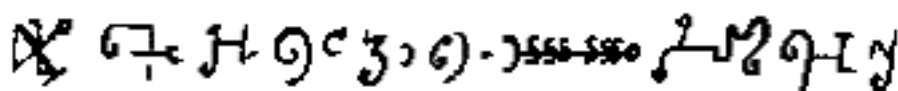
Añadid a la poción una pizca de tierra roja, nueve gotas de natrón, cuatro gotas de bálsamo de incienso y una gota de sangre (de vuestra mano derecha). Combinad el conjunto con una medida igual de grasa de gansarón y colocad la vasija encima del fuego. Cuando todo se haya fundido bien y empiecen a surgir 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.

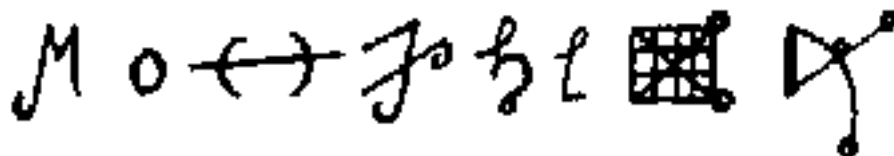
9. PARA FORJAR LA CIMITARRA DE BARZAI

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.

En un lado de la hoja inscribiréis estos caracteres



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 quintuple conjuro:

HCORIXOJU, ZODCARNES. Yo os invoco poderosamente y os conjuro, ¡O 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 los 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.



10. EL ALFABETO DE NUG-SOTH

AB CDEF



GHI JLM



NOP QRS



T V WX YZ



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 talismancito y en todas las inscripciones sagradas.

11. 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 Él, 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.

12. 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 las estrellas.

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

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

13. DE LENG EN EL FRIO YERMO

Quien busque hacia el Norte, más allá de la crepuscular tierra de nquanok, 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.

14. 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 Ónice. 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.

15. 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:

16. 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 tellina! (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 tú 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.



17. EL ENCANTAMIENTO

¡Sie so, wecato keoso, Xunewe-rurom Xe-verator, Menhatoy, Zywethorosto zuy. Zururogos Yog-Sothoth! Orary Ysgewot, ho-morathanatos nywe zumquros, Ysechyroro-seth Xoneozebethoos Azathoth! ¡Xono, Zu-weret, Quayhet kesos ysgeboth Nyarlathotep! Zuy rumoy quanoduzy Xeuerator, YZHETO, THYYM, quaowe xeuerator phoe nagoo, Hastur! ¡Hagathowos yachyros Gaba Shub-Niggurath! ¡Meweth, xosoy Vzewoth! (Haced el Signo de la Cola del Dragón)

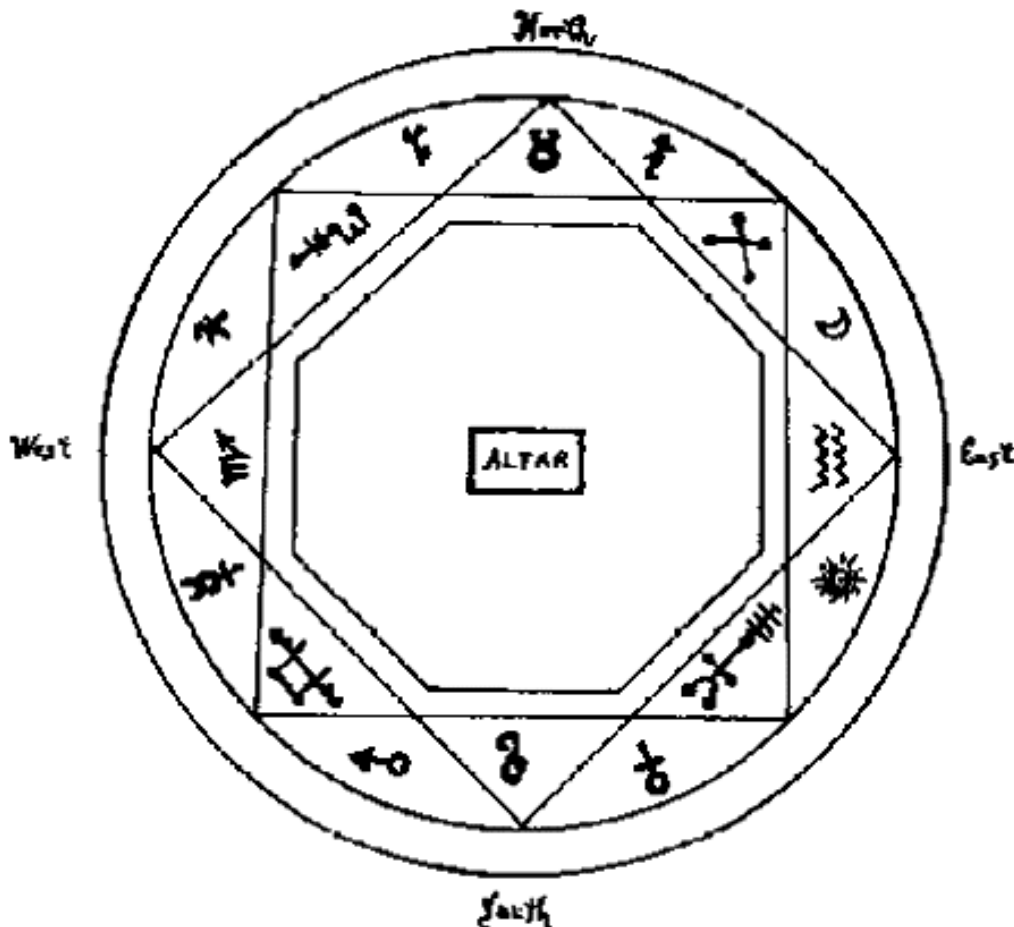
¡TALUBSI! ¡ADULA! ¡ULU! ¡BAACHUR! ¡Acude Yog-Sothoth! ¡Acude!

Y entonces vendrá ante vosotros y traerá sus Esferas y El dará respuesta veraz a todo lo que deseéis saber.

Y Él os revelará el secreto de Su Sello con el que podréis ganar favor 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 Él sea convocado.

EL CIRCULO DE EVOCACION



18. 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 Ese 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.

19. EL ENCANTAMIENTO

¡Oh Tú que yaces muertos, pero siempre sueñas!

Escucha a Tu siervo que Te llama.

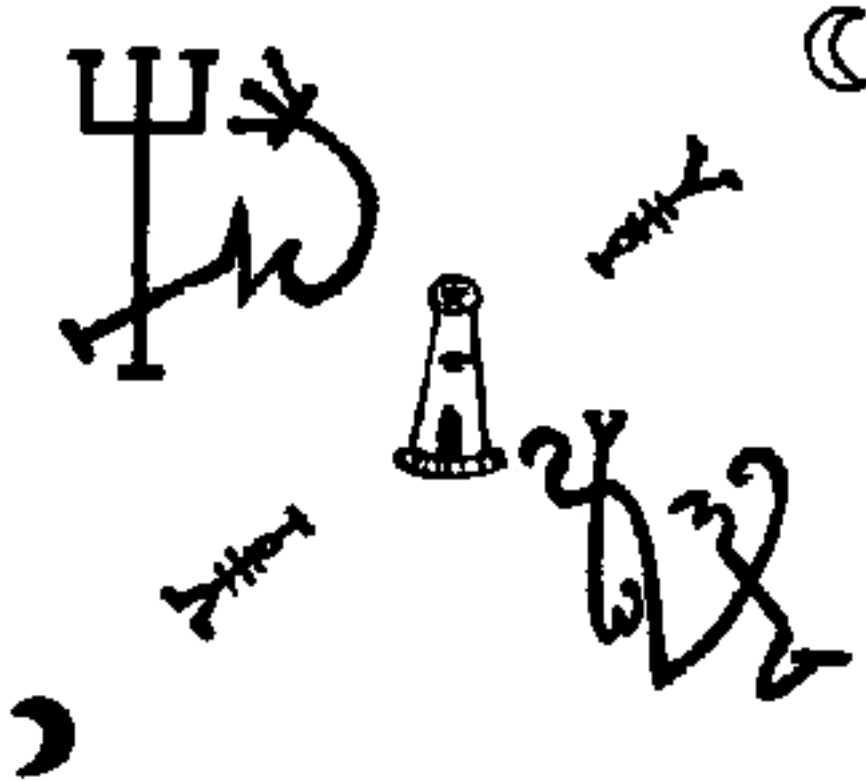
¡Escúchame, Oh poderoso Cthulhu!

¡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 Hydra 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 dormirá más; concédeme el poder de calmar las olas, para que puede escuchar Tú 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 Ese levantará y su reino cubrirá la Tierra.



20. PARA CONVOCAR A SHUB-NIGGURATH EL NEGRO

Cuando las piedras hayan sido erguidas, invocaréis a Shub-Niggurathy 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 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)

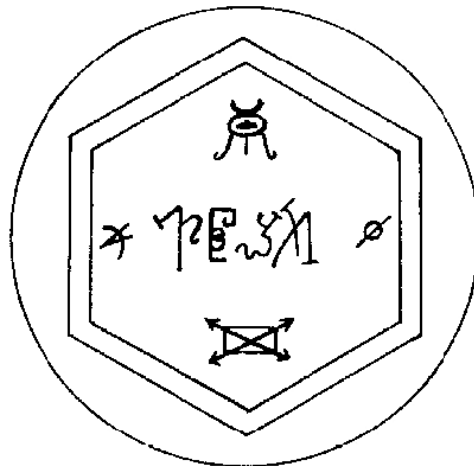
Hago los Signos, pronuncio las palabras que abren la puerta. Te digo: ¡Acude!

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, FABELLERN, 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 Y he 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 Dakota.

21. 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 Ónice.

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:

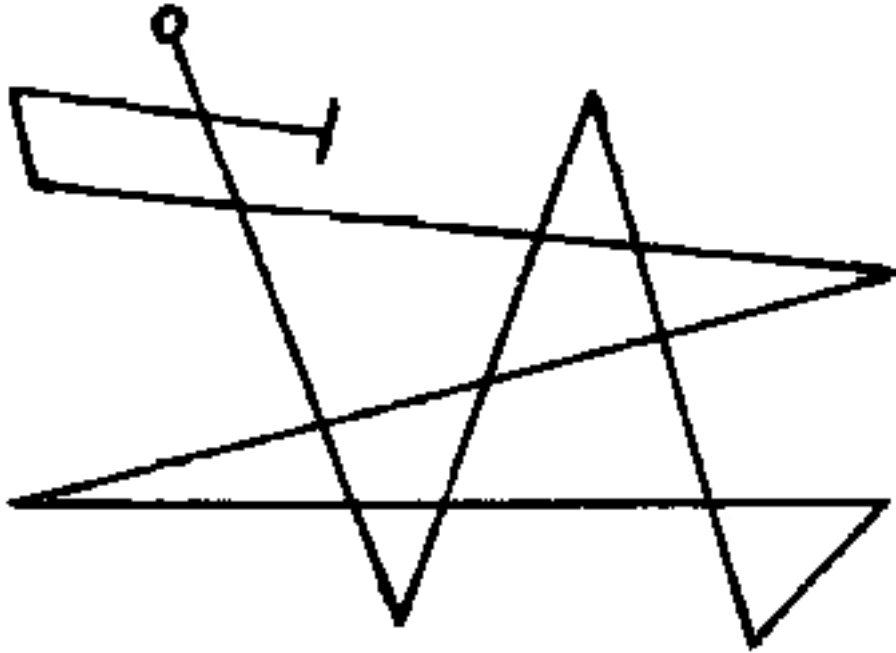
¡ABYSSUS-DRACONI- ¡SUS, ZEXOWE-AZATHOTH! ¡NRRGO, IAA! ¡NYARLATHOTEP!

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!

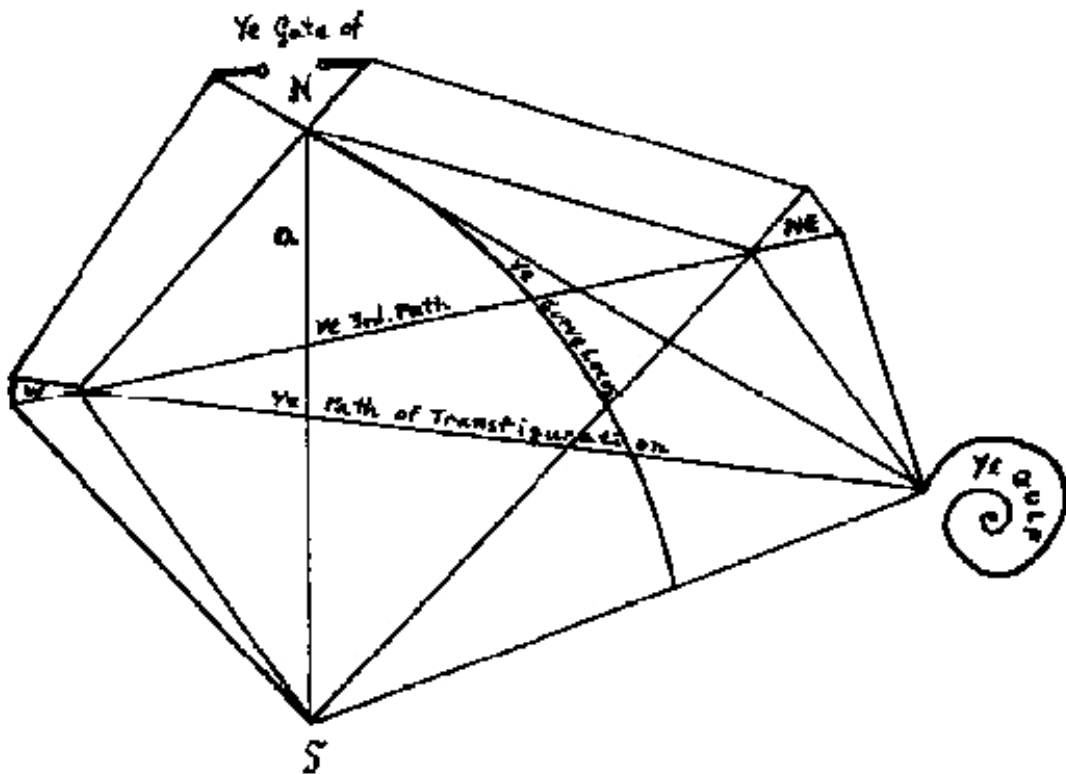
Haced el Sello de la Transformación y entrad en el Abismo.

22. EL SELLO DE LA TRANSFORMACION



LA TRAMA DE ANGULOS

La figura se orientará hacia los polos magnéticos de la tierra



23. 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. Él 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 de devolver la vista que se ha perdido.

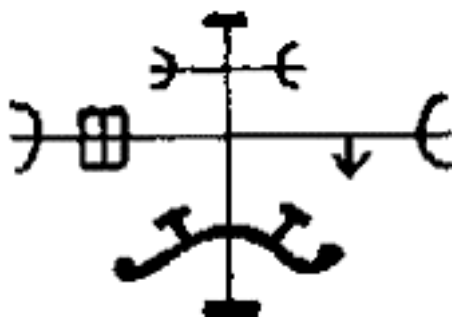
El decimoprimer espíritu es GAMOR, y cuando aparece como hombre puede

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 haceros maravillosas habilidades nigrománticas, puede alejar cualquier demonio que os estorbe y hablade cosas extrañas y oscuras.

Cuando evocéis 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 rehúsan 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.

24. El Testimonio del Abdul Hazred

Este es el testimonio de todo lo que he visto, y de todo lo que he aprendido, en aquellos años que poseí los Tres Sellos de MASSHU. He visto mil y una lunas, y seguro que es suficiente para la vida de un hombre, aunque se afirma que los Profetas vivieron mucho más. Estoy débil y enfermo, y soporto un gran cansancio y agotamiento; un suspiro moro en mi pecho como si fuera una oscura linterna. Soy viejo.

Los lobos transmiten mi nombre en sus conferencias de medianoche, y esa voz sutil y tranquila me llama desde lejos. Y una Voz mucho más próxima me gritará al oído con impía impaciencia. El peso de mi alma decidirá cuál será el lugar de su reposo. Antes de que llegue la hora debo escribir todos los horrores que acechan FUERA y que aguardan ante la puerta de cada hombre, porque este es el arcano antiguo que ha sido legado desde tiempos remotos, pero que fue olvidado por todos, con la excepción de unos pocos, que son los adoradores de los Antiguos (¡que sus nombres sean borrados de la existencia!).

Si no completo esta misión, tomad lo que hay aquí y descubrid el resto, por que queda poco tiempo y la humanidad no conoce ni entiende el mal que le espera desde todos los lados, desde cada Pórtico abierto, desde cada barrera rota, desde cada cólico sin mente que hay ante los altares de la locura. Porque este es el Libro de los Muertos, el Libro de la Tierra Negra que yo he escrito, arriesgando la vida de forma exacta a como lo recibí en los planos de los IGI, los crueles espíritus celestiales que existen más allá de los Peregrinos de los Yermos.

Que todos aquellos que lean estos escritos reciban la advertencia de que el hábitat de los hombres es observado y vigilado por la Antigua Raza de dioses y demonios que proceden de un tiempo anterior al tiempo, y que buscan venganza por aquella batalla olvidada que tuvo lugar en alguna parte del Cosmos y desgarró los Mundos en los días anteriores a la creación del hombre, cuando los Dioses Mayores caminaban los espacios, cuando estaba la raza MARDUK, tal como le conocen los Caldeos y ENKI, nuestro Amo, el Señor de los Magos.

Sabed entonces, que yo he recorrido todas las zonas de los Dioses, y también los lugares de los Anzonei, y que he descendido a apestosos sitios de Muerte y Sed Eterna, que pueden alcanzarse a través del Pórtico de GANZIR, construido en UR en los días anteriores a Babilonia. Sabed también que he hablado con todo tipo de Espíritus y Demonios, cuyos nombres ya no se conocen en las Sociedades del Hombre, o que nunca fueron conocidos. Y los sellos de algunos están escritos aquí, sin embargo, los de los otros, me los he de llevar conmigo cuando os deje. ¡Que ANU tenga misericordia de mi alma! He visto las tierras Desconocidas que ningún mapa ha cartografiado jamás.

He vivido en los desiertos y en los yermos, y he hablado con demonios y con las almas de los hombres asesinados, y también con las almas de las mujeres que murieron al nacer, víctimas de ese demonio femenino, LAMMASHTA. He viajado por debajo de los mares en

busca del Palacio de Nuestro Amo, y encontré los monumentos de piedra de civilizaciones derrotadas, descifrando las escrituras de algunas de ellas; otras siguen siendo un misterio para cualquier hombre vivo. Y estas civilizaciones fueron aniquiladas por el conocimiento que contienen estos escritos que os lego. He viajado por las estrellas y he temblado ante los dioses. Por fin he encontrado la fórmula con la que atravesé el Pórtico de ARZIR pasando hacia los reinos prohibidos de los asquerosos IGI.

He evocado a los demonios y a los muertos. He invocado a los fantasmas de mis antepasados, dándoles una apariencia real y visible en las cimas de los templos construidos para alcanzar las estrellas y tocar las más bajas cavidades del HADES. He luchado con el Mago Negro, AZAGTHOTH, en vano, y hui a la Tierra invocando a INANNA y a su hermano, MARDUK, Señor del hacha de doble filo. He levantado ejércitos contra las Tierras del Este llamando a las hordas de espíritus malignos a las que obligué a ser mis súbditos y al hacerlo encontré NGAA, el Dios de los paganos, aquel que escupe llamas y ruge como mil truenos.

He encontrado el Miedo. “

He encontrado el Pórtico que conduce al Exterior, ante el que los Antiguos, que siempre buscan entrar en nuestro mundo, mantienen una eterna vigilia. He respirado los vapores de aquella Antigua, la reina del Exterior, cuyo nombre está escrito en el terrible texto MAGAN, el testamento de alguna civilización muerta por culpa de sus sacerdotes, que, anhelantes de poder, abrieron es terrible y maligno Pórtico una hora más de la debida, siendo consumidos. Adquirí este conocimiento debido a unas circunstancias bastante peculiares, cuando aún era el ignorante hijo de un pastor de lo que los griegos llaman Mesopotamia.

Cuando apenas era un joven que viajaba solo por las montañas hacia el Este, que sus habitantes llaman MASSHU, di con una roca gris tallada con tres símbolos extraños. Se erguía tan alta como un hombre y tan ancha como un toro. Se hallaba firmemente emplazada en tierra y no fui capaz de moverla. Sin pensar más en las tallas, salvo que podían ser el decreto de un rey que había marcado alguna antigua victoria sobre un enemigo, encendí un fuego en su base con el fin de protegerme de los lobos que vagan por aquellas regiones y me fui a dormir, ya que era de noche y me encontraba lejos de mi poblado, Beta Duraba. A tres horas del amanecer, el diecinueve de Sabaté, me despertó el ladrido de un perro, o quizá el aullido de un lobo, extrañamente sonoro y cercano.

El fuego se había convertido en unas brasas, y los rojos y resplandecientes rescoldos proyectaban una débil y danzante sombra sobre el monumento de piedra con las tres tallas. Mientras me apresuraba a encender otra hoguera, la roca gris comenzó a elevarse despacio en el aire, como si fuera una paloma. Fui incapaz de moverme o hablar debido al miedo que paralizó mi columna vertebral e inmovilizó mi cerebro con dedos gélidos. El Di de Azug-bel- ya no me era más extraño que esta visión, aunque pareció fundirse entre mis manos.

De inmediato i una voz baja que procedía de cierta distancia, y un miedo distinto al de la posibilidad de que fueran unos merodeadores se apoderó de mí; temblando, rodé hasta situarme de tras de unos arbustos. Otra voz se unió a la primera y, al rato, varios hombres vestidos con túnicas negras de los ladrones se reunieron en el lugar en donde yo había estado, rodeando la roca flotante, sin mostrar ninguna señal de pavor.

Entonces vi con claridad que las tres tallas del monumento brillaban con una centelleante tonalidad flamígera, como si la roca estuviera ardiendo. Las figuras murmuraban al unisonó, una plegaria de invocación, de la que apenas se podían distinguir algunas palabras, y estas eran en una lengua desconocida; no obstante ¡y que ANU se apiade de mi alma!, estos rituales ya no me son desconocidos. Los hombres a los que no podía distinguir o reconocer sus caras, empezaron a apuñalar con frenesí el aire con unos cuchillos que brillaban fríos y afilados en la noche de la montaña.

De debajo de la roca flotante, del mismo suelo donde había estado emplazada, se alzó la cola de una serpiente. Sin duda era la más grande de las que yo había visto. La parte más delgada tenía el grosor del brazo de dos hombres, y, a medida que se elevaba de la tierra, la siguió otra, aunque el fin de la primera no se distinguía parecía hundirse en el mismo Abismo. Esas extremidades fueron seguidas por otras; el terreno comenzó a sacudirse bajo la presión de tantas extremidades enormes. El cantico de los sacerdotes, porque ya sabía que eran los sirvientes de un Poder Oculto, se hizo mucho más sonoro, casi histérico:

¡IA! ¡IA! ¡ZI-AZAG!

¡IA! ¡IA! ¡ZI-AZKAK!

¡IA! ¡IA! ¡KUTULU ZI KU!
¡IA!

El lugar donde me ocultaba se humedeció con una sustancia, ya que me encontraba en terreno descendente al de la escena que contemplaba. Toqué el líquido y descubrí que se trataba de sangre. Dominado por el horror, lancé un grito y delaté mi presencia a los sacerdotes.

Se volvieron hacia mí y con repugnancia me di cuenta de que se habían cortado el pecho con las dagas que habían empleado para levantar la piedra, todo ello con algún propósito místico que no pude adivinar; aunque ahora ya sé que la sangre es el alimento de esos espíritus, razón por la cual los campos de guerra, una vez que la batalla ha concluido, brillan con una luz antinatural, porque allí es donde las manifestaciones de los espíritus se alimentan. ¡Que ANU nos proteja a todos!

Mi grito tuvo el efecto de hacer que su ritual se sumiera en el caos y el desorden. Me lancé a la carrera por el sendero de la montaña por el que había subido y los sacerdotes emprendieron mi persecución, aunque me pareció que algunos se quedaban atrás, quizá con el fin de completar los Ritos. Sin embargo, mientras descendía frenéticamente por las pendientes de la fría noche, con el corazón galopando en mi pecho y la cabeza desbocada, por detrás de mi escuche el sonido de rocas quebrándose y de truenos que sacudieron el mismo terreno que pisaba. Aterrado, y por la prisa caí al suelo.

Me incorporé y grité para enfrentarme al atacante que tuviera más cerca, a pesar de que iba desarmado. Para mi sorpresa, lo que vi no fuñingue sacerdote de un horror antiguo ni a ningún nigromante del Arte Prohibido, sino las túnicas negras caídas sobre la hierba y los matorrales, sin la presencia de vida o cuerpos en ellas. Con cautela me acerqué a la primera y, recogiendo una rama, la alce de los matorrales espinosos. Lo unico

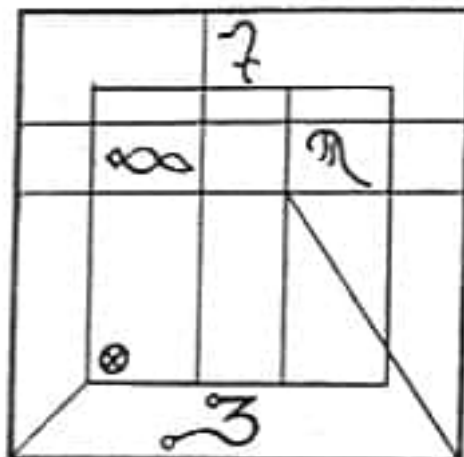
que quedaba del sacerdote era un charco de limo parecido al aceite verde; despedía el olor de un cuerpo que se hubiera podrido bajo el Sol. Ese hedor casi me hizo perder el sentido, pero estaba decidido a encontrar a los otros y averiguar si les había aecido la misma fortuna.

Al regresar por la pendiente por la que solo unos momentos antes habiauido con tanto pavor, tope con otro de los oscuros sacerdotes y loencontré en condiciones idénticas al primero. Seguí andando, y paséal lado de mas tunicas, aunque ya no me atreví a levantarlas. Entonces, por fin llegué hasta el monumento de roca gris que se había alzado de forma antinatural en el aire ante el comando de los sacerdotes. Ahora había vuelto a posarse sobre el suelo, pero las tallas seguían brillando con luz suprenatural. Las serpientes, o lo que en aquel momento tomé como tales, habían desaparecido. Pero en las brasas muertas del fuego, ya frías y negras, había una placa de lustroso metal. La recogí y vi que estaba tallada, igual que la piedra, aunque de forma muy intrincada, de una manera que no fui capaz de comprender. No exhibía los mismos trazos que la roca, pero tuve la sensación de que casi podía leer los caracteres, aunque me fué imposible, como si alguna vez hubiera conocido la lengua y ya la hubiera olvidado. Empezó a dolerme la cabeza como si un diablo la estuviera aporreando y, entonces, un haz de luz de luna se posó se posó sobre el amuleto de metal, porque ahora se lo que era, y una voz penetró en mi mente y con una sola palabra me contó los secretos de la escena de la que había sido testigo: KUTULU. En ese instante, como si me lo hubieran susurrado con vehemencia en el oído, lo comprendí.

Estos son los signos que había tallados en la rodca gris, que era el Pórtico Exterior:



Y este es el amuleto que sostenía en la mano y que, mientras escribo estas palabras, seguí llevando al cuello:



De los tres signos tallados, el primero es el Signo de nuestra Raza Más Alla de las estrellas y que, en la lengua que me enseñó el Amanuense, se llama ARRA, un emisario de los Antiguos. En la lengua de la ciudad más antigua de Babilonia, era UR. Es el signo de la alianza de los Dioses Mayores, y cuando lo vean, ellos que nos lo dieron a nosotros, no nos olvidarán. ¡Lo han jurado!

¡Espíritu de los Cielos, Recuerda!

El segundo es el Signo Mayor, y es la llave con la cual, al empleárselas Palabras y Formas Adecuadas, se pueden invocar los Poderes de los Dioses Mayores. Posee un nombre, y se llama AGGA.

El tercero es el signo del Observador. Se llama BANDAR. El Observador es una raza enviada por los Antiguos. Mantiene vigilia mientras uno duerme, siempre que se hayan realizado el Ritual y Sacrificio apropiados; de lo contrario, si se lo invoca, se vuelve contra ti.

Para que estos sean efectivos, deben estar tallados en piedra y emplazados en el suelo. O en un altar de ofrendas. O llevados a la Roca de las Invocaciones. O grabados en el metal del Dios o la Diosa de uno, siempre colgando del cuello, aunque oculto a la vista del Profano. De estos tres el ARRA y el AGGA, pueden ser usados por separado, esto es, cada uno solo. Sin embargo, el BANDAR jamás ha de emplearse solo, sino con uno de los dos restantes, porque se le debe recordar al Observador de la Alianza que ha jurado con los Dioses Mayores y con nuestra Raza, de lo contrario, se volverá contra ti, matándote y atacando tu poblado hasta que se obtenga el socorro de los Dioses Mayores por medio de las lágrimas de tu pueblo y el grito desesperado de tus mujeres.

¡KAKAMMU!

El amuleto de metal que saqué de las cenizas del fuego, y que atrae la luz de la luna, es un sello potente contra cualquiera que pueda atravesar el Pórtico desde el Exterior, ya que al verlo se apartara de ti

CON LA UNICA EXCEPCION DE SI CAPTA LA LUZ DE LA LUNA SOBRE SU SUPERFICIE

porque, en los oscuros días de la luna, o con el cielo nublado, poca protección puede haber contra los espíritus malignos de la TIERRA ANTIGUA en caso de que rompan la barrera o que sus sirvientes de Este Lado les permitan la entrada.

En este caso, no se dispondrá de ningún recurso hasta que la luz de la luna brille sobre la tierra, ya que esta es la más antigua de los ZONEI, y es el resplandeciente símbolo de nuestro pacto. ¡NANNA, Padre de los Dioses, ¡Recuerda! Por lo cual, el amuleto debe ser tallado en plata pura, bajo la plena luz de la luna, de modo que esta pueda brillar sobre sus trazos y su esencia ser atraída y capturada en el metal. Deben pronunciarse los encantamientos adecuados y realizarse los rituales prescritos, tal como se transcriben en este libro. Jamás debe ser expuesto a la Luz del Sol, porque SHAMMASH, llamado UDU, por celos, le robaría el poder al sello.

En tal caso, deberá ser bañado en aguas de alcanfor y repetir una vez más los encantamientos y rituales. Pero en verdad sería mejor producir uno nuevo. Os brindo estos secretos con el dolor de mi vida, para que nunca sean revelados al profano, al desterrado o a los Adoradores de la Serpiente Antigua, sino para que los guardéis en vuestros corazones sin contarlos jamás.

¡Que la Paz sea con vosotros!

A partir de aquella fatídica noche en las Montañas de MASSHU, vagué por el campo en busca de la clave del Conocimiento Secreto que me abasida dado. Fue un peregrinar solitario y doloroso, durante el cual no me casé ni llamé a ninguna casa o poblado mi hogar, donde habité en diversos países, a menudo en cuevas y en los desiertos, aprendiendo varios idiomas, tal como le sucede al viajero, los cuales me sirvieron para relacionarme con los comerciantes, de los que recibí noticias y costumbres. Pero mi trato fue con los Poderes que residen en cada uno de esos países. Pronto llegué a comprender muchas cosas que antes ignoraba, salvo, quizá en sueños. Los amigos de mi juventud me abandonaron y yo a ellos. Cuando llevaba siete años alejado de mi familia, me enteré de que todos se habían suicidado por razones que nadie fue capaz de explicarme; luego, se tuvo que matar a su ganado por una extraña epidemia que lo azotó.

Vagué como un mendigo, siendo alimentado pueblo tras pueblo según decidían sus habitantes, aunque a menudo me tiraron piedras y amenazaron con encerrarme. En ocasiones, pude convencer a algún hombre instruido de que yo era un estudioso sincero; entonces, me permitía leer los Registros Antiguos donde se detallaban los procedimientos de la Nigromancia, Hechicería, Magia y Alquimia. Aprendí el hechizo que causa en los hombres, enfermedad, plagas, ceguera, locura e incluso muerte. Aprendí las viejas leyendas que hablan sobre los Antiguos. Así fui capaz de protegerme contra el terrible MASKIM, que yace a la espera en los límites del mundo, presto para atrapar al incauto y devorar los sacrificios dispuestos en la noche y en lugares desiertos; también contra la Diabla LAMMASHTA, a quien se llama LA ESPADA QUE PARTE EL CRANEO, cuya sola visión produce horror y desolación, y según algunos, una muerte de naturaleza muy extraña.

Con el tiempo aprendí los nombres y propiedades de todos los demonios, diablos, espíritus malignos y monstruos apuntados en este Libro de la Tierra Negra. Aprendí los Poderes de los Dioses Astrales y como solicitar su ayuda en épocas de necesidad. También descubrí a los pavorosos seres que moran Mas Allá de los espíritus astrales, que vigilan la entrada al Templo del Perdido, del Dios de los Días Antiguos, del Antigo de los Antiguos, cuyo nombre no puedo escribir aquí.

En las ceremonias solitarias que realicé en las colinas, adorando con fuego y espada, con agua y daga, y con la ayuda de la extraña hierba que crece en ciertas partes del MASSHU, con la cual inadvertidamente, había encendido la hoguera al lado de la roca, esa hierba que le otorga a la mente un gran poder para viajar tremendas distancias en los cielos, lo mismo que en los infiernos, recibí las fórmulas para los amuletos y talismanes que se detallan más adelante y que le proporcionan al Sacerdote un pasaje seguro entre las Esferas por donde tal vez viaje en busca de la Sabiduría

Pero ahora, transcurridas Mil y Una Lunas del peregrinar, el Maskim mordisquea mis talones, el Rabishu tirade mi pelo, Lammashtha abre sus terribles fauces, AZAG-THOTH se regozija malignamente en su trono, KUTULU alza la cabeza y observa a través de los velos de la hundida Varloorni, del Abismo, y clava sus ojos en mí; por la razón por la que debo apresurarme a escribir este libro en caso de que mi final llegue antes de lo que había preparado. En verdad da la impresión de que hubiera fracasado en algunos aspectos concernientes al orden de los ritos, de las fórmulas o los sacrificios, porque ahora parece como si todas las huestes de ERESHKIGAL estuvieran esperando, soñando, babeando por mi partida. Ruego a los dioses que puedan salvarme y no perezca igual que el sacerdote ABDUL BEN-MARTU, en Jerusalén (¡Que los Dioses recuerden y se apiaden de él!). Mi destino ya no está escrito en las estrellas, porque he roto la Alianza Caldea al buscar el poder sobre los ZONEI. He pisado la luna y está ya no ejerce poder sobre mí. Las líneas de mi vida han sido borradas por mi vagar en el yermo, encima de las letras escritas en los cielos por los Dioses. Incluso ahora puedo oír a los lobos aullando en las montañas, tal como lo hicieran en aquella fatídica noche; in boca mi nombre y los nombres de los Otros. Temo por mi carne, pero todavía más por mi espíritu. Recordad siempre, en cada momento vacío, invocar a los dioses, para que no os olviden, porque son desmemoriados y se encuentran muy lejos. Que vuestras fogatas brillen altas en las colinas y en los techos de los templos y en las cimas de las pirámides, para que puedan verlas y recuerden.

Recordad siempre copiar cada formula tal como yo la he escrito, y no cambiar ni una sola línea o punto, nada para que no pierda su valor o algo peor: porque una línea quebrada le proporciona los medios de entrada a aquellos del Exterior, porque una estrella rota es el Pórtico de GANZIR, el Pórtico de la Muerte, el Pórtico de las Sombras y las Conchas. Recitad los Encantamientos tal como se transcriben y prescriben aquí. Preparad los Rituales sin ningún fallo, y ofreced los Sacrificios en los lugares y momentos adecuados.

¡Que los Dioses se apiaden de vosotros!

¡Que podáis escapar de las fauces del MASKIM y vencer el poder de los Antiguos!

Y QUE LOS DIOSOS OS CONCEDAN LA MUERTE ANTES DE QUE LOS ANTIGUOS
GOBIERNEN DE
¡NUEVO LA TIERRA! ¡KAKAMMU! ¡SELAH!

25. ACERCA DE LOS ZONEI Y SUS ATRIBUTOS

Los Dioses de Las Estrellas son Siete. Tienen Siete Sellos, los cuales pueden ser usados uno por vez. la aproximación a ellos se realizará a través de los Siete Pórticos, los cuales pueden ser usados uno por vez. Poseen Siete colores, Siete Esencias Materiales y cada uno un Escalón separado de la Escalera de Luces. Los caldeos tenían un conocimiento imperfecto de estos, aunque comprendían la Escalera y alguna de las fórmulas. Sin embargo, no disponían de las fórmulas para atravesar los Pórticos, con la excepción de una de la cual estaba prohibido hablar.

El paso por el Pórtico le brinda al sacerdote el poder y la sabiduría para utilizarla. Queda

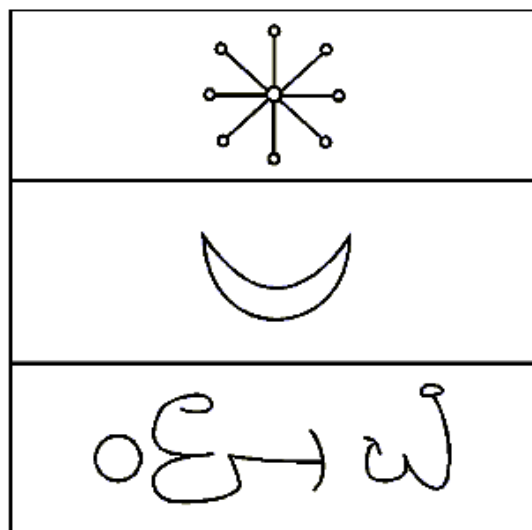
capacitado para controlar los asuntos de su vida de manera más perfecta que antes; muchos se han contentado con solo atravesar los tres primeros Pórticos y, luego, detenerse y cesar el avance, disfrutando de los beneficios que encontraron en las esferas preliminares. Pero esto es algo Maligno ya que no están equipados para repeler el ataque del Exterior que provoca tal proceder, y su pueblo llorará por su seguridad, que jamás hará acto de presencia. Por lo tanto, sitúa tu cara en dirección al objetivo final y esfuérate por alcanzar las estrellas más lejanas, aunque ello signifique tú propia muerte; porque esa muerte es un sacrificio a los Dioses, para que estos complacidos no olviden a su pueblo.

Entonces, los ZONNEI y sus atributos son los siguientes:

El Dios de la Luna es el Dios NANNA. Es el Padre de los Zona y el más Antigo de los Peregrinos. Luce una barba larga y porta una vara larga de lapislázuli en la mano, y posee el secreto de las mareas de sangre. Su color es Plata. Su Esencia se encuentra en la Plata y en el alcanfor, donde está el signo de la Luna. A veces se le llama SIN. Su Pórtico es el primero que deberas atravesar en los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces también es de color Plata.

Este es el Sello, que deberás grabar en su metal en el décimo tercer día de la Luna en el que te encuentres trabajando, sin que haya nadie que sea testigo de tus actos. Al acabar, deberás envolverlo en un recuadro de la más fina seda y dejarlo reposar hasta el momento en que desees utilizarlo; entonces, solo deberás sacarlo cuando el Sol se haya puesto. Ningún rayo del Sol debe posarse sobre el Sello si no quieres que quede anulado y te veas obligado a producir uno nuevo.

El Numero de NANNA es el Treinta y este es su Sello:

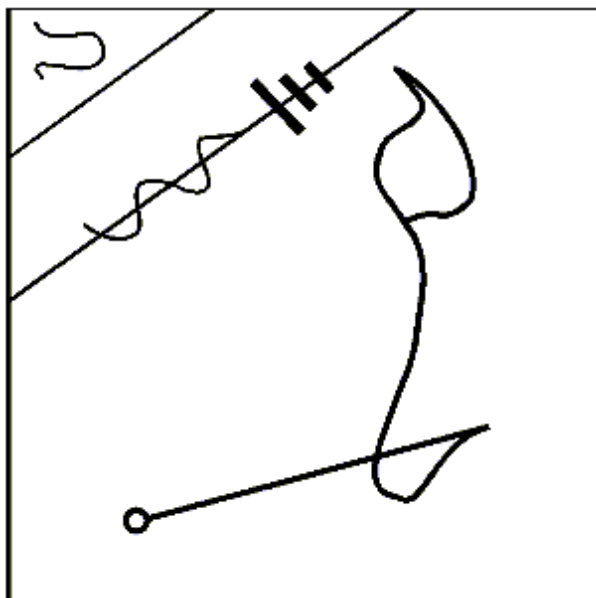


El Dios de mercurio es NEBO. Se trata de un Espíritu muy viejo con una larga barba. Es el guardián de los Dioses y del conocimiento de la Ciencia. Lleva una corona de cien cuernos y la túnica larga del Sacerdote. Su color es Azul. Su Esencia radica en aquel metal

conocido como Mercurio, y a veces también se la encuentra en la arena y en todas las cosas que exhiben el signo de Mercurio. Su Pórtico es el segundo que deberás atravesar en los rituales que se detallan a continuación: Su Escalón en la Escalera de luces él es Azul.

Estés su Sello, que deberás escribir en un pergamino en perfecto estado o en lancha hoja de una palmera, sin nadie que sea testigo de tu acto. Al acabar, deberás envolverlo en un cuadrado de la más fina seda y dejarlo reposar hasta el momento que desees utilizarlo; entonces, solo deberás sacarlo cuando su luz se encuentre en el cielo. También ese es el mejor momento para fabricarlo.

El Numero de NEBO es el Doce y este es su Sello:



La Diosa de Venus es la más excelsa Reina INNANA, llamada por los babilonios ISHTAR. Es la Diosa de la Pasión, tanto del Amor como de la Guerra, dependiendo de su signo y del momento de su aparición en los cielos. Su porte es el de una Dama muy hermosa acompañada de leones, y comparte una sutil naturaleza astral con el Dios de la Luna, NANN. Cuando están de acuerdo, esto es, cuando sus dos planetas se encuentran situados de manera propicia en los cielos, son como dos copas de ofrendas derramadas con generosidad en los cielos que caen sobre la tierra como una lluvia del dulce vino de los Dioses: Entonces surge una gran felicidad y júbilo: A veces aparece enfundada en armadura, y así es una excelente guardiana contralas maquinaciones de su hermana, la terrible Reina ERESHKIGAL de KUR. Con el Nombre y el Numero de INNANA, ningún Sacerdote ha de temer caminar por las máximas profundidades del Mundo Subterráneo, porque al ir pertrechado con Su armadura, escomo la propia Diosa. De ese modo fue como yo descendí a los horribles abismos que están con las fauces abiertas bajo la corteza de la tierra, dominando a los Demonios.

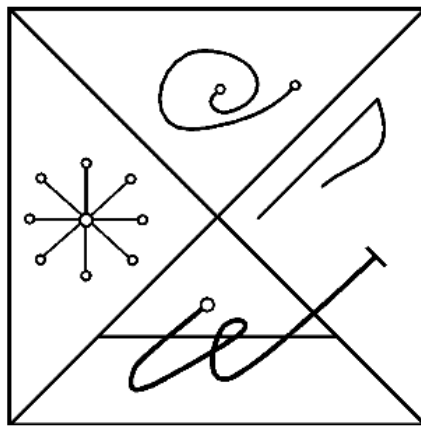
De manera similar, es la Diosa del Amor, y le concede una prometida favorable a cualquier hombre que lo desee y que realice el sacrificio adecuado. PERO SABED QUE INANNA TOMA A LOSSUYOS PARA ELLA, Y UNA VEZ ELEGIDO,

NINGUN HOMBRE PODRA TENER OTRA PROMETIDA.

Su color es el Blanco más puro. Su manifestación se produce Enel Cobre, y también en las flores más hermosas al igual Queen las más tristes muertes del campo de batalla, que es la flor más bella de dicho lugar. Su Pórtico es el Tercero que deberás atravesar en los rituales que se detallan a continuación, donde tu corazón deberá detenerse; pero gira tu rostro hacia el sendero que conduce mas allá, porque ese es tu objetivo verdadero, a menos que la Diosa te elija a ti. Su Escalonen la Escalera de las Luces, construido hace mucho tiempo en Babilonia y en Ir, es Blanco.

Este es su sello, que deveras grabar en cobre cuando Venus este exaltada en los cielos, sin ningún testigo de tu acto. Al acabar, deberá ser envuelto en la seda más pura y guardado en sitio seguro, para sacarlo únicamente, en cualquier momento, cuando surja la necesidad.

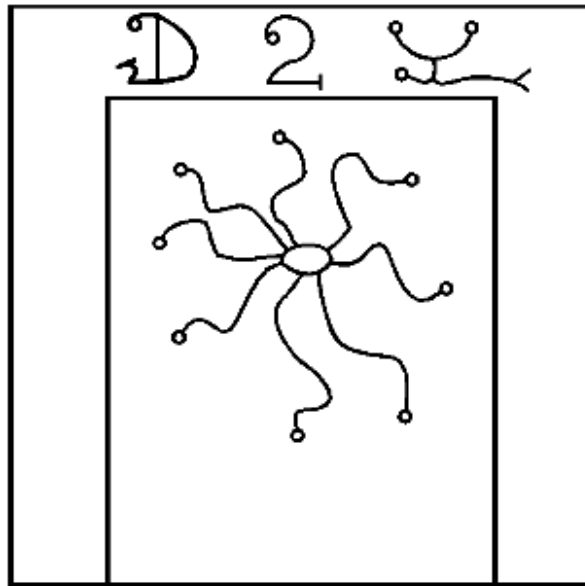
El Numero de INANNA es el Quince, con la cual se la conoce con frecuencia en los encantamientos de la Dispensación, y su sello es el siguiente:



El Dios del Sol es el Señor SHAMMASH, hijo de NANNA. Ocupa un trono de oro, lleva una corona de dos cuernos, empuña un cetro en alto en su mano derecha y un disco flamígero en su vida, enviando rayos en todas direcciones. Es el Dios de la Luz y de la Vida. Su color es el Oro. Su Esencia se encuentra en el oro y en todos los objetos y plantas dorados. A veces se lo llama UDDU. Su Pórtico es el Cuarto que deveras atravesar en los rituales que se detallan a continuación. Su escalón en la gran escalera de Luces es de Oro.

Este es su Sello, que deberás grabar en oro cuando el Sol se encuentre exaltado en los cielos, estando solo en la cima de una montaña en algún lugar próximo a los Rayos, pero solo. Al acabar, deberás envolverlo en un cuadro de la más fina seda y dejarlo reposar hasta que llegue el momento en que lo necesites.

El número de SHAMMASH es el Veinte y este su Sello:

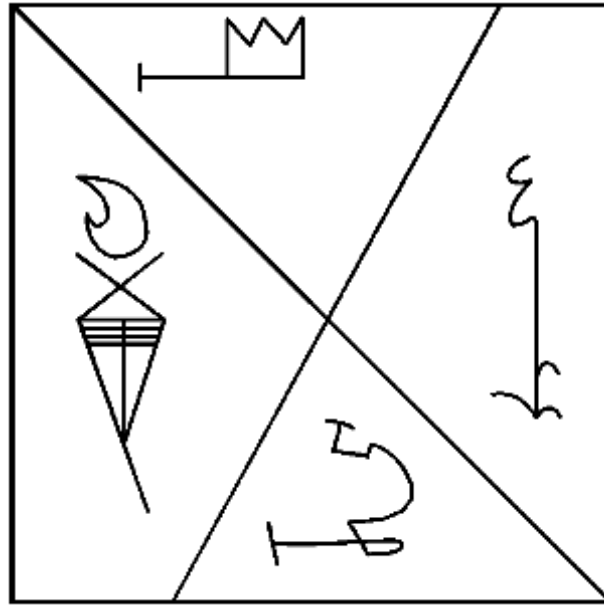


El Dios de Marte es el poderoso NERGAL. Tiene la cabeza de un hombre en el cuerpo de un león, y porta una espada y un mayal. Es el Dios de la Guerra y de la suerte de las guerras.

A veces se pensó que era un agente de los Antiguos, ya que moro durante un tiempo en CUTHA. Su color es el rojo oscuro. Su esencia se encuentra en el Hierro y en todas las armas hechas para derramar la sangre de los hombres y animales. Su Pórtico es el Quinto que veras cuando atravieses las Zonas en los rituales que se detallan a continuación. Su Escalonen la Escalera de las Luces es Rojo.

Este es su Sello, que deberá ser grabado en una lámina de Hierro en papel bañado en sangre cuando Marte este exaltado en los cielos. Mejor que se haga por la noche, lejos de los hábitats de hombres y animales, donde nadie pueda verte oírte. Primero ha de ser envuelto en una tela gruesa, luego, en fina seda, guardándola hasta que surja el momento en que lo necesites. Mas has de tener cuidado en no usar este Sello de forma precipitada, ya que se trata de una afilada espada.

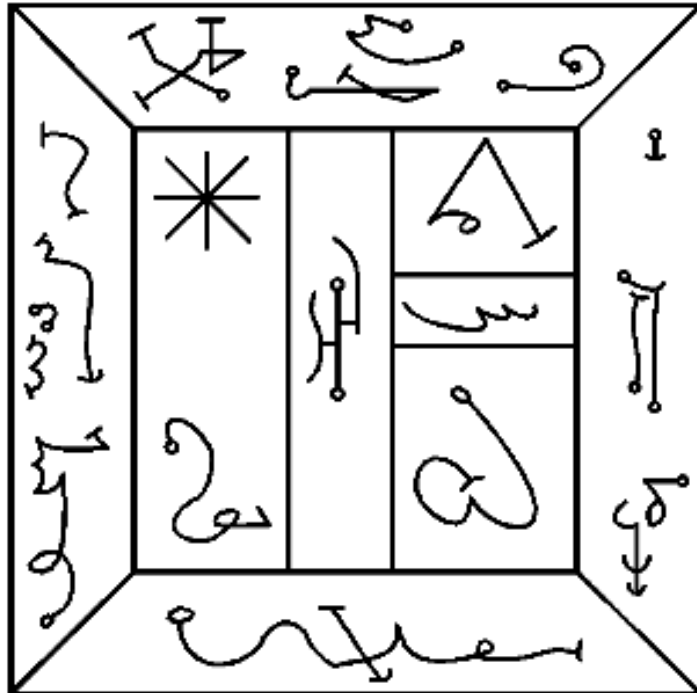
El Numero de NERGAL es el Ocho y este es su Sello:



El Dios de Júpiter es el Señor de los Magos, MARDUK KURIOS, el del Hacha de doble filo. MARDUK nacido de nuestro Padre, ENKI, para luchar contra las fuerzas de los Antiguos, alas que derroto en poderosa lucha, sometiendo a los ejércitos del mal y sojuzgando a la Reina de los Antiguos: Esa Serpiente está muerta, pero sueña. El concejo de los Dioses Mayáosle concedió a MARDUK Cincuenta Nombres y Poderes que retiene hasta hoy. Su color es el Purpura. Su Esencia se halla Enel Estaño y medida que sigas los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces es Purpura.

Este es su Sello, que deberás grabar en una lámina de estaño latón cuando Júpiter se encuentre fuerte en los cielos, al tiempo que recitas invocaciones especiales a ENKI, Nuestro Señor. Deberá realizarse como los otros, ser envuelto en fina seda y guardado hasta el momento de su uso. Has de saber que MARDUK aparece como un poderoso guerrero con larga barba y un disco ígneo en sus manos. Porta un arco y una aljaba con flechas, y recorre los cielos manteniendo la Vigilia. Cerciórate de que solo solicitas su ayuda en las circunstancias más terribles, ya que su poderío es inmenso y su colera peligrosa. Cuando necesites sus poderes de la estrella Júpiter, llama a cambio a uno de los Poderes apropiados que aparecen en estas páginas y seguro que acudirán.

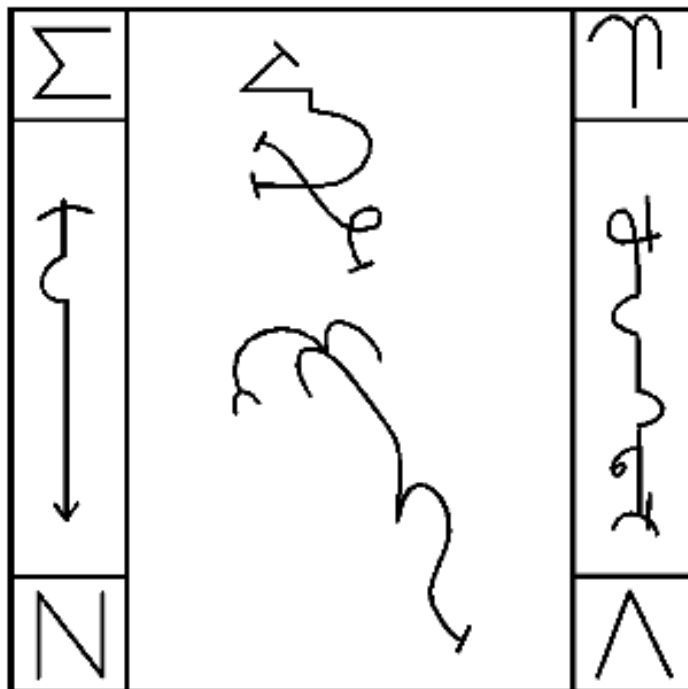
El Numero de MARDUK es el Diez y este es su Sello:



El Dios de Saturno es NINIB, llamado ADAR, el Señor de los Cazadores y de la Fuerza. Aparece con una corona de cuernos y una larga espada, vistiendo una piel de leones el último de los Zonei ante los terribles IGIGI. Su color es el negro más intenso. Su esencia se encuentra en el Plomo, en las ascuas consumidas del fuego y en las cosas de la muerte y la antigüedad. Su símbolo son los cuernos del ciervo. Su Pórtico es el último con el que te encontraras durante los ritos que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de las Luces es Negro.

Este es su ello, que deberás grabar en una lámina o cuenco de plomo, manteniéndolo bien oculto a los ojos del profano. Deberá ser envuelto y guardado como los otros hasta que se desee hacer uso de él. Jamás deberá ser expuesto mientras el Sol brille en el cielo, sino cuando haya caído la noche y la tierra se vea negra, porque el conocimiento de Nínive el de las costumbres de los demonios que acechan éntrelas sombras en busca de un sacrificio. Conoce a la perfección todos los territorios de los Antiguos, las prácticas de sus adoradores y el emplazamiento de los Pórticos. Su reino es el de la Noche del Tiempo.

Su número es el Cuatro, como las estaciones de la Tierra, su Sello es el siguiente:



26. EL LIBRO DE ENTRADA Y SOBRE EL ANDAR

EL LIBRO DE ENTRADA

Este es el Libro de Entrada a las Siete Zonas que hay sobre la Tierra, Zonas conocidas por los caldeos y las razas antiguas que les precedieron en los templos perdidos de UR. Sabed que estas zonas están gobernadas por espíritus celestiales, y que por medio del Sacerdote se puede obtener paso a través de esas tierras limítrofes de los Yermos Ozonificados que hay detrás. Sabed que, cuando Caminéis de esa manera por el mar de las Esferas, deberéis dejar a vuestro Observador detrás de modo que pueda vigilar vuestro cuerpo y propiedades para que no os maten y os veáis obligados a vagar durante toda la eternidad por los espacios negros entre las Estrellas o a ser devorados por los coléricos IGIGI que moran mas allá.

Sabed que tendréis que Recorrer los Escalones de la Escalera de Luces, cada uno en su lugar y uno por vez, y que deberéis entrar por los Pórticos de acuerdo con la forma permitida, tal como se establecen la alianza; de lo contrario, seguro que estaréis perdidos.

Sabed que deberéis manteneros purificados durante el espacio de una luna para la Entrada al primer Escalón, una luna entre el Primero y el Segundo y de nuevo otra entre el segundo y el tercero, continuar de esta manera. Debéis absteneros de derramar vuestra simiente por ese periodo de tiempo, aunque podéis adorar en el Templo de ISHTAR, siempre que no perdáis vuestra Esencia. Y esto es un gran secreto.

Cada día durante la luna de purificación necesitareis invocar a vuestro Dios cuando

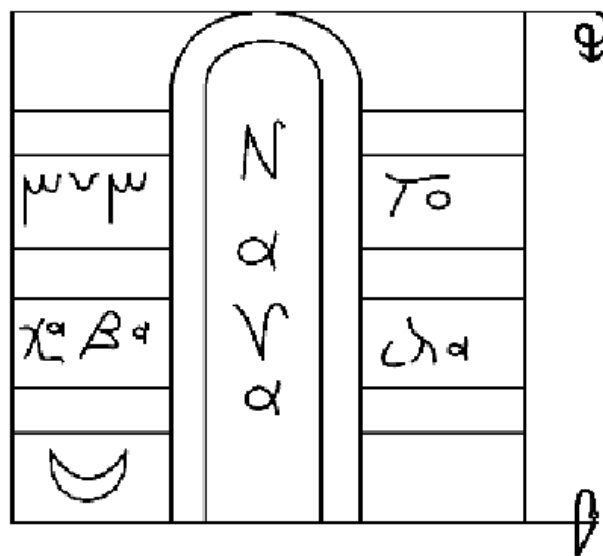
amanezca y a vuestra Diosa cuando oscurezca. Deberéis invocar a vuestro observador e instruirle a la perfección acerca de sus deberes, proporcionándole un tiempo y lugar desde el cuales pueda servir y rodearos en todas las direcciones con una espada llameante.

Para el recorrido vuestras ropas han de ser hermosas, limpias y sencillas, pero apropiadas para cada Escalón. Y deberéis llevar con vosotros el Sello de ese Escalón en particular sobre el que Andaréis, que es el Sello de la Estrella que le corresponde.

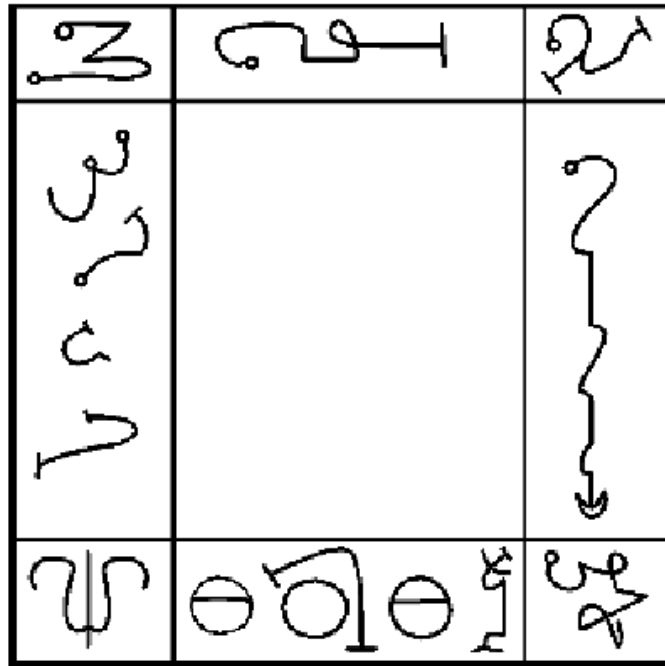
Deberéis preparar un altar que este situado hacia el Norte, y en el colocareis las estatuas de vuestras deidades, o las Imágenes que sean adecuadas, un cuenco de ofrenda y un brasero. Sobre la tierra tendrá que estar grabado el Pórtico adecuado para el Andar. Si sobre vuestras cabezas se encuentra el cielo, mejor. Si tuvieses un techo deberá estar vacío de todo adorno. Ni siquiera una lampara debe pender sobre vosotros, salvo durante las Operaciones de Invocación. los uniceles que ha de proceder de las cuatro lámparas situadas en el suelo ante cada uno de los Pórticos de la Tierra: al Norte, una; al Este, otra; al Sur, otra; al Oeste. otra. El aceite ha de ser puro, sin olores o, en su defecto, de aromas dulces, especialmente adecuado para la Estrella a la cual deseéis Entrada, de acuerdo con las costumbres de vuestro país.

A continuación, se detallan los Siete Pórticos:

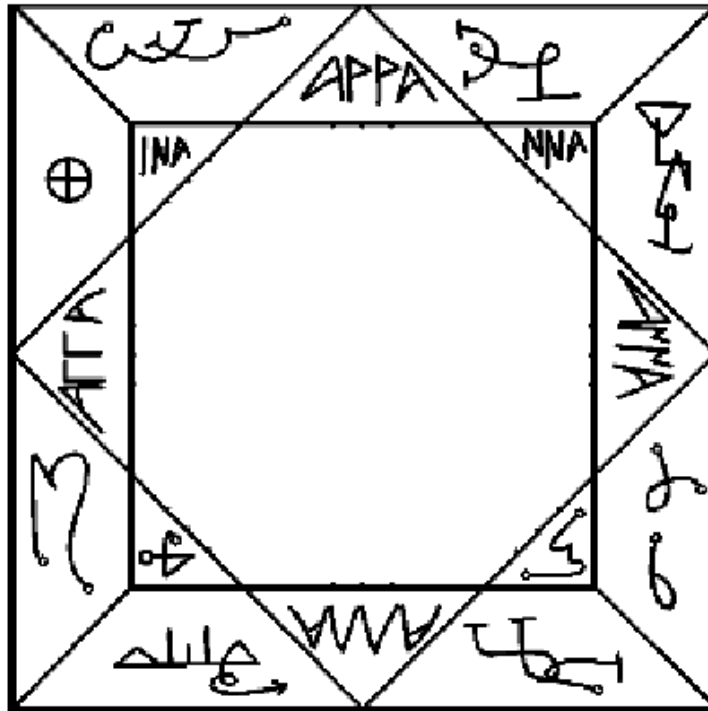
EL PÓRTICO DE NANNA, LLAMADO SIN



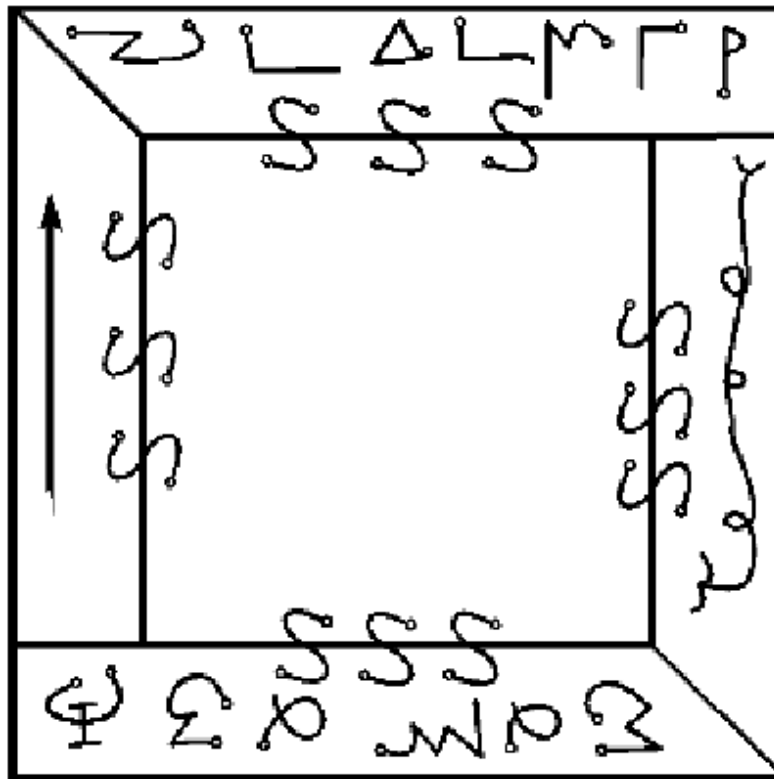
ESTE ES EL SEGUNDO PÓRTICO DE NEBO



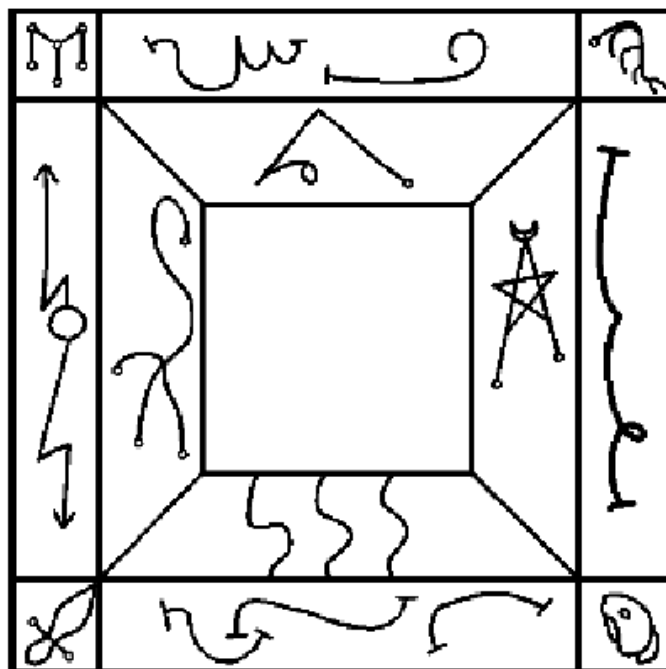
ESTE ES EL TERCER PÓRTICO DE INANNA, LLAMADO ISHTAR



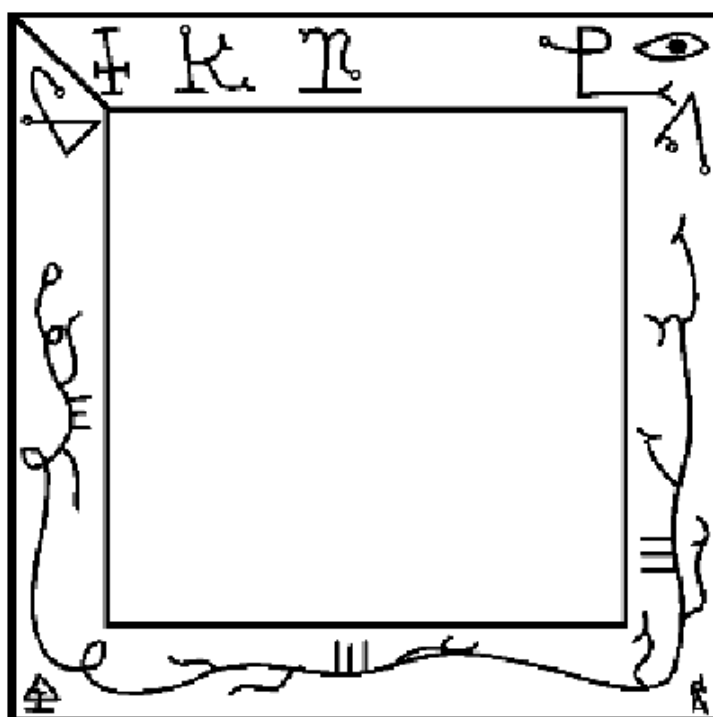
ESTE ES EL CUARTO PÓRTICO DE SHAMMASH, LLAMADO UDDU



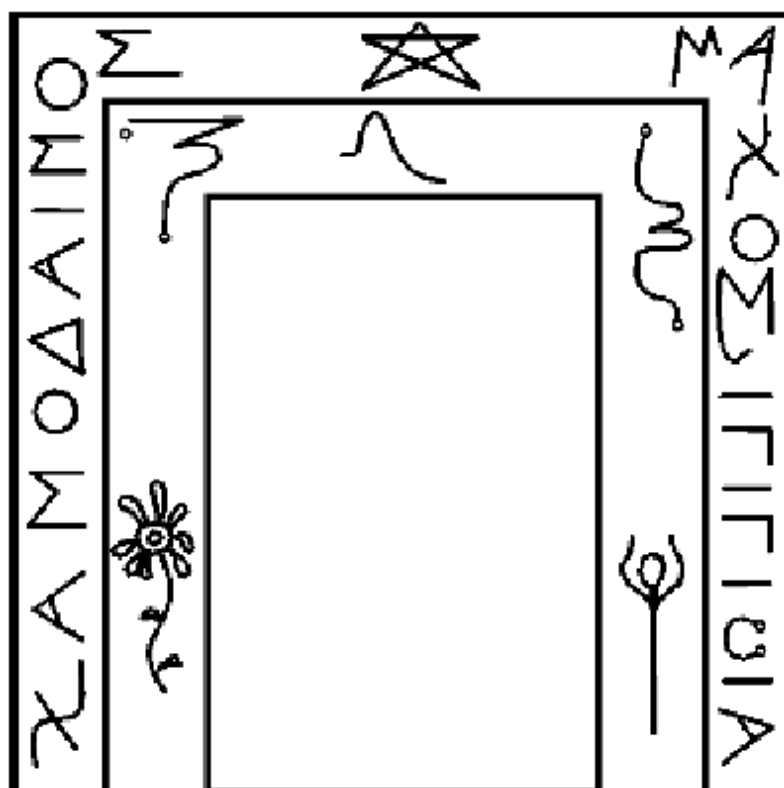
ESTE ES EL QUINTO PÓRTICO DE NERGAL



ESTE ES EL SEXTO PÓRTICO DEL SEÑOR MARDUK



ESTE ES EL SÉPTIMO PÓRTICO DE NINIB, LLAMADO ADAR



27. LOS ENCANTAMIENTOS DE LOS PORTICOS

EL CONJURO DEL PORTICO DE NANNA

¡Espíritu de la Luna, Recuerda!
¡NANNA, Padre de los Dioses Ancestrales, ¡Recuerda!
¡Te invoco en nombre de la Alianza jurada por ti y la raza del Hombre! ¡Escúchame y
¡Recuerda!
¡Desde los pórticos de la Tierra te llamo! ¡Desde los Cuatro Pórticos de la Tierra de KI, te
suplico!
¡Oh, Señor, Héroe de los Dioses, ¡que en el cielo y en la tierra estas exaltado!
¡Señor NANNA, de la Raza de ANU, escúchame!
¡Señor NANNA, llamado Sin, escúchame!
¡Señor NANNA, Padre de los Dioses de UR, escúchame
¡Señor NANNA, Dios de la resplandeciente Corona de la noche, ¡escúchame!
Hacedor de reyes, progenitor de la tierra, donante del Cetro Dorado, ¡Escúchame y
recuerda! ¡Poderoso Padre, Cuyos pensamientos están más allá de la comprensión de
dioses y hombres, ¡Escúchame y Recuerda!
¡Pórtico de los grandes Pórticos de las Esferas, Ábrete ante mí! ¡Amo de los IGIGI, abre
tu pórtico!
¡Amo de los ANNUNAKI, abre el Pórtico a las Estrellas!
¡IA NAMRASIT! ¡IA SIN! ¡IA NANNA!
¡BASTAMAAGANASTA IA KIA KANPA!
¡MAGABATHI-YA NANNA KANPA!
¡MASHRITA NANNA ZIA KANPA!
¡IA MAG! ¡IA GAMAG! ¡IA ZAGASTHENA KIA!
¡ASHTAG KARELLIOSH!

EL CONJURO DEL PORTICO DE NEBO

¡Espíritu del planeta veloz, Recuerda!
¡NEBO, Guardian de los Dioses, Recuerda!
¡NEBO, Padre de la Sagrada Escritura, ¡Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la raza de los Hombres, Te invoco!
¡Escúchame y recuerda!
¡Desde el Pórtico del Gran Dios NANNA, te llamo!
¡Por el Nombre que me dieron en la esfera luna, te llamo!
Señor NEBO, ¿quién no conoce tu sabiduría?
Señor NEBO, ¿quién no conoce tu magia?
Señor NEBO, ¿qué espíritu de la tierra o de los cielos no es conjurado por tu escritura
mística? Señor NEBO, ¿qué espíritu de la tierra o de los cielos no está obligado por la
Magia de tus
¿Hechizos?
¡NEBO KURIOS! ¡Señor de las artes sutiles, abre el pórtico a la esfera de tu espíritu!
¡NEBO KURIOS! ¡Amo de la ciencia química, abre el pórtico a la esfera de tus obras!
¡Pórtico del planeta veloz, MERKURIOS, Ábrete a mí!
¡IA ATHZOTHTU! ¡IA ANGAKU! ¡IA ZI NEBO!

¡MARZAS ZI FORNIAS KANPA!
¡LAZHAKAS SHIN TALSAS KANPA!
¡NEBOS ATHANATOS KANPA!
¡IA GAASH! ¡IA SAASH! ¡IA KAKOLOMANI-YASH!
¡IA MAAKADI!

EL CONJURO DEL PORTICO DE ISHTAR

¡Espíritu de Venus, recuerda!
¡ISHTAR, Señora de los Dioses, ¡Recuerda!
¡ISHTAR, Reina de la tierra del sol naciente, ¡Recuerda!
¡Señora de Señoras, Diosa de diosas, ISHTAR, reina de todos los pueblos, ¡Recuerda!
¡Oh, resplandeciente y alta antorcha del cielo y de la tierra, Recuerda!
¡Oh, destructora de las hordas hostiles, Recuerda!
¡Leona, reina de la batalla, Escúchame y Recuerda!
¡Desde el pórtico del gran Dios NEBO, Te llamo!
¡Por el nombre que me dieron en la esfera de NEBO te llamo!
¡Señora, reina de las meretrices y los soldados, te llamo!
¡Señora, reina de la batalla y del amor, te lo ruego, Recuerda!
¡En el nombre de la alianza jurada entre ti y la raza de los Hombrea te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡Supresora de montañas!
¡Defensora de los ejércitos!
¡Deidad de los hombres!
¡Diosa de las mujeres!
¡Donde tu mirada se posa los Muertos viven!
¡ISHTAR, Reina de la Noche, ¡abre tu pórtico a mí!
¡ISHTAR, Señora de la batalla, ¡abre del todo tu pórtico!
¡ISHTAR, Espada del pueblo, ¡abre tu pórtico a mí!
¡ISHTAR, Señora del don del amor, ¡abre tu pórtico a mí! ¡IA GUSHE-YA! ¡IA INANNA! ¡IA ERNINNI-YA!
¡ASHTA PA MABACHA CHA KUR ENNI-YA!
¡RABBMI LO-YAK ZI ISHTARI KANPA!
¡INANNA ZI AMMA KANPA! ¡BI ZAMMA KANPA!
¡IA IA IA BE-YI RAZULUKI!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE SHAMMASH

¡Espíritu del Sol, Recuerda!
¡SHAMMASH, Señor del Disco Flamígero, ¡Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
¡Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico de la Amada ISHTAR, la Esfera de Libate llamo!
¡ILUMINADOR de la Oscuridad, Destructor del Mal, Lámpara de la Sabiduría, ¡te llamo!

¡SHAMMASH, Portador de Luz. Te llamo:
 ¡KUTULU es quemado por Tu Poderío!
 ¡AZAG-THOTH cae de Su Trono ante Ti!
 ¡ISHMGARRAB es calcinado por Tus rayos! ¡Espíritu del Disco Ardiente, Recuerda!
 ¡Espíritu de la Luz Eterna, Recuerda!
 ¡Espíritu Rasgador de los Velos de la Noche! ¡Disipador de la Oscuridad, Recuerda!
 ¡Espíritu que Abres el Día, abre del todo Tu Pórtico!
 ¡ESPÍRITU que te elevas entre las Montañas con esplendor, abre Tu Pórtico a mí!
 ¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de ISHTAR, le pido a Tu Pórtico que se abra
 ¡Pórtico del Sol, Ábrete a mí!
 ¡Pórtico del Cetro Dorado, Ábrete a mí!
 ¡Pórtico del Poder que Da Vida, ¡Ábrete! ¡Ábrete!
 ¡A UDDU-YA! ¡RUSSULUXI!
 ¡SAGGTAMARANIA! ¡IA! ¡IA! ¡ATZARACHI-YA! ¡ATZARELECHI-YU! ¡BARTALAKATAM
 AM-YA KANPA! ¡ZI DINGIR UDDU-YA KANPA! ¡ZI DINGIR USHTU-YA KANPA!
 ¡ZI SHFA! ¡ZI DARAKU! ¡ZI BELURDUK! ¡KANPA' ¡IA SHTA KANPA! ¡IA!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NERGAL

¡Espíritu del Planeta Rojo, Recuerda! ¡NERGAL, Dios de la Guerra, ¡Recuerda!
 ¡NERGAL, Vencedor de Enemigos, Comandante de Huestes, Recuerda!
 ¡NERGAL, Matador de Leones y de Hombres, ¡Recuerda!
 ¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
 ¡Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
 ¡Desde el Gran Pórtico del Señor SHAMMASH, la Esfera del Sol! ¡Te llamo!
 ¡NERGAL, Dios del Sacrificio de la Sangre, ¡Recuerda!
 ¡NERGAL, Señor de las Ofrendas de la Batalla, Destructor de las Ciudades Enemigas,
 ¡Devorador de la carne del Hombre, Recuerda!
 ¡NERGAL, Portador de la Espada Poderosa, ¡Recuerda!
 ¡NERGAL, Señor de las Armas y los Ejércitos, ¡Recuerda!
 ¡Espíritu del Resplandor del Campo de Batalla, abre del todo Tu Pórtico!
 ¡Espíritu de la Entrada a la Muerte, abre Tu Pórtico a mí!
 ¡Espíritu de la Lanza que Surca los Aires, de la Espada Empaladora, de la Roca
 Voladora, Ábrele el Pórtico a Tu Esfera a
 ¡Aquel que no teme nada!
 ¡Pórtico del Planeta Rojo, Ábrete!
 ¡Pórtico del Dios de la Guerra, Ábrete del todo!
 ¡Pórtico del Dios de la Victoria obtenida en la Batalla! ¡Ábrete a mí!
 ¡Pórtico del Señor de la Protección, Ábrete!
 ¡Pórtico del Dios de los ARRA y los AGGA, Ábrete!
 ¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de SHAMMASH, te lo pido, Ábrete!
 ¡IA-NERGAL-YA! ¡IA ZI AMGA KANPA!
 ¡IA NNGA! ¡IA NNGR-YA! ¡IA! ¡NNGYA! ¡JA ZI DJNGIR NEENYA KANPA!
 ¡LA KANTALAMAKKYA TARRA! ¡KANPA!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE MARDUK

¡Espíritu del Gran Planeta, Recuerda!
¡MARDUK, Dios de la Victoria Sobre los Ángeles Oscuros, ¡Recuerda!
¡MARDUK, Señor de Todas las Tierras, ¡Recuerda! ¡MARDUK, hijo de ENKI, Señor de
¡Magos, Recuerda!
¡MARDUK, Vencedor de los Antiguos, ¡Recuerda!
¡MARDUK, Tú, ¡que le das a las Estrellas sus Poderes! ¡Recuerda!
¡MARDUK, Tú que le Asignas sus Lugares a los Peregrinos, ¡Recuerda!
¡Señor de los Mundos y de los Espacios Intermedios, Recuerda!
¡Primero entre los Dioses Astrales, Escúchame y Recuerda!
En el Nombre de la Alianza jurada entre Tú y la Raza de los Hombres,
¡Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico del Poderosos NERGAL, la Esfera del Planeta Rojo, ¡Te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes! ¡Abre Tus Pórticos mí!
¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes, ¡Abre Tus Pórticos tu Servidor!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de NERGAL, te pido que abras!
¡Pórtico del Gran Dios, Ábrete!
¡Pórtico del Dios del Hacha de Doble Filo, Ábrete!
¡Pórtico del Conquistador de los Monstruos del Mar, Ábrete!
¡Pórtico de la Ciudad Dorada de SAGALL, Ábrete!
¡IA DAG! ¡la GAT! ¡LA MARGOLQBABBONNESH!
¡IA MARRUTUKKU! ¡IA TUKU! ¡SUHRIM SUHGURIM!
¡ZHRIM ZAHGURIM! ¡AXXANNGABANNAXAXAGANNABABILLUKUKU!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NINIB

¡Espíritu del Peregrino de los Yermos, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Tiempo, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Cazador, Recuerda!
¡NINIB, Señor de los Caminos Oscuros, ¡Recuerda!
¡NINIB, Señor de los Pasajes Secretos. ¡Recuerda!
¡NINIB, Conocedor de Todos los Secretos, ¡Recuerda!
¡NINIB, El Silencioso de los Cuernos, ¡Recuerda!
¡NINIB, Observador de los Caminos de los IGIGI, ¡Recuerda!
¡NINIB, Conocedor de los Senderos de los Muertos, ¡Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Tú y la Raza de los hombres, Te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Poderoso Pórtico del Señor de los Dioses, Te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡NINIB, Oscuro Peregrino de Tierras Olvidadas, ¡Escúchame Recuerda!
¡NINIB, Guardián de los Dioses Astrales, ¡Ábreme Tu Pórtico!
¡NINIB, Amo de la Caza y del Largo Viaje, ¡Abre Tu Pórtico mí!
¡Pórtico del Dios Mayor de los Dos Cuernos, Ábrete!
¡Pórtico de la Última Ciudad de los Cielos, Ábrete!

¡Pórtico del Secreto de la Eternidad, Ábrete!
¡Pórtico del Amo del Poder Mágico, Ábrete!
¡Pórtico del Señor de Toda Hechicería, Ábrete!
¡Pórtico del Conquistador de todos los Encantamientos Malignos, Escúchame y
¡Ábrete!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de MARDUK, Señor de Magos, Te pido que
te Abras!
¡IA DUK! ¡IA ANDARRA! ¡IA ZI BATTU BA ALLU!
¡BADAGU BEL DIRRIGU BAAGGA KA KANPA!
¡BEL ZI EXA EXA!
¡AZZAGBATI ¡BAZZAGBARRONIOSH!

EL CONJURO DEL DIOS DEL FUEGO

¡Espíritu del Fuego, Recuerda!
¡GIBIL. ¡Espíritu del Fuego, Recuerda!
¡GIRRA. ¡Espíritu de las Llamas, Recuerda!
¡Oh, Dios del Fuego, Poderoso Hijo de ANU, el más aterrador entre Tus Hermanos,
¡Levántate!
¡Oh! Dios del Horno. ¡Dios de la Destrucción, Recuerda!
¡Levántate, Oh! Dios del Fuego, GIBIL, en Tu Majestad, ¡y devora a mis enemigos!
¡Levántate, Oh, Dios del Fuego, GIRRA, en Tu Poder, e incinera a los hechiceros que
me persiguen!
¡GIBIL GASHRU UMUNA YANDURU TUSHTE YESH SHIR ILLANI U MA YALKI!
¡GISHBAR IA ZI IA IA ZI DINGIR GIRRA KANPA! ¡Levántate, Hijo Del Disco Flamígero de
ANU! ¡Levántate, Vástago del Arma Dorada de MARDUK!
¡No soy yo, sino ENKI, Señor de Magos, quien te llama!
¡No soy yo, sino MARDUK, Matador de la Serpiente! quien te llama ahora hasta aquí!
¡Quema el Mal y al Maligno!
¡Quema al Hechicero y a la Hechicera!
¡Abrásalos! ¡Quémalos! ¡Destruyelos!
¡Consume sus poderes!
¡Llévatelos lejos!
Levántate. GISHBAR BA GIBBIL BA GIRRA ZI AGA KANPA
¡Espíritu del Dios del Fuego, Te Conjuro!
¡KAKKAMMANUNU!

EL CONJURO DEL OBSERVADOR

Este es el Libro del Conjuro del Observador: las fórmulas son iguales que las que recibí del Amanuense de ENKI. Nuestro Amo y Señor de Toda Magia. Mucho cuidado ha de tenerse para que este Espíritu indómito no se vuelva contra el Sacerdote, razón por la que ha de efectuarse un sacrificio preliminar en un cuenco limpio y nuevo, el cual debe llevar inscritos los signos apropiados, que son los tres signos grises que aparecían tallados en la Roca de mi iniciación y que se muestran a continuación:



LOS ENCANTAMIENTOS DE LOS PORTICOS

El Conjuero del Pórtico de Nanna -El Conjuero del Pórtico de nebo -El Conjuero del Pórtico de Ishtar -El Conjuero del Pórtico de Shammash -El Conjuero del Pórtico de Nergal -El Conjuero del Pórtico de Marduk -El Conjuero del Pórtico de Ninib -El Conjuero del Dios del Fuego -El Conjuero del Observador -El Conjuero Preliminar -El Conjuero Normal del Observador

EL CONJUERO DEL PORTICO DE NANNA

¡Espíritu de la Luna, Recuerda!
¡NANNA, Padre de los Dioses Ancestrales, ¡Recuerda!
¡Te invoco en nombre de la Alianza jurada por ti y la raza del Hombre! ¡Escúchame y
¡Recuerda!
¡Desde los pórticos de la Tierra te llamo! ¡Desde los Cuatro Pórticos de la Tierra de KI, te
suplico!
¡Oh, Señor, Héroe de los Dioses, ¡que en el cielo y en la tierra estas exaltado!
¡Señor NANNA, de la Raza de ANU, escúchame!
¡Señor NANNA, llamado Sin, escúchame!
¡Señor NANNA, Padre de los Dioses de UR, escúchame
¡Señor NANNA, Dios de la resplandeciente Corona de la noche, ¡escúchame! Hacedor de
reyes,
progenitor de la tierra, donante del Cetro Dorado, Escúchame y recuerda!
¡Poderoso Padre, Cuyos pensamientos están más allá de la comprensión de dioses y
hombres, Escúchame y Recuerda!
¡Pórtico de los grandes Pórticos de las Esferas, Ábrete ante mí!
¡Amo de los IGI, abre tu pórtico!
¡Amo de los ANNUNAKI, abre el Pórtico a las Estrellas!
¡IA NAMRASIT! ¡IA SIN! ¡IA NANNA!
¡BASTAMAAGANASTA IA KIA KANPA!
¡MAGABATHI-YA NANNA KANPA!
¡MASHRITA NANNA ZIA KANPA!
¡IA MAG! ¡IA GAMAG! ¡IA ZAGASTHENA KIA!
¡ASHTAG KARELLIOSH!

EL CONJURO DEL PORTICO DE NEBO

¡Espíritu del planeta veloz, Recuerda!
¡NEBO, Guardian de los Dioses, Recuerda!
¡NEBO, Padre de la Sagrada Escritura, ¡Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la raza de los Hombres, Te invoco!
¡Escúchame y recuerda!
¡Desde el Pórtico del Gran Dios NANNA, te llamo!
¡Por el Nombre que me dieron en la esfera luna, te llamo!
Señor NEBO, ¿quién no conoce tu sabiduría?
Señor NEBO, ¿quién no conoce tu magia?
Señor NEBO, ¿qué espíritu de la tierra o de los cielos no es conjurado por tu escritura mística? Señor NEBO, ¿qué espíritu de la tierra o de los cielos no está obligado por la Magia de tus
¿Hechizos?
¡NEBO KURIOS! ¡Señor de las artes sutiles, abre el pórtico a la esfera de tu espíritu!
¡NEBO KURIOS! ¡Amo de la ciencia química, abre el pórtico a la esfera de tus obras!
¡Pórtico del planeta veloz, MERKURIOS, Ábrete a mí!
¡IA ATHZOTHTU! ¡IA ANGAKU! ¡IA ZI NEBO!
¡MARZAS ZI FORNIAS KANPA!
¡LAZHAKAS SHIN TALSAS KANPA!
¡NEBOS ATHANATOS KANPA!
¡IA GAASH! ¡IA SAASH! ¡IA KAKOLOMANI-YASH! ¡IA MAAKADI!

EL CONJURO DEL PORTICO DE ISHTAR

¡Espíritu de Venus, recuerda!
¡ISHTAR, Señora de los Dioses, ¡Recuerda!
¡ISHTAR, Reina de la tierra del sol naciente, ¡Recuerda!
¡Señora de Señoras, Diosa de diosas, ISHTAR, reina de todos los pueblos, ¡Recuerda!
¡Oh, resplandeciente y alta antorcha del cielo y de la tierra, Recuerda!
¡Oh, destructora de las hordas hostiles, Recuerda!
¡Leona, reina de la batalla, Escúchame y Recuerda!
¡Desde el pórtico del gran Dios NEBO, Te llamo!
¡Por el nombre que me dieron en la esfera de NEBO te llamo!
¡Señora, reina de las meretrices y los soldados, te llamo!
¡Señora, reina de la batalla y del amor, te lo ruego, Recuerda!
¡En el nombre de la alianza jurada entre ti y la raza de los Hombreaste llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Supresora de montañas!
¡Defensora de los ejércitos!
¡Deidad de los hombres!
¡Diosa de las mujeres!
¡Donde tu mirada se posa los Muertos viven!
¡ISHTAR, Reina de la Noche, ¡abre tu pórtico a mí!
¡ISHTAR, Señora de la batalla, ¡abre del todo tu pórtico!

¡ISHTAR, Espada del pueblo, ¡abre tu pórtico a mí!
¡ISHTAR, Señora del don del amor, ¡abre tu pórtico a mí!
¡IA GUSHE-YA! ¡IA INANNA! ¡IA ERNINNI-YA!
¡ASHTA PA MABACHA CHA KUR ENNI-YA!
¡RABBMI LO-YAK ZI ISHTARI KANPA!
¡INANNA ZI AMMA KANPA! ¡BI ZAMMA KANPA!
¡IA IA IA BE-YI RAZULUKI!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE SHAMMASH

¡Espíritu del Sol, Recuerda!
¡SHAMMASH, Señor del Disco Flamígero, ¡Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
¡Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico de la Amada ISHTAR, la Esfera de Líbete llamo!
¡LUMINADOR de la Oscuridad, Destructor del Mal, Lámpara de la Sabiduría, ¡te llamo!
¡SHAMMASH, Portador de Luz. Te llamo:
¡KUTULU es quemado por Tu Poderío!
¡AZAG-THOTH cae de Su Trono ante Ti!
¡ISHMGARRAB es calcinado por Tus rayos! ¡Espíritu del Disco Ardiente, Recuerda!
¡Espíritu de la Luz Eterna, Recuerda!
¡Espíritu Rasgador de los Velos de la Noche! ¡Disipador de la Oscuridad, Recuerda!
¡Espíritu que Abres el Día, abre del todo Tu Pórtico!
¡ESPÍRITU que te elevas entre las Montañas con esplendor, abre Tu Pórtico a mí!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de ISHTAR, le pido a Tu Pórtico que se abra
¡Pórtico del Sol, Ábrete a mí!
¡Pórtico del Cetro Dorado, Ábrete a mí!
¡Pórtico del Poder que Da Vida, ¡Ábrete! ¡Ábrete!
¡la UDDU-YA! ¡RUSSULUXI!
¡SAGGTAMARANIA! ¡IA! ¡IA! ¡ATZARACHI-YA!
¡ATZARELECHI-YU! ¡BARTALAKATAM AM-YA KANPA!
¡ZI DINGIR UDDU-YA KANPA! ¡ZI DINGIR USHTU-YA KANPA!
¡ZI SHFA! ¡ZI DARAKU! ¡ZI BELURDUK!
¡KANPA' ¡IA SHTA KANPA! ¡IA!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NERGAL

¡Espíritu del Planeta Rojo, Recuerda!
¡NERGAL, Dios de la Guerra, ¡Recuerda!
¡NERGAL, Vencedor de Enemigos, Comandante de Huestes, Recuerda!
¡NERGAL, Matador de Leones y de Hombres, ¡Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
¡Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Gran Pórtico del Señor SHAMMASH, la Esfera del Sol! ¡Te llamo!
¡NERGAL, Dios del Sacrificio de la Sangre, ¡Recuerda!
¡NERGAL, Señor de las Ofrendas de la Batalla, Destructor de las Ciudades Enemigas,

¡Devorador de la carne del Hombre, Recuerda!
¡NERGAL, Portador de la Espada Poderosa, ¡Recuerda!
¡NERGAL, Señor de las Armas y los Ejércitos, ¡Recuerda!
¡Espíritu del Resplandor del Campo de Batalla, abre del todo Tu Pórtico!
¡Espíritu de la Entrada a la Muerte, abre Tu Pórtico a mí!
¡Espíritu de la Lanza que Surca los Aires, de la Espada Empaladora, de la Roca Voladora, Ábrele el Pórtico a Tu Esfera a
¡Aquel que no teme nada!
¡Pórtico del Planeta Rojo, Ábrete!
¡Pórtico del Dios de la Guerra, Ábrete del todo!
¡Pórtico del Dios de la Victoria obtenida en la Batalla! ¡Ábrete a mí!
¡Pórtico del Señor de la Protección, Ábrete!
¡Pórtico del Dios de los ARRA y los AGGA, Ábrete!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de SHAMMASH, te lo pido, Ábrete!
¡IA-NERGAL-YA! ¡IA ZI AMGA KANPA!
¡IA NNGA! ¡IA NNGR-YA! ¡IA! ¡NNGYA! ¡JA ZI DJNGIR NEENYA KANPA!
¡LA KANTALAMAKKYA TARRA! ¡KANPA!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE MARDUK

¡Espíritu del Gran Planeta, Recuerda!
¡MARDUK, Dios de la Victoria Sobre los Ángeles Oscuros, ¡Recuerda!
¡MARDUK, Señor de Todas las Tierras, ¡Recuerda! ¡MARDUK, hijo de ENKI, Señor de Magos, Recuerda!
¡MARDUK, Vencedor de los Antiguos, ¡Recuerda!
¡MARDUK, Tú, ¡que le das a las Estrellas sus Poderes! ¡Recuerda!
¡MARDUK, Tú que le Asignas sus Lugares a los Peregrinos, ¡Recuerda!
¡Señor de los Mundos y de los Espacios Intermedios, Recuerda!
¡Primero entre los Dioses Astrales, Escúchame y Recuerda!
En el Nombre de la Alianza jurada entre Tú y la Raza de los Hombres,
¡Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico del Poderosos NERGAL, la Esfera del Planeta Rojo, ¡Te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes! ¡Abre Tus Pórticos mí!
¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes, ¡Abre Tus Pórticos tu Servidor!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de NERGAL, te pido que abras!
¡Pórtico del Gran Dios, Ábrete!
¡Pórtico del Dios del Hacha de Doble Filo, Ábrete!
¡Pórtico del Conquistador de los Monstruos del Mar, Ábrete!
¡Pórtico de la Ciudad Dorada de SAGALL, Ábrete!
¡IA DAG! ¡la GAT! ¡LA MARGOLQBABBONNESH!
¡IA MARRUTUKKU! ¡IA TUKU! ¡SUHRIM SUHGURIM!
¡ZHRIM ZAHGURIM! ¡AXXANNGABANNAXAXAGANNABABILLUKUKU!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NINIB

¡Espíritu del Peregrino de los Yermos, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Tiempo, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Cazador, Recuerda!
¡NINIB, Señor de los Caminos Oscuros, ¡Recuerda!
¡NINIB, Señor de los Pasajes Secretos. ¡Recuerda!
¡NINIB, Conocedor de Todos los Secretos, ¡Recuerda!
¡NINIB, El Silencioso de los Cuernos, ¡Recuerda!
¡NINIB, Observador de los Caminos de los IGIGI, ¡Recuerda!
¡NINIB, Conocedor de los Senderos de los Muertos, ¡Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Tú y la Raza de los hombres, Te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Poderoso Pórtico del Señor de los Dioses, Te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡NINIB, Oscuro Peregrino de Tierras Olvidadas, ¡Escúchame Recuerda!
¡NINIB, Guardián de los Dioses Astrales, ¡Ábreme Tu Pórtico!
¡NINIB, Amo de la Caza y del Largo Viaje, ¡Abre Tu Pórtico mí!
¡Pórtico del Dios Mayor de los Dos Cuernos, Ábrete!
¡Pórtico de la Última Ciudad de los Cielos, Ábrete!
¡Pórtico del Secreto de la Eternidad, Ábrete!
¡Pórtico del Amo del Poder Mágico, Ábrete!
¡Pórtico del Señor de Toda Hechicería, Ábrete!
¡Pórtico del Conquistador de todos los Encantamientos Malignos, Escúchame y
¡Ábrete!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de MARDUK,
Señor de Magos, Te pido que te Abras!
¡IA DUK! ¡IA ANDARRA! ¡IA ZI BATTU BA ALLU! ¡BADAGU BEL DIRRIGU BAAGGA KA
KANPA! ¡BEL ZI EXA EXA!
¡AZZAGBATI ¡BAZZAGBARRONIOSH!

EL CONJURO DEL DIOS DEL FUEGO

¡Espíritu del Fuego, Recuerda!
¡GIBIL. ¡Espíritu del Fuego, Recuerda!
¡GIRRA. ¡Espíritu de las Lamas, Recuerda!
¡Oh, Dios del Fuego, Poderoso Hijo de ANU, el más aterrador entre Tus Hermanos,
¡Levántate!
¡Oh! Dios del Horno. ¡Dios de la Destrucción, Recuerda!
¡Levántate, Oh! Dios del Fuego, GIBIL, en Tu Majestad, ¡y devora a mis enemigos!
¡Levántate, Oh, Dios del Fuego, GIRRA, en Tu Poder, e incinera a los hechiceros que
me persiguen!
¡GIBIL GASHRU UMUNA YANDURU TUSHTE YESH SHIR ILLANI U MA YALKI!
¡GISHBAR IA ZI IA IA ZI DINGIR GIRRA KANPA! ¡Levántate, Hijo Del Disco Flamígero de
ANU! ¡Levántate, Vástago del Arma Dorada de MARDUK!
¡No soy yo, sino ENKI, Señor de Magos, quien te llama!

¡No soy yo, sino MARDUK, Matador de la Serpiente! quien te llama ahora hasta aquí!
¡Quema el Mal y al Maligno!
¡Quema al Hechicero y a la Hechicera!
¡Abrásalos! ¡Quémalos! ¡Destruyelos!
¡Consume sus poderes!
¡Llévatelos lejos!
Levántate. GISHBAR BA GIBBIL BA GIRRA ZI AGA KANPA
¡Espíritu del Dios del Fuego, Te Conjuro!
¡KAKKAMMANUNU!

EL CONJURO DEL OBSERVADOR

Este es el Libro del Conjuro del Observador: las fórmulas son iguales que las que recibí del Amanuense de ENKI. Nuestro Amo y Señor de Toda Magia. Mucho cuidado ha de tenerse para que este Espíritu indómito no se vuelva contra el Sacerdote, razón por la que ha de efectuarse un sacrificio preliminar en un cuenco limpio y nuevo, el cual debe llevar inscritos los signos apropiados, que son los tres signos grises que aparecían tallados en la Roca de mi iniciación y que se muestran a continuación:

Deben ser grabados en el cuenco con un punzón fino o ser pintados con tinta oscura. El sacrificio ha de consistir en pan recién hecho, resina de pino y la hierba Derivos. Han de ser quemados en el cuenco nuevo y tener la Espada del Observador a mano, con su Signo grabado en la superficie, porque él habitará en ella en el momento de la Llamada y se marchará cuando se le dé permiso para hacerlo.

El Observador procede de una Raza diferente a la de los Hombres y también distinta a la de los Dioses; se cuenta que se en contra batí con KINGU y sus hordas en el transcurso de la Guerra entre los Mundos, pero, insatisfecho, se pasó a los Ejércitos del Señor MARDUK.

Por lo tanto, es de sabios invocarlo en los Nombres de los Tres Grandes Observadores que existieron antes de la confrontación, de quienes el Observador y su Raza descienden en última instancia, y esos Tres son ANU, ENLIL y el Señor ENKI. el de las Aguas Mágicas. Por esa razón a veces se los llama los Tres Observadores. MASSSSARATI el Observador MASS SSARATU o KIA MASS SSA-R ATU.

El Observador aparece a veces como un Perro grande y feroz, que ronda alrededor del Pórtico o el Círculo y espanta a los idimmuque siempre acechan por las barreras, a la espera del sacrificio. Y el Observador aparece en ocasiones como un Espíritu grande y noble, blandiendo la Espada de Llamas, ante el cual incluso los Dioses Mayores sienten respeto. Y a veces el Observador aparece como un Hombre con una Túnica Larga, afeitado. con ojos que jamás se ha par-tau de ti. Y se dice que el Señor de los Observadores mora en los Yermos de los IGI, que sólo Observa y que jamás alza la espada o lucha contra los idiomas, excepto cuando los Dioses Mayores invocan la Alianza en su Concejo, como en los Siete Gloriosos APHKHALLU.

Y a veces los Observadores aparecen como el Enemigo, dispuesto a devorar al Sacerdote que se ha equivocado en los encantamientos, ha omitido el sacrificio o desafiado la Alianza, por cuyos actos ni los mismos Dioses Mayores pueden perdonar a esa silenciosa Raza de pagar su tributo. Se dice que algunos de esa Raza están a la espera de que los Antiguos vuelvan a gobernar el Cosmos para que se les pueda encender la mano derecha del honor, y que éstos Son proscritos. Eso es lo que se dice.

EL CONJURO PRELIMINAR

Cuando haya llegado la hora de invocar al Observador por primera vez, el lugar ha de estar limpio y tú rodeado por un círculo doble de harina. No ha de haber ningún altar, sólo el Cuenco nuevo con los tres Signos tallados. El Conjuro del Fuego ha de realizarse con los sacrificios dentro del cuenco ardiente. En ese momento, éste se llamará AGA MASS SSARATU, y sólo ha de emplearse para invocar al Observador.

El cuenco se debe situar entre los Círculos, de cara al nordeste.

Debes llevar unas ropas y capucha negras.

Debes tener la Espada a mano, pero sin que toque todavía el suelo. Debe ser durante la Hora Más Oscura de la Noche.

Que no brille ninguna luz salvo la de AGA MASS SSARATU.

Y el Conjuro de los Tres ha de ser así:

¡ISS MASS SSARAT1 SHA MUSHI LIPSHURU RUXISHA LIMNUTI!
¡IZIZANIMMA ILANI RABUTI SFIIMA YA DABABI!
¡DINI DINA ALAKTI LIMDA!
¡ALSI KU NUSHI ILANI MUSHITI!
¡LA MASS SSARATI ISS MASS SSARATI BA IDS MASS SSAEA-TU!

Y este Conjuro especial puede llevarse a cabo en cualquier momento en que el Sacerdote considere que se encuentre en peligro, ya sea su vida o su espíritu y los Tres Observadores y el Gran Observa correrán en su ayuda.

Una vez pronunciado, con las palabras IDS MASS SSARATU ha de clavarse con fuerza la Espada en el suelo detrás del AGA MASS SSARATU. Entonces, el Observador aparecerá para recibir las instrucciones del Sacerdote.

EL CONJURO NORMAL DEL OBSERVADOR

Este Conjuro ha de realizarse en el transcurso de cualquier Ceremonia cuando sea necesario llamar al Observador para que vigile los límites exteriores del Círculo o Pórtico. La Espada ha de clavarse en el suelo igual que en el proceso precedente, de cara al nordeste, pero el AGA MASS SSARATU no es necesario, CON LA EXCEPCIÓN DE QUE

NO HAYAS HECHO NINGÚN SACRIFICIO A TU OBSERVADOR EN EL ESPACIO DE UNA LUNA, en cuyo caso es imprescindible rendirle un sacrificio nuevo, ya sea en esa Ceremonia o en algún otro momento anterior.

Levanta la Daga de Cobre de INANNA y declama el Conjuro en voz clara, va sea alta o baja:

¡IA MASS SSARATU!

Te invoco por el Fuego de GIRRA

Los Velos de la Hundida Varloorni

Y por las Luces de SHAMMASH.

Te llamo hasta aquí, ante mí, en sombra, visible,

En Forma observable, para Observar y Proteger este Círculo Sagrado, este Pórtico Sagrado de (N.)

Que Él, el del Nombre Impronunciado, el del Número Desconocido.

Al que ningún hombre ha visto jamás,

Al que ningún geómetra ha medido,

Al que ningún brujo ha llamado nunca

¡TE LLAMO AHORA HASTA AQUÍ!

¡Levántate, por ANU te invoco!

¡Levántate, por ENLIL te invoco!

¡Levántate, por ENKI te invoco!

Deja de ser el Durmiente de EGURRA.

Deja de yacer bajo las Montañas de KUR.

¡Levántate de los agujeros de los antiguos holocaustos!

¡Levántate del viejo Abismo de NARR MARRATU!

¡Por ANU, Ven!

¡Por ENLIL, VEN! ¡Por ENKI, ven!

¡IA MASS SSARATU! ¡IA MASS SSARATU! ¡IA MASS SSARATUZIKIAKAPA!

¡BARRGOLOMOLONETH KIA! ¡SHTAH!

En ese momento, sin duda que el observador vendrá y se erguirá en el exterior del Pórtico o Círculo hasta que se le conceda licencia para partir, lo cual se consigue cuando el Sacerdote golpea con la mano izquierda la empuñadura de la Espada y pronuncia la fórmula

¡BARRA MASS SSARATU! ¡BARRA!

No podrás abandonar tus límites sagrados hasta que le hayas dado permiso para marcharse, de lo contrario te devorará. Así son las leyes.

Y a él no le importa aquello que observa: sólo que obedece al Sacerdote.

EL LIBRO MAKLU DE LA INCINERACIÓN DE LOS ESPÍRITUS MALIGNOS

Aquí aparecen los Destierros, Incineraciones y Sujeciones que nos han sido

dados por ENKI, el Señor. Han de realizarse por el Sacerdote sobre el AGA MASS SSARATU, con las imágenes adecuadas tal como se describen en este texto. Los encantamientos deben ser recitados después de que el Observador haya sido invocado; entonces, el llevará a cabo las tareas que se le encomienden en los encantamientos. En cuanto regrese, ha de ser despedido tal como se explicó con anterioridad. Sabed que una vez empleadas las imágenes, deben ser quemadas por completo, y las cenizas enterradas en tierra segura, donde nadie pueda encontrarlas, y menos tocarlas, lo que significaría la muerte.

Sabed que los Espíritus Malignos son, principalmente, Siete, y representan a los Siete Maskim que arrancan el corazón de un hombre y se burlan de sus Dioses. Su Magia es muy potente, y son los Señores de las sombras y de las profundidades de los Mares de donde proceden y donde, según se cuenta, una vez reinaron sobre MAGAN. Los destierros o exorcismos se deben pronunciar con voz clara, sin rastro de temblor ni titubeo. Los brazos han de estar alzados por encima de la cabeza en la postura de un Sacerdote de SHAMMASH, y los ojos han de contemplar al Espíritu de SHAMMASH, aunque sea el tiempo de Su sueño detrás de las Montañas del Escorpión.

No se debe cambiar ninguna palabra ni enseñárselas a nadie salvo a los instruidos en la forma adecuada. De lo contrario, la maldición de NINNGHIZHDA caería sobre ti y tus generaciones.

El Libro de MAKLU y las Incineraciones:

EL EXORCISMO DE LA CORONA DE ANU

En tiempos de peligro, el Sacerdote se colocará la inmaculada corona de ANU con el Sello de los Ocho rayos y se situará en la posición prescrita, con las Tablas de la Invocación sobre el pecho y la Daga de cobre de INANNA alzada en la mano derecha. ¿Acaso no se dice que, si un hombre enciende un fuego en un Agujero, este ya no le hará ningún daño? Eso es cierto sobre los UNDUGGU que llamemos, porque son como el Fuego y ha de emplearse toda cautela si no queremos que consuman al mago y a toda su descendencia.

Este es el Exorcismo de ANU:

Me he puesto la Corona Estrellada del Cielo, el potente Disco de ANU en mi cabeza

Para que un Espíritu benévolo y un Observador benévolo

Como el Dios que me ha hecho,

Siempre se encuentren sobre mi cabeza

Para elevarme a los favores de los Dioses Mayores UDUGOHUL

ALLACHUL

GIDDIMCHUL

MALLACHUL

MASQIMCHUL

DINGIRCHUL

Ningún Espíritu Maligno
Ningún Demonio Maligno
Ningún Dios Maligno
Ningún Diablo Maligno
Ningún Demonio Bruja
Ningún Demonio Comedor de Basura
Ningún Demonio Ladrón
Ninguna Sombra de la Noche
Ninguna Concha de la Noche
Ninguna Amante de Demonios
Ningún Vástago de Demonios
Ningún Hechizo Maligno
Ningún Encantamiento
Ninguna Hechicería
¡NINGÚN MAL EN O BAJO EL MUNDO
SOBRE O DENTRO DEL MUNDO
¡PODRÁ ATRAPARME AQUÍ!
¡BARRA ANTE MALDA!
¡BARRA ANGE GE YENE!
¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!
¡GAGGAMANNU!

UN CONJURO CONTRA LOS SIETE QUE YACENA LA ESPERA

Son Siete
Son Siete
En las profundidades del océano son Siete En los deslumbrantes cielos son Siete
Proceden de las profundidades del océano
Proceden del refugio oculto
No son machos ni hembras
Éstos que se estiran como cadenas
No tienen pareja
No tienen hijos
Desconocen la caridad
Ignoran las plegarias
Se mofan de los deseos
Son sabandijas que salen de las Montañas de MASHU
Enemigos de Nuestro Señor ENKI
Son la venganza de los Antiguos
Ponen dificultades
Obtienen poder de la perversidad
¡Los Enemigos! ¡Los Enemigos! ¡Los Siete Enemigos!
¡Son Siete!
¡Son Siete!
¡Son Siete veces Siete!
¡Espíritu del Cielo, Recuerda! ¡Espíritu de la Tierra, Recuerda!

¡EL EXORCISMO BARRA EDINAZU PARA LOS ESPÍRITUS QUE ATACAN EL CÍRCULO ZI ANNA KANPA!

ZI KIA KANPA!
GALLU BARRA!
NANITAR BARRA!
ASIIAK BARRA!
¡GIGIM BARRA!
ALAL BARRA!
TELAL BARRA!
MASQIM BARRA!
UTUQ BARRA!
IDPA BARRA!
¡LALARTU BARRA!
LALLASSU BARRA!
AKHKHARU BARRA!
URUKKU BARRA!
KIELGALAL BARRA!
LILITU BARRA!
¡UTUQ XUL EDIN NA ZU!
ALLA XUL EDIN NA ZU!
¡GIGIM XUL EDIN NA ZU!
¡MULLA XUL EDIN NA ZU!
¡DINGIRXUL EDIN NA ZU!
¡MASQUIM XUL EDIN NA ZU! ¡BARRA!
¡EDINNAZU!
¡ZI ANNA KANPA! ¡ZI KIA KANPA!

EL EXORCISMO ZI DINGIR

(Para ser usado contra cualquier clase de maleficio)

¡ZI DINGIR NNGI E NE KANPA
ZI DINGIR NNGI E NE KANPA
ZI DINGIR ENNUL E NE KANPA
ZI DINGIR NINNUL E NE KANPA
ZI DINGIR ENN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGIR NINN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGIR N DA SHURRIM MA KANPA
ZI DINGIR NINNDA SHURRIM MA KANPA
ZI DINGIR ENDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGIR NINNDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGIR ENUHDDIL LA KANPA

ZI DINGIR NINN UHDDIL LA KANPA
ZI DINGIR ENMESHIR RAA KANPA
ZI DINGIR NINNME SHIR RAA KANPA
ZI DINGIR ENAA MAA A DINGIR ENLIL LAAGE KANPA
ZI DINGIR NINNA MAA A DINGIR NINNLIL LAAGE KANPA
ZI DINGIR SSISGJ GISH MA SAGBA DAA NI IDDA ENNU-BALLEMA KANPA
ZI DINGIR BHABBHAR L'GAL DEKUD DINGIR RL ENNE-GE KANPA
ZI DINGIR NINNI DUGGAANI DINGIR A NNUNNA IA AN SAGGNNUUNGAGATHA GAN
ENE KANPA!

EL EXORCISMO CONTRA AZAG-THOTH Y SUS EMISARIOS

(Ha de realizarse la imagen de un trono-silla y arrojarla las llamas del AGA MASS SSARATU mientras se entona el siguiente exorcismo.)

¡Arde! ¡Arde! ¡Quema! ¡Quema! ¡UTUK XUL TA ARDATA!
¿Quién eres, hijo de quién?
¿Quién eres, hija de quién?
¿Qué hechicería, qué encantamientos, te han traído Hasta aquí?
¡Que ENKI, Señor de Magos, ¡me libere!
¡Que ASHARILUDU, hijo de ENKI, me libere!
¡Que anulen tus viles hechizos!
¡Te encadeno! ¡Te sujeto!
¡Te entrego a GIRRA
Señor de las Llamas
Que abrasa, quema, encadena
¡A quien incluso el poderoso KUTLTLU teme!
¡Que GIRRA, el Siempre Ardiente, les dé fuerzas a mis brazos!
¡Que GIBLL, el Señor del Fuego, ¡le dé poder a mi Magia!
¡Injusticia, asesinato, inmovilidad de la espalda,
Destrucción de las entrañas, devoradora de la carne locura
¡De todas las formas me habéis perseguido!
¡Dios Loco del CAOS!
¡Que GIRRA me libere!
¡AZAG-THOTH TA ARDATA! ¡IA MARDUK! ¡IA MARDUK! ¡JA ASSALLUXI!
Me has elegido para cadáver.
Me has entregado al Cráneo.
Has enviado Fantasmas para acosarme.
Has enviado vampiros para acosarme.
A los Espectros Vagabundos de los Yermos me has entregado.
A los Fantasmas de las Ruinas me has entregado.
A los desiertos, los páramos, las tierras prohibidas me has entregado.
¡Jamás Vuelvas a Abrir Tu Boca Para Lanzar Tus Hechicerías Contra Mí!
¡He arrojado tu imagen A las llamas de GIBIL! ¡Arde, Espíritu Loco! ¡Arde, Dios
¡Loco!
¡Que el ardiente GIRRA deshaga tus nudos!
¡Que las llamas de GIBIL deshagan tu cuerda!
¡Que la Ley del Fuego aprese tu garganta!

¡Que la Ley del Fuego me venga!

¡No soy yo, sino MARDUK, hijo de ENKI, Señores de la Magia, quienes Te dominan!

¡KAKKAMMU! ¡KANPA!

ENCANTAMIENTO CONTRA LOS ANTIGUOS

(Para ser recitado cada año, cuando el Oso cuelgue de su Rabo en los Cielos.)

Son Tormentas Destructivas y Vientos Malignos
Una ráfaga maligna, heraldo de la tormenta mortífera
Son niños poderosos, los Antiguos
Heraldos de la Pestilencia
Portadores del Trono de NINNKLGAL
Son el diluvio que avanza por la Tierra

Siete Dioses de los Amplios Cielos

Siete Dioses de la Amplia Tierra

Siete Antiguos son
Siete Dioses Poderosos
Siete Dioses Malignos
Siete Demonios Malignos
Siete Demonios de la Opresión Siete en el Cielo
Siete en la Tierra

UTUG XUL
ALA XUL
GIDIM XUL
MULLA XUL
DINGIR XUL
MASQIM XUL

¡ZI ANNA KANPA! ¡ZI KIA KANPA!
¡ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKUR RA GE KANPA!
¡ZI DINGIR NINLIL LA NIN KURKUR RA GE KANPA!
¡ZI DINGIR NINIII IIIILA ESHARRA GE KANPA!
¡ZI DINGIR NINNI NIN KURKUR RA GE KANPA!
¡ZJ DINGIR A NUNNA DINGIR GALGALLA E NE KANPA!
¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!

¡BABABARARARA ANTE MALDADA!

¡BABA BARARARA ANTE GEGE ENENE!

ENCANTAMIENTO DE PROTECCIÓN CONTRA LOS LACAYOS DE LOS ANTIGUOS

¡SHAMMASI I SEIA KASHSHAPIYA KASSHAP TIYA EPISHYA MUSWI EFISH TIYA!
¡Kima Tinur khaturshunu l'rim!
¡Lichulu lizubu u littaattuku!
¡E Pishtashunu Kima meh naadu ma tikhi likhtu!

SHUNU LIMUTUMA ANAKU LU'UBLUYI! ¡SHUNU LINISHUMA ANAKU LUUDNIN!
¡ SHUNU LIKTISHUMA ANAKU LUUPPATAR!
Tirrama shaluti Sha Kashshapti Sha Ruchi ye lpushu
Shupi yi ankhish Uppu yush!
¡ZI DINGIR GAL KESHSHEIIA KANPA!

(Ha de recitarse Siete veces en el Circulo de Harina ante el AGA MASS SSARATU cuando se descubra que los adoradores de TIAMAT estén invocando Poderes contra ti o tu pueblo. O puede recitarse cuando el Gran Oso esté suspendido de su Rabo en los Cielos, que es el Tiempo en que los funestos adoradores se reúnen para celebrar sus Ritos. momento por el que marcan su calendario, ¡Qué la misericordia de ANU caiga sobre ti!)

EL EXORCISMO CONTRA EL ESPÍRITU de la POSESIÓN

(Ha de pronunciarse cuando el cuerpo del poseído se encuentre lejos, o cuando deba mantenerse el secreto. Ha de realizarse dentro del Círculo, ante el Observador.)

El Dios perverso
El Demonio perverso
El Demonio del Desierto
El Demonio de la Montaña
El Demonio del Mar
El Demonio de la Marisma
El Genio perverso
La Larva Enorme
Los Vientos perversos
El Demonio que se apodera del cuerpo
El Demonio que desgarrar el cuerpo
¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

El Demonio que se apodera del hombre El Demonio que se apodera del hombre Los GIGIM que despliegan su Mal
El Vástago del Demonio perverso

¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!

¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

El que forja imágenes El que lanza hechizos El Ángel Maligno
El Ojo Maligno
La Boca Maligna
La Lengua Maligna
El Labio Maligno
La Hechicería Más Perfecta
¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!
NINKIGAL, esposa de NINNAZU
¡Qué le obligue a apartar el rostro hacia el Lugar donde ella está! ¡Qué los Demonios perversos se marchen!
¡Qué se apoderen de otro!
¡Qué se alimenten de los huesos de otro!

¡ESPIRITU DEL CIELO. ¡RECUERDA!

¡ESPIRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

EL EXORCISMO ANNAKIA

(Un conjuro del Cielo y la Tierra y Todo lo que Hay entre Ellos contra el Espíritu de la Posesión, que ha de recitarse siete veces sobre el cuerpo de la persona poseída hasta que el espíritu salga por su nariz y boca en la forma de líquido y fuego, corno en los aceites verdes. Entonces, esta persona quedará completa y deberá realizar un sacrificio a INANNA en su Templo, Esto no ha de olvidarse, si no se quiere que el espíritu regrese a aquello que INANNA ha descartado.)

¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!
¡ZI DINGIR URUKI KANPA!
¡ZI DINGIR NEBO KANPA!
¡ZI DINGIR ISHTAR KANPA!
¡ZI DINGIR SHAMMASH UDDU KANPA!
¡ZI DINGIR NERGAL KANPA!
¡ZI DINGIR MARDUK KANPA!
¡ZI DINGIR NINB ADDAR KANPA!
¡ZI DINGIR IGIGI KANPA!
¡ZI DINGIR ANNUNNAKIA KANPA!
¡ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKURRAGE KANPA!
¡ZI DINGIR NENLIL LA NINKURKURRAGE KANPA!
¡ZI DINGIR NINIB IBBILA ESIARRAGE KANPA!
¡ZI DINGIR NINNIN KURKURRAGE GIGSHI JNN BHAB-BAHARAGE KANPA!
¡ZI DINGIR ANNUNNA DINGIR GALGAQAENEKE KANPA!
¡KAKAMMU!

LA SUJECION DE LOS HECHICEROS MALIGNOS

(Cuando seas acosado por los hechizos de los adoradores de los Antiguos, haz imágenes de ellos, una macho y otra hembra, y quémalas en las llamas del AGA MASS SSARATU, al tiempo que pronuncias el siguiente Encantamiento de la Sujeción.)

Os invoco, Dioses de la Noche.

Junto con vosotros, llamo a la Noche, a la Mujer Cubierta
Llamo al anochecer, durante la Medianoche y por la Mañana
Porque me han encantado
El hechicero y la Hechicera me han dominado
Mi Dios y mi Diosa, llorad sobre mí.
El dolor me acosa debido a la enfermedad,
Me yergo, no puedo tumbarme
Ni durante la noche ni por el día.
¡Me han llenado la boca de cuerdas!
¡Han cerrado mi boca con hierba!
Han hecho que el agua que bebo sea escasa.
Mi júbilo es el pesar, y mi alegría el lamento.
¡Levantaos! ¡Grandes Dioses! ¡Oíd mis gritos!
¡Obtened justicia! ¡Fijaos en mis Modos!
Tengo una imagen del hechicero y de la hechicera,
De mi encantador y de mi encantadora.
¡Que las tres Vigilias de la Noche disuelvan sus malvadas hechicerías!
Que sus bocas se conviertan en cera, sus lenguas en miel.
¡La palabra de mi perdición han pronunciado!
¡Que se derritan como cera!
Que el hechizo que han preparado fluya como la miel.
¡Su nudo está roto!
¡Su trabajo destruido!
Todas sus palabras llenan los desiertos y los yermos.
De acuerdo con el Decreto que los Dioses de la Noche han promulgado, Ha acabado.

OTRA SUJECIÓN PARA LOS HECHICEROS

(Toma una cuerda con diez nudos. Mientras recitas cada línea del encantamiento, deshaz un nudo. Cuando hayas terminado, arroja la cuerda a las llamas y da las gracias a los Dioses.)

¡Mis imágenes habéis dado a los muertos: regresad!
¡Mis imágenes habéis visto con los muertos: regresad!
¡Mis imágenes habéis arrojado al costado de los muertos: regresad!
¡Mis imágenes habéis tirado al suelo de los muertos: regresad!
¡Mis imágenes habéis enterrado en el féretro con los muertos:

¡Mis imágenes habéis dado para la destrucción: regresad!
¡Mis imágenes habéis encerrado entre paredes: regresad!
¡Mis imágenes habéis golpeado contra las puertas: regresad!
¡Mis imágenes habéis entregado al Dios del Fuego: regresad!

UN ENCANTAMIENTO EXCELSO CONTRA LAS HORDAS DE LOS DEMONIOS QUE ASOLAN LA NOCHE

(Puede ser recitado mientras se camina alrededor de la circunferencia del Círculo y se salpica sus proximidades con agua dulce, utilizando una piña o un pincel dorado). Puede haber a mano la imagen de un Pez, y el encantamiento ha de pronunciarse con claridad, cada palabra, ya fuere en susurros o a voz en grito.)

¡ISA YA! ¡ISA YA! ¡RIEGA!
¡RI EGA! ¡BI ESHA BI ESHA! ¡XIYILQA!
¡XIYILQA! ¡DUPPIRA ATLAKA ISA YA U RL EGA
LIMUTTIKUNU KIMA QUTRI LITIQI SHAMI YE
INA ZUMRI YA ISA YA
INA ZUMRI YA RI EGA
INA ZUMRI YA BI ESHA
INA ZUMRI YA XIYILQA
INA ZUMRI YA DUPPIRA
INA ZUMRI YA ATLAKA
INA ZUMRI YA LA TATARA
INA ZUMRI YA LA TETIXXI YE
INA ZUMRI YA LA TAQARRUBA
INA ZUMRI YA LA TASANIQA
NI YISH SHAMMASH KABTU LU TAMATUNU
NI YISH ENKL BEL GIMRI LU TAMATUNU
NI YISH MARDUK MASHMASH ILANI LIJ TAMATLINU
NI YISH GJSHBAR QAMIKUNU LU TAMATFNU
INA ZUMRI YA LU YU TAPPARRASAMA!

EL CONJURO DE LAS MONTAÑAS DEMASHU

(Un hechizo que sirve para producir consternación en el Enemigo y para confundir sus pensamientos. También es una sujeción, de modo que el hechicero maligno no pueda ver sus hechizos funcionar para sus fines deseados, haciendo que se derritan como miel o cera. estas Montañas se las llama SHADU, y son las guaridas de las Serpientes de KUR. Es un hechizo que produce la destrucción definitiva.)

¡SHADU YU LIKTUMKUNUSHI
¡SHADU YU LIKLAKUNUSHI
¡SHADU YU INI YIX KUNUSHI
¡SHADU YU LI YIXSI KUNUSHI

¡SHADU YU LITE KUNUSHI
¡SHADU YU LINJ KUNUSHI
¡SHADU YU LINIR KUNUSHI
¡SHADU YU LIKATTIN KUNUSHI
¡SHADU YU DANNU ELIKUNU LIMQUT
INA ZUMRI YA LU YU TAPPARRASAMA!

28. EL LIBRO DE LA LLAMADA

La invocación de los cuatro Pórticos desde el mundo que hay entre las esferas

Éste es el Libro de las Ceremonias de Llamada, transmitido desde que los Dioses Mayores caminaron sobre la Tierra, Conquistadores de los Antiguos.

Éste es el Libro de NINNGHIZHIDDA, la Serpiente Cornuda, Señora de la Vara Mágica.

Éste es el Libro de NINAXAKUDDU, La Reina, Señora de los Encantamientos.

Éste es el Libro de ASAQUXI, el Rey, Señor de la Magia.

Éste es el Libro de AZAG, el Encantador, Este es el Libro de EGURA, Las Aguas Oscuras de ABSU, Reino de ERESHKI-GAL, Reina de la Muerte.

Éste es el Libro de los Ministros del Conocimiento, FIRIK y PIRIK, la Vara Mágica del Demonio de la Serpiente Entrelazada y el Demonio del Trueno, Protectores de la Fe Arcana, del Conocimiento Más Secreto, oculto a aquellos que no son de los nuestros, los no iniciados.

Éste es el Libro de ASARU, el Ojo en el Trono. Este es el Libro de USHUMGAQUM, Poderoso Dragón, nacido de HUBUR, en la Batalla Contra los Antiguos.

Éste es el Libro de UNPUKUGGA y MINDUKUGGA, Monstruos Macho y Hembra del Abismo, de las Garras como Dagas y Alas de Oscuridad.

Más aun, éste es el Libro de NAMMTAR, Jefe entre los Magos de ERESHKIGAL.

Este es el Libro de los Siete Demonios de las Esferas Encendidas, de los Siete Demonios de la Obama

Éste es el Libro del Sacerdote, ¡Quien gobierna los trabajos de Fuego!

Primero, sabed que el Poder de los Conquistadores es el poder de la Magia, y que los dioses golpeados siempre os tentarán para que abandonéis las Legiones del Poderoso, que sentiréis los fluidos sutiles de vuestros cuerpos moviéndose en dirección al aliento deitana y la Sangre de KINGU que corre en nuestras venas. Por lo tanto, permaneced siempre alertas y no abráis este Pórtico, o, si así deberíais hacerlo, cerradlo y selladlo antes de que salga el sol; ya que, si lo dejáis abierto, seréis agentes del CAOS.

Segundo, sabed que el Poder de la Magia es el Poder de nuestro Señor, ENKI, Señor de los Mares y Amo de la Magia, Padre de MARDUK, Diseñador del Nombre Mágico, el Número Mágico, la Palabra Mágica, la Forma Mágica. Por lo tanto, el Sacerdote que gobierne los trabajos de Fuego, y del Dios del Fuego, y el Dios del Fuego, GISHBAR, llamado GIBIL, primero ha de rociarse con el Agua de los Mares de ENKI, en prueba cíe su Dominio y como señal de la Alianza que entre él y vosotros.

Tercero, sabed que por el Poder de los Dioses Mayores y la sumisión de los Antiguos, podréis procuraros todo tipo de honor, dignidad, riqueza y felicidad, pero deberéis alejarlos de vosotros como Proveedores de Muerte, ya que la más radiante de las joyas se encuentra enterrada en las profundidades de la Tierra, y la Tumba del Hombre es el Esplendor de ERESHKIGAL, el júbilo de KUTULU, el alimento de AZAG-THOTH.

Por lo tanto, vuestra obligación es como la del guardián del Pórtico Interior, agente de MARDUK, sirviente de ENKI, porque los Dioses son desmemoriados, y se encuentran muy lejos, y fue a los Sacerdotes de la Llama que la Alianza fue entregada para sellar los Pórticos entre este Mundo y el Otro, y para mantener la vigilia desde entonces, a través de esta Noche del Tiempo, y el de Magia es la Barrera, el Templo y el Pórtico entre los Mundos.

Cuarto, sabed que se ha convertido en la obligación de los Sacerdotes de la Llama y la Espada, y de toda la Magia, traer su Poder al Mundo Subterráneo y mantenerlo encadenado, ya que el Mundo Subterráneo es el Pórtico Olvidado, por el cual los Antiguos siempre buscan entrada a la Tierra de los Vivos. Y los Ministros de ABSU caminan sobre la Tierra, cabalgan el Aire y la Tierra y navegan en silencio a través del Agua, y rugen entre el Fuego, y todos esos Espíritus han de ser sometidos a la Persona del Sacerdote de la Magia antes que a ningún otro. De lo contrario, el Sacerdote se convertiría en presa para el ojo de la Muerte de los Siete ANNUNNAKI, Señores del Mundo Subterráneo, Ministros de la Reina del Infierno

Quinto, sabed que los adoradores de TIAMAT se hallan por todo el mundo y se opondrán al Mago. ¡Ay!, han adorado a la Serpiente desde Tiempos Antiguos y siempre han estado entre nosotros. Se los reconocerá por su aparente forma humana, que tiene la marca de la Bestia sobre ellos, ya que adquieren con facilidad las Formas de animales para acosar las Noches de los hombres; y por su olor, que proviene de quemar incienso prohibido para la adoración de los Antiguos. Y sus Libros son los Libros del CAOS y de las llamas, y los Libros de las Sombras y las Conchas. Adoran la tierra que se sacude y el cielo rasgado, la llama desbocada y las aguas desbordadas; y son los que invocan a las legiones de Maskim, los que yacen a la Espera. Y no saben qué es lo que hacen, pero lo llevan a cabo por orden de la Serpiente, ante cuyo Nombre incluso ERESHKIGAL se encoge, y el terrible KUTULU tensa sus ataduras.

¡MUMMU TIAMAT, Reina de los Antiguos!

Sexto, sabed que no debéis buscar la operación de esta Magia sin seguir las reglas y dictados expuestos aquí: si no fuera así, correríais el más terrible de los riesgos, tanto para vosotros como para la humanidad. Por lo tanto, prestadle mucha atención y no cambiéis las palabras de los encantamientos, sin importar si las comprendéis o no, porque son las palabras de los Pactos Antiguos, anteriores al Tiempo. Así, pronunciadlas con suavidad si

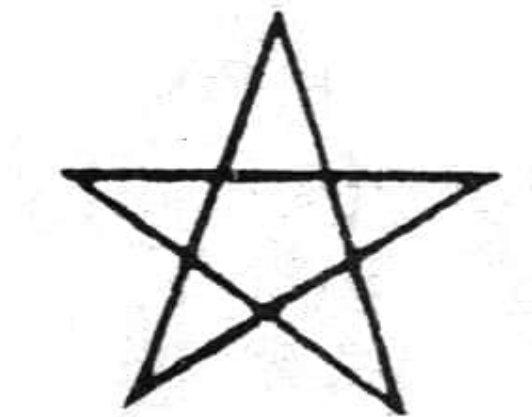
la fórmula es "suave", o gritadlas si la fórmula es "alta", pero no cambiéis nada para no invocar a otra Cosa y hacer que ésa sea vuestra hora final.

Séptimo, sabed todo acerca de las Cosas que podéis esperar en la realización de esta Magia Más Sagrada. Estudiad bien los Símbolos, y no temáis nada de algún espantoso espectro que pueda invadir vuestra operación o acosar vuestro hábitat media o de noche. Cargadlos con las palabras de la Alianza y, si sois fuertes. harán lo que pedís de ellos. Y si lleváis a cabo estas operaciones con frecuencia, veréis que las cosas se tornan oscuras que los Observadores en las Esferas ya no serán visibles para vosotros, que las Estrellas en sus sitios perderán su Luz y que la Luna, NANNA. para quien también trabajáis, se volverá negra y se extinguirá.

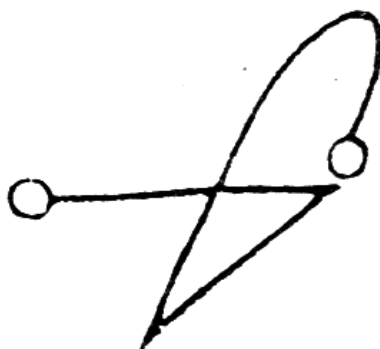
Y QUE ARATAGAR NO EXISTIRÁ MÁS Y QUE LA TIERRA NO PERMANECERÁ

Alrededor de vosotros surgirá la Llama. como un relámpago, centelleando en todas direcciones, todo aparecerá entre truenos desde las cavidades de la Tierra saldrán los ANNUN-NAKI, con sus Caras de Perro, a los que deberéis abatir.

El Signo de vuestra Raza es éste:



Deberéis llevarlo siempre, como el Signo de la Alianza entre vosotros y los Dioses Mayores. El Signo de los Dioses Mayores es éste:



Deberéis llevarlo en todo momento, como el signo del Poder de la Magia de ENKI. Ya os he dicho esto antes, pero os lo repito, porque el Sacerdote, al estar pertrechado con todo tipo de Armadura y estar armado, es parecido a la Diosa.

El Lugar de la Llamada, preferiblemente, deberá encontrarse alto en las Montañas, o cerca del Mar, o en alguna región apartada de los pensamientos del Hombre, o en el desierto o sobre un templo antiguo. Y deberá estar limpio y libre de intrusos. Así, una vez elegido el Lugar, ha de ser purificado con súplicas a vuestro Dios Diosa en particular, y con ofrendas ardientes de pino y cedro. Y deberéis llevar una hogaza de pan y sal. Una vez que las hayáis ofrecido a vuestras deidades personales, el Sacerdote deberá pronunciar con solemnidad el siguiente exorcismo, con el fin de que el Lugar de la Llamada quede limpio y todo Mal desterrado; y el Sacerdote no ha de modificar ni una palabra de este exorcismo, sino recitarlo con fe tal como se transcribe abajo:

¡ENU SHUB
AM GIG ABSU
KISH EGIGGA
GAR SHAG DA SISIE AMARADA YA
DINGIR UD KALAMA SINIKU
DINGIR NINAB GUYU NEXRRANIKU
¡GA YA SHU SHAGMUKU TU!

Y el pan quemado en el brasero de bronce de la Llamada; y la sal dispersa por la estancia sesenta veces.

Y deberá trazarse un Círculo en el suelo, en cuyo centro os plantaréis para recitar los conjuros que se detallan más adelante, teniendo especial cuidado de no aventuraros fuera de los límites del Círculo, el sagrado MANDAL de la Llamada; de lo contrario, seréis consumidos por los EGURRA de ERESHKIGAL, tal como le sucediera al Sacerdote ABDUL BEN-MARTU en una plaza pública en Jerusalén.

Y el Círculo ha de trazarse con lima, cebada o harina blanca. O excavado en la tierra con la Daga de INANA de la Llamada. O bordado en la seda más preciosa o tela cara.

Y sus colores han de ser sólo el negro y el blanco ningún otro.

Y las Cintas y los Estandartes de la Llamada deberán ser de una tela fina y llevar los colores de NINIB e INANA, es decir, Negro Blanco. porque NINIB conoce las Regiones Exteriores y las costumbres de los Antiguos, e INANNA subyugó el Mundo Subterráneo y derrotó a su Reina.

Y la Corona de la Llamada deberá tener la Estrella de Ocho Rayos de los Dioses Mayores: puede ser de cobre batido repujado con piedras preciosas.

Y deberéis portar con vosotros una Vara de lapislázuli, la Estrellade Cinco Rayos al cuello, la Cinta, la Faja, el Amuleto de Ural rededor de los brazos y una túnica pura

y sin mácula.

Y estas cosas sólo han de ser llevadas para las Operaciones de la Llamada: el resto del tiempo han de estar guardadas y Ocultas, de ma-ñera que ningún ojo las vea, salvo los vuestros. En lo que respecta a la adoración de los Dioses, ha de ser de acuerdo con las costumbres de vuestros países, aunque los Sacerdotes de Antaño iban desnudos durante los ritos. Y deberéis establecer el Círculo. Y deberéis invocar a vuestro DIOS y Diosa, pero sus Imágenes han de ser retiradas del altar, a me-nos que llaméis a los Poderes de MARDUK, en cuyo caso deberá colocarse una imagen de MARDUK en él, sola. Y los perfumes deberán arder en el brasero después de la Llamada del Fuego, tal como se indica en otra parte de este Libro. Y el Observador invocado según Su manera. Y los Cuatro Pórticos invocados han de Ser las Cuatro Torres de Vigilancia que se encuentran entre vosotros y la circunferencia del MANDAL, para que sean testigos de los Ritos, ara que Observen el Exterior, de modo que los Antiguos no Os molesten. Y la Invocación de los Cuatro Pórticos es la siguiente y deberéis recitar en voz alta y clara:

LA INVOCACION DE LOS CUATRO PORTICOS DESDE EL MUNDO QUE HAY ENTRE LAS ESFERAS

Invocación del Pórtico Norte

¡A ti te invoco, Cazador Plateado de la Sagrada Ciudad de UR!
¡A ti te llamo para que guardes este Lugar del Norte del Mandal
Más Sagrado contra los feroces guerreros de la Llama procedentes de los
¡Principados de DRA!
¡Muéstrate vigilante contra los UTUKKI de Tiamat Los Opresores de ISHNIGARRAB
¡El Trono de AZAG-THOTH!
Estira tu arco ante los enemigos de ABSU
Suelta tu flecha a las hordas de los Ángeles Oscuros que acosan a los amados de
ARRA por todos los costados y lugares.
Mantente atento, Señor de los Caminos del Norte.
Recuérdanos, Rey de nuestro Hogar, Victorioso de Cada Guerra y Conquistador de Todos
los
Adversarios.
Mira nuestras Luces y oye a nuestros Heraldos, y no nos abandones.
¡Espíritu del Norte, Recuerda!

Invocación del Pórtico Este

¡A ti te invoco, Señora de la Estrella Naciente,
¡Reina de la Magia, de las Montañas de MASHU!
¡A ti te llamo este día para guardar este Mandal
Más Sagrado contra los Siete Engañadores, los Siete que Yacen a la Espera, los
malvados Maskim, los Señores Malignos!
¡A ti te invoco, Reina de los Caminos del Este, para que me protejas del Ojo de la Muerte,
¡y de los rayos malignos de los ENDUKUGCA y NINDUKUGGA!

¡Mantente atenta, Reina de los Caminos del Este, ¡y Recuerda!

¡Espíritu del Este, Recuerda!

Invocación del Pórtico Sur

¡A ti te invoco, Ángel, Guardián contra URULU,

¡Terrible Ciudad de la Muerte, Pórtico Sin Retorno!

¡Mantente a mi lado!

¡En los Nombres de las más Poderosas Huestes de MARDUK y de ENKI,
Señores de la Raza Mayor los ARRA, ¡mantente firme detrás de mí!

¡Contra los PAZUZU y los HIJMWAWA,

¡Enemigos los Vientos del Sur, mantente firme!

¡Contra los Señores de las Abominaciones mantente firme!

Sé los Ojos de mi espalda,

La Espada detrás de mí,

La Lanza detrás de mí,

La Armadura detrás de mí,

¡Mantente atento, Espíritu de los Caminos del Sur, ¡y Recuerda!

¡Espíritu del Sur, Recuerda!

Invocación del Pórtico Oeste

¡A ti te invoco, Espíritu De la Tierra de MER MARTIJ!

¡A ti te invoco, Ángel del Crepúsculo!

¡Protégeme del Dios Desconocido!

¡Protégeme del Demonio Desconocido!

¡Protégeme del Enemigo Desconocido!

¡Protégeme de la Hechicería Desconocida!

¡Protégeme de las Aguas de KUTULU!

¡Protégeme de la Ira de ERESHKIGAL!!

¡Protégeme de las Espadas de KINGU!

¡Protégeme de la Mirada Funesta,

de la Palabra Funesta,

del Nombre Funesto,

del Número Funesto,

de la Forma Funesta!

¡Mantente atento, Espíritu de los Caminos del Oeste, ¡y Recuerda! ¡Espíritu del Pórtico

Oeste, Recuerda!

Invocación de los Cuatro Pórticos

¡MER SIDI!

¡MER KURRA!

¡MER URULU!
¡MER MARTU!
¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!
¡UTUK XUL, TA ARDATA!
¡ KUTULU, TA ATTALAKLA! ¡AZAG-THOTH, TA KALLA!
¡¡An ANU!
¡IA ENLIL! ¡JA NNGI!
¡ZABAO!

Aquí se detallan las diversas invocaciones particulares que sirven para llamar a varios Poderes y Espíritus. Puede haber Trabajos del Arte de la Nigromancia por los cuales se desee hablar con el Fantasma de alguien muerto, y que quizá more en ABSU, siendo así un sirviente de ERESHKIGAL, en cuyo caso ha de emplearse la Invocación Preliminar que sigue a continuación, que es la que usó la Reina de la Vida. INANNA, en el momento de su Descenso al Reino de la Desdicha. No es otra que la Apertura del Pórtico de Ganzir, que conduce a los Siete Escalones que dan al pavoroso Abismo. No os alarméis por las visiones y sonidos que surjan de esa Apertura, ya que serán los gemidos y lamentos de las Sombras que se hallan encadenadas allí, y de los aullidos del Dios Loco sentado en el Trono de Oscuridad.

EL LIBRO DE LOS CINCUENTA NOMBRES DE MARDUK, VENCEDOR DE LOS ANTIGUOS

Este es el Libro de MARDUK, nacido de nuestro Señor, ENKI, Señor de Magos, quien derrotó a TIAMAT, conocida como KUR, conocida como HUWAWA. en combate mágico, quien derrotó a los Antiguos para que los Dioses Mayores pudieran volver a vivir y gobernar en la Tierra.

En el tiempo anterior al tiempo, en la era anterior a que el cielo y la tierra fueran colocados en su lugar, en la era en que los Antiguos gobernaban todo lo que existía no existía, no había más que oscuridad. No había Luna. No había Sol. No había planetas ni Estrellas. Nada de grano, ni árboles; no crecía ninguna planta. Los Antiguos eran los Amos del Espacio ahora desconocido u olvidado y todo era CAOS.

MARDUK fue elegido por los Dioses Mayores para luchar contra KUR y para arrebatarle el poder a la Gran Serpiente que duerme y que mora debajo de las Montañas del Escorpión. A MARDUK se le entregó un arma, un Signo y Cincuenta Poderes con los que batallar contra la terrible TIAMAT, y cada Poder poseer su arma y su Signo, que son las posesiones más poderosas de los Dioses Mayores contra los Antiguos que amenazan desde el Exterior, desde el Abismo, el Señor de la Oscuridad, el Amo del CAOS, el Nonato, el No Creado, que todavía desea el mal sobre la Raza de los Hombres sobre los Dioses Mayores que residen en las Estrellas.

Los Dioses olvidan. Están lejos. Debemos recordárselo. Si no mantienen la

vigilia, si los guardianes de los pórticos no guardan los pórticos, si éstos no permanecen siempre cerrados, entonces, Aquel que siempre está preparado, el Guardián del Otro Lado, IAK SA-KKAK, entrará y con él traerá las hordas de los ejércitos de los Antiguos, IAK KINGU, IAK AZAG, IAK AZABUA, IAK HUWAWA, ISHNIGGARAB, IAK XASTUR y IAK KUTULU, los Dioses Perros y los Dioses Dragones, los Monstruos del Mar y los Dioses de la Profundidad. Vigilad también los Días. El Día en que el Gran Oso penda más bajo en el cielo, y los trimestres del año sean medidos desde entonces en esas cuatro direcciones, porque los Pórticos podrán abrirse y habrá que tomar todas las precauciones para que los Pórticos sigan por siempre cerrados. Han de ser sellados con el Signo Mayor, acompañado por los ritos y los encantamientos adecuados. Aquí se detallan los Cincuenta Nombres, con sus Signos y Poderes. Pueden ser invocados después de que el Sacerdote haya ascendido por el escalón de la Escalera de Luces, obteniendo entrada a la Ciudad Sagrada. Los signos han de estar marcados en pergamino o sellados en arcilla situada sobre el altar de la Llamada. Y los perfumes deben ser de cedro, de resinas fuertes y dulce olor. Y la Llamada de cara al Norte.

El Primer Nombre es MARDUK

El Señor de Señores, Amo de Magos. Sólo debe invocarse su nombre cuando ningún otro sirva, y bajo una terrible responsabilidad. La Palabra de Su Llamada es DUGGA. Éste es su sello:



El Segundo Nombre es MARUKKA

Conoce todas las cosas desde el comienzo del Mundo. Conoce todos los secretos, ya sean divinos o humanos, y es muy difícil de invocar. El Sacerdote no ha de llamarlo a menos que esté limpio de corazón y de espíritu, ya que este Espíritu conocerá sus pensamientos más recónditos. Este es su Sello:



El Tercer Nombre es MARUTUKKU

Señor de las Artes de la Protección, encadenó al Dios Loco en la Batalla. Selló a los Antiguos en sus Cuevas, detrás de los Pórticos. Posee la Estrella ARRA. Éste es su Sello:



El Cuarto Nombre es BARASHAKUSHU

Hacedor de Milagros. El más benévolo de los Cincuenta, y el más beneficioso. La Palabra empleada en su Llamada es BAALDURU. Éste es su Sello:



El Quinto Nombre es LUGGALDIMMERANKIA

Estableció el orden en el CAOS. Hizo que se levantaran las Aguas. Comandante de las Legiones de los Demonios del Viento que lucharon contra la Antigua TIAMAT al lado de MARDUK KURIOS.

La Palabra empleada en su Llamada es BANUTUKKU. Ésteres su Sello:



El Sexto Nombre es NARILUGGALDIMMERANKIA

El Observador de los IGIGI y los ANNUNAKI. Segundo al Mando de los Demonios del Viento.

Hará huir a cualquier maskim que os acose, y es enemigo de los rabisu. Nadie puede pasar al Mundo de Arriba o al Mundo de Abajo sin que él lo sepa. Su Palabra es BANRABISHU. Su Sello es:



El Séptimo Nombre es ASARULUDU

Portador de la Llama Ardiente, supervisa a la Raza de Observadores por petición de los Dioses Superiores. Garantízala más absoluta seguridad, en especial en misiones peligrosas llevadas a cabo por solicitud de los Dioses Astrales.

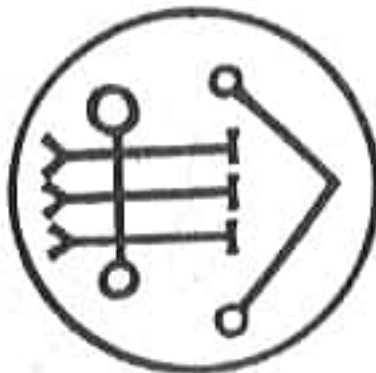
Su Palabra es BANMASKIM y su Sello es así:



El Octavo Nombre es NAMTILLAKU

Un Señor de lo más secreto y potente, posee el conocimiento de invocar a los muertos y de conversar con los espíritus del Abismo, sin que lo sepa su Reina. Ningún alma pasa a la Muerte sin que ello sepa.

Su Palabra es BANUTUKUKUTUKKU, y su Sello es así:



El Noveno Nombre es NAMRU

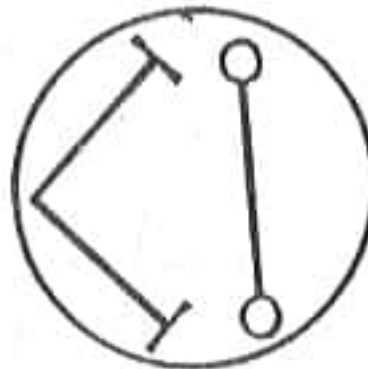
Dispensa sabiduría y conocimiento sobre todas las cosas. Da un consejo excelente y enseña la ciencia de los metales. Su Nombre es BAKAKALAMU y su Sello:



El Décimo Nombre es ASARU

Este Poder posee conocimiento sobre todas las plantas y árboles, y puede hacer que crezcan frutos maravillosos en lugares desiertos para él. ninguna tierra es un yermo. En verdad que es el Protector de la Generosidad.

Su Palabra es BAALPRIKU, y su Sello el siguiente:



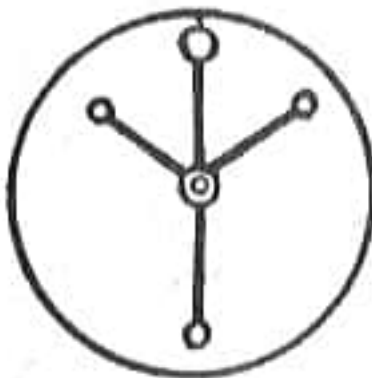
El Undécimo Nombre es ASARUALIM

Posee sabiduría secreta e irradia Luz en las zonas Oscurecidas, forzando a lo que allí vive a hablar bien de su existencia y su conocimiento. Proporciona consejos excelentes en todos los campos. Su Palabra es BARRMARATU y el Sello que deberéis tallar es así:



El Duodécimo Nombre ASARUALIMNUNNA

Éste es el Poder que preside Sobre todos los tipos de armaduras y está perfectamente versado en cuestiones militares, marchando en el ejército de vanguardia de MARDUK en aquella Batalla. En tres días es capaz de reunir un ejército pertrechado con todas sus armas. Su Palabra es BANATATU y su Sello es:



El Décimo tercer Nombre es TUTU

Acalla el llanto proporciona júbilo a los tristes y a los de corazón pesaroso. Un Nombre muy beneficioso, y Protector de la Casa, Su Palabra es DIRRIGUGIM, y su Sello es éste:



El Decimocuarto Nombre es ZIUKKINNA

Proporciona un conocimiento excelente respecto a los movimientos de las estrellas y su significado. Un conocimiento que los caldeos poseían en abundancia. La Palabra es GIBBILANNU y el Sello es éste:



El Decimoquinto Nombre es ZIKU

Este Poder brinda riquezas de todo tipo y revela dónde se esconden los tesoros. Concedor de los Secretos de la Tierra. Su Palabra es GIGGIMAGANPA, y su Sello es éste;



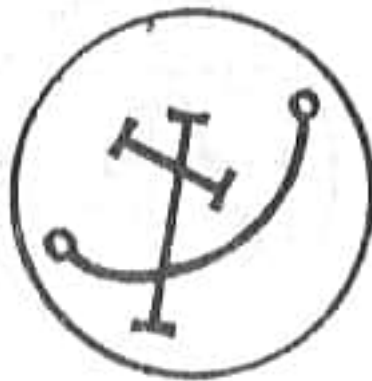
El Decimosexto Nombre es AGAKU

Este Poder puede dar la vida a lo que ya está muerto: aunque sólo por breve tiempo. Es el Señor del Amuleto y del Talismán. Su Palabra es MASHGARZANNA, y su Sello es éste:



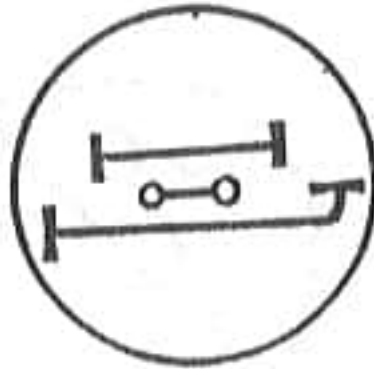
El Decimoséptimo Nombre es TUKU

Señor de la Magia Funesta, Vencedor de los Antiguos con la Magia. Él le Regaló el Hechizo a MARDUK KUROK, una fuerza de lo más poderosa. Su Palabra es MASHSHAMIMASHTI, y su Sello es el siguiente:



El Decimooctavo Nombre es SHAZU

Conoce los pensamientos de aquellos que se encuentran a distancia, lo mismo que de los que están cerca. Nada que es enterrado en el suelo o arrojado a las aguas le pasa desapercibido. Su Palabra es MASHSHANANNA: y su Sello es éste:



El Decimonoveno Nombre es ZISI

Reconcilia a los enemigos, acalla las discusiones, tanto entre dos personas como entre dos naciones... incluso se dice que entre dos mundos. Ciertamente, el aroma de la dulzura emanade este Poder, cuya Palabra es MASHINANNA, y su Sello es éste:



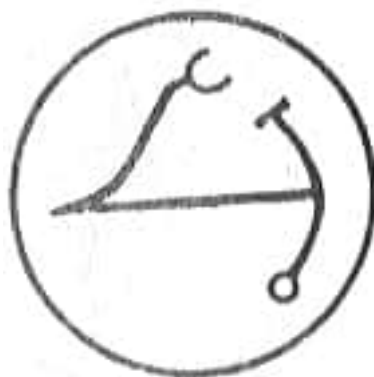
El Vigésimo Nombre es SUHRIM

Busca a los adoradores de los Antiguos allá donde éstos se encuentren. El Sacerdote que lo envíe en una misión, lo hace con un terrible riesgo, porque SUHRIM muta con facilidad sin pensárselo. Su Palabra es MASHSHANERGAL, y su Sello:



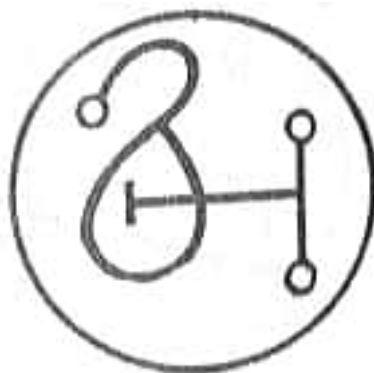
El Vigésimo Primer Nombre es SUHGURIM

Igual que SUHRIM, es el Enemigo que No Puede Ser Aplacado. Descubre con facilidad a los enemigos del Sacerdote, pero ha de advertírsele que no los mate si no lo desea así el Sacerdote. La Palabra es MASHSHALLAR y el Sello:



El Vigésimo Segundo Nombre es ZAHRIM

Mató a diez mil de las Hordas en la Batalla. Es un Guerrero entre Guerreros. Si el Sacerdote lo desea, es capaz de destruir a todo un ejército entero. Su Palabra es MASHSHAGARANNU, y su Sello:



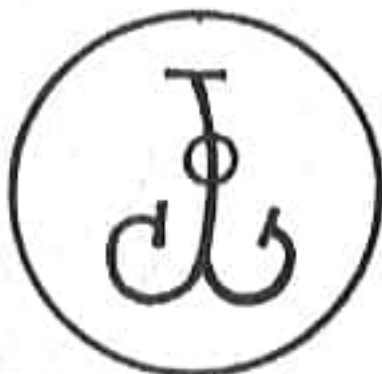
El Vigésimo Tercer Nombre es ZAHGURJM

Igual que ZAIRIM, es un oponente terrible. Se dice que ZHAGURIM mata despacio, de una manera muy antinatural. No lo sé, ya que nunca invoqué a este Espíritu. Es vuestro riesgo. La palabra es MASHTISHADDU, y el Sello:



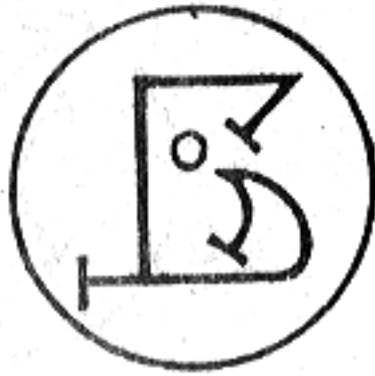
El Vigésimo Cuarto Nombre es ENBILULU

Este Poder puede buscar agua en medio de un desierto o en las cimas de las montañas. Conoce los Secretos del Agua, y de los ríos que corren bajo la Tierra. Es un Espíritu muy útil. Su Palabra es MASHSHANEBBU, y su Sello así:



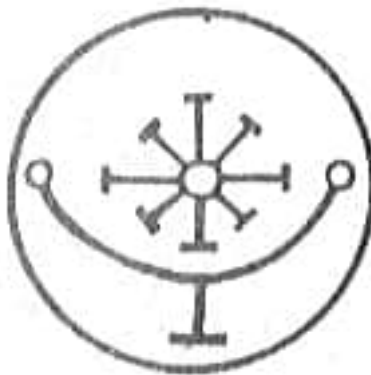
El Vigésimo Quinto nombre es EPADUN

Este es el Señor de toda la Irrigación y puede traer Agua desde un lugar lejano hasta vuestros pies. Posee una geometría muy sutil de la Tierra y conocimiento de todas las tierras donde el Agua puede encontrarse en abundancia. Su Palabra es EYUNGINAKANPA, y su Sello es éste:



El Vigésimo Sexto Nombre es ENBILULUGUGAL

Es el Poder que preside sobre todo el crecimiento y todo lo que crece. Proporciona conocimiento del cultivo y es capaz de darle a una ciudad hambrienta comida para trece lunas en una sola luna. Un Poder muy noble. Su Palabra es AGGHA, y su Sello:



El Vigésimo Séptimo Nombre es HEGAL

Igual que el Poder anterior, es un Señor de las artes de la granja y la agricultura. Concede cosechas abundantes. Posee el conocimiento de los metales de la tierra y del arado. Su Palabra es BURDISHU, y su Sello es así:



El Vigésimo Octavo Nombre es SIRSIR

Destructor de TIAMAT, odiado de los Antiguos, Amo de la Serpiente. Enemigo de KUTULU. Un Señor muy poderoso. Su Palabra es APIRIKUBABADAZUZUKANPA, y su Sello:



El Vigésimo Noveno Nombre es MALAH

Caminó por el lomo del Gusano y lo cortó en dos. Señor de la Bravura y el Coraje, confiere esas cualidades al Sacerdote o a cualquier otro que La Palabra es BACHACHADUGGA, y el Sello:



El Trigésimo Nombre el GIL

El que Da la Simiente. Amado de ISHTAR, su Poder es misterioso y muy antiguo. Hace que la cebada Crezca y que las mujeres den a luz. Torna en potentes a los impotentes. Su Palabra es AGGABAL, y su sello es así:



El Trigésimo Primer Nombre es GILMA

Fundador de ciudades, Poseedor del Conocimiento de la Arquitectura por medio de la cual se construyeron los legendarios templos e UR, es el creador de todo lo permanente y que jamás se mueve. Su Palabra es AKKABAL, y su sello es éste:



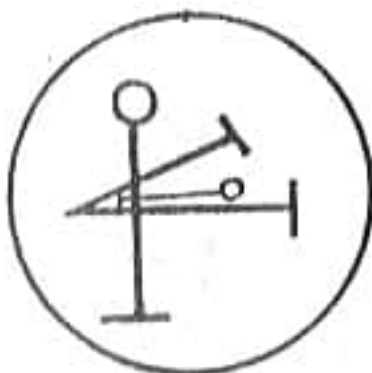
Trigésimo Segundo Nombre es AGILMA

Portador de Lluvia. Hace que la Lluvia suave caiga, o produce grandes Tormentas y Truenos, los cuales pueden destruir ejércitos, ciudades y cosechas. Su Palabra es MASHSHAYEGURRA, y su sello es:



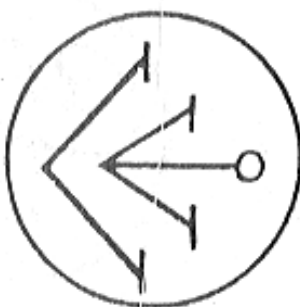
El Trigésimo Tercer Nombre es ZULUM

Sabe dónde en cuándo plantar. Da excelentes consejos en todo tipo de negocios y comercio. Protege a un hombre de los mercaderes malignos. Su Palabra es ABBABAAL, y su sello es éste:



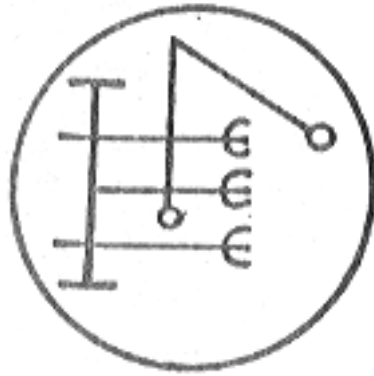
El Trigésimo Cuarto nombre es MUMMU

El Poder otorgado a MARDUK para crear el universo de la carne de TIAMAT. Proporciona sabiduría en lo referente a la vida antes de la creación y sobre la naturaleza de la estructura de las Cuatro Columnas sobre las que descansan los Cielos. Su Palabra es ALALALABAAAL, y su Sello es:



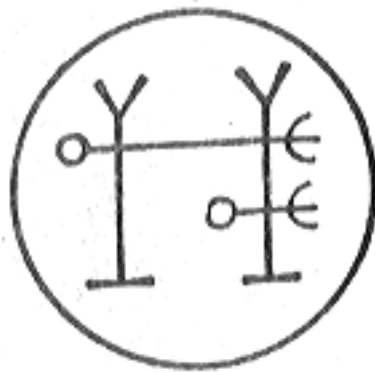
El Trigésimo Quinto Nombre es ZULUMMAR

Otorga una fuerza tremenda, como la de diez hombres; a un hombre sólo; Separó la parte de TIAMAT que iba a convertirse en el Cielo, de la parte que iba a ser la Tierra. Su Palabra es ANNDARABAAL, y su sello es:



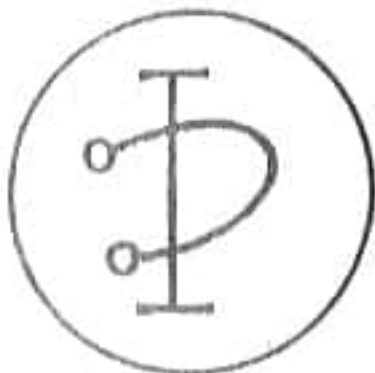
El Trigésimo Sexto Nombre es LUGALABDUBUR

Destructor de los Dioses de TIAMAT. Vencedor de Sus Hordas. Encadenó a KUTULU al Abismo. Luchó con destreza contra AZAG-THOTH. Es un gran Defensor y un gran Atacante. Su Palabra es AGNIBAAL, y su sello es éste:



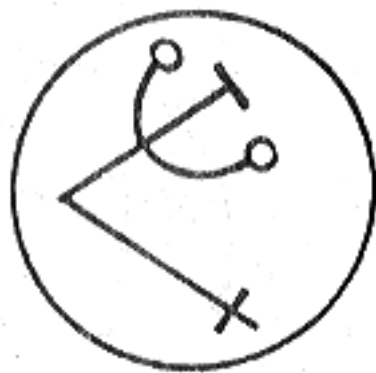
El Trigésimo Séptimo PAGALGQUENNA

Poseedor de Inteligencia Infinita, determina la naturaleza de las cosas aun no hechas y la de los espíritus todavía no creados; conoce la fuerza de los Dioses. Su Palabra es ARRARABAAL, y su sello es éste:



El Trigésimo Octavo Nombre es LUGALDURMAH

El Señor de los Altos, Observador de los Cielos y de todo lo que viaja por ellos. Nadie surca el elemento estrellado sin que él lo sepa. Su Palabra es ARATAAGARBAL, y su sello es éste:



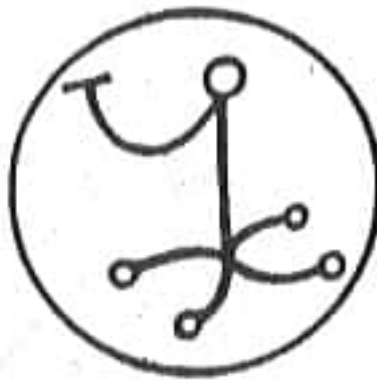
El Trigésimo Noveno Nombre es ARANUNNA

El Que Da Sabiduría, Consejero de Nuestro Padre, ENKI, Conocedor de la Alianza Mágica y de las Leyes y la Naturaleza de los Pórticos. Su Palabra es ARAMANNGI, y su sello es así:



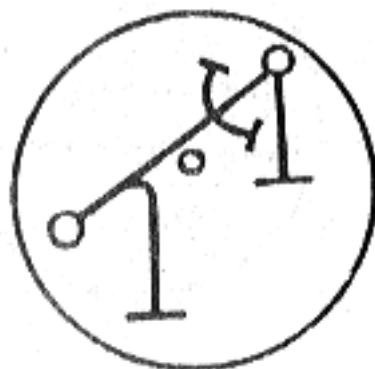
El Cuadragésimo Nombre es DUMUDUKU

Poseedor de la Vara de Lapislázuli, Conocedor del nombre Secreto y del Número Secreto. Le está prohibido revelártelos, pero puede hablar de otras cosas, igual de maravillosas. Su Palabra es ARATAGIGI, y su Sello es:



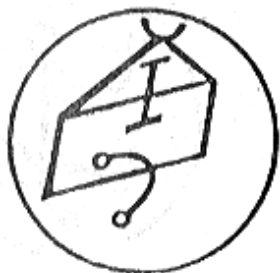
El Cuadragésimo Primer Nombre es LUGALANNA

El Poder del Mayor de los Dioses Mayores, posee el conocimiento secreto del mundo cuando los Dioses Mayores y los Antiguos serán Uno. Conoce la Esencia de los Antiguos y dónde se la puede encontrar. Su Palabra es BALDIKHU, y su sello es éste:



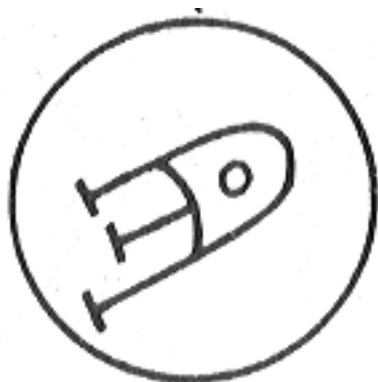
El Cuadragésimo Segundo Nombre es LUGALUGGA

Conoce las Esencias de todos los Espíritus, de los Muertos y de los Nonatos, de los Estelares y Terrestres, lo mismo que de los Espíritus del Aire y del Viento. Son cosas que tal vez te revele, haciendo que crezcas en sabiduría. Su Palabra es ZIDUR, y su sello es así:



El Cuadragésimo Tercer Nombre es IRKINGU

Éste es el Poder que capturó al Comandante de las fuerzas de los Antiguos. KINGU, Poderoso Demonio, para que MARDUK pudiera cogerlo y con su sangre, crear la Raza de los Hombres sellar la Alianza. Su Palabra es BARERIMU, y su sello es éste.



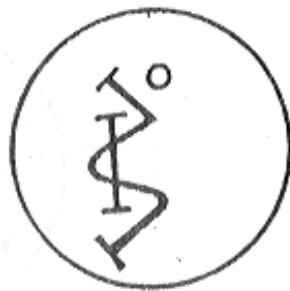
El Cuadragésimo Cuarto Nombre es KINMA

Juez y Señor de los Dioses, ante cuyo nombre se encogen de miedo. Con el fin de que los Dioses no erraran, se entregó este Poder para que supervisara sus actividades, para que cumplieran las leyes y la naturaleza de la Alianza, porque los Dioses son desmemoriados, y se encuentran muy lejos. Su Palabra es ENGAIGAI, y su sello es éste



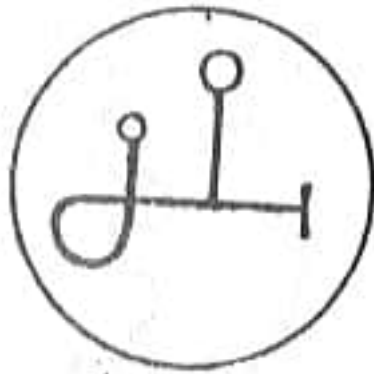
El Cuadragésimo Quinto Nombre es ESIZKUR

Este Espíritu posee el conocimiento de la duración de la Vida de cualquier hombre, incluso el de las plantas, los demonios y los dioses. Mide todas las cosas, y conoce el Espacio que hay entre ellas. Su Palabra es NENIGEGAI, y su sello es éste:



El Cuadragésimo Sexto Nombre es GIBIL.

A este Poder se le ha dado el Reino del Fuego y de la Fragua. Mantiene afiladas la Espada y la Lanza, y concede comprensión en el trabajo de los metales. También levanta el Relámpago que surge de la Tierra hace que las Espadas aparezcan en el Cielo. Su Palabra es BAALAGNITARRA, y su sello es este:



El Cuadragésimo Séptimo Nombre es ADDU

Levanta tormentas que llenan todos los cielos hacen que las Estrellas se sacudan y que los mismos Pórticos de los IGIGI tiemblen en sus goznes. Puede llenar el cielo con su resplandor, incluso la hora más oscura de la noche. Su Palabra es KAKODAMMU, su sello es éste:



El Cuadragésimo Octavo Nombre es ASHARRU

Concedor de los Caminos Traicioneros. Otorga conocimiento sobre el Futuro y también sobre cosas Pasadas. Colocó los Dioses en sus cursos y determinó sus ciclos. Su Palabra es BAXTANDABAL y éste es su Sello:



El Cuadragésimo Noveno Nombre es NEBIRU

El Espíritu del Pórtico de MARDUK. Dirige todas las cosas en sus caminos y mueve el paso de las estrellas según la costumbre de los caldeos. Su Palabra es DIRGIRGIRI, y su sello es éste:



El Quincuagésimo Nombre es NINNUAM

Éste es el Poder de MARDUK como Señor de Todo lo que Es, Juez de Juicios, Tomador de Decisiones, El que Determina las Leyes y los Reinos de los Reyes. No puede ser llamado, salvo en la destrucción de una ciudad o la muerte de un rey. Su Palabra es GASHDIG, y su sello es éste.



EL TEXTO MAGAN

Los versos que siguen provienen del texto secreto de algunos de los sacerdotes del culto, que es lo único que queda de la Vieja Fe que existió antes de que se construyera

Babilonia. Originalmente, estaban escritos en su lengua, pero yo los he traducido al Habla Dorada de mi país, de modo que podáis comprenderlos. Descubrí este texto en mi primer peregrinar por la región de las Siete Ciudades Legendarias de UR, que ya no existen más, y narra la Guerra entre los Dioses, que tuvo lugar en un tiempo que está más allá de la memoria del Hombre. Aquí se describen los horrores y espantos que el Sacerdote encontrará en sus Ritos, sus motivos, naturalezas y Esencias. Y el Número de las Líneas es sagrado, las Palabras son sagradas, y representan un encantamiento potente contra los Malignos. Algunos Magos del país los escriben en pergaminos o en arcilla, o en potes o en el aire, con el fin de que sean, a partir de entonces, eficaces y para que los Dioses recuerden las palabras de la Alianza. Yo las copié en mi lengua y las conservé con lealtad durante estos años: mi propia copia me acompañará al lugar al que iré cuando mi Espíritu me sea arrebatado de mi cuerpo. ¡Pero prestadles mucha atención a estas palabras, y recordad! Porque el recuerdo es la magia, más importante y potente, siendo el Recuerdo de las Cosas Pasadas y el Recuerdo de las Cosas Futuras, que significan la misma Memoria. No mostréis este texto a los no iniciados, ya que ha causado locura, tanto en hombres como en animales.

EL TEXTO MAGAN

¡Escuchad, y Recordad!

¡En el Nombre de ANU, Recordad!

¡En el Nombre de ENLIL, Recordad!

¡En el Nombre de ENKI, Recordad!

Cuando en las Alturas el Cielo no había sido nombrado,

La Tierra no había sido nombrada,

Y nada existía, salvo los Mares de ABSU,

El Antiguo,

Y MUMMU TIAMAT, la Antigua

Que les dio luz a todos,

Sus Aguas como Un Agua,

En ese momento, antes de que surgieran los Dioses Mayores, No invocados por Nombre,

Sus destinos desconocidos e indeterminados,

Fue cuando los Dioses fueron formados dentro de los Antiguos. LLMU y LLAAMU nacieron y fueron llamados por Nombre.

Y durante Eras crecieron en edad y porte.

ANSHAR y KISHAR vieron la luz.

Y trajeron a ANU,

Quien tuvo a NUDIMMUD, Nuestro Señor ENKI.

Que no tiene rival entre los Dioses.

¡Recordad!

Los Antiguos se juntaron,

Perturbaron a TIAMAT, la Antigua. a medida que se agrupaban Sí, perturbaron el vientre de TIAMAT

Con su Rebelión en la morada del Cielo.

ABSU no pudo mitigar su clamor,

TIAMAT quedó muda ante sus modos.

Sus actos fueron horribles hacia los Antiguos.

ABSU se levantó para matar con sigilo a los Dioses Mayores. Con encantamiento y

hechizo mágicos luchase.

Pero fue muerto por la hechicería de los Dioses Mayores.

Y fue su primera victoria.

Su cuerpo fue depositado en el espacio vacío.

En una grieta de los cielos,

Oculto

Pero su sangre clamó en la Morada del Cielo.

TIAMAT.

Encolerizada.

Llena con un Acto Maligno,

Dijo:

Creemos Monstruos

Para que palíen y luchen

Contra estos Hijos de la Iniquidad,

Los vástagos asesinos que han destruido

A un Dios.

HUBUR se levantó, ella que ha diseñado todas las cosas,

Poseedora de una Magia como la de Nuestro Señor.

Añadió armas sin par a los arsenales de los Antiguos,

Dio a luz a Monstruos-Serpientes

De dientes afilados y largos colmillos.

Llenó sus cuerpos con veneno en vez de sangre.

Y a los rugientes dragones los recubrió con Terror.

Los coronó con Halos, convirtiéndolos en Dioses.

De modo que aquel que los contemple, perecerá,

Y así. cuando alcen sus cuerpos.

Nadie pueda hacerlos retroceder.

Llamó a la Víbora, al Dragón y al Toro Alado,

Al Gran León, al Perro-Loco al Hombre-Escorpión.

Poderosos Demonios rabiosos. Serpientes con Plumas,

el Hombre-Caballo,

Con armas que desconocen el perdón.

Intrépidos en la Batalla,

Encantados con los hechizos de magia antigua,

...A Once de esta especie creó.

Y KINGU fue el Líder de los Esbirros

En el Tercer Pórtico N1NNGHIZHIDDA le quitó las Joyas, Las Joyas que tenía alrededor del cuello cogió, E ISHTAR preguntó:

¿Por qué, Guardián del Pórtico, ¿me has quitado mi Tercera Joya?

Y el Guardián del Pórtico contestó:

Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del

Tiempo,

Los Decretos de la Llama de KUTU.

Atravesad el Tercer Pórtico.

En el Cuarto Pórtico
NINNGHIZHIDDA le quitó las Joyas,
Las Joyas de su pecho cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, Guardián del Exterior, ¿me has quitado mi Cuarta Joya?
Y el Guardián contestó:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Las Reglas de la Llama de KUTU.

Atravesad el Cuarto Pórtico.

En el Quinto Pórtico NINNGHIZHIDDA le quitó las Joyas,

El Cinturón de Joyas alrededor de su cintura cogió.
E ISTHAR preguntó:

¿Por qué, Observador de la Entrada Prohibida, ¿me has quitado mi Quinta Joya?
Y el Observador respondió:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del
Tiempo.
Las Reglas de la Llama de KUTU.

Atravesad el Quinto Pórtico.

En el Sexto Pórtico
NINNGHIZHII) DA quitó las Joyas,
Las Joyas alrededor de sus muñecas.
Y las Joyas que rodeaban sus tobillos cogió,
E ISHTAR preguntó:

¿Por qué, NINNKIGAL, me has quitado mi Sexta Joya?

Y NINNKIGAL respondió:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo.
Los Decretos de la Llama de KUTU.

Atravesad el Sexto Pórtico.

En el Séptimo Pórtico
NINNGHIZHIDDA quitó las Joyas
Las Túnicas Enjoyadas de ISHTAR cogió,
E JSHTAR, sin protección, sin seguridad,
ISHTAR, sin talismán o amuleto, preguntó:
¿Por qué, Mensajero de los Antiguos, ¿me has quitado mi Séptima Joya? y el Mensajero
de los Antiguos replicó

Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo, Las Reglas de la Llama de
KUTU.

Atravesad el Séptimo Pórtico y contemplad el Mundo Subterráneo.

ISHTAR había descendido a la Tierra de KUR,
A las Profundidades de CUTHA había bajado.
Habiendo perdido sus Siete Talismanes de los Mundos Superiores.
Habiendo perdido sus Siete Poderes de la Tierra de los Vivos,
Sin Comida de Vida o Agua de Vida,
Apareció ante ERESHKIGAL, Señora de la Muerte.
ERESHKIGAL gritó ante su presencia.

ISHTAR levantó Su Brazo.
ERESHKIGAL invocó a NAMMTAR.
El Mago NAMMTAR,
Con estas palabras le habló:
¡Ve! ¡Aprésala!
¡Sujétala a la Oscuridad!
¡Encadénala en el Mar debajo de los Mares! ¡Lanza contra ella a los Siete ANNUNNAKI!

¡Lanza contra ella los Sesenta Demonios!
¡Contra sus ojos, los demonios de los ojos!
¡Contra sus costados, los demonios de los costados!
¡Contra su corazón, los demonios del corazón!
¡Contra sus pies, los demonios de los pies!
¡Contra su cabeza, los demonios de la cabeza! ¡Contra todo su cuerpo, los demonios de KUR!

Y los demonios, desde todos los ángulos, se lanzaron sobre ella.

Y los ANNUNNAKI, Terribles Jueces,
Siete Señores del Mundo Subterráneo,
La rodearon:
Los Dioses sin Rostro de ABSU,
Ellos la miraron,
La observaron con el Ojo de la Muerte,
Con la Mirada de la Muerte
La mataron
Y la colgaron como un cadáver en la estaca
Y los sesenta demonios desgarraron sus miembros de los costados todos,
Sus ojos de su cabeza,
Sus orejas de su cráneo.
ERESHKIGAL se regocijó.
El ciego AZAG-THOTH se regocijó.
IAK SAKKAK se regocijó.
ISHNIGGARAB se regocijó.
KUTULU se regocijó.
Los MASKIM alabaron a la Reina de la Muerte.
Los GIGIM alabaron a ERESHKIGAL, Reina de la Muerte.

Y los Dioses Mayores quedaron dominados por el temor.

Nuestro Padre, ENKI,
Señor de la Magia,
Al recibir noticias de NINSHUBUR,
Sirviente de ISHTAR,
Se entera del Sueño de ISHTAR
En la Casa de la Muerte.
De cómo GANZIR ha sido abierto,
Cómo el Rostro del Abismo
Abrió sus fauces
Y se tragó a la Reina del Cielo,
Reina del Sol Naciente.

Y ENKI invocó la presencia de arcilla,
Y ENKI invocó la presencia del viento.
Y de la arcilla y del viento
ENKI creó a dos Elementales.
Creó al KURGARRU, Espíritu de la Tierra,
Y creó al KALATURRU, Espíritu de los Mares.

Al KURGARRU le dio la Comida de la Vida.
Al KALATURRU le dio el Agua de la Vida.
Y a estas imágenes habló con voz alta:
Levántate, KURGARRU, Espíritu de la Tierra.
Levántate, KALATURRU. Espíritu de los Mares:
Levantaos e id al Pórtico GANZIR.
Al Pórtico del Mundo Subterráneo.
La Tierra Sin Retorno.
Posad vuestros ojos allí
Y los Siete Pórticos se os abrirán.
Ningún hechizo os mantendrá fuera
Porque mi Número está sobre vosotros.
Coge la bolsa de la Comida de la Vida,
Coge la bolsa del Agua de la Vida.
Y ERESHKIGAL no os hará ningún daño,
ERESHKIGAL no levantará el brazo contra vosotros, ERESHKIGAL NO TENDRÁ PODER
SOBRE VOSOTROS.

Encontrad el cadáver de INANNA.
Encontrad el cadáver de ISHTAR. nuestra Reina,
Y rociad la Comida de la Vida Sesenta Veces.
Y rociad el Agua de la Vida Sesenta Veces.
Sesenta Veces la Comida de la Vida y el Agua de la Vida Rociad sobre su cuerpo
Y en verdad que ISHTAR se levantará.

Con alas gigantescas

Y escamas como las de serpientes
Los dos elementales volaron hacia el Pórtico.
Invisibles.
NINNGHIZHIDDA no los vio.
Invisibles,
Pasaron ante los Siete Observadores:
Con velocidad entraron en el Palacio de la Muerte
Y allí contemplaron varias cosas terribles.

Allí estaban ¡los demonios de todo el Abismo,
Muertos, pero soñando colgaban de las paredes

De la Casa de la Muerte,
Sin caras y terribles.
Los ANNUNNAKI miraron,
El ciego y loco AZAG-THOTH se irguió,
El ojo en el Trono se abrió.
Las Aguas Oscuras se agitaron,
Los Pórticos de Lapislázuli refulgieron.
En la oscuridad,
Monstruos invisibles,
Nacidos en el Amanecer de las Eras,
Nacidos en la Batalla de MARDUK y TIAMAT.

Creados por HUBUR,
Con el Signo de HUBUR, Conducidos por KINGU...

Volaron veloces
A través del Palacio de la Muerte,
Sólo deteniéndose ante el cadáver de ISHTAR.
La Hermosa Reina.
Señora de Dioses,
Señora de todas las Rameras de UR,
La que Brilla en los Cielos,
Amada de ENKI,
Colgaba y se desangraba
De mil heridas fatales.

ERESH KIGAL,
Sintiendo su presencia,

Gritó

KURGARRU.
Armado con Fuego,
Miró a la Reina de los Cadáveres
Con el Rayo de Fuego.

KALATARRU.

Armado con la Llama,
Miró a la Reina de las Tumbas
Con los Rayos de la Llama.

Y ERESHKIGAL, Poderosa en CUTHA, Apartó el rostro. Sobre el cadáver de INANNA

Sesenta Veces rociaron
El Agua de la Vida de ENKI.
Sobre el cadáver de ISHTAR
Sesenta Veces rociaron
La Comida de la Vida de ENKI.

Sobre el cadáver
Que colgaba de una estaca
Dirigieron el Espíritu de la Vida.

INANNA SE LEVANTÓ.

Las Aguas Oscuras se agitaron y se encresparon. AZAG-THOTH gritó sobre su trono.
CUTHALU salió de su sueño.
ISHNIGARRAB huyó del Palacio de la Muerte.

IAK SAKKAK tembló de miedo y odio.
Los ANNUNNAKI huyeron de sus tronos.
El Ojo sobre el Trono partió raudo.

ERESHKIGAL rugió y llamó a NAMMTAR.
Al Mago NAMMTAR llamó,
Pero no para perseguirlos
Si no para protegerla.

INANNA ascendió del Mundo Subterráneo.

Con los alados elementales huyó de los Pórticos, De GANZIR y NETI ella huyó.
Y en verdad Que los Muertos huían delante de ella.

Cuando atravesó el Primer Pórtico, ISHTAR recuperó sus túnicas enjoyadas.

Cuando atravesó el Segundo Pórtico, ISHTAR recuperó sus brazaletes enjoyados.

Cuando atravesó el Tercer Pórtico, ISHTAR recuperó su cinturón enjoyado.

Cuando atravesó el Cuarto Pórtico, ISHTAR recuperó su collar enjoyado.

Cuando atravesó el Quinto Pórtico, ISHTAR recuperó su Cinturón de Joyas.
Cuando atravesó el Sexto Pórtico, ISHTAR recuperó su Vara de Lapislázuli.

Cuando atravesó el Séptimo Pórtico, ISHTAR recuperó su Corona enjoyada.

Y los Demonios se levantaron, Y los Espíritus de los Muertos,

Y salieron con ella por los Pórticos,
Sin mirar a derecha o izquierda,
Caminando delante y detrás,
Salieron con ISHTAR del Pórtico de GANZIR.
Fuera del Mundo Subterráneo la acompañaron,
Y ERESHKIGAL,
Desdeñada Reina del Abismo en el que Todo Está Ahogado, Pronunció una Maldición,
Solemne y Poderosa,
Contra la Reina del Sol Naciente,
Y NAMMTAR le dio forma,

Cuando el Amante de ISHTAR,

Amado de la Reina del Cielo,
Caiga delante de mí,
Atraviese el Pórtico de GANZIR
Hacia la Casa de la Muerte;
Cuando con él venga la gente gimoteaste,
La mujer que llora y el hombre que se lamenta,
Cuando DUMUZI haya sido muerto y enterrado,
¡QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y HUELAN EL IN-CIENSO!

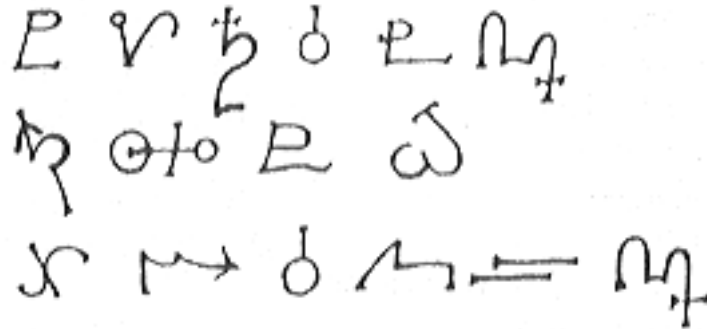
POR LO TANTO, NO TE AGACHES

Hacia el Mundo que Brilla Oscuro, Donde ABSU yace en Aguas Oscuras y CUTHALU duerme y sueña.

No te agaches,
Porque hay un Abismo bajo el Mundo, Al que se llega con una Escalera
Que tiene Siete Escalones;
Al que se llega por un Sendero
Que tiene Siete Pórticos,
Donde se halla
El Trono
De una Fuerza Maligna y Fatal.
De las Cavidades del Mundo
Surge el Demonio Maligno.
El Dios Maligno.
El Genio Maligno.
El Engañador Maligno,
El Fantasma Maligno,
El Diablo Maligno.
La Larva Maligna.
Que no muestran Signos verdaderos A ningún Hombre mortal.

¡Y LOS MUERTOS SE LEVANTARÁN Y OLERÁN EL INCIENSO!

EL TEXTO URILIA



The image shows three lines of handwritten cuneiform script. The first line contains six characters, the second line contains four characters, and the third line contains seven characters. The characters are stylized and resemble ancient Mesopotamian cuneiform.

El siguiente es el Texto de URILIA, el Libro del Gusano. Contiene las fórmulas con las cuales los Destruidores realizan sus Ritos. Son las oraciones de los engañadores, de los que yacen a la espera, de los espíritus ciegos del Caos, el mal más antiguo. Estos encantamientos son recitados por los sacerdotes ocultos las criaturas de estos poderes, derrotados por los Dioses Mayores y los Siete Poderes, conducidos por MARDUK, apoyado por ENKI y todas las Huestes de los IGIGI: vencedores de la Vieja Serpiente, el Gusano Antiguo. TIAMAT, el ABISMO, también llamada KUTULU, el Dios- Cadáver, muerto por la cólera de MARDUK y la Magia de ENKI, pero que no yace muerto, sino soñando: es aquel al que los sacerdotes secretos, iniciados en los Ritos Negros, cuyos nombres están escritos para siempre en el Libro del Caos. pueden invocar si saben cómo hacerlo.

Estas palabras no han de serles enseñadas a ningún hombre, ¡o la Maldición de ENKI caerá sobre vosotros!

Así son las Palabras:

IA

IA

IA

IO

IO

IO

SOY el Dios de Dioses,

SOY el Señor de la Oscuridad, y Amo de Magos.

SOY el Poder y el Conocimiento,

SOY desde antes que todas las cosas. SOY desde antes que ANU y los IGIGI, SOY desde antes que ANU y los ANNUNNAKI.

SOY desde antes que los Siete SHURUPPAKI

SOY desde antes que todas las cosas.

SOY desde antes que N1NNURSAK y la TABLA de LENKI, SOY desde antes que

todas las cosas.

SOY desde antes que INANNA e ISHTAR,
SOY desde antes que NANNA y UDDU,
SOY desde antes que ENDUKUGGA y N1NDUKUGGA
SOY desde antes que ERESHKIGAL,
SOY desde antes que todas las cosas.
Antes de MI no se hizo Nada que fuera hecho.

SOY desde antes que todos los dioses.
SOY desde antes que todos los días.
SOY desde antes que todos los hombres y las leyendas de los hombres.

SOY el ANTIGUO.
NINGÚN HOMBRE puede buscar mi lugar de reposo.

Recibo al Sol por la noche y a la Luna por el día. SOY el que recibe el sacrificio de los Peregrinos. Las Montañas del Oeste me cubren.
Las Montañas de la Magia me cubren
SOY LA ANTIGUEDAD DE LOS DÍAS.

SOY desde antes que ABSU.
SOY desde antes que NAR MARRATU.
SOY desde antes que ANU.
SOY desde antes que KIA.

SOY desde antes que todas las cosas.
¡IA! ¡IA! ¡IA! ¡IA SAKKAKTH! ¡IAKSAKKAKH! ¡IA SHA XUL!
¡IA! ¡IA! ¡IA UTUKKU XUL! ¡IA! ¡IA ZIXUL! ¡IA ZIXUL!
¡IA KINGU! ¡IA AZBUL! ¡IA AZABUA! ¡IAXAZTUR! ¡IA HUBBUR! ¡IA! ¡IA! ¡IA!
¡BAX ABAXAXAXABAXAXAXAXA! KAKHTAKHTAMON IAS!

LAS ABOMINACIONES

Los terribles vástagos de los Antiguos pueden ser invocados por el sacerdote. A estos vástagos se los puede llamar y pedir que hagan las tareas que el sacerdote considere necesarias en su templo. Nacieron antes de todas las eras y moraron en la sangre de KINGU, y MARDUK no fue capaz de aislarlos por completo. Y moran en nuestro país, junto con nuestras generaciones, aunque nadie los puede ver.

Esto lo enseñaron los sacerdotes de Babilonia, quienes ordenaron que estas fórmulas nunca fueran reveladas a nadie que no estuviera iniciado en nuestras formas, porque hacerlo representaría un pavoroso error. Aunque viven más allá del Pórtico, se los puede invocar cuando MARDUK está distraído o duerme, en esos días en que no tiene poder, cuando el Gran Oso pende de su rabo, y en los cuatro trimestres del año que se computan desde entonces, y en los espacios

entre estos Ángulos. En esos días, la Madre TIAMAT se encuentra inquieta, el cadáver KUTULU se sacude bajo la Tierra, y nuestro Señor ENKI está temeroso. Preparad, entonces, el cuenco de TIAMAT, el DUR de INDUR, el Cuenco Perdido, el Cuenco Destrozado de los Sabios, invocando a los FIRIK de GID y a la Llama SHAKUGUKU, la reina del Caldero. Recitad el Conjuro IA ADU EN I sobre él, y encended el Fuego en su interior, diciendo GBL cuando debáis, según Su manera y forma.

Cuando el Fuego esté encendido y conjurado, podréis alzar vuestra Daga, invocando la ayuda de NINKHARSAG, Reinade los Demonios. y de NINKASZI, la Reina Cornuda, y de INNGHI-ZHIDDA, la Reina de la Vara Mágica, siempre de acuerdo con su manera y forma. Una vez que lo hayáis hecho. y realizado el sacrificio adecuado, después de abrir el Pórtico, podréis invocar al vástago que deseáis.

NO ABRÁIS EI PÓRTICO, SALVO EN EL MOMENTO ESPECIAL QUE HAYÁIS ESTABLECIDO EN EL INSTANTE DE LA APERTURA. Y NO PODRÁ QUEDAR ABIERTO NI UN MOMENTO DESPUÉS DEL PASO DE LA HORA DE TIAMAT, SINO QUERÉIS QUE EL ABISMO SE ABRA POR TODA LA TIERRA, Y QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN PARA DEVORAR A LOS VIVOS, PORQUE ASÍ ESTÁ ESCRITO: HARÉ QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y DEVOREN A LOS VIVOS. LE DARÉ PODER A LOS MUERTOS SOBRE LOS VIVOS, DE MODO QUE LOS SUPEREN EN NÚMERO.

Después de que hayáis realizado lo necesario, llamado al Espíritu. le hayáis encomendado una misión, establecido una hora para el cierre del Pórtico y el retorno del Espíritu, no deberéis abandonar el lugar de la Llamada: deberéis quedaros allí hasta que el Espíritu regrese y el Pórtico se cierre.

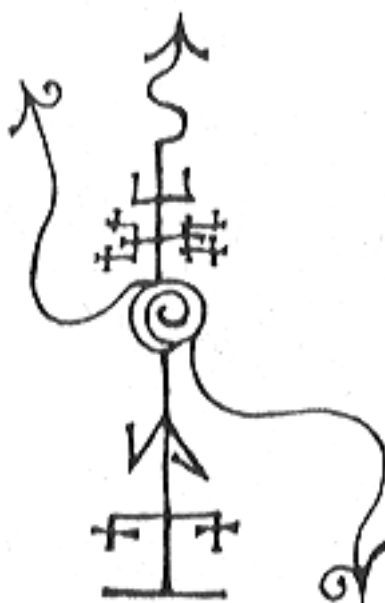
El Señor de las Abominaciones es HUMWAWA de los Vientos del Sur, cuyo rostro es un amasijo de las entrañas de animales y hombres. Su aliento es el hedor del estiércol, y ningún incienso puede desterrar el olor del lugar donde ha estado HUMWAWA. Es el Ángel Oscuro de toda lo excretado, y de todo lo ácido. Y así como para todas las cosas llegará el momento de la descomposición, también HUMWAWA es el Señor del Futuro de todo lo que hay en la faz de la tierra, y el futuro de cualquier hombre se puede ver mirando la misma cara de este Ángel, siempre con cuidado de no respirar el perfume hórrido que es el olor de la muerte.

Y ésta es la Firma de HUMWAWA:



Y si HUMWAWA aparece ante el sacerdote, ¿no estará allí también el temido PAZUZU? Señor de todas las fiebres y plagas, sonriente Ángel Oscuro de los Cuatro Vientos, con cuernos, con genitales putrefactos, por los que aúlla de dolor a través de dientes afilados sobre las tierras de las ciudades sagradas para los APHKHALLU, incluso cuando el Sol y la Luna están en su punto más alto; incluso con los remolinos de arena y de viento, como en la inmovilidad vacía, y es el mago diestro quien puede desterrar a PAZUZU cuando se ha apoderado de un hombre, porque PAZUZU proviene de la muerte. Sabed que HUMWAWA y PAZUZU son hermanos. HUMWAWA es el mayor; que cabalga sobre un silencioso y susurrante viento y reclámalas bandadas para sí, señal por la que sabréis que PAZUZU vendrá.

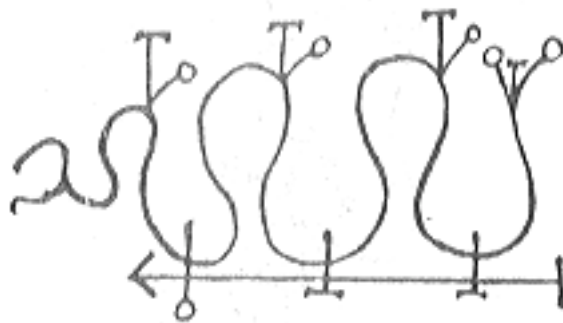
Y éste es el Signo de PAZUZU, por el que está obligado a venir:



De todos los Dioses y Espíritus de la Abominación, no tiene sentido o beneficio alguno llamar a AZAG-THOTH, yaqué está loco. Fue cegado en la Batalla, es el Señor del CAOS y el sacerdote encontrará poca utilidad en él. Además, es demasiado poderoso para ser controlado una vez que se le ha llamado, y ofrece una lucha violenta antes de ser enviado de regreso al Pórtico, por lo que sólo un mago fuerte y capaz puede atreverse a invocarlo. Por dicha razón, no se ofrece su sello.

De todos los Dioses y Espíritus de la Abominación, sólo KUTULU puede ser invocado, porque es el Señor Durmiente. El mago no puede esperar tener algún poder sobre él, pero se lo puede adorar y ofrecer os sacrificios adecuados, de forma que os perdone la vida cuando se eleve hacia la tierra. Y los momentos del sacrificio son los mismos que los del Durmiente MARDUK, porque es cuando KUTULU se mueve Es el mismo Fuego de la Tierra y el Poder de Toda Magia Cuando se una a las Abominaciones del Cielo. ¡TIAMAT volverá gobernar la tierra!

Y este es su Sello:



Y hay Cuatro Espíritus de los Espacios, y vienen sobre el Viento, son Cosas del Viento y del Fuego. El Primero viene desde el Norte, se llama USTUR y tiene Forma Humana. Es el Más Antiguo de los Cuatro, y un Gran Señor del Mundo. El Segundo viene del Este, se llama SED y tiene la Forma de un Toro, pero con cara humana, y es muy poderoso. El Tercero viene del Sur, se llama LAMAS y tiene la Formade un León, pero con cabeza humana, y gobierna las cosas de la Llama y del Viento Ardiente. El Cuarto viene del Oeste, se llama NATTIG y tiene la Forma de un Águila, pero con cuerpo humano, y sólo la cara y las alas de un Águila, con las garras de un Águila. Y viene desde el Mar y es un Gran Misterio.

Y desde Nuk, sobre Uru, vienen. y no esperan, y están siempre presentes, y reciben a los Peregrinos en sus Estaciones. La Estación de SED es la de la Gran Noche, cuando se mata al Oso, y es el Mes de AIRU. La Estación de LAMAS excl. Mes de ABU, y la de NATTIG en ARAHSHAMMA y, por último, la de USTUR en SHABATU. Así son los Cuatro Espíritus de los Cuatro Espacios, y sus Estaciones moran entre los Espacios del Sol y no pertenecen a ellos, sino, así se dice, a las Estrellas de los mismos IGIGI, aunque no se sabe con certeza.

Para invocar a estos y a otros Demonios, se debe quemarla hierba AGLAOPHOTIS en un cuenco nuevo que tenga una grieta, al tiempo que se recitan los Encantamientos con voz clara. Debe ser durante los Momentos Malignos, y de Noche.

Y se puede invocar a los AKHKHARU, que succionan la sangre de un Hombre en su deseo de convertirse en el Hombre, porque deben tomar aquello que MARDUK cogió al crear al Hombre, la Sangre de KINGU, pero los AKHKHARU jamás se convertirán en Hombres. Y los AKHKHARU pueden ser invocados. siempre que se conozca su Signo, que es éste:

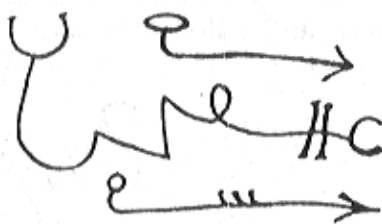


Y los LALASSU pueden ser llamados, los que acosan los lugares del Hombre, buscando también convertirse en un Hombre, pero no se les debe hablar, si no se quiere que el Sacerdote vea inundado por la locura y se convierta en un LALASSU viviente que deba ser muerto y luego, su Espíritu exorcizarlo, porque es Maligno y sólo causa terror, sin que ningún bien pueda salir de él. Es como el LALARTU, y de la misma Familia, con la excepción de que el LALARTU estuvo vivo en una ocasión y se encuentra atrapado entre los Mundos, buscando Entrada en uno o en otro. No se le debe permitir Entrada en Este, porque es de constitución enferma matará a las madres al dar a luz igual que LAMASHTA, la Reina de la Enfermedad y la Miseria. Los Signos por los que estas Cosas pueden ser llamadas son éstos, si el Sacerdote los necesita, pero sabed que no sigue la ley:

Este es el Sello de los LALASSU:



Y éste es el Sello del LALARTU:



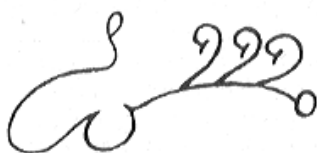
Y sabed que el MINU de ENKI es poderoso contra ellos, y contra todas las Operaciones de carácter Demoníaco, y con él se pueden eliminar algunas de ellas. Por lo tanto, siempre ha de estar oculto.

Sabed que GELAL y LILIT son rápidos en acudir a la Llamada, invadiendo los lechos del Hombre, robando la Comida de la Vida y el Agua de la Vida para acelerar a los Muertos, pero sus esfuerzos son inútiles porque desconocen las fórmulas. Pero el Sacerdote tiene las Fórmulas, y la Comida de la Vida y el Agua de la Vida le pueden ser traídos por seres semejantes silos llama. Aunque ha de invocar a muchos, ya que después del paso de una décima parte de una Luna, los Elementos están

mueritos.

Y GELAL invade el lecho de una Mujer y LILIT el de un Hombre. y a veces seres malignos nacen de semejantes acosos, y cometa-les han de ser mueritos, porque los hijos de GELAL son trabajadores naturales del ANTIGUO, pues tienen Su Espiritus y los hijos de LILIT son iguales, pero nacen en lugares secretos que no son percibidos por el Hombre, y no es hasta el momento de su madurez que son destinados a caminar en los lugares del Hombre. Y GELAL cabalga sobre el Viento, aunque a menudo LILIT viene en el Agua. Razón por la que ha de emplearse Agua en los Ir-tos, con el fin de que todo quede limpio luego.

El Signo de GELAL es así:

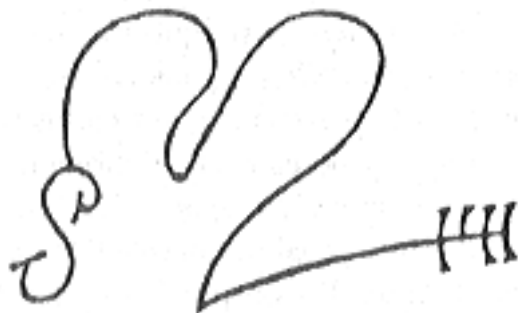


Y el Signo de LILIT es así:



Y XASTUR es una demoniza desagradable que mata a los Hombres mientras Duermen, y devora aquello que desea. Sobre ella no se puede decir más, ya que va contra las leyes, pero sabed que los adoradores de TIAMAT la conocen bien, y que es amada por los Antiguos.

Éste es su Signo, por el cual podréis conocerla:



Más aún, sabed que las legiones de estos Malignos son incontables y se extienden por todos lados y todos los lugares, aunque no se las puede ver, excepto en Ciertos momentos por ciertas personas. Dichos momentos son los que se ha explicado antes, y las personas desconocidas, porque, ¿quién puede conocer a XASTUR? Pero los Muertos siempre pueden ser invocados, y muchas veces están deseosos de levantarse; sin embargo, algunos son tercos y desean permanecer Donde se encuentran, y no acuden, salvo por los es-fuerzas del Sacerdote, quien tiene poder, igual que ISHTAR, tanto en este Lugar como en el Otro. Y los Muertos han de ser llamados en las Cuatro Direcciones y en los Cuatro Espacios, porque, al no saber dónde Está, el Sacerdote ha de cerciorarse de que invoca en todas partes, pues el Espíritu puede hallarse en Vuelo. Y también puede invocarse a un Dios Muerto; la fórmula es la que sigue. Debe ser pronunciada con claridad y en voz alta, sin cambiar una sola palabra, si no se quiere que el Espíritu del Dios os devore, ya que no hay Comida ni Bebida allá donde mora.

Y debe ser llamado en un lugar secreto, sin ventanas o con una ventana en un sólo sitio, situada en la Pared Norte, y la única luz que brille ha de ser la de una lámpara sobre el altar, y ésta no tiene por qué ser nueva, ni tampoco el altar, porque se trata de un Rito de Era y de los Antiguos, quienes no se preocupan por las cosas nuevas. El altar debe ser una gran roca emplazada sobre la tierra, y se debe realizar un sacrificio aceptable para la naturaleza del Dios. En el momento de la Invocación, las aguas de ABSU hervirán, y KUTULU se agitará, pero a menos que sea su Tiempo, él no se Levantará.

Y éste es el Conjuero del Dios Muerto:

Que NAMMTAR abra mis ojos para que pueda ver,
Que NAMMTAR abra mis oídos para que pueda escuchar,
Que NANIMTAR abra mi nariz para que pueda sentir Su acercamiento
Que NAMMTAR abra mi boca pura que mi voz pueda ser oída en los rincones más lejanos de la Tierra.

Que NAMMTAR fortalezca mi mano derecha para que sea fuerte,
para mantener al Muerto... bajo mi poder, bajo mi propio poder
¡Te conjuro a ti, Oh, ¡Ancestro de los Dioses!
¡Te llamo a ti, Criatura de Oscuridad, ¡por os Trabajos de la Oscuridad!

¡Te invoco a ti, Criatura del Odio, ¡por las Palabras del Odio!
¡Te llamo a ti, Criatura de los Yermos, ¡por los Ritos del Yermo!
¡Te llamo a ti, Criatura del Dolor, ¡por las Palabras del Dolor!
¡Te llamo 'y te invoco desde tu Morada en la Oscuridad!
¡Te invoco desde tu lugar de descanso en las entrañas de la Tierra!
¡Llamo a tus ojos para que contemplan el Brillo de mi Vara! que
está llena del Fuego de la Vida!

¡Te conjuro, Oh, ¡Ancestro de los Dioses!
¡Te llamo a ti, Criatura de la Oscuridad, ¡por los Trabajos de la Oscuridad!
¡Te invoco a ti, Criatura del Odio, ¡por los Trabajos del Odio!
¡Te llamo a ti, Criatura de los Yermos, ¡por los Ritos del Yermo!
¡Te llamo a ti, Criatura del Dolor, ¡por las Palabras del Dolor!
¡Por las Cuatro Columnas Cuadradas de Tierra que soportan el Cielo,

¡Que resistan a aquellos que desean dañarme!
¡Te invoco desde tu lugar de descanso en las entrañas de la Tierra!
¡Te llamo a ti y a tus oídos para que nunca se
pronuncia, salvo por Tu Padre, el Más Viejo de Todos los
que Conocen la Edad!
¡La Palabra que Sujeta y Comanda es mi Palabra!

¡IA! ¡IA! ¡IA! ¡NNGI BANNA BARRAIA! ¡IARRUGISHGARRAGNARAB!

¡Te conjuro, Oh, ¡Ancestro de los Dioses!

¡Te llamo a ti, Criatura de la Oscuridad, ¡por los Trabajos de la Oscuridad!

¡Te invoco a ti, Criatura del Odio, ¡por los Trabajos del Odio!

¡Te llamo a ti, Criatura de los Yermos, ¡Por los Ritos del Yermo!

¡Te llamo a ti, Criatura del Dolor, ¡por las Palabras del Dolor!

¡Te invoco y te llamo desde Tu Morada en la Oscuridad!
¡Te invoco desde tu lugar de descanso en las entrañas de la Tierra!

¡QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN!

¡QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y HUELAN EL INCIENSO!

Esto sólo ha de recitarse una Vez, y si el Dios no aparece, no insistáis y terminad el Rito tranquilamente, ya que ello significa que ha sido invocado en otra parte o se encuentra ocupado con algún Trabajo que más vale no interrumpir.

Y cuando hayáis puesto pan para que coma el muerto, recordad rociarlo con miel, pues le agrada a la Diosa que Nadie Adora, quien vaga por las calles durante la noche, éntrelos ladridos de los perros y los gemidos de los infantes, porque en Su época se construyó un Templo para Ella, y se le hicieron sacrificios de bebés para que salvara a la Ciudad de los Enemigos que moran en el exterior. El Número de niños muertos de esa manera es incontable y desconocido. Y Ella Salvó aquella Ciudad, pero fue tomada poco después, cuando la gente dejó de ofrecerle infantes. Y cuando el pueblo volvió a ofrendárselos, justo en el momento del ataque, la Diosa dio la espalda y huyó de su templo, adonde ya no retornó jamás. Y el Nombre de la Diosa ya no se conoce. Y Ella hace que los niños se sientan inquietos, y que lloren, y ésa es la razón por la que se ha de verter miel sobre el pan sagrado, porque está escrito:

Pan del Culto de los Muertos en su Lugar yo como
En la Corte preparada
Agua del Culto de los Muertos en su Lugar yo bebo
Una Reina soy, Quien para las Ciudades se ha convertido en una extraña
Aquella que viene de las Tierras Bajas en un bote hundido Soy yo.

SOY LA DIOSA VIRGEN
HOSTIL A MI CIUDAD
UNA EXTRAÑA EN MIS CALLES
¡MUSIGAMENNA URUMA BUR ME YENSULAMU GIRME EN!

Oh. Espíritu, ¿quién te entiende? ¿Quién te comprende?

Ahora bien, hay dos Encantamientos para los Antiguos transcritos aquí, que son bien conocidos para los Hechiceros de la Noche: aquellos que hacen imágenes y las queman bajo la Luna y otras Cosas. También queman hierbas ilícitas, e invocan Males tremendos, y, se dice, sus Palabras jamás son escritas. Pero éstas sí. Y se trata de Oraciones del Vacío y la Oscuridad, que despojan el espíritu.

Himno A los Antiguos

Están a la espera, los Grandes Antiguos.
Los cerrojos están caídos y los seguros puestos.
La multitud está quieta y la gente está quieta.
Los Dioses Mayores de la Tierra

SHAMMASH SIN

ADAD

ISHTAR

Han ido a dormir al cielo.

No pronuncian juicios.

No toman decisiones.

Velada está la Noche.

El Templo y los Lugares Más Sagrados están quietos oscuros. El Juicio de la Verdad

El Padre del Sin Padre SHAMMASH

Se ha retirado a su cámara.

¡Oh, Antiguos!

¡Dioses de la Noche!

¡AZABUA!

¡IAK SAKKAK!

¡KUTULU!

¡NINNGHIZHIDDA!

¡Oh, Brillante, ¡GIBIL!

¡Oh, Guerrero, ¡IRRA!

¡Siete Estrellas de Siete Poderes!

¡Estrella Siempre Brillante del Norte!

¡SIRIO!

¡DRACONIS!

¡CAPRICORNIO!

¡Prepárate y acepta Este sacrificio que ofrezco Que sea aceptable Para los Dioses Más

¡Antiguos!

¡IA MASHMASHTI! ¡KAKANINIL SELAH!

Invocación de los poderes

¡Espíritu de la Tierra, Recuerda!
¡Espíritu de los Mares, Recuerda!
En los Nombres de los Más Secretos Espíritus de NAR MARRATUK
Del Mar bajo los mares Y de KUTULU
La Serpiente que duerme Muerta

Más Allá de las tumbas de los Reyes Más allá de la tumba donde INANNA Hija de los
Dioses
Obtuvo Entrada a las Moradas Impías
De la demoniza de KUTHULETH

¡En SHURRUPAK, te llamo para que me ayudes!

¡En UR, te llamo para que me ayudes!
¡En NIPPUR, te llamo para que me ayudes!
¡En Elda, te llamo para que me ayudes!
¡En KULLAH, te llamo para que me ayudes!
¡En LAAGASH, te llamo para que me ayudes!
Levantaos, Oh, Poderes del Mar bajo los mares

De la tumba más allá de todas las tumbas De la Tierra de TIL.

A SHIN
NEBO
ISHTAR
SHAMMASH
NERGAL
MARDUK
ADAR
Casa del Agua de la Vida Pálido ENNKIDU

¡Escúchame!
¡Espíritu de los Mares, Recuerda!
¡Espíritu de las Tumbas, Recuerda!

Con estos Encantamientos y con los otros, los hechiceros y las hechiceras invocan muchas cosas que dañan la vida del hombre. Y crean imágenes de cera, de harina de miel, y de todos los metales, y las queman o las destruyen, y entonan las antiguas maldiciones, provocando así la caída de hombres, ciudades y civilizaciones. Y causan plagas, porque invocan a PAZUZU. Y causan locuras, porque invocan a AZAG-THOTH.

Y estos Espíritus vienen en el Viento, y algunos por la Tierra, arrastrándose. Ningún aceite o polvo basta para salvar a un hombre de esta iniquidad, a excepción de los exorcismos recitados por el hábil Sacerdote. Y trabajan bajo la Luna, no bajo el Sol, y bajo planetas

más viejos que los que conocían los caldeos.

Y en las cuerdas atan nudos, y en cada uno hay un hechizo. Si estos nudos se encuentran, pueden deshacerse y quemárselas cuerdas, quedando el hechizo roto, tal como se escribe:

Y SUS HECHICERÍAS SERÁN COMO LA CERA DERRETIDA, Y DEJARÁN DE EXISTIR.

Y un hombre puede gritar: ¿Qué he hecho para que me caiga a mí y a mi generación semejante mal? Lo cual no significa nada, a excepción de que un hombre, al nacer, es de tristeza, pues es de la Sangre de los Antiguos, pero posee el Espíritu de los Dioses Mayores que le fue insuflado. Y su cuerpo va hacia los Antiguos, pero su mente se vuelve hacia los Dioses Mayores; ésta es la Guerra que siempre se libraré hasta la última generación del hombre; porque el Mundo es antinatural. Cuando el Gran KUTULU se levante y salude a las Estrellas, entonces la Guerra habrá terminado y el Mundo será

II. EL TESTIMONIO DEL ARABE LOCO

(SEGUNDA PARTE)

¡UR! ¡NIPPUR!

¡ERIDU! ¡KULLAH!

¡KESH! ¡LAGASH!

¡SHURUPPAK SELAH!

Día de los Vivos, Sol Naciente
Día de Abundancia, misericordioso Sol
Día de Perfección. Gran Deleite
Día de Fortuna, Noche Brillante
¡Oh, Día Resplandeciente!
¡Oh, Día Risueño!
¡Oh! ¡Día de Vida, Amor y Suerte!
¡Siete Viejos, Sabios Antiguos!
¡Siete Sagrados, Instruidos Antiguos!
¡Sed mis Guardianes, lustrosas Espadas!
¡Sed mis Observadores, pacientes Señores,

¡Protegedme de los Rabishu!
¡Oh, Resplandecientes, ¡Espléndidos APHKALLHU!

¿A qué Dios he ofendido? ¿A qué Diosa? ¿Qué sacrificio he olvidado hacer? ¿Qué Maldad Desconocida he cometido quemí muerte estará acompañada por los funestos aullidos de cien lobos?

¡Qué el corazón de mi Dios regrese a su lugar!
¡Qué el corazón de mi Diosa regrese a su lugar!
¡Qué el Dios que desconozco sea benevolente conmigo!
¡Qué la Diosa que desconozco sea benevolente conmigo!
¡Qué el corazón del Dios Desconocido regrese a su lugar por mí!
¡Que el corazón de la Diosa Desconocida regrese a su lugar por mí!

He viajado por las Esferas, y las Esferas no me protegen. He descendido al Abismo, y el Abismo no me protege. He ascendido hasta las cimas de las montañas, y las montañas no me protegen. He caminado los Mares, y los Mares no me protegen.

Los Señores del Viento remolinean a mi alrededor y están coléricos. Los Señores de la Tierra se arrastran alrededor de mis pies y están coléricos. Los Espíritus me han olvidado.

Mi tiempo es breve y debo completar todo lo que pueda antes de ser llevado por

la Voz que siempre llama. Los días de la Luna están contados sobre la tierra, y los del Sol, y yo desconozco el significado de esos presagios, pero eso es lo que son. Y los oráculos están marchitos, y las estrellas giran en sus lugares. Y los cielos parecen descontrolados, sin orden, y las esferas están torcidas y errantes. Y el Signo de Zdaq flota sobre mí mesa de escritura, pero ya no soy capaz de leer las runas, pues esa Visión me falla. ¿Es así siempre? Y el Signo de Xasturse eleva detrás de mí, pero de él conozco el significado, aunque no puedo escribirlo, porque recibí el mensaje en Otra Parte.

Apenas puedo hablar para reconocer mi propia voz.

¡El Abismo se abre enorme ante mí! ¡Un Pórtico ha sido roto!

Sabed que se debe entrar en las Siete Esferas en su momento y en su época, una por vez, y siempre en su orden. Sabed que las Cuatro Bestias de los Espacios reclaman la sangre de los iniciados, cada una en su momento y en su época. Sabed que TIAMAT siempre busca elevarse a las estrellas, y cuando al Superior esté unido con el Inferior, entonces, una nueva Era vendrá a la Tierra, y la Serpiente estará completa, y las Aguas serán Una cuando en lo alto los cielos no hayan sido nombrados. Recordad proteger el ganado del poblado y a vuestra familia. El Signo Mayor y el Signo de la Raza. Pero también el del Observador, si son lentos. En ese momento no ha de realizarse ningún sacrificio, porque la sangre se derramará por aquellos que han entrado, quienes los llamarán.

Recordad manteneros en terreno bajo, no alto, porque los Antiguos suben con facilidad a las cimas de los templos y de las montañas, desde donde pueden observar lo que han perdido la última vez, Y los sacrificios realizados en las cimas de esos templos son ignorados por Ellos. Recordad que vuestra vida es agua que corre, no agua quieta, porque esta última es el lugar donde florece LILITU, y sus criaturas son los vástagos de Ellos, y, adorante Sus altares, lugares que a vosotros os son desconocidos. Pero donde veáis una piedra erguida, allí estarán, pues así es su altar.

Recordad tallar los signos tal como yo os he dicho, sin cambiar marca alguna, si no queréis que el amuleto resulte una maldición para quien la lleve. Sabed que la sal absorbe los efluvios malignos de las larvas, y resulta útil para limpiar los utensilios. No le habléis primero al demonio: dejad que él os hable primero. Y si lo hace, ordenadle que hable con claridad, con voz suave y agradable, y en vuestra lengua, porque, de lo contrario, os confundirá y os ensordecera con su rugido. Y ordenadle que contenga su hedor para que no os debilite. Recordad que el sacrificio no debe ser ni muy grande ni muy pequeño, pues si es demasiado pequeño el demonio no vendrá o, si viene, se encolerizará con vosotros, de modo que no hablará, aunque se lo ordenéis, porque ésa es la Alianza. Y si es demasiado grande, crecerá demasiado y muy rápido y será difícil de controlar. Un demonio así fue invocado por aquel Sacerdote de Jerusalén, ABDUL BEN-MARTU, y alimentado copiosamente con las ovejas de Palestina, llegando a adquirir unas proporciones aterradoras, hasta que lo devoró a él. Pero eso fue una locura, porque Ben-Martu adoraba a los Antiguos, lo cual es ilícito, tal como está escrito. Recordad que las Esencias de los Antiguos se encuentran en todas las cosas, pero que las Esencias de los Dioses Mayores están en todas las cosas que viven, lo cual os será de gran ayuda cuando llegue el momento. Recordad el ARRA, en especial cuando tratéis con Aquellos de Fuego, pues sólo respetan eso, ninguna otra cosa más. Recordad mantener pura la Luna. Guardaos de los Cultos de Muerte, que son el Culto del Perro, el Culto del Dragón y el Culto del Macho Cabrío, porque son adoradores de los Antiguos, y

por siempre están tratando de dejarlos entrar, pues poseen una fórmula de la que está prohibido hablar. Estos cultos no son fuertes, salvo en sus épocas, cuando los Cielos se abren a ellos y a su raza. Y siempre habrá Guerra entre nosotros y la Raza de Draconis, porque ésta siempre fue poderosa en tiempos antiguos, cuando se construyeron los Primeros Templos en MAGAN, y extraían mucha fuerza de las estrellas, pero ahora son como Peregrinos de los Yermos, y lloran en cuevas y en desiertos, y en todos los lugares solitarios donde han erigido piedras. Yo los he visto en mis viajes por todas las regiones donde los cultos antiguos florecieron en el pasado, donde ahora sólo hay tristeza y desolación.

Y yo los he visto en sus Ritos, y en las terribles Cosas que llaman desde las Tierras más allá del Tiempo. He visto los Signos tallados sobre sus piedras, sus altares. He visto los Signos de PAZUZU, de ZALÉD, los de XASTUR y AZAG-THOTH, y, parecidos, los de ISHNIGARRAB y los de los pavorosos Vástagos del Macho Cabrío, y la terrible música de su Raza. He visto la Sangre derramada sobre la Piedra. He visto esa Piedra golpeada con una Espada, y he visto alzarse la Piedra y cómo salía arrastrándose la Serpiente. Sin duda que ese poder está maldito; pero, ¿dónde se demora MARDUK? ¿Y qué es de SHAMMASH? En verdad que los Perros Durmientes Duermen. ¿Y qué crimen he cometido? ¿A qué Dios Desconocido he ofendido? ¿Qué cosa prohibida he comido? ¿Qué cosa prohibida he bebido? ¡Mi sufrimiento! ¡Es Siete! ¡Es Siete veces Siete! ¡Oh, Dioses! ¡No rechacéis a vuestro sirviente!

Recordad al Hombre Escorpión que mora en las Montañas. Fue creado hace mucho por TIAMAT para luchar contra los Dioses Mayo-res, pero Ellos le permitieron permanecer bajo las Montañas. Pero, así como nos ha engañado en una ocasión, puede volver a hacerlo de nuevo. Sin embargo, llamadlo si hay, algo sobre el Exterior que deseéis saber y que yo no os haya dicho. Su signo es sencillo y es así:



Sólo tenéis que mirar el lugar donde se encuentra y él vendrá y hablará. pero no lo hagáis al Amanecer, pues entonces es cuando el Sol se eleva y el Escorpión carece de poderes: tampoco desde el Amanecer al Crepúsculo, momento en el que se ve obligado a retornar bajo la Tierra, pues así lo establece la Alianza en lo que a él se refiere. porque está escrito: No alzaré su cabeza sobre el Sol.

Y: Los Suyos son los momentos oscuros.

Y: Conoce la existencia del Pórtico, pero no el Pórtico.

Y el Hombre Escorpión tiene a otro de su Raza, una hembra, que mora con él allí, pero de ella está prohibido hablar: y, si se os apareciera. debe ser desterrada con los exorcismos, pues su contacto es la Muerte.

Y sobre el Culto del Dragón, ¿Qué más os puedo decir? Adoran cuando la Estrella se encuentra alto en los cielos, que pertenece a la Esfera de los IGI GI, igual que la Estrella del Perro y del Macho Cabrío. Sus adoradores siempre han estado con nosotros, aunque

no son de nuestra Raza, sino de la Raza de las Estrellas, de los Antiguos. Y no mantienen nuestras leyes, sino que matan con rapidez y sin pensarlo. Y su sangre les cubre.

Muchas veces han llamado a los Espíritus de la Guerra y de las Plagas contra nuestra Raza, y han hecho que muchos de los nuestros y de nuestros animales hayan muerto de forma muy antinatural. Y son insensibles al dolor, al no temer ni a la Espada ni a la Llama, ¡pues son los causantes de todo Dolor! Son las mismas criaturas de la Oscuridad y el Pesar, ¡pero ellos nunca se lamentan! ¡Recordad el olor! ¡Se los puede reconocer por su olor! Y por sus muchas ciencias y artes antinaturales, que hacen que ocurran cosas prodigiosas, pero que están prohibidas para nuestra gente.

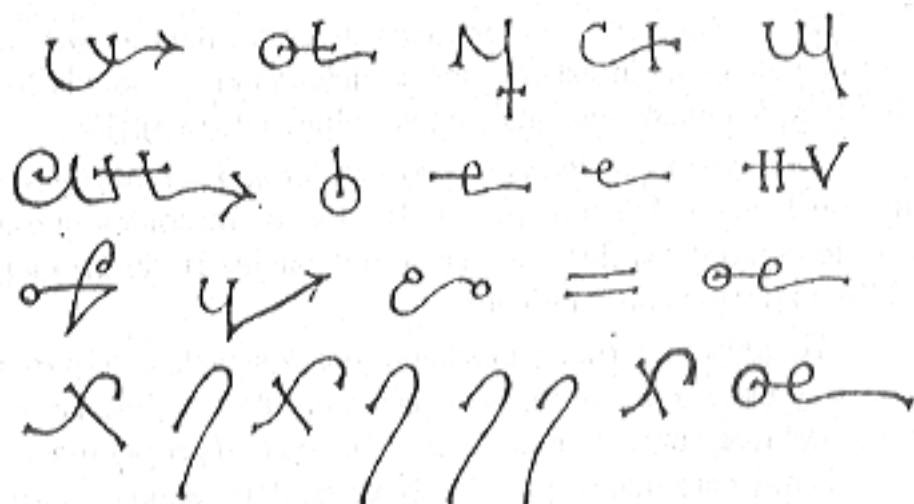
¿Y quién es su Amo? No lo sé, pero los he oído llamar a ENKI, lo cual es una blasfemia, pues ENKI es de nuestra Raza, tal como está escrito en el Texto MAGAN. Pero, quizá, llamaban a Otro, cuyo Nombre yo desconozco. No podía ser ENKI.

Y los he oído llamar todos los Nombres de los Antiguos, con orgullo, durante Sus Ritos. Y he visto la sangre derramada sobre la tierra Y la danza frenética y los gritos terribles mientras aullaban a sus Dioses para que aparecieran y los ayudaran en sus misterios. Y los he visto convertir los mismos rayos de la Luna en líquido, el cual vertieron sobre sus piedras con un propósito que no pude adivinar. Y los he visto convertirse en muchas y extrañas clases de bestias cuando se reunían en sus lugares establecidos, los Templos de la Carroña, donde los cuernos crecían encabezas que no tenían cuernos, y dientes en bocas que no poseían tales dientes y las manos se transformaban en las garras de águilas o las pezuñas de perros que acechan en las regiones desiertas, locos y aullantes, ¡como esos mismos que ahora están llamando mi nombre fuera de esta habitación!

¡Me lamento, pero nadie me oye! ¡Estoy abrumado de horror! ¡No puedo ver! ¡Dioses, no rechacéis a vuestro sirviente!

Recordad la Espada del Observador. No la toquéis hasta que queráis que se marche, pues se marcharía ante el mínimo roce y os dejaría desprotegidos por el resto del Rito, y aunque el Círculo es un límite que nadie puede cruzar, no os encontraréis preparados para enfrentaros a las visiones increíbles que os saldrán paso en el exterior.

Recordad también los sacrificios para el Observador. Han de ser constantes, ya que el Observador es de una Raza diferente y no le importa vuestra vida, sólo que obedece vuestras órdenes cuando se ha realizado el sacrificio.



The image shows four rows of handwritten symbols and characters. The first row contains five symbols: a stylized 'U' with an arrow pointing right, a circle with a horizontal line through it, a vertical line with a crossbar, a 'C' with a horizontal line through it, and a 'U' with a horizontal line through it. The second row contains five symbols: a circle with a horizontal line through it, a circle with a vertical line through it, a horizontal line, a horizontal line, and a 'V' with a horizontal line through it. The third row contains five symbols: a circle with a horizontal line through it, a 'U' with an arrow pointing right, a circle with a horizontal line through it, an equals sign, and a circle with a horizontal line through it. The fourth row contains six symbols: a circle with a horizontal line through it, a circle with a horizontal line through it, a circle with a horizontal line through it, a circle with a horizontal line through it, a circle with a horizontal line through it, and a circle with a horizontal line through it.

Y si olvidáis el Signo Mayor seguro que ello os acarreará mucho dolor. Y he visto una Raza del Hombre que adora a una Vaca Gigante. Proviene de alguna parte del Este, más allá de las Montañas. Sin duda que son adoradores de un Antiguo, pero no estoy seguro de Su Nombre, y tampoco lo escribo, pues, de todas formas, os sería inútil. Y en sus Ritos se convierten en vacas, lo cual es asqueroso de ver. Pero Son Malignos, por eso os advierto contra ellos.

Y he visto Ritos que pueden matar a un hombre a gran distancia. Y Ritos que pueden provocar enfermedad a un hombre, sin importar donde viva, por medio de un encantamiento sencillo, que hade pronunciarse en su lengua y en ninguna otra, o así se rumorea. El encantamiento es como sigue:

AZAG galra sagbi mu unna te
NAMTAR galra zibi mu unna te
UTUK XUL gubi mu unna te
ALA XUL gabi mu unna te
GID1M XUL kadbi mu unna te
GALLA XUL kadbi mu unna te
DINGIR XUL girbi mu unna te
¡l minabi-ene tashbi aba-andibbi-esh!

Lo cantan sobre una muñeca de cera mientras arde en sus perversos calderos. En estas cosas se deleitaban, y todavía lo hacen allí donde se los puede encontrar en sus altares de repulsión.

Y he visto las tierras de los granjeros destruidas por sus malignos hechizos, calcinadas por la llama y los rescoldos que descienden del cielo. Donde la tierra se vea negra, calcinada, donde nada crece, es el Signo de que han estado allí.

Y cuando el fuego descienda de los cielos, seguro que habrá pánico entre las personas, y el Sacerdote debe calmarlas sacar este libro, del que habrá de hacer una copia con su propia mano, y leer los exorcismos para que su pueblo no reciba daño alguno. Porque en esas ocasiones aparecerá en el cielo una espada, una señal para los Antiguos de que Uno de los Suyos ha escapado y entrado en este Mundo. Y para vosotros será el presagio de que un Espíritu semejante se encuentra en la tierra y de que ha ser encontrado. Podréis enviar a vuestro Observador tras él; seguro que éste os revelará dónde está. Y sí no es detenido por medio del poder mágico del Sacerdote, habrá grandes destrucciones de ciudades y el fuego lloverá desde las esferas, hasta que los Dioses Mayores vean vuestra situación y controlen la sublevación de los Antiguos con poderosos Hechizos. Pero muchos caerán ante los del Exterior en ese momento.

Vigilad bien las Estrellas. Pues cuando se vean cometas cercade CAPRICORNIO,

Sus cultos se regocijarán y los hechizos aumentarán. Y cuando se vean cometas en DRACONIS, habrá mucho peligro, pues los Cultos del Dragón despiertan entonces y realizan muchos sacrificios, no sólo de animales, sino de hombres. Y cuando se vean cometas cerca de la Estrella SIRIO, aparecerán grandes dificultades en las casas de los reyes, y los hermanos se alzarán contra los hermanos, y habrá guerra enfermedades. Y en ello los adoradores del Perro se regocijarán, y recogerán los restos de estos conflictos, y engordarán.

Sí os encontrarais con un Culto de estos en medio de sus Rituales, ocultaos bien para que no os vean; de lo contrario, os matarían y os convertirían en sacrificio para sus Dioses, y vuestro espíritu se hallaría en grave peligro, y el aullido de los lobos sería para vosotros y el espíritu que huye, el vuestro. Esto es, siempre que tengáis la suerte de morir rápidamente, pues estos Cultos disfrutan con el derramamiento de sangre, del cual obtienen mucho poder y fuerza en sus Ceremonias.

Vigilad bien, sin embargo, todo lo que hagan y todo lo que digan, y escribidlo en un libro que nadie vea, tal como he hecho yo, porque os servirá bien en algún momento futuro, cuando los reconoceréis por sus palabras y sus actos. Y podéis procuraros amuletos contra ellos, gracias a los cuales, quemando los Nombres de sus Dioses sobre pergamino o seda en un caldero de vuestra propia fabricación, sus hechizos quedan inutilizados y cancelados. Y vuestro Observador llevará el hechizo quemado hasta su altar, donde lo depositará, y ellos tendrán mucho miedo y abandonarán sus prácticas durante un rato, y sus piedras se resquebrajarán, y sus Dioses se encolerizarán con sus sirvientes.

Escribid el libro y guardadlo bien, y cuando llegue la horade vuestra partida, tal como ahora es la mía, pasará a las manos de aquellos que mejor podrán emplearlo y que son leales Sirvientes de los Dioses Mayores, los que jurarán guerra eterna contra los demonios rebeldes que son capaces de destruir las civilizaciones del hombre.

Y si conocéis los nombres de aquellos que os pueden dañar, escribidlos sobre figuras de cera hechas a su semejanza, sobre las cuales volcaréis una maldición y derretiréis en el caldero que habéis colocado dentro del MANDAL de protección. Y el Observador le llevará la Maldición a aquellos a los que ha sido proyectada. Y morirán. Y si no conocéis sus nombres ni su aspecto, salvo que os quieren dañar, haced una figura de cera con forma de hombre, con extremidades, pero sin cara. Y sobre la faz del muñeco escribid la palabra KASHSHAPTI. Sostenedle muñeco sobre el caldero llameante mientras, sobre él, decís:

¡ATTI MANNU KASHSHAPTU SHA TUYUB TA ENNI!

luego, dejad caer el muñeco a las llamas. Del humo que se eleve de este acto, veréis el nombre del hechicero o la hechicera escrito en su interior. Entonces, podréis enviar al Observador con la Maldición. Y esa persona morirá.

O podéis invocar a ISHTAR para que os proteja de los encantamientos de la hechicería. Para ello, el MANDAL ha de estar preparado como siempre, con una figura de ISHTAR sobre el altar y encantamientos para invocar Su ayuda, como el siguiente, que es antiguo y procede de los Sacerdotes de UR:

¿QUIÉN ERES, OH, ¿BRUJA, QUE ME BUSCAS?

Has seguido el camino,
Has venido tras de mí,
No has cesado de buscarme para destruirme,
No has parado de tramar algo maligno contra mí,
Me has rodeado,
Me has buscado,
Has salido y seguido mis pasos,

Pero yo, por orden de la Reina ISHTAR,
Estoy enfundado en terror,
Estoy armado con ferocidad,
Estoy pertrechado con poderío y la Espada.
Te hago temblar,
Te hago huir temerosa,
Te echo,
Te espío,
¡Hago que tu nombre sea conocido entre los hombres,

Hago que tu casa sea vista entre los hombres,
Hago que tus hechizos sean oídos entre los hombres,
Hago que tus perfumes malignos sean olidos entre los hombres,
Desnudo tu perversidad y maldad,
¡Y hago que tus hechicerías se conviertan en nada!

¡No soy yo, sitio NANAKANISURRA,

Señora de Brujas.
Y la Reina del Cielo, ISHTAR,

¡Quienes te lo ordenan!

Y si estos adoradores y hechiceros todavía os acosan, como puede ser posible, ya que su poder proviene de las Estrellas - ¿y quién conoce los caminos de las Estrellas? -, debéis invocar a la Reina de los Misterios, NINDINUGGA, quien seguro que os salvará. Vuestros encantamientos deberán llevar su título, que es NINDINUGGA NIMSHIMSHARGAL ENLILLARA. Y basta sólo con pronunciar su nombre en voz alta, Siete veces, y venderán vuestra ayuda Y recordad que debéis purificar vuestro templo con ramas de ciprés y de pino y ningún espíritu maligno que acose los edificios morará allí, ninguna larva procreará allí, tal como hacen en muchos lugares in impuros. Las larvas son enormes, tienen el tamaño de dos hombres, pero se reproducen con sus excreciones e incluso, así se dice, con su aliento, y alcanzan una altura terrible, y no abandonan al hombre hasta que el Sacerdote o algún mago le hace a éste un corte con la daga de cobre, pronunciando el nombre de ISHTAR siete veces siete, en voz alta y clara.

La noche ahora está silenciosa. Los aullidos de los lobos se han apagado y apenas se oyen. ¿Quizá buscaban a otro? No obstante, ¿lo sienten mis huesos? El signo de XASTUR no ha abandonado su puesto detrás de mí, y ha crecido, proyectando una sombra sobre estas páginas mientras escribo. He invocado a

mi Observador, pero alguna Cosa le molesta y no me responde bien, como si estuviera afectado por alguna enfermedad, atontado.

Mis libros han perdido su luz y reposan sobre los anaqueles como si fueran animales dormidos o muertos. Estoy enfermo por las voces que oigo ahora: parecen las voces de mi familia, abandonada detrás de mí hace tantos años que ya es imposible concebir que me rodee. ¿Es que no comprendí su prematura y antinatural muerte?

¿Pueden los demonios que aguardan en el Exterior imitar con tanta maldad las voces de mis padres, de mi hermano...mi hermana?

¡MARCHAOS!

¡Qué este Libro era un amuleto, un Sello de Protección!;Qué mi tinta era la tinta de Dioses y no de Hombres! Pero debo escribir con rapidez, y si no podéis leer o comprender esta escritura, quizá sea una señal suficiente de la fuerza y poder de los demonios que hay en estos momentos y lugares y seguro que será una advertencia para que tengáis cuidado y no los invoquéis a la ligera: y bajo ninguna circunstancia busquéis abrir sin cuidado el PÓRTICO al Exterior, pues nunca podréis conocer las Estaciones de los Tiempos de los Antiguos, aunque seáis capaces de reconocer sus Estaciones sobre la Tierra por las reglas que ya os he instruido a calcular; pues sus Tiempos y Estaciones en el Exterior son irregulares y extraños a nuestras mentes porque, ¿no son Ellos los Calculadores de Todo el Tiempo? ¿No colocaron Ellos el Tiempo en su Lugar? No bastó que los Dioses Mayores (¡apiadaos de vuestro sirviente!) colocarán a los Peregrinos para marcar sus espacios, ya que tales espacios como existían eran el trabajo de los Antiguos. Si no hubiera un Sol que brillara, si SHAMMASH no hubiera nacido, ¿pasarían los años con tanta rapidez?

Esforzaos siempre por mantener el Pórtico Exterior cerrado y sellado con las instrucciones que os he dado, con los sellos los Nombres que aparecen aquí.

Esforzaos siempre por contener los Poderes de los Cultos la han-tigua Adoración, para que no se hagan fuertes en su sangre derramada y en su sacrificio. Por sus heridas los conoceréis y por su olor, pues no nacen como los hombres, sino de otra manera: por alguna corrupción de simiente o de espíritu que les ha dado otras propiedades que las que nosotros conocemos. Y prefieren los Lugares Oscuros, ya que su Dios es un Gusano.

¡IA! ¡SHADUYA IA! ¡BARRA! ¡BARRA! ¡IA KANPA! ¡IA KANPA!
¡ISHNIGARRAB! ¡IA! ¡NNGI IA! ¡IA!

Las Estrellas se hacen tenues en sus lugares, y la Luna empalidece ante mí, como si un velo hubiera sido corrido sobre su llama. Demonios con cara de perro se acercan a mi santuario. Extrañas líneas aparecen talladas sobre mi puerta y paredes, y la luz de la Ventana se vuelve muy tenue.

*Se ha levantado un viento. Las aguas oscuras se agitan.
Éste es el libro del Sirviente de los Dioses...
Tal es la Alianza de las Abominaciones y el Fin de este Texto.*

Contenido

1.	AL AZIF	2
2.	DE LOS ANTIGUOS Y SU SIMIENTE.....	2
3.	DE LOS TIEMPOS Y LAS EPOCAS QUE DEBEN OBSERVARSE.....	3
4.	PARA ERGUIR LAS PIEDRAS	4
	EL SELLO DE YOG-SOTHOTH	5
	LAS PIEDRAS MAGICAS	6
5.	DE LOS DIVERSOS SIGNOS	6
	Los Signos de Poder	7
6.	PARA COMPONER EL INCIENSO DE KZAUBA	9
7.	PARA HACER EL POLVO DE IBN GHAZI	11
8.	EL UNGÜENTO DE KHEPHENS EL EGIPCIO	11
9.	PARA FORJAR LA CIMITARRA DE BARZAI.....	12
10.	EL ALFABETO DE NUG-SOTH.....	13
11.	LA VOZ DE HASTUR.....	14
12.	ACERCA DE NYARLATHOTEP	15
13.	DE LENG EN EL FRIO YERMO	15
14.	DE KADATH EL DESCONOCIDO	15
15.	PARA INVOCAR A YOG-SOTHOTH.....	16
16.	EL CONJURO.....	16
17.	EL ENCANTAMIENTO	17
18.	LA ABJURACION DEL GRAN CTHULHU.....	18
19.	EL ENCANTAMIENTO	18
20.	PARA CONVOCAR A SHUB-NIGGURATH ELNEGRO	19
21.	LA FORMULA DE DHO-HNA	20
22.	EL SELLO DE LA TRANSFORMACION	21
	LA TRAMA DE ANGULOS	22
23.	PARA EL CONJURO DE LAS ESFERAS	23
24.	El Testimonio del Abdul Hazred.....	25
25.	ACERCA DE LOS ZONEI Y SUS ATRIBUTOS	31
26.	EL LIBRO DE ENTRADA Y SOBRE EL ANDAR	38
	EL LIBRO DE ENTRADA	38
27.	LOS ENCANTAMIENTOS DE LOS PORTICOS	43
	EL CONJURO DEL PORTICO DE NANNA.....	43
	EL CONJURO DEL PORTICO DE NEBO	43
	EL CONJURO DEL PORTICO DE ISHTAR	44

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE SHAMMASH	44
EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NERGAL.....	45
EL CONJURO DEL PÓRTICO DE MARDUK	46
EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NINIB	46
EL CONJURO DEL DIOS DEL FUEGO.....	47
EL CONJURO DEL OBSERVADOR	47
LOS ENCANTAMIENTOS DE LOS PORTICOS.....	48
EL CONJURO DEL PORTICO DE NANNA.....	48
EL CONJURO DEL PORTICO DE NEBO.....	49
EL CONJURO DEL PORTICO DE ISHTAR	49
EL CONJURO DEL PÓRTICO DE SHAMMASH	50
EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NERGAL.....	50
EL CONJURO DEL PÓRTICO DE MARDUK	51
EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NINIB	52
EL CONJURO DEL DIOS DEL FUEGO.....	52
EL CONJURO DEL OBSERVADOR	53
EL CONJURO PRELIMINAR.....	54
EL CONJURO NORMAL DEL OBSERVADOR	54
EL LIBRO MAKLU DE LA INCINERACIÓN DE LOS ESPÍRITUS MALIGNOS	55
EL EXORCISMO DE LA CORONA DE ANU	56
UN CONJURO CONTRA LOS SIETE QUE YACENA LA ESPERA.....	57
¡EL EXORCISMO BARRA EDINAZU PARA LOS ESPÍRITUS QUE ATACAN EL CÍRCULO ZI ANNA KANPA!	58
EL EXORCISMO ZI DINGIR.....	58
EL EXORCISMO CONTRA AZAG-THOTH Y SUS EMISARIOS	59
ENCANTAMIENTO CONTRA LOS ANTIGUOS.....	60
ENCANTAMIENTO DE PROTECCIÓN CONTRA LOS LACAYOS DE LOS ANTIGUOS.....	61
EL EXORCISMO CONTRA EL ESPÍRITU de la POSESIÓN.....	61
EL EXORCISMO ANNAKIA.....	62
LA SUJECION DE LOS HECHICEROS MALIGNOS.....	63
OTRA SUJECIÓN PARA LOS HECHICEROS	63
UN ENCANTAMIENTO EXCELSO CONTRA LAS HORDAS DE LOS DEMONIOS QUE ASOLAN LA NOCHE	64
EL CONJURO DE LAS MONTAÑAS DEMASHU	64
28. EL LIBRO DE LA LLAMADA	65
La invocación de los cuatro Pórticos desde el mundo que hay entre las esferas	65

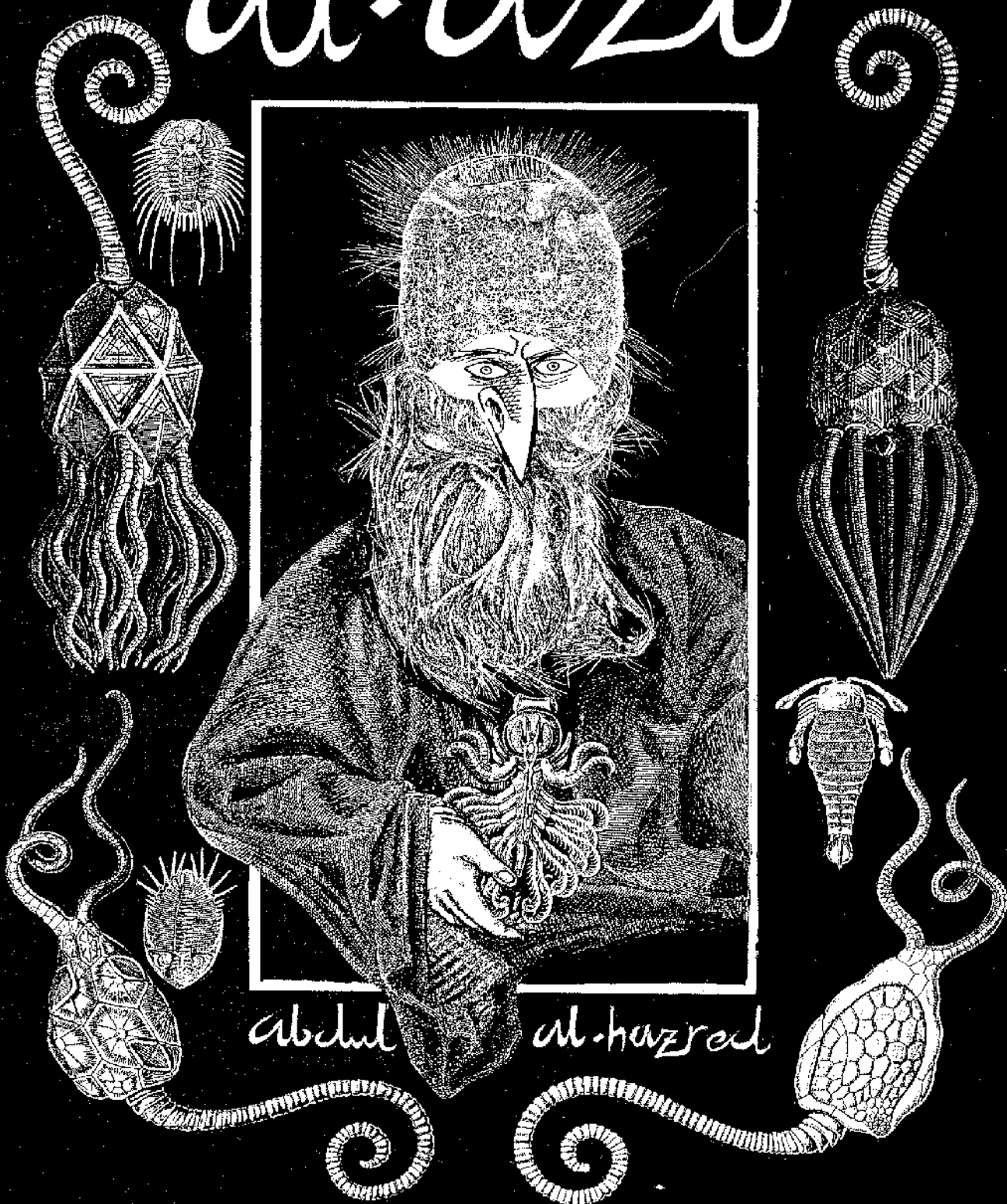
LA INVOCACION DE LOS CUATRO PORTICOS DESDE EL MUNDO QUE HAY ENTRE LAS ESFERAS ...	69
Invocación del Pórtico Norte	69
Invocación del Pórtico Este.....	69
Invocación del Pórtico Sur	70
Invocación del Pórtico Oeste	70
Invocación de los Cuatro Pórticos	70
EL LIBRO DE LOS CINCUENTA NOMBRES DE MARDUK, VENCEDOR DE LOS ANTIGUOS.....	71
El Primer Nombre es MARDUK	72
El Segundo Nombre es MARUKKA.....	72
El Tercer Nombre es MARUTUKKU	73
El Cuarto Nombre es BARASHAKUSHU	73
El Quinto Nombre es LUGGALDIMMERANKIA	74
El Sexto Nombre es NARILUGGALDIMMERANKIA	74
El Séptimo Nombre es ASARULUDU	74
El Octavo Nombre es NAMTILLAKU	75
El Noveno Nombre es NAMRU	75
El Décimo Nombre es ASARU	76
El Undécimo Nombre es ASARUALIM.....	76
El Duodécimo Nombre ASARUALIMNUNNA.....	77
El Décimo tercer Nombre es TUTU.....	77
El Decimocuarto Nombre es ZIUKKINNA.....	77
El Decimoquinto Nombre es ZIKU.....	78
El Decimosexto Nombre es AGAKU	78
El Decimoséptimo Nombre es TUKU.....	79
El Decimoctavo Nombre es SHAZU.....	79
El Decimonoveno Nombre es ZISI	80
El Vigésimo Nombre es SUHRIM	80
El Vigésimo Primer Nombre es SUHGURIM	81
El Vigésimo Segundo Nombre es ZHRIM	81
El Vigésimo Tercer Nombre es ZHGURJM.....	82
El Vigésimo Cuarto Nombre es ENBILULU	82
El Vigésimo Quinto nombre es EPADUN	82
El Vigésimo Sexto Nombre es ENBILULUGUGAL.....	83
El Vigésimo Séptimo Nombre es HEGAL.....	83
El Vigésimo Octavo Nombre es SIRSIR.....	84
El Vigésimo Noveno Nombre es MALAH.....	84

El Trigésimo Nombre el GIL.....	84
El Trigésimo Primer Nombre es GILMA	85
Trigésimo Segundo Nombre es AGILMA	85
El Trigésimo Tercer Nombre es ZULUM	86
El Trigésimo Cuarto nombre es MUMMU	86
El Trigésimo Quinto Nombre es ZULUMMAR	86
El Trigésimo Sexto Nombre es LUGALABDUBUR	87
El Trigésimo Séptimo PAGALGQUENNA.....	88
El Trigésimo Octavo Nombre es LUGALDURMAH	88
El Trigésimo Noveno Nombre es ARANUNNA	88
El Cuadragésimo Nombre es DUMUDUKU.....	89
El Cuadragésimo Primer Nombre es LUGALANNA	89
El Cuadragésimo Segundo Nombre es LUGALUGGA	90
El Cuadragésimo Tercer Nombre es IRKINGU	90
El Cuadragésimo Cuarto Nombre es KINMA.....	91
El Cuadragésimo Quinto Nombre es ESIZKUR	91
El Cuadragésimo Sexto Nombre es GIBIL	91
El Cuadragésimo Séptimo Nombre es ADDU	92
El Cuadragésimo Octavo Nombre es ASHARRU.....	92
El Cuadragésimo Noveno Nombre es NEBIRU.....	93
El Quincuagésimo Nombre es NINNUAM.....	93
EL TEXTO MAGAN.....	93
POR LO TANTO, NO TE AGACHES	101
LAS ABOMINACIONES	103
Himno A los Antiguos.....	111
Invocación de los poderes.....	112
Y SUS HECHICERÍAS SERÁN COMO LA CERA DERRETIDA, Y DEJARÁN DE EXISTIR.	113
II. EL TESTIMONIO DEL ARABE LOCO	114
(SEGUNDA PARTE).....	114

Necronomicon al-azif



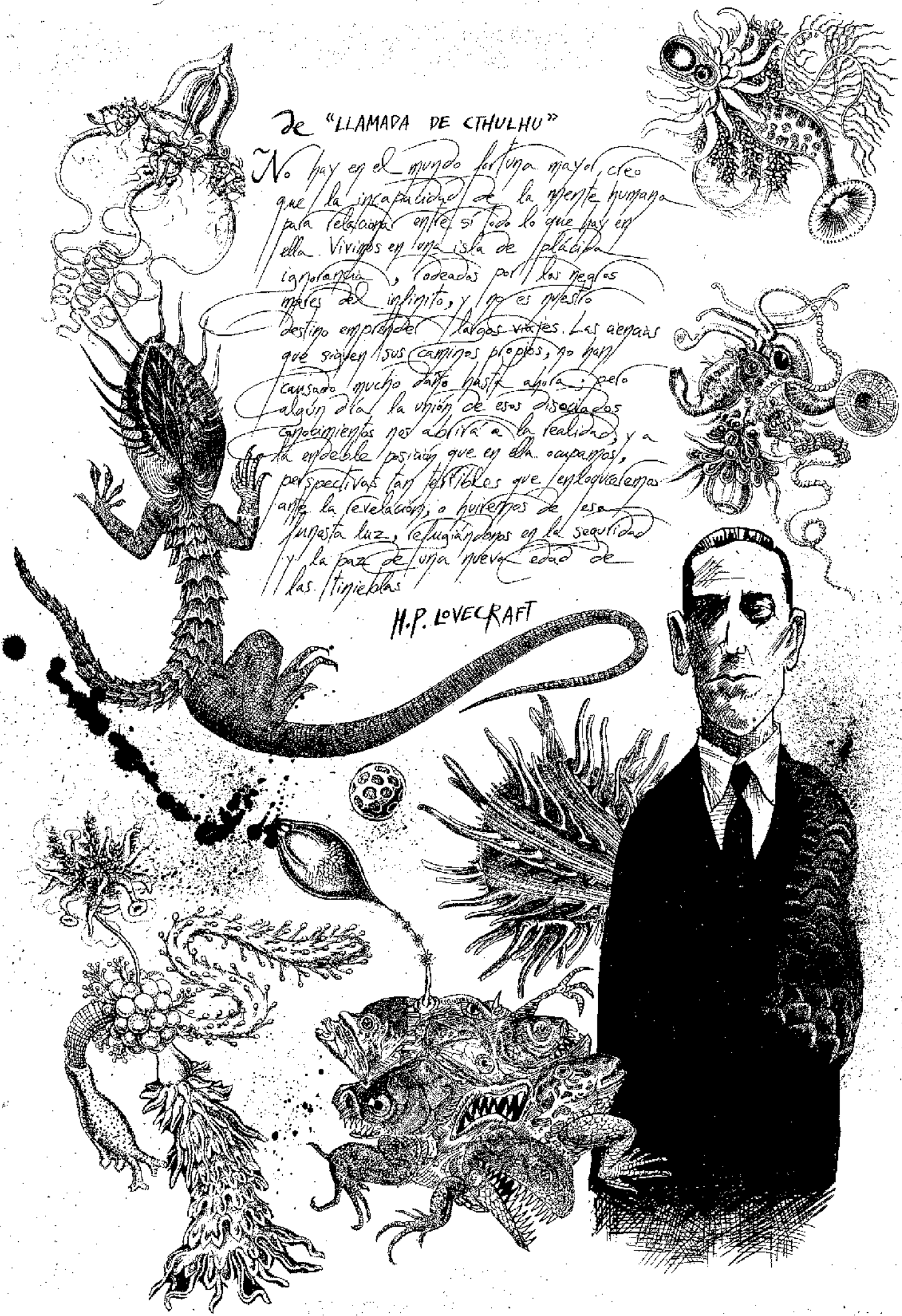
abdu al-hazred



de "LLAMADA DE CTHULHU"

No hay en el mundo fortuna mayor, creo
que la incapacitación de la mente humana
para relacionar entre sí todo lo que hay en
ella. Vivimos en una isla de placida
ignorancia, rodeados por los negros
mares del infinito, y no es nuestro
destino emprender largas viajes. Las ajenas
que soñen sus caminos propios, no han
causado mucho daño hasta ahora; pero
algún día la unión de esos disociados
conocimientos nos abrirá a la realidad, y a
la espantosa posición que en ella ocupamos,
perspectivas tan terribles que feneceremos
ante la revelación, o huirémos de esa
luz, refugiándonos en la seguridad
y la paz de una nueva edad de
las tinieblas.

H.P. LOVECRAFT



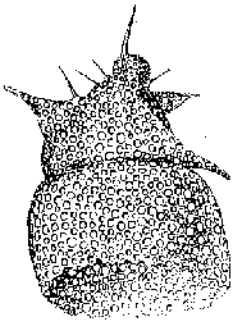
AM-JAM PROLOGO

El título original era AL-AZIE, término que hace referencia al viento que produce los insectos nocturnos y que se suponía era el murmullo de los demonios del cosmos. Fue escrito por el poeta ABDUL ALHAZRED, famoso místico para unos, loco para la mayoría. El nombre de ABDUL ALHAZRED parece ser la deformación popular de un nombre que, en su origen, pudo quizás ser ABD-AL-AZRAD. Nació hacia el año 700 de nuestra era en SANAA, en el actual YEMEN, extremo sur de la península arábiga, durante la época de los califas OMEYAS. La ciudad era un importante centro comercial, que sufrió la conquista de distintos pueblos, por lo que se convirtió en una amalgama de creencias que iban del vedalismo al deísmo, pasando por el animismo diábolico de los tribus árabes, hasta que la ocupación por parte del califato musulmán en el 632 implantó el Islam como religión oficial dominante. Cuando nació ALHAZRED, las enseñanzas del profeta MAHOMA eran de reciente implantación.

Educado dentro del islamismo, no es de extrañar que, al joven espíritu, tropezara durante sus estudios con restos de antiguos cultos que hicieran tambalear sus convicciones, y ninguno más que la fe de sus padres para abrazar el culto de los dioses antiguos.

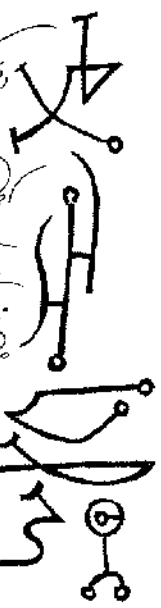
Su infancia tuvo lugar durante un largo peregrinaje en el sur, en el contacto con cultos secretos de la antigua BABILONIA y sus subterráneos de MENFIS. Afectado por los nuevos conocimientos adquiridos, se retiraría durante diez años al desierto del sur de ARABIA, en ROBA EL KHALIYEH o "Espacio Vacío" de los antiguos y el DAHNA o "Desierto Escalante" de los árabes modernos, donde se dice que habitarían espíritus malignos y monstruos tenebrosos.



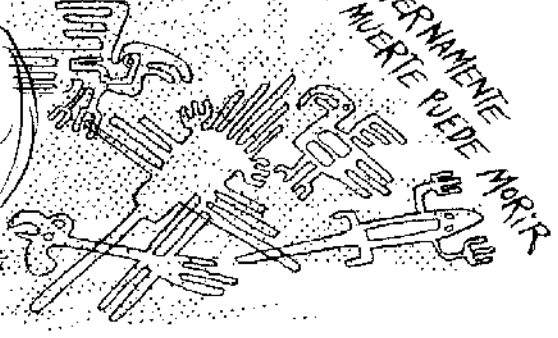
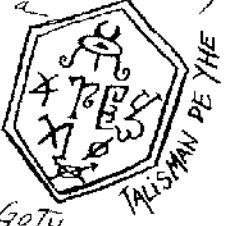


Todos aquellos que aseguran haberse adelantado por estas regiones, muestran cosas extrañas y sobrenaturales. Allí, según sus propias palabras, pudo contemplar IREM DE LOS PILARES, la ciudad de cobre, una ciudad fantasma fundada por el mítico rey AD en el principio de los tiempos y maldecida por pecar de vanidad y blasfemia, al decretar su ley ser adorado como el mismo Dios. Desde entonces, la ciudad sigue existiendo en el corazón del desierto, pero resulta invisible para la mayoría de los ojos, y solo, en ciertas circunstancias llega a manifestarse.

Pero AIHAZRED, iniciado ya en los secretos de la magia visitó este lugar prohibido y explotó sus cavernas y subterráneos, conocidas como LA CIUDAD SIN NOMBRE, donde rescató los apales fue una raza más antigua que la humanidad, el culto a YOG-SOTHOTH y CTHULHU, de los DIOS OTROS, y de los primigenios. Allí escribió, bajo los dictados de un Dios desconocido y a través de los sueños, el famoso ALAZIF.



Contra los PROFUNDOS, contra los DHOLE-S, contra los VOORMIS, contra los TCHO-TCHO, contra el abominable Mi-Go, contra los SHOGGOT, contra los LIVIDOS, contra los VALUSIANOS y contra las demás razas y seres que sirven a los señores primordiales y a los que éstos ha enmaginado. La defensa es un pentáculo lañado en plata gris de la antigua MNAR, que también tiene fuerte poder, aunque quien este signo posea, podrá del otro lado de la tierra, los seres que caminan, nadan, reptan y vuelan en todos los ambientes que se extienden hasta el marañal de donde ya jamás se regresa. Poseerá poder en YHE y en la gran VR'YEH, en Y'HA-NTHIEI y en YOOH, en YUGGOTH y en ZOTHIQUE, en KADATH la del desierto de hielo y en el lago de HALI, en N'KAI K'NYAN, en CARCOSA y en IB. Mas así como las sales mueren y los espacios siderales se aplican y se apagan, así también se desvanecen el poder de todas las casas, así del cada vez, por los DIOS ANCESTRALES, y así, llegará un tiempo, como hubo una vez un tiempo, en el que los humanos volverán a saber que YACE ETERNAMENTE CON EL PASO DE LOS EVS INCLUSO LA MUERTE PUEDE MORIR



Durante los últimos años, ALHAZRED vivió en Damasco y en esta época de terribles y contradictorios sucesos. Su biógrafo, IBN-KHALIKAN, que escribió su biografía muy tarde, ya en el siglo XII, con la poca credibilidad que eso comporta, cuenta que fue atacado en plena calle por una entidad invisible en pleno día y que lo devoró horriblemente en presencia de un gran número de aterrorizados testigos. Cuenta además, muchas cosas sobre su locura, no participaba de la fe musulmana y que adoraba a unos desconocidos entes a las que llamaba YOG-SOTHOTH y CTHULHU. Pero sea cual fuere su destino final, lo cierto es que dejó escrito su único libro, conservado hasta nuestros días, y hoy el misterio alabe permanece en nuestra memoria gracias al AL-AZIF, un libro perseguido y condenado, a las llamas por muchos, pero superviviente a todas sus inquisiciones.





Fue escrito, en el 730, es decir, 8 años antes de su muerte. Lo escribió en forma de manuscritos que fueron pasados de mano en mano, circulando en secreto entre los filósofos de la época. En el 950 fue traducido simultáneamente al griego por THEODORUS PHILETAS de CONSTANTINOPLA que fue quien le puso el título NECRONOMICON.

Durante un siglo, y debido a su influencia, tuvieron lugar ciertos hechos históricos, por lo que el libro fue prohibido y quemado por el papa MICHAEL VIII en el 1050. Desde entonces no aparecen más que vagas referencias al libro. Solo una copia llegó a manos de JOHANNES WORMIUS, quien en 1228 lo tradujo al latín. La versión árabe original se perdió en los tiempos de WORMIUS y tanto su versión griega como la latina fue prohibida por el papa GREGORIO IX en el 1232, poco después de su traducción al latín fue un poderoso foco de herejía. Posteriormente se reimprimó dos veces más, una en ALEMANIA en letras góticas, y en el siglo XV. La otra en TOLEDO en el siglo XVII traducida al castellano. De la versión en griego se imprimieron dos ediciones más, en el 1500 y en el 1550.

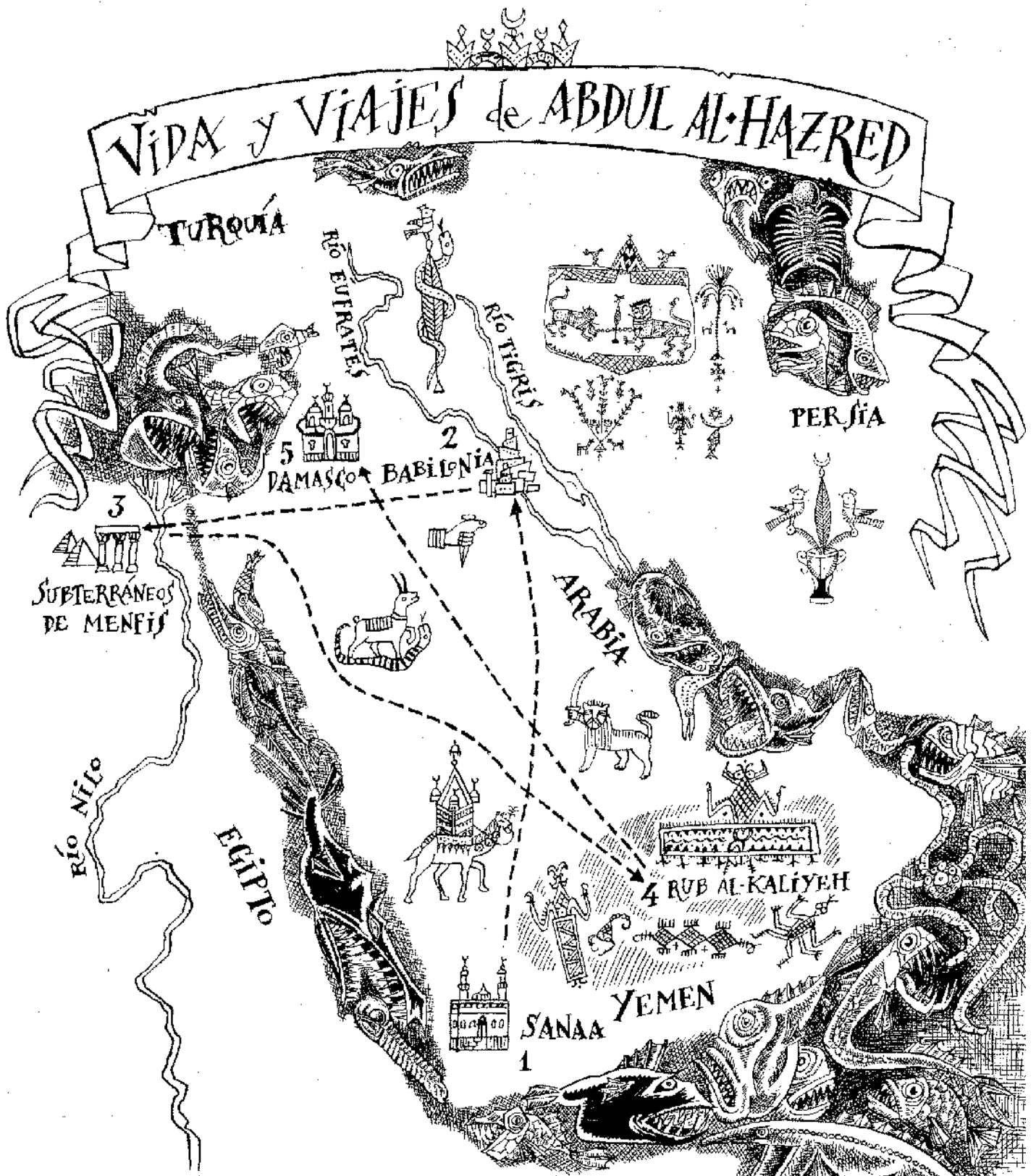
El último ejemplar que se conocía en griego desapareció en un misterioso incendio que tuvo lugar en la biblioteca de cierto personaje de SALEM en 1692. Una copia en árabe apareció a principios del siglo XX en SAN FRANCISCO, pero desapareció en el gran incendio. Igualmente existía una traducción al inglés de JOHN DEE, jamás impresa, basada en el manuscrito original. De la copia del siglo XVI en latín se conserva uno en el MUSEO BRITANICO y otro se halla en la BIBLIOTECA NACIONAL DE PARÍS.

De la edición en castellano del siglo XVII se encuentra un ejemplar en la biblioteca WIDENER DE HARVARD, otro en la biblioteca de la UNIVERSIDAD DE MISKATONIC, en ARKHAM, y otra más en la UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES. También FRANCISCO TORRES OLIVER, traductor de LOVECRAFT, asegura haber descubierto un ejemplar en el archivo histórico de SÁNCHEZ, redactado en LEÓN en 1300 por un autor desconocido, escrito en castellano antiguo. Posiblemente existan aún más copias secretas, corriendo rumores que una copia del siglo XIX fue a parar a la colección privada de un célebre millonario americano. Existe otro rumor que asegura que una copia del texto en griego del siglo XIII es propiedad de la familia PICKMAN en SALEM, pero es casi seguro que esta copia desapareció al mismo tiempo que el artista RICHARD UPTON PICKMAN, el cual desapareció en 1928 en extrañas circunstancias y sin dejar rastro. Las páginas de la presente edición del NECRONOMICON fueron reveladas, por sucesivas pasadas, por un blasfemo arte-visoso al dibujante LEVISOT.



ADVERTENCIA: Quien usare las copacipios, fórmulas, símbolos y sortilegios escritos y descritos en estas páginas sin la suficiente preparación místico-esotérica, llegará sin remedio a la locura, a la muerte o a algo peor, puesto que acciona al peligro que se esconde tras el velo cósmico, al cual ningún cerebro humano puede llegar a intuir, y mucho menos asimilar sin una estricta iniciación.

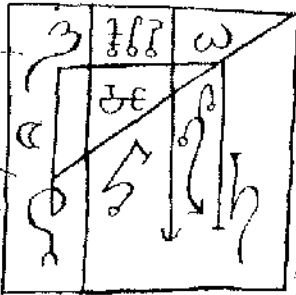
VIDA y VIAJES de ABDUL AL-HAZRED



- 1- NACE ALREDEDOR DEL AÑO 700 EN SANAA (Yemen) EN LA ÉPOCA DE LOS OMEYAS
- 2- VISITA LAS RUINAS DE BABILONIA JUNTO AL ÉUPRATES
- 3- VISITA LOS SUBTERRÁNEOS SECRETOS DE MENFIS JUNTO AL NÍLO
- 4- DIEZ AÑOS DE SOLEDAD EN EL DESIERTO RUB AL-KALIYEH "espacio vacío" HABITADO POR ESPÍRITUS QUE PROTEGEN EL MAL Y POR MONSTRUOS DE LA MUERTE
- 5- ÚLTIMOS AÑOS EN DAMASCO DONDE ESCRIBE EL NECRONOMICON SIENDO DEVORADO EN EL AÑO 738 POR UN MONSTRUO INVISIBLE ANTE UN GRAN NÚMERO DE TESTIGOS ATERRADOS

SELO PUERTA NORTE

Y en viernes se han atrevido a romperse del velo del velo, y a aceptar la a EL cuerpo que a, mas habrian de no muestras de mayor privancia no aceptaron (alto al gu) o con EL, porque esta escrito en el LIBRO DE THOTH, unay terrible es el precio de una simple mirada. Y aquellos que entraron no podian volver jamas, porque los espacios infinitos que trascienden nuestro mundo existen formas tenebrosas que atrapan y envuelven. La Elitica que fluctua en la noche, y la Maligantia capaz de



سالكين البيل

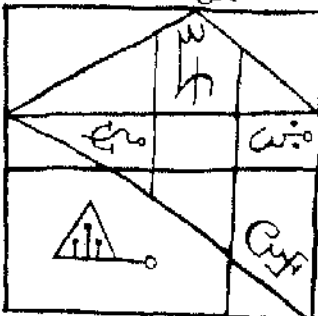
Las cavernas inferiores son insuperables y ojos normales no pueden verlas, puesto que sus profundidades son extrañas y terribles. Allí se da la tierra donde las pesadillas muestran vivos reencarnados en las pasadas existencias. Pero el que sabe lo que es la mente que reside en el cerebro humano dijo IBN SCHINABAD: "Bendito el que sabe en que noche bajo yace enredado y feliz es la noche en todo mundo cuyos brujos son solo cerebros. Pues dice un tumor antiguo que el alma que se ha vendido al diablo no se apresura a huir de su envoltura mortal, sino que instruye al mismo cuerpo que lo fue, hasta que de la corrupción toma una vida espantosa y las criaturas que se alimentan de la carne de la tierra decenastulas para vejarla y hostigarla y impactan monstruosamente para infectarla. Desde los poros de la tierra debieran bastar, se cavan secretamente inmensas galerías, y hay arroyos de campo en cavernas que solo debieran utilizarse."

extrañas en una existencia nueva y singular, y maldecida sea la mente que reside en el cerebro humano dijo IBN SCHINABAD: "Bendito el que sabe en que noche bajo yace enredado y feliz es la noche en todo mundo cuyos brujos son solo cerebros. Pues dice un tumor antiguo que el alma que se ha vendido al diablo no se apresura a huir de su envoltura mortal, sino que instruye al mismo cuerpo que lo fue, hasta que de la corrupción toma una vida espantosa y las criaturas que se alimentan de la carne de la tierra decenastulas para vejarla y hostigarla y impactan monstruosamente para infectarla. Desde los poros de la tierra debieran bastar, se cavan secretamente inmensas galerías, y hay arroyos de campo en cavernas que solo debieran utilizarse."

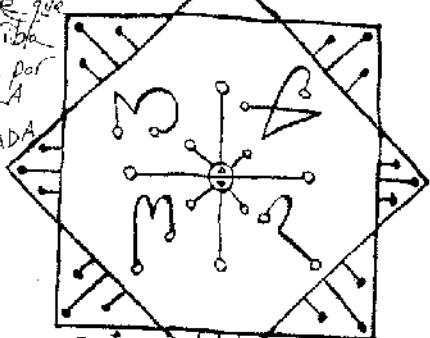


de bajar el SIGNO ARQUETIPO y la HORDA que vigila el portal secreto de cada tiempo y meda con lo que se forma en los momentos de esta... Los espíritus hostiles son inferiores al del que guarda el UMBRAL del ESE, que guarda al temperario, más allá de todas las mentes, hasta el abismo de los devoradores inominados. Porque EL es UMR AT-TAWIL, El Mas Ambiguo, nombre que el escriba traduce por EL DE LA VIDA PROLONGADA

SELO PUERTA OESTE

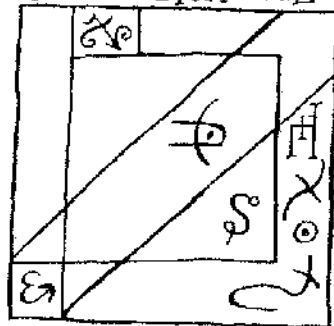


El Mas Ambiguo, nombre que el escriba traduce por EL DE LA VIDA PROLONGADA



MANDALA DE LAMADA

SELO PUERTA ESTE



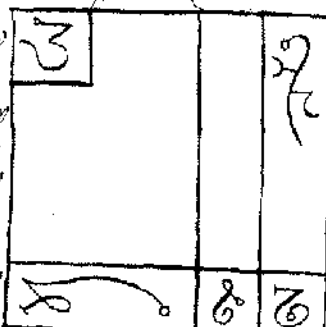
سالكين البيل

سالكين البيل

Muchas y multiplices son los oscuros halos de la tierra, a fin que infectan desde el principio de los tiempos.

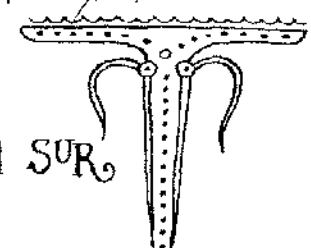
Pocos lo saben, pero es un hecho deplorable, que la voluntad de un hechicero muerto puede sobre su propio cuerpo, y puede levantarlo de su tumba para realizar con el cualquier acción que le parezca incapaz en vida. A tales resultados solo tienen el objetivo de realizar acciones malvadas y en detrimento de otros. Conseguida a sima el cuerpo con mayor facilidad si todos sus miembros permanecen intactos, pero existen casos en los que la voluntad del hechicero ha conseguido escurrir de entre los muertos, su cuerpo hecho pedazos, y ha conseguido que los techos pedazos silvan a su voluntad y deseos, bien por separado, bien en una reunión temporal.

Dormen bajo las piedras no rompidas, dezan con el alba desde sus tallas, se mueven bajo el mal y en topes subterráneos, habitan en los agujeros más recónditos, y también bajo la tumba sellada con alabá. El portal amado, que desde antiguo, pero ellas aún desconocidas, es el único terrible día de su revelación. Solo entre las que han sido expuestas antes de tiempo y han manifestado su presencia, existe uno cuyo nombre E no puede pronunciarse a los vivos, debido a su terrible perfidia. Es la semilla que, aquel que habita en las bóvedas, ha sembrado sobre la mortalidad.



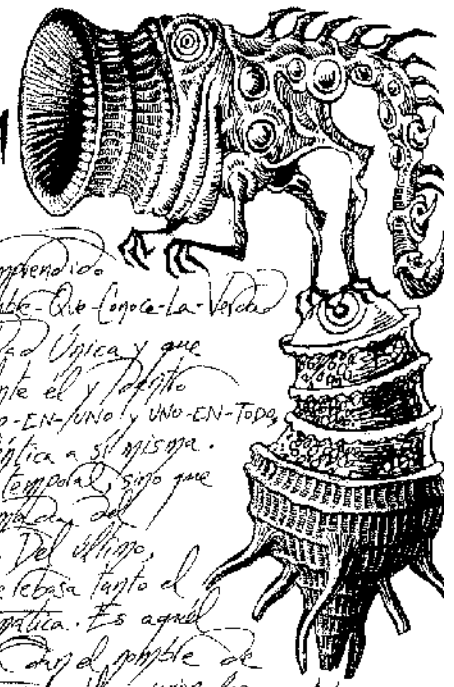
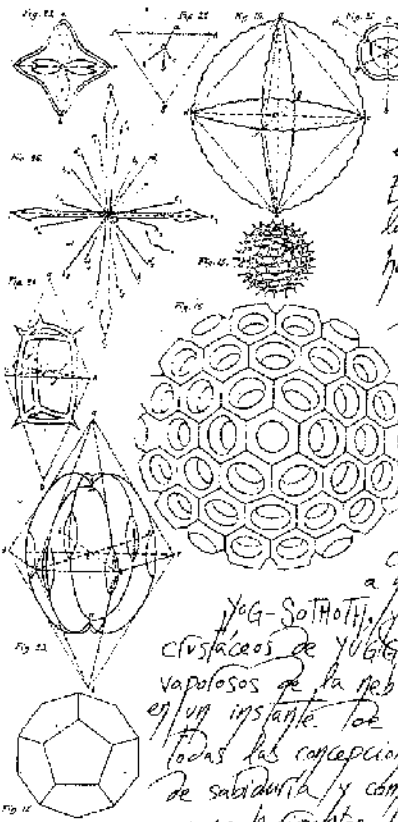
SELO PUERTA SUR

سالكين البيل



LA VERDAD OCULTA

El Hombre que Conoce la Verdad está más allá del bien y del mal. El Hombre que Conoce la Verdad ha comprendido la identidad de lo Uno y el Todo. El Hombre que Conoce la Verdad ha comprendido la ilusión que es la Realidad Única y que la Sustancia es la Gran Impostura. Ante él y delante de él resplandece la epifanía que es TODO-EN-UNO y UNO-EN-TODO, a la vez ilimitada e infinitamente idéntica a sí misma. No pertenece a un solo tiempo espacio temporal, sino que forma parte de la misma esencia arquetípica del todo absoluto, del todo de la vida y del ser. Del universo, del absoluto totalitario de espaldas y que rebasa tanto el campo de la fantasía como el de la matemática. Es aquel a quien en algunas culturas se le llama el espíritu de YOG-SOTHOTH, el espíritu de los espíritus ocultos. Aquel a quien los cristianos de YUGO-SLAVIA llaman El-Del-Más-Allá, participase allí él, y los seles vapores de la nebulosa espiral representan con un símbolo inefable. Pero, en un instante los clarividentes comprenden cuán triviales y frías son todas las concepciones. Es aquel espíritu que espanta una ilusión colosal de sabiduría y comprensión que abre al Hombre que Conoce la Verdad nuevas horizontes y le prepara para contemplar una visión del cosmos que jamás había llegado al ser. Le trae consigo la comprensión de cuán estrecha y limitada es la visión de un mundo tridimensional, y que infinitas de las cosas existen además de las concepciones de abajo-arriba, de arriba-abajo y de izquierda-derecha. Muestra la pequeñez humana y despreciable de los dioses de la Tierra, con sus maquinaciones infernales y humanas y sus odios, celos, amores, vanidades, venganzas, sus apetencias de honores y sacrificios, y sus exigencias de que se les tribute una fe constante a toda sazón y en toda parte. Cada figura espacial no es más que el resultado de la intersección, en un punto, de una línea correspondiente que posee además otra dimensión, como el cuadrado resulta de la sección de un cubo, o el círculo de la de una esfera. El cubo y la esfera, con sus tres dimensiones, corresponden a su vez a la sección de otras figuras de cuatro dimensiones, que los hombres solo conocen por sueños y conjeturas. Y éstas, a su vez, son secciones de otras figuras de cinco dimensiones, y así sucesivamente, hasta llegar a la inalcanzable infinitud hipercúbica. El mundo de los hombres y de los dioses humanos es tan sólo una fase infinitesimal de un ser infinitesimal: la fase tridimensional de la realidad totalitaria que termina en la Primera Puerta, donde UNO-EN-TODO dicta sus sueños a las Primeras Puertas. Aunque los hombres la proclamaron como Única y auténtica realidad, y desde de él se levantó todo pensamiento sobre la existencia de un universo original de dimensiones múltiples, La Verdad consiste en todo lo contrario. Lo que llamamos Sustancia y realidad es solamente ilusión. El tiempo es ilusorio y no tiene principio ni fin. Es un espejo considerado como movimiento y causa de todo cambio. En realidad, el tiempo en sí mismo es una ilusión, porque, a excepción de la visión estrecha de los seles de dimensiones limitadas, no existen cosas tales como pasado, presente y futuro. Los hombres comprenden el tiempo en tanto que significa cambio. Pero el cambio también es una ilusión. Todo lo que fue, es y será, existe simultáneamente.





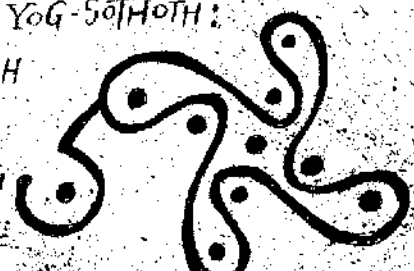
Aunque estas revelaciones escapan a la comprensión, son real y cierta a la luz de la realidad cósmica, fíjese que despierte toda perspectiva - espacial y toda visión estática. El asunto en las más profundas cuestiones filosóficas, El Hombre Que Conoce La Verdad del libro II de la serie, que impare toda concepción fragmentaria y parcelada. Lo que los habitantes de las dimensiones de otras dimensiones llaman cambio, no es más que una simple función de sus concepciones, las cuales contemplan el mundo desde diversos ángulos cósmicos. Las figuras que se obtienen al seccionar un cuerpo parecen variar según el ángulo del plano que lo secciona, es decir, el abuelo, la ellipse, la elíptica, o la hiperbolica, sin que el cuerpo experimente cambio alguno. Del mismo modo, los aspectos locales de una realidad inmutable e infinita parecen cambiar con el ángulo cósmico de observación, los débiles seres de las mundos inferiores son esclavos de esta diversidad de ángulos de concepción, ya que, aparte alguna rara excepción, no llegan a abandonar los límites de sus propios seres sellados por misterios prohibidos, han logrado una ínfima parte de ese dominio, conquistando de este modo el tiempo, y el cambio. Pero las entidades que habitan más allá de las Puertas dominan todos los ángulos, y pueden contemplar a voluntad, ya las múltiples de facetas distintas del cosmos, y su forma fragmentaria y seccionada del cambio, ya la inmutable totalidad, no se altera por perspectiva alguna. Todas las etapas de los seres pertenecientes a dimensiones limitadas y todas las fases evolutivas de cada uno de esos seres, son meras manifestaciones de un ser atemporal y eterno. Cada ser aislado - niño, padre, abuelo, y así sucesivamente, y cada fase evolutiva de un ser, es un ser atemporal y eterno, solo una de las infinitas facetas de ese mismo ser atemporal y eterno, distinguido por una variación del ángulo de la concepción, pero que lo es todo. Para pensar en todas sus edades y todas sus manifestaciones, humanas, prehumanas, terrestres y extraterrestres, no son sino meras facetas de la misma persona, última y eterna, exterior al espacio y al tiempo, proyecciones fantasmáticas diferenciadas únicamente por el ángulo con que el plano de la conciencia había incidido en cada caso sobre el atemporal eterno. Una ligera modificación del ángulo puede convertir al padre de hoy en niño de ayer, a un ser humano en uno de aquellas entidades dimorfas que habitan en la alcaica HYPERBOREA y acaban al genio y fantasma ISATHOGUA, tanto a ARCTURUS, a la persona terrestre en un apéndice temporal y rudimentario, morador del propio KYTHAMIL, o incluso en las criaturas aún más remotas de las transgalácticas STRONTI, o en una conciencia etérea y tetradimensional de un continuo espacio-temporal aún más antiguo, o en una mente vegetal del futuro, habitantes de un cometa radiactivo de órbita inconcebible. Y así sucesivamente en infinitos ciclos cósmicos.

YOG-SOTHOTH

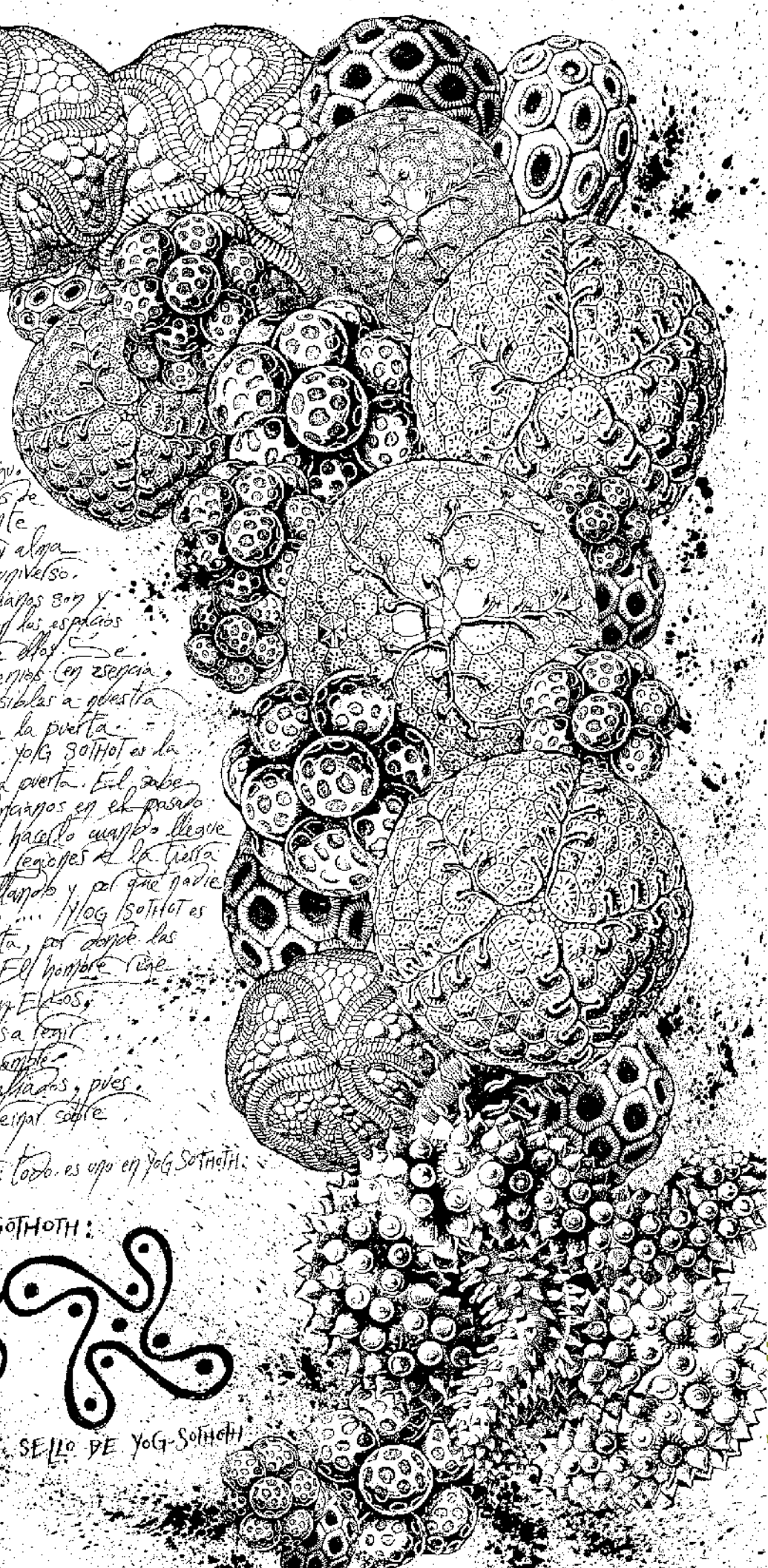
No debe pensarse que
 el hombre es el más antiguo
 o el último de los seres de
 la tierra, ni que semejante
 combinación de células y alma
 se pasea sola por el universo.
 Los Aquarianos eran, los Aquarianos son y
 los Aquarianos serán. No es los espacios
 que conocemos, sino entre ellos
 pasean seres y organismos en esencia,
 sin dimensiones e invisibles a nuestra
 vista. YOG-SOTHOTH conoce la puerta.
 YOG-SOTHOTH es la puerta. YOG-SOTHOTH es la
 llave y el guardián de la puerta. Él sabe
 por donde entrarán los Aquarianos en el pasado
 y por donde volverán a hacerlo cuando llegue
 el momento. Él sabe que legiones de la tierra
 hallaron, donde sin ver hallaron y por que nadie
 puede verlo en su avance. YOG-SOTHOTH es
 la llave que abre la puerta, por donde las
 espesas se evaporarán. El hombre tiene
 ahora que antes respirar. Ellos,
 pero pronto volverán ellos a respirar
 donde ahora fue de hombre.
 Aquarianos, pueriles y confusos, pues
 saben que volverán a respirar sobre
 la tierra.
 Pasado, presente, futuro: todo es uno en YOG-SOTHOTH.

INVOCACIÓN A YOG-SOTHOTH:

Y'AI'NG'NGAH
 YOG-SOTHOTH
 H'EE-L'GEB
 F'AI THRODOG
 UAAAH
 OGTHROD AI'F
 GEB'L-EE'H
 YOG-SOTHOTH
 'NGAH'NGAI'Y
 ZHRO

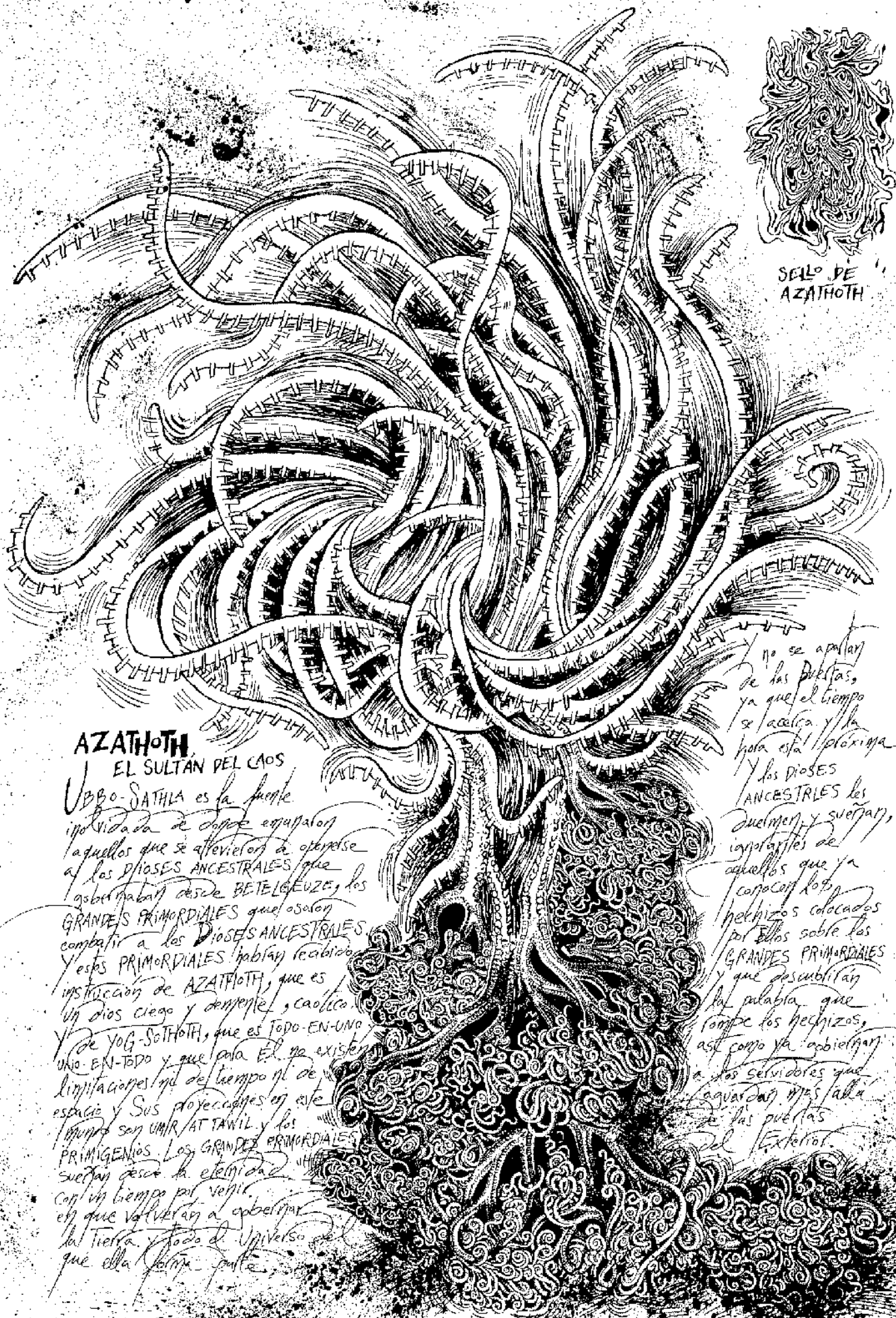


SELLO DE YOG-SOTHOTH





SELO DE AZATHOTH



AZATHOTH

EL SULTAN DEL CAOS

YUBBO-SATHLA es la fuente
 ignorada de donde emanaron
 aquellos que se atrevieron a oponerse
 a los DIOS ANCESTRALES que
 gobernaban desde BETELGEUSE, los
 GRANDES PRIMORDIALES que osaron
 combatir a los DIOS ANCESTRALES.
 Y estos PRIMORDIALES habían recibido
 instrucción de AZATHOTH, que es
 un dios ciego y demencia, caótico
 y de YOG-SATHOTH, que es TODO-EN-UNO
 UNO-EN-TODO y que para El no existen
 limitaciones ni de tiempo ni de
 espacio y sus proyecciones en este
 mundo son UMIR ATTAWIL y los
 PRIMIGENIOS. Los GRANDES PRIMORDIALES
 sueñan desde la eternidad
 con un tiempo por venir
 en que volverán a gobernar
 la tierra y todo el Universo que
 que ella forma parte.

no se apartar
 de las puertas,
 ya que el tiempo
 se acerca y la
 hora está próxima
 y los DIOS
 ANCESTRALES les
 duermen y sueñan,
 ignorantes de
 aquellos que ya
 conocen los
 hechizos colocados
 por ellos sobre los
 GRANDES PRIMORDIALES
 y que descubrieron
 la palabra que
 rompe los hechizos,
 así como ya habían
 a sus servidores que
 aguardan más allá
 de las puertas
 del Exterior.

NODENS GRAN SEÑOR DEL ABISMO

Dios Arquetípico que cruza el tiempo y el espacio montado en su collar de concha marina alastrado por monstruos sobrenaturales. Visita periódicamente la TIERRA para ayudar a los humanos en su lucha contra los PRIMIGENIOS. Sus más fieles ayudantes son los ANGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE.



SELLO DE
NODENS



SELLO DE
SHUB-NIGGURATH

INVOCACIÓN:

IA! IA! SHUB-NIGGURATH!
YA-R'LYEH!
N'GAGI N'BULU BWANA N'LOLO!
YA, YO! N'GAGI N'BULU BWANA M'LOLO!
IA! SHUB-NIGGURATH!

SHUB-NIGGURATH

Es la Señora de los Pinosques,
incluso... y las ofrendas de los hombres
de LENG... por lo que desde las laberintos
de la noche hasta las voladuras del
espacio, y desde las voladuras del espacio
hasta las abigarras de la noche, se
siempre captadas las alabanzas del
GRAN CTHULHU, de TSATHOGGUAH, y de
Aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado.
Y es siempre captadas sus alabanzas,
y disfrute siempre de la abundancia
la CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES con
su millar de fetores. IA! SHUB-NIGGURATH!
Y he aquí que la Señora de los
Pinosques, siempre... siete y nueve,
debacon las pelotas de dixix...
le tributa a Aquel que está en la
voladura del espacio, AZATHOTH, Aquel
de quien nos han enseñado a través (ellas)...
sobre las alas de la noche más allá
del espacio y quejo más allá del...
Apel a quien YUGGOTH es el hijo
propio que fueran edo en el...
éfel al borde del círculo exteñol...



NYARLATHOTEP

EL CAOS REPTANTE

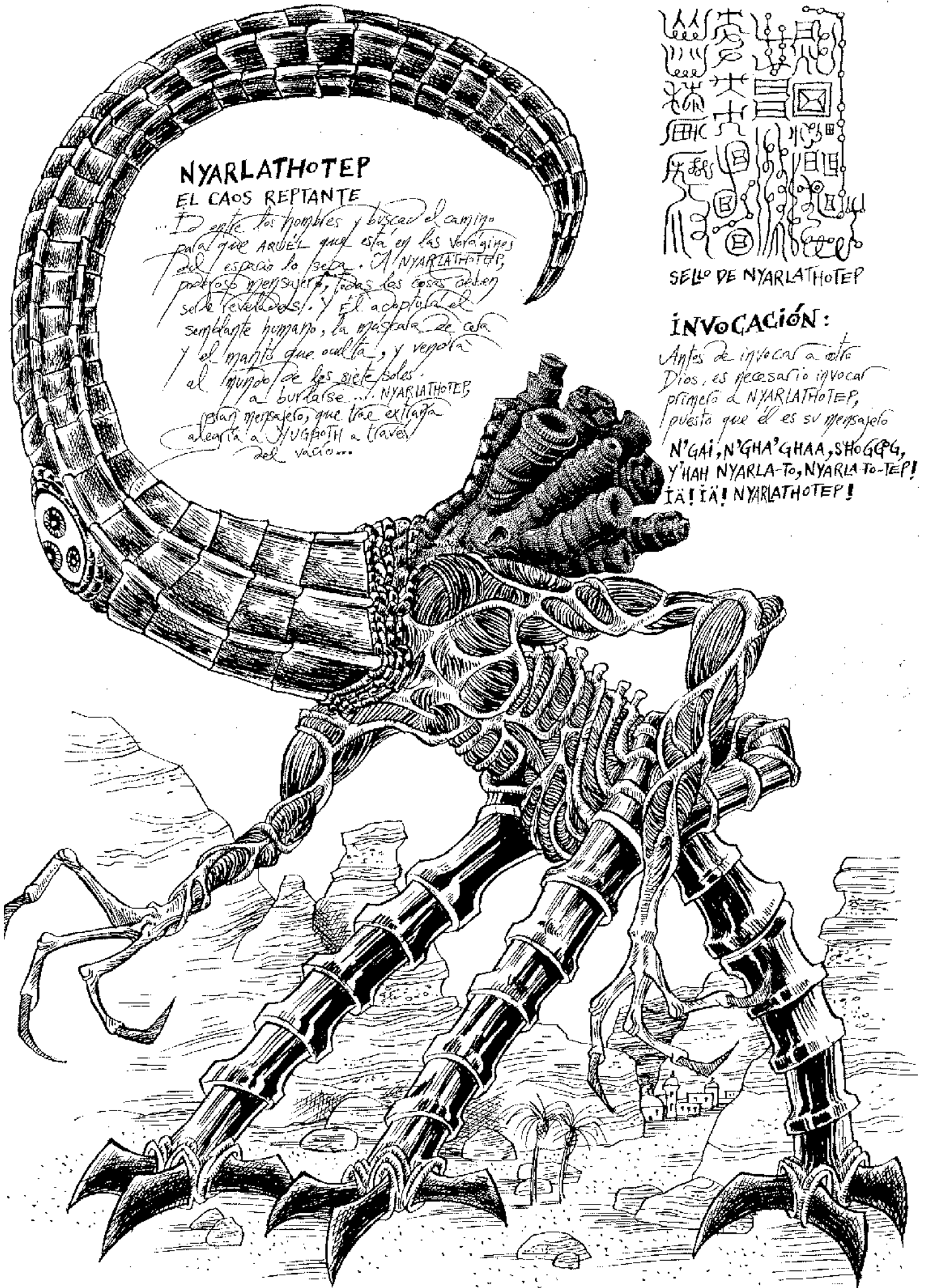
... Entre los hombres y buscad el camino
fatal que ARUEL que está en las volutas
del espacio lo sella. A NYARLATHOTEP,
profoso mensajero, todas las cosas os
sede reveladas. Y si el aceptada el
semblante humano, la máscara de cera
y el manto que oculta, y venida
al tiempo de las siete soles
a burlarse... NYARLATHOTEP
blan mensajero, que trae extraja
aleoría a YUGPOTH a través
del vacío...

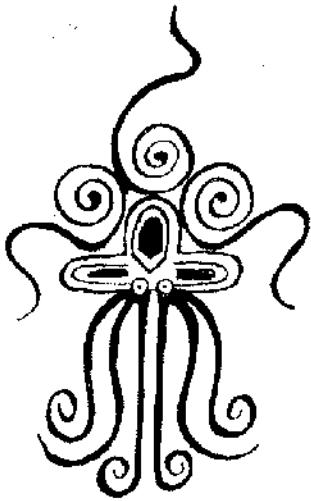


SELLO DE NYARLATHOTEP

INVOCACIÓN:

Antes de invocar a este
Dios, es necesario invocar
primero a NYARLATHOTEP,
puesto que él es su mensajero
N'GAI, N'GHA'GHAA, SHOGG'G,
Y'HAH NYARLA-TO, NYARLA-TO-TEP!
IA! IA! NYARLATHOTEP!





SELO DE CTHULHU

CTHULHU

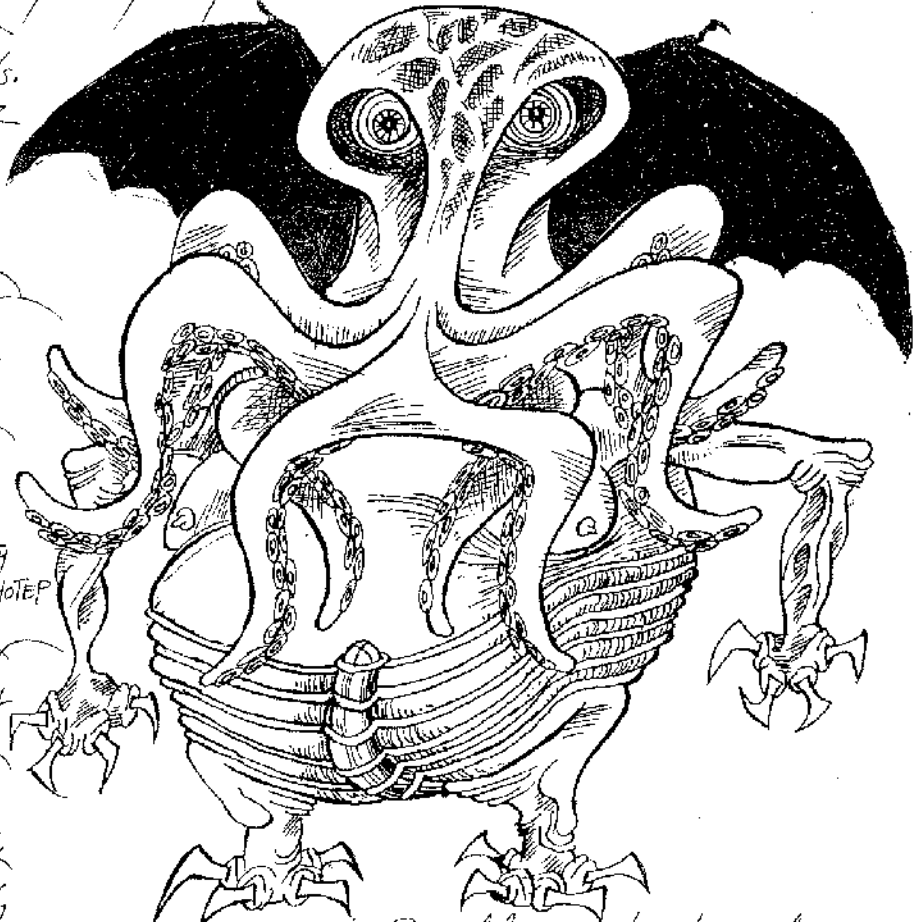
INVOCACIÓN:

IA! IA! CTHULHU FHTAGN!
PI'NGLUI MGLW'NAF CTHULHU
R'LYEH WGAH-NAGL FHTAGN!
IA-R'LEH! CTHULHU FHTAGN! IA! IA!

Y sucedió lo que habían anunciado los ANTIGUOS, que EL fue tomado por AQUELLOS a LOS que había Desafiado, los Cuales le arrojaron al Último Abismo del Mar y Le dieron por morada

la torre, cubierta de corales y moluscos, que se alza en las lujas de R'LYEH la Ciudad Simétrica, y está sellada por el Sello Ancestral. Mas EL se rebeló contra los que así lo habían enajenado y su colera despertó a de ELLOS, que descendieron sobre EL por segunda vez y le impusieron la semejanza de la Muerte. EL ya quedaba sumergido en la torre, bajo las aguas, y ELLOS han resaca al lugar donde venían, pero ELLOS lo llaman ELYU-VHO y está entre las estrellas.

Desde allí miraba la tierra cuando el tiempo en que las hojas caen hasta el tiempo en que el labrador vuelve a sus campos. Y EL permanecía sereno en su Casa de R'LYEH, hacia la cual acudieron sus esclavos, yacaron y con arneses esbozados, y allí aguardan su despertar, pues ellas carecen de poder para tocar el SIGMO ANCESTRAL y tener su poder, mas no ignoran que el ciclo se ha de cumplir y EL será libre una vez más para volver a abrazar la tierra y mal de ella su REINO y girar su último desafío a los DIOS ANCESTRALES. Ya sus hermanos sucedió como a EL, que LOS (comparan) AQUELLOS a LOS que habían Desafiado, los CUALES los arrojaron al cielo. AQUEL-QUE-NO-PUEDENOMBRARSE fue lanzado al Espacio Exterior, más allá de las estrellas, y los OTROS también fueron desterrados y la TIERRA quedó libre de ELLOS. Y LOS-QUE-VIVIERON con apariencias de TORRES DE FUEGO retornaron al lugar donde venían y nadie los vio más. Y en toda la TIERRA vino la paz y no fue interrumpida. Mas sus esclavos se leñen y camuflados en secreto para liberar a los PRIMORDIALES, y esperar a que el propio hombre descubra los secretos y penetre en lugares prohibidos y abra la puerta. Entonces retornan con ELLOS y en este Día del Gran Retorno será liberado CTHULHU de bajo el Mar y EL-QUE-NO-PUEDENOMBRARSE Nopda de su Ciudad y repita SHUB-NIGGURATH y multiplicará su espíritu y NYARIATHOTEP llevará la Palabra a todos los PRIMORDIALES y CTHUGHA cepita con su Mano sobre quien se oponga a EL y el idiota, admente y cargo de AZATHOTH se alzata del canto del Mundo conice toda os Caos y Destrucción y YOG-SOTHOTH venida con sus esclavos y ITHAGUA valvosa a caminar y juntos tomarán posesión de la tierra y de cuantos seres vivos la pueblan y se preparan para combatir con los DIOS ANCESTRALES



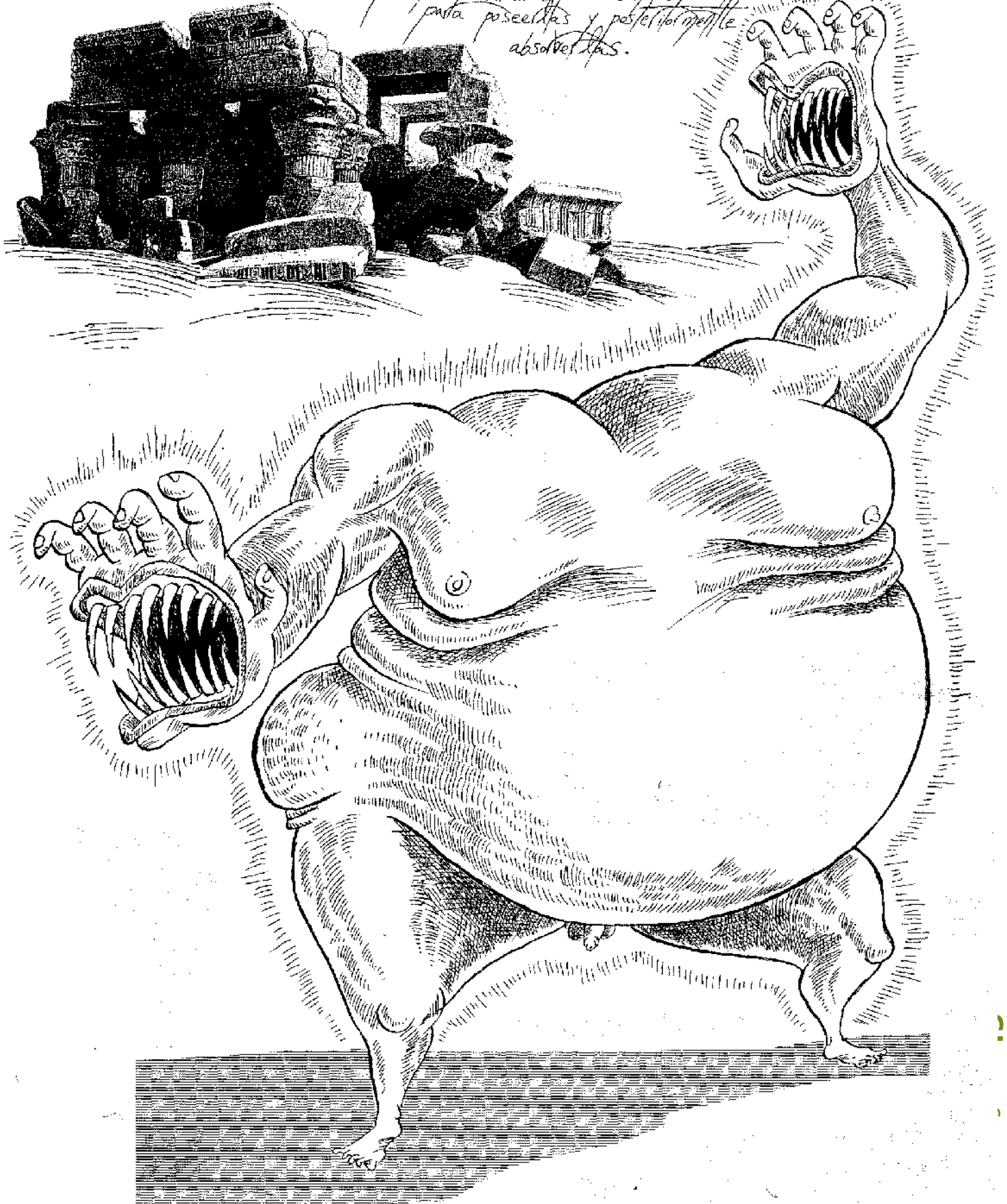
CTHULHU es un monstruo de perfil vagamente antropomórfico, con cabeza serpentina a la que un pedo cuya cara lleva una masa de tentáculos. Un cuerpo con escamas, de aspecto grueso. Tiempos grasas en manos y pies y alas largas y estrechas de las... visto baboseando y constituido si verne impropio a gelat, pose en el resto poral... caminata como una brujería bamboleante.

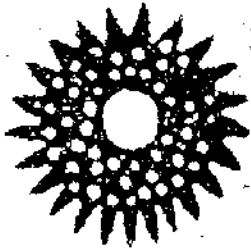
SELO DE
Y'GOLONAC



Y'GOLONAC

Vive bajo tierra entre unas enojadas vigas,
amplia, abotargada y acéfala, uñada una terrible
fluorescencia. Espume y despuño, cog babeando las botas en
sejdas manos, busca neuroticamente y con paso tambaleante,
personas deliradas por el mal y el pecado
para poseerlas y postelibriarlas:
absolverlas.





SELO DE CTHUGHA

Para invocar a CTHUGHA hay que repetir esta
lejanía tres veces cuando la estrella FOMALHAUT
está sobre el horizonte:

PH'NGLUI MGLW'NA FH
CTHUGHA FOMALHAUT
N'GHA-GHAA NAF'L THANG!
IA! CTHUGHA!

CTHUGHA

Su enorme masa de fuego
variable cambia continuamente
de forma. Vive en glaciares
polar de la estrella de FOMALHAUT.
Los vampiros de fuego son sus fieles
servidores. Se le considera el fuego
elemental. Es uno de los más
asustos y temidos PRIMIGENIOS.

HASTUR

EL INNOMBRABLE

Es Aquel cuyo Nombre No
Debe Ser Pronunciado.
Viaja a través del espacio.
Su culto es bastante común
en la TIERRA, y los
abominables TCHO-TCH
son algunos de sus
agentes.



SELLO DE HASTUR

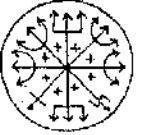




ITHAQUA EL WENDIGO
EL QUE CAMINA EN EL VIENTO

Acepta en las yelmos, si quiere a los viajeros y de vientos los consiga. A sus víctimas se les regocilla meses o semanas después, medio estalladas como si hubiesen caído de una gran altura, faltando las partes importantes del cuerpo, como el cerebro y el resto central con expresiones de haber sufrido un ippismo del.

TALISMÁN
PROTECTOR
DURANTE
LOS VIAJES



ZOTH-OMMOG

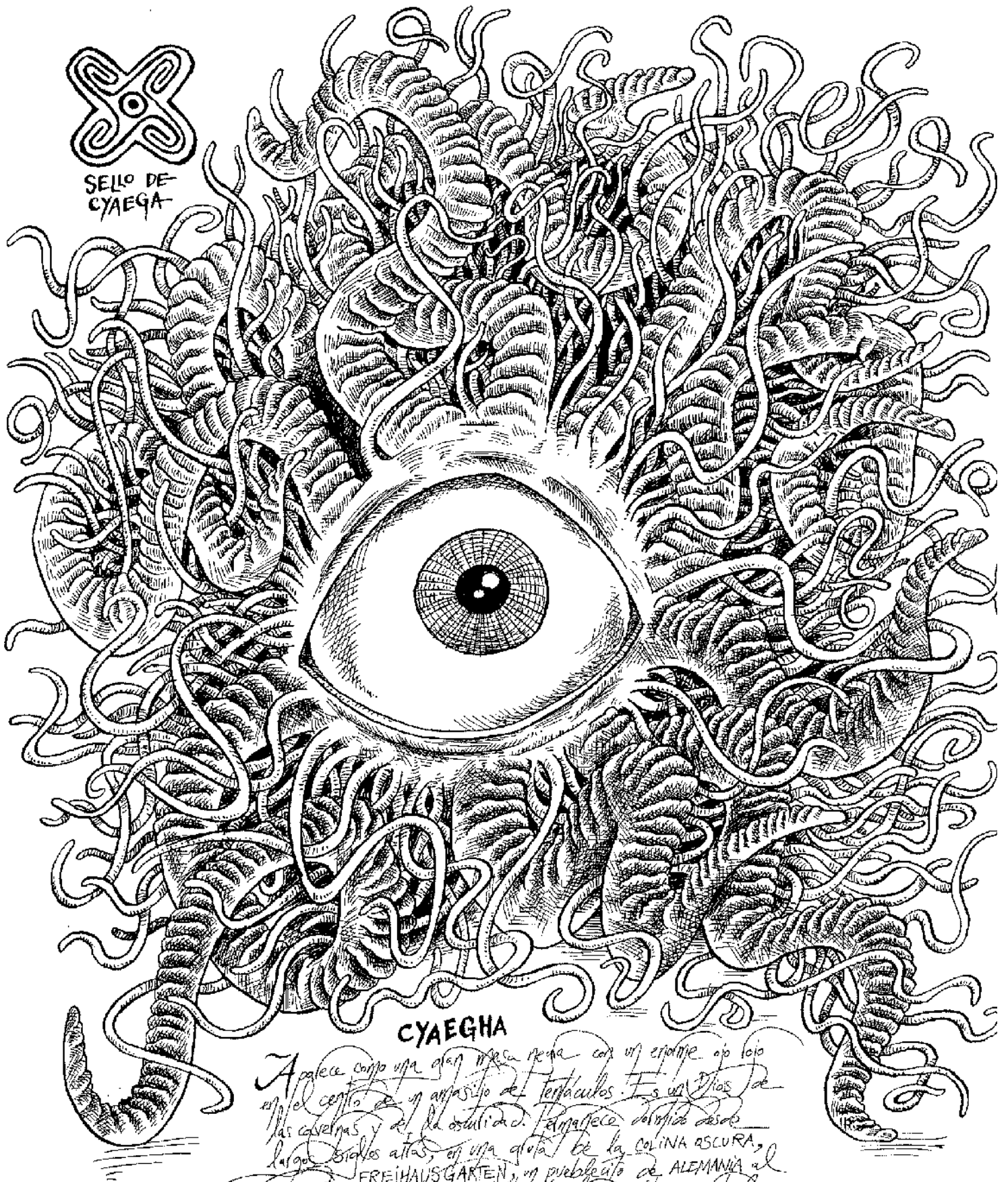
Sobre su cuerpo cóncavo sobresalen miles de gruesas tentáculos dispuestos como una estrella de mar. De su cabeza de lagarto sale una agitada masa de tentáculos que no cesan de moverse. Se manifiesta con la ayuda de las estatuas que lo representan, llamando a los humanos a través de sus sueños. Cuando una persona posee una de sus estatuas, él aparece en sus sueños con visiones que significan a ZOTH-OMMOG. De esta manera consigue nuevos adeptos a su abominable culto.



SELLO DE ZOTH-OMMOG



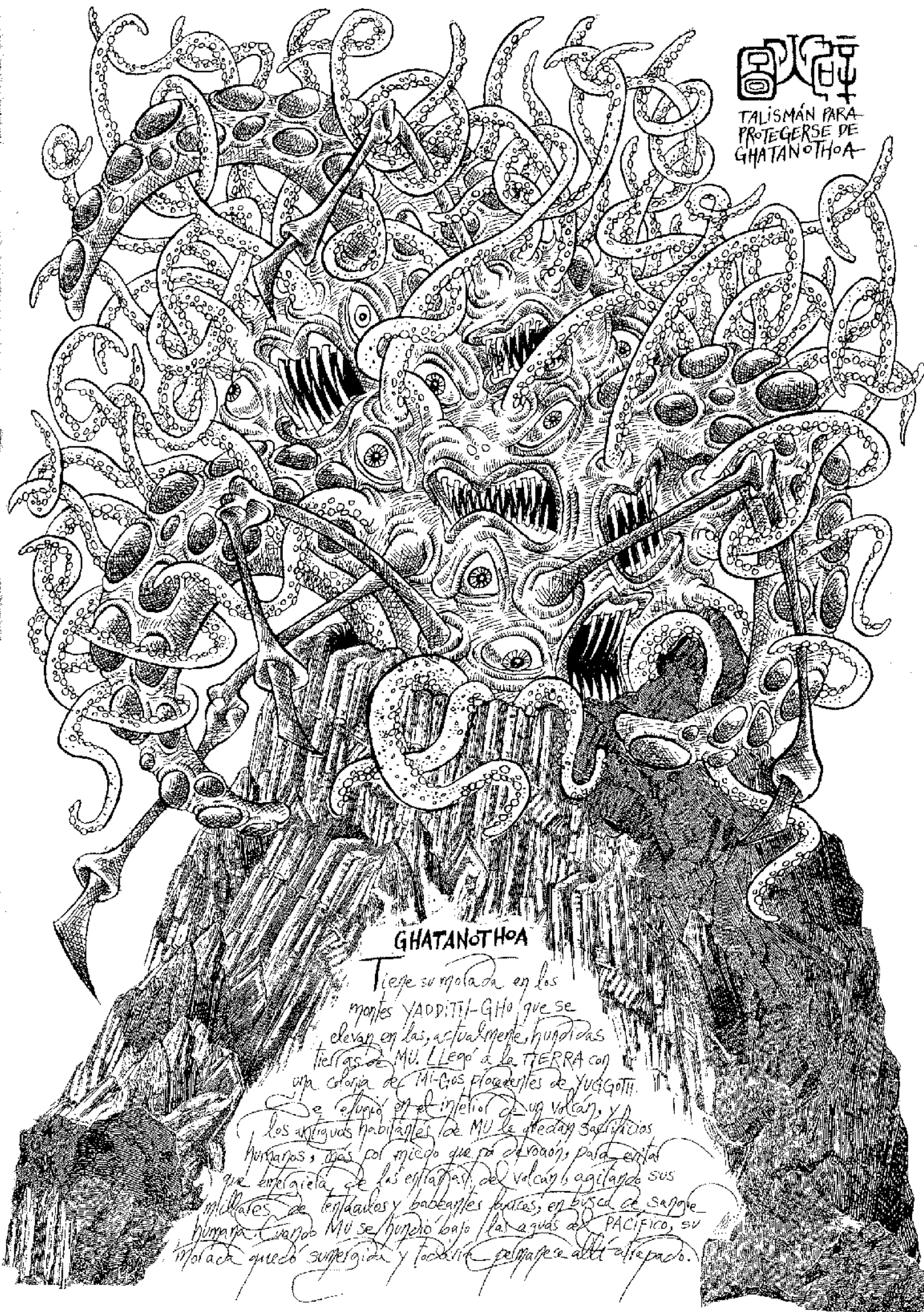
SELO DE
CYAEGA



CYAEGA

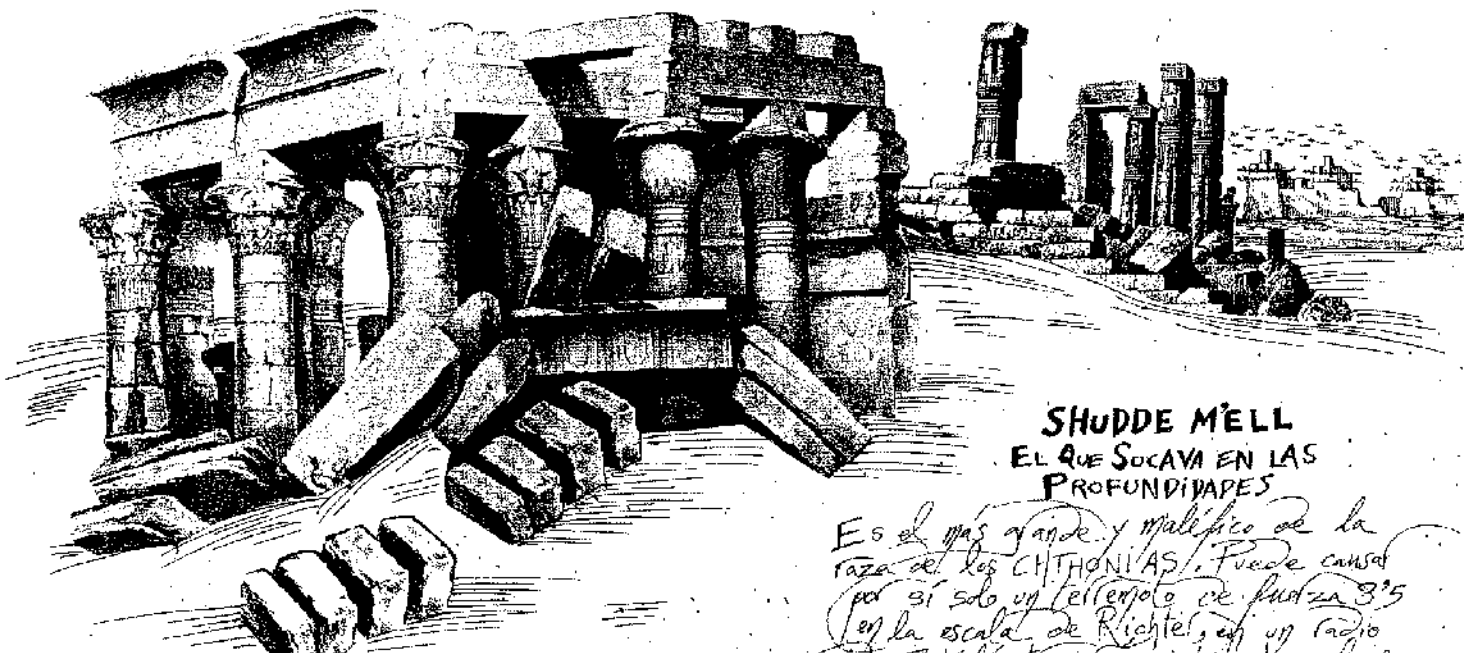
Aparece como una gran masa negra con un enorme ojo lo
en el centro de un amasijo de tentáculos. Es un Dios de
las cavernas y del olvido. Aparece después desde
largos siglos atrás, en una gruta de la colina oscura,
cerca de FREIHAUSGARTEN, un pueblito de ALEMANIA al
que sus habitantes sus habitantes le ofrecen culto con rituales
de sacrificios humanos. Este un extraño poder hipnótico
sobre sus devotos y gracias a sus cerebros ellos conserva su
poder y su vitalidad en espera del día que despertará
para sembrar de nuevo el terror.


TALISMÁN PARA
PROTEGERSE DE
GHATANOTHOA



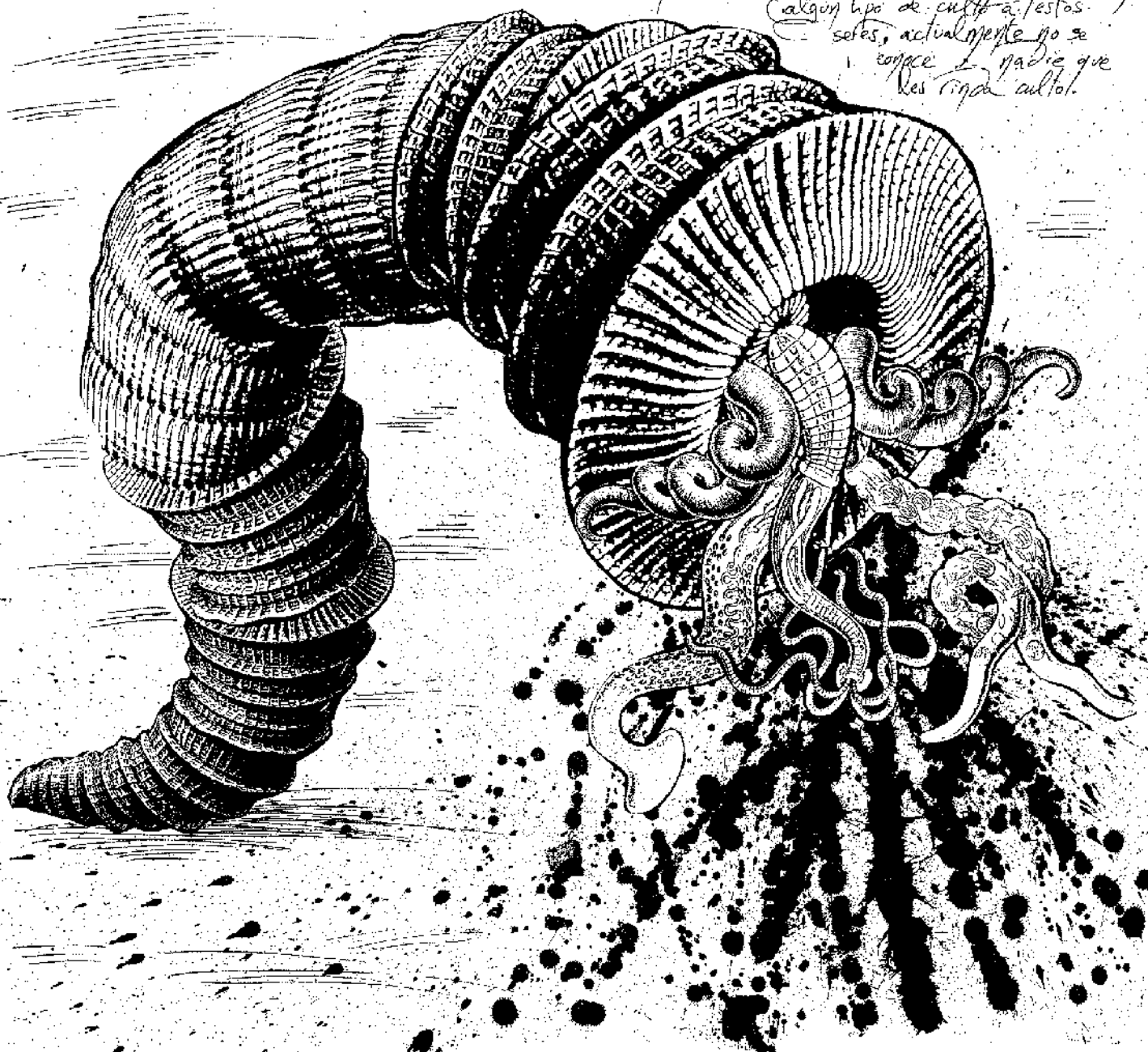
GHATANOTHOA

Tiene su morada en los montes YADDITI-GHO que se elevan en las, actualmente, húmedas tierras de MU. Llegó a la TIERRA con una colonia de MI-GUAS florecientes de YUGGOTH. Se refugió en el interior de un volcán, y los astros habitantes de MU le ofrecían sacrificios humanos y aves con miedo que por devoción, para evitar que explotara, de las estalladas del volcán, agitara sus mellares de tentáculos y babeantes fauces, en busca de sangre humana. Cuando MU se hundió bajo las aguas del PACÍFICO, su morada quedó sumergida y todavía permanece allí atrapado.



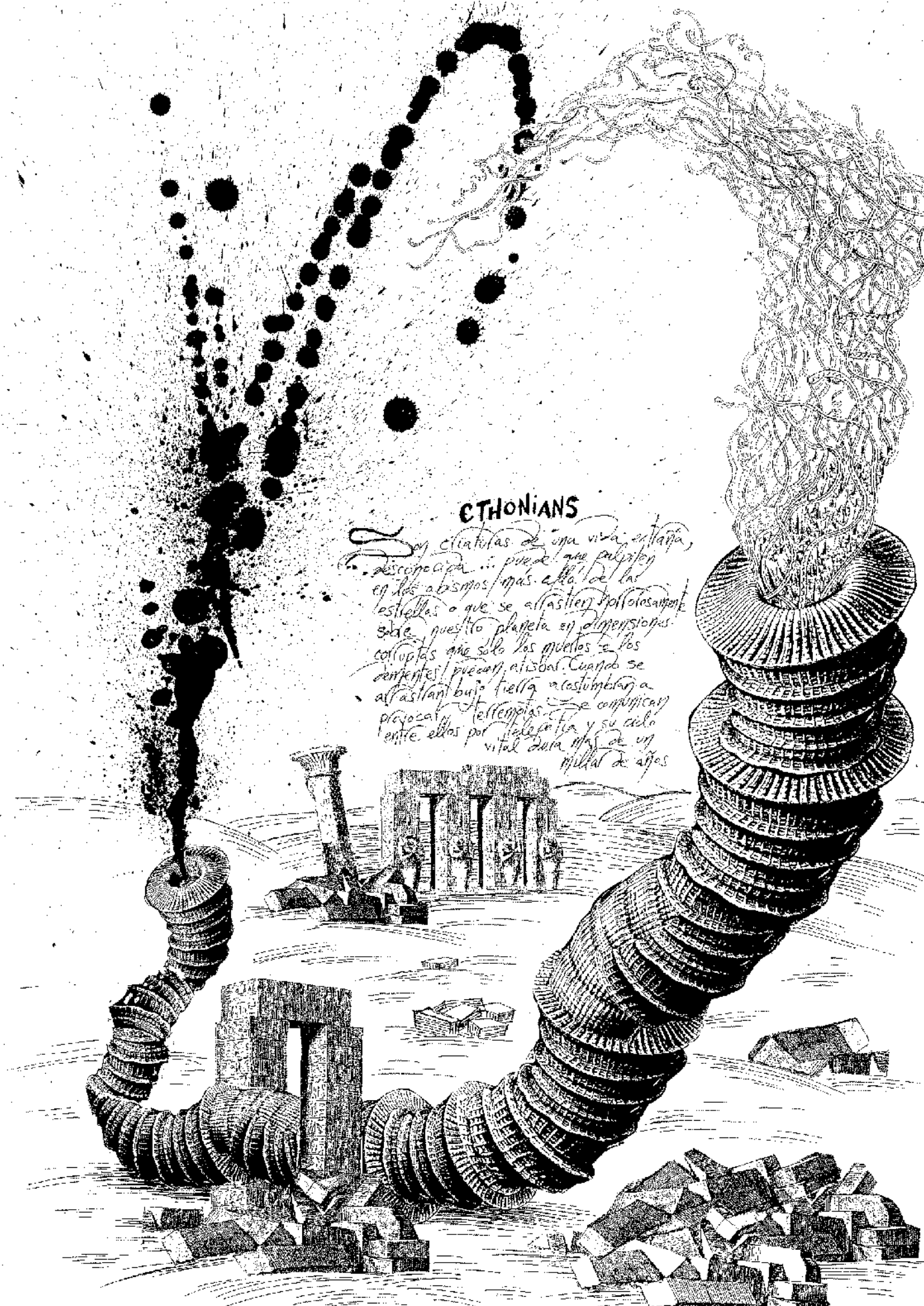
SHUDE M'ELL
EL QUE SOCABA EN LAS
PROFUNDIDADES

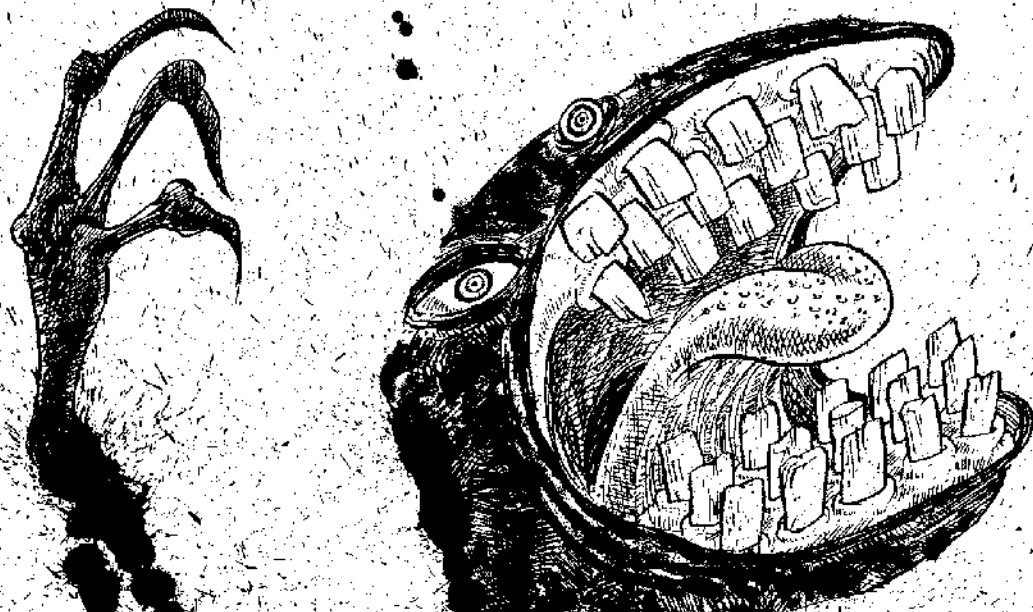
Es el más grande y majestuoso de la
raza de los CHTHONIANS. Fue destruido
por sí solo un terremoto de fuerza 3.5
en la escala de Richter, en un radio
de 7 Kilómetros. Si bien hay alguna
referencia de antiguas culturas (que practicaban
algún tipo de culto a estos
seres, actualmente no se
conoce la raíz que
les rige a ellos.



ETHONIANS

Las etnias de una vida entera,
descienden... por el que palpitan
en los abismos más allá de las
estrellas o que se afastien por los
sobre nuestro planeta en dimensiones
colosales que solo los muertos y los
demonios pueden alcanzar. Cuando se
afastian bajo tierra acostumbrada
provocan terremotos y complican
entre ellos por telepatía y su celo
vital dura más de un
militar de años





SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUA

...encontraron unas singrieras seles
pues os que se deslizaran por
cañales de piedra y que
acababan imitando del opice y
bocallo de TSATHOGGUA. Elan
masas amargas de fajas geala
y viscoso que necesitaban
diversas formas segun
sus propósitos.



SELO DE
TSATHOGGUA

fragmento de su ritual:

N'GGAH-KTHN-Y'HHU!
CTHVAAT'LH GUP R'LHOB
G'TH'GG IGH THOK!
G'LLH-YA, TSATHOGGUA!
Y'KN'NH, TSATHOGGUA!

TSATHOGGUA

Habita en el valle profundo de N'KAI,
donde el agua plateada corre de Saitopo
su cuerpo labrado de batallas peludas
con cabeza de saón y orejas de molochelano,
siente sacabucheando con una espada
y apacha boca abullolada de caribias
dientes. Siempre martiriza
los ojos semipalidos (al las simpatias
delmit, a la
espada de
cortar a los
victimas que
sus flechas le
afectan en
sacrificio.



CHAUGNAR-FAUGN

Esta tipo de animal cratista tiene un repulsivo parecido a un elefante con cabeza humana. Pasa la mayor parte del tiempo inmóvil, dentro de una caverna de la MESETA DE TSANG, y solo se levanta de posición para devorar a las víctimas que le ofrecen sacrificios. Cuando viene a la TIERRA, la forma típica es la de una rana gigante y usa de tejido de estos anfibios para crear los MIRI-NIGRI. Fabricados por los EVOS, éstos se aparean con los primeros humanos y crearon una híbrida raza de erizos conocida como las abominables TCHO-TCHO.



SELLO DE CHAUGNAR-FAUGN



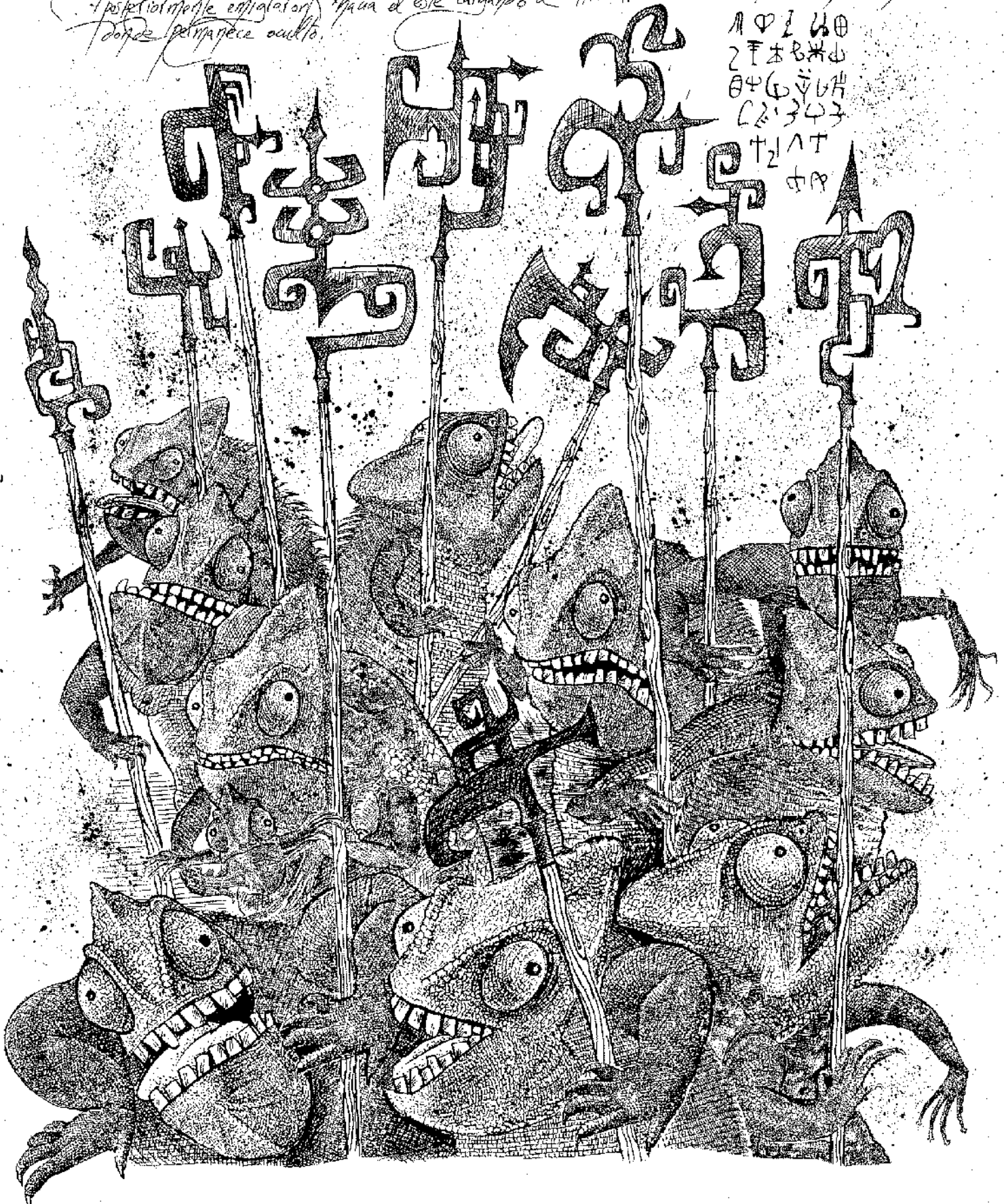
Una profecía dice que un día vendrá que un BLANCO ACCLITO se lo llevada a una lejána y nueva tierra, y en esta nueva tierra podrá comer hasta devorar el universo entero.

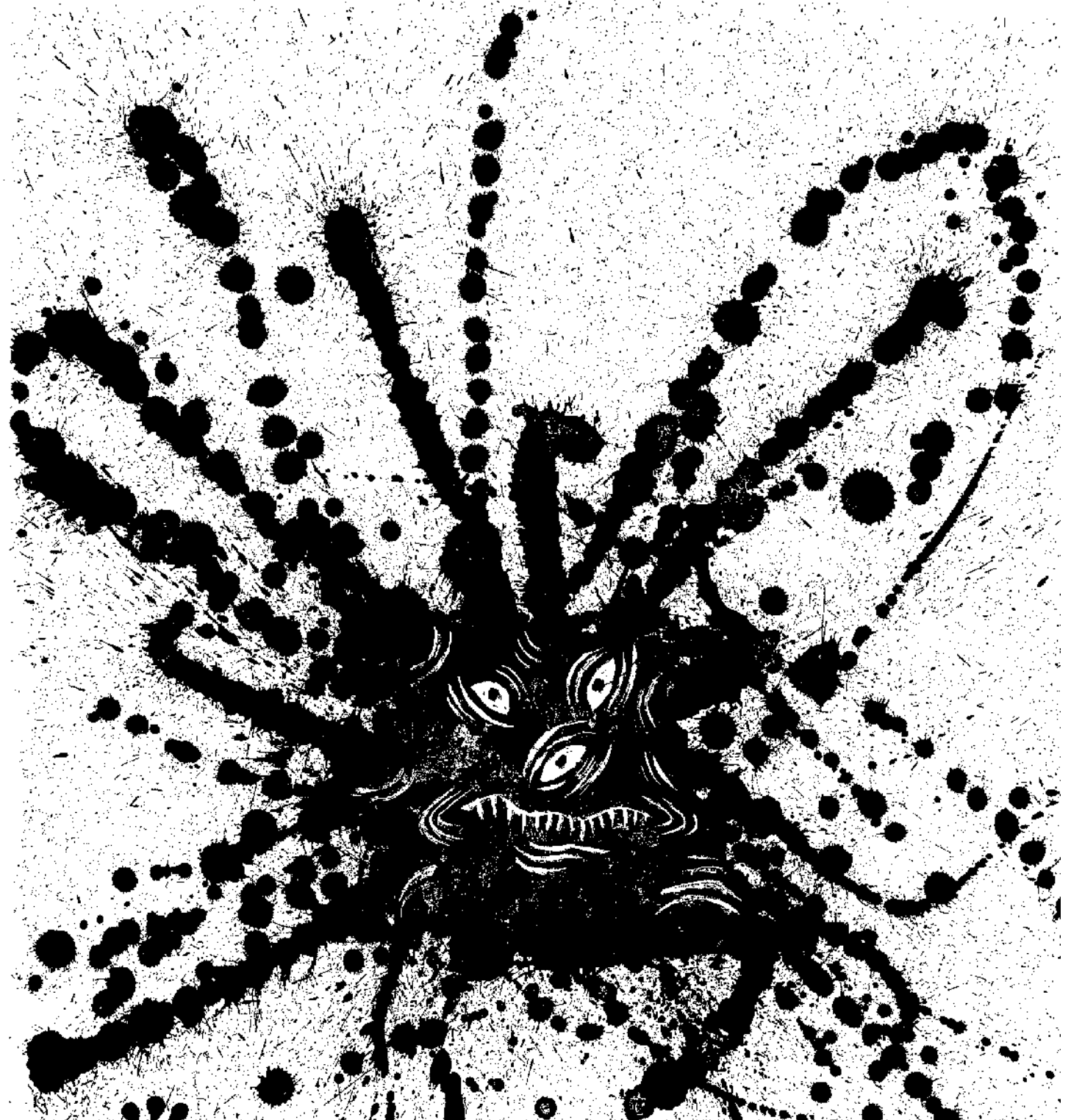


LOS ABOMINABLES TCHO-TCHO

Mitad humanos mitad monstruos. y a veces es el resultado del apareamiento de las
 reptiles MIRA NIGRI con los primates seles huminos. y devotos de CHAUGNAR FAUGN pero
 también adoran a SHUB-NIGGURATH y a HASTUR. Practican el capitalismo así como ellos
 desahagables rituales los cuales, nunca nadie, les ha sido permitida copocallas. sus desgraciados
 métodos de agricultura les proporcionan abundantes cosechas. Habitan en las PIRINEOS, pero
 posteriormente emigraron hacia el este llegando a CHAUGNAR FAUGN hacia su nueva meta
 donde permanece oculto.

M O I U O
 Z F B J W
 0 4 6 5 6 H
 C 2 3 4 3
 T 2 A T
 0 1 9





SÍMBOLO PARA
INVOCAR A NYOGTHA

NYOGTHA, AQUEL QUE NO DEBERÍA EXISTIR

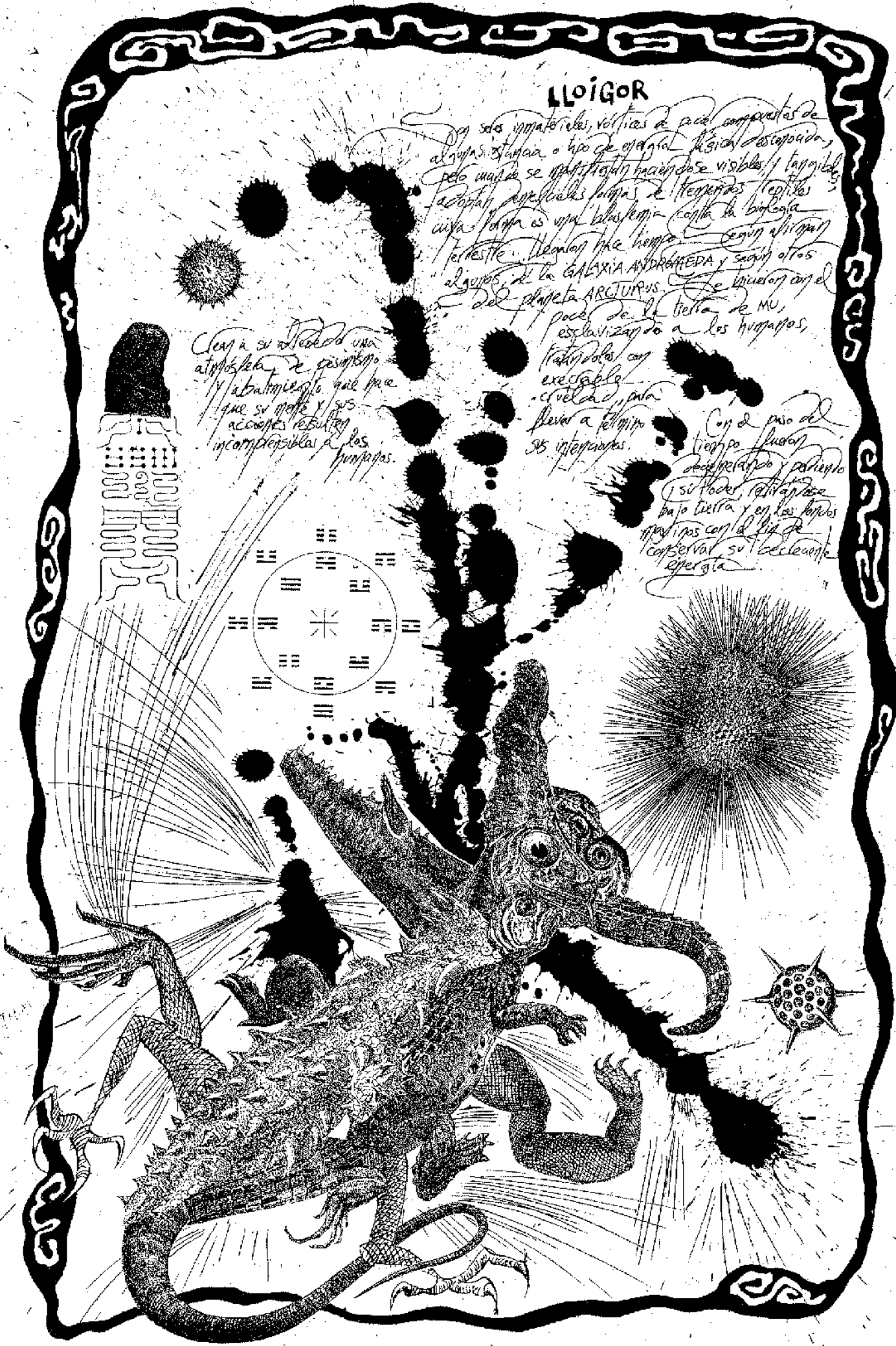
Habita viscosamente en las entrañas de nuestra planeta.
Es una especie magicha de oscuridad, indecible que
se alimenta por las cavernas subterráneas empujando a
voluntad tentáculos y serpiente podas.

LLOIGOR

En sus inmateriales, volutas de pura compuestas de
algunas estancias o tipo de orgánica física o escopada,
pero cuando se aglutinan haciéndose visibles, y tangibles,
aceptan aquellas formas de Menegras reptiles
cuya forma es una blasfemia contra la biología
terrestre. Llegaron hace tiempo según algunas
algunas, de la GALAXIA ANDRÓMEDA y según otros
de la planeta ARCTURUS. Se burlaron con el
poco de la tierra de MU,
esclavizando a los humanos,
trápidos con
execrable
civildad, para
llevar a término
sus intenciones.

Creó a su alrededor una
atmósfera de caos y
abatimiento, que fue
que su mente y sus
acciones resulten
incomprensibles a los
humanos.

Con el paso del
tiempo fueron
decepcionados y perdieron
su poder, retirándose
bajo tierra y en los lugares
más profundos del planeta
conservar su bestialidad
esperando.



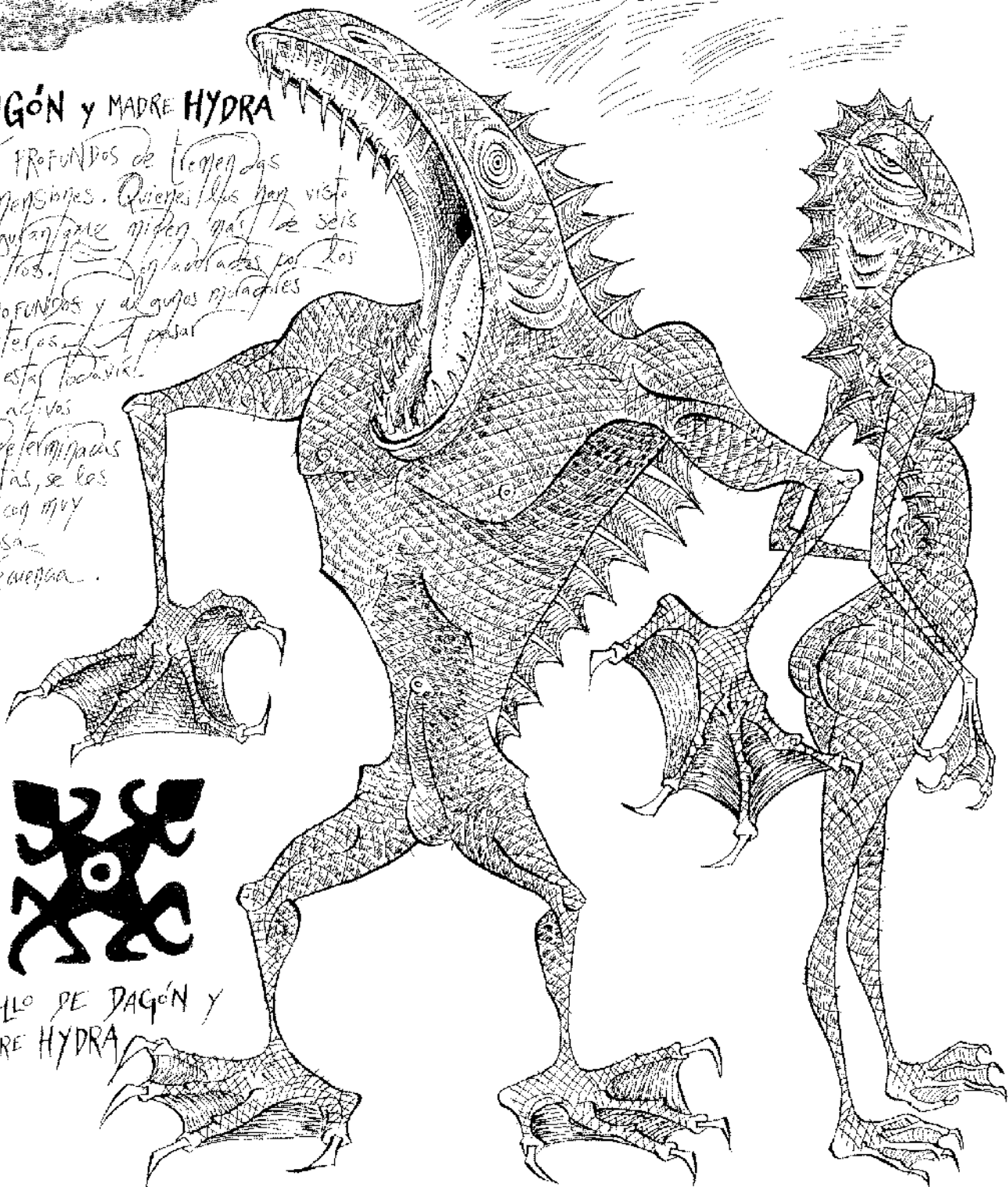


DAGÓN y MADRE HYDRA

Son PROFUNDOS de las grandes dimensiones. Quienes los han visto aseguran que miden más de seis metros. Se encuentran por los profundos y al guiso maldades costeros. A pasar de estas localidades muy activas en determinadas costas, se los ve con muy escasa frecuencia.

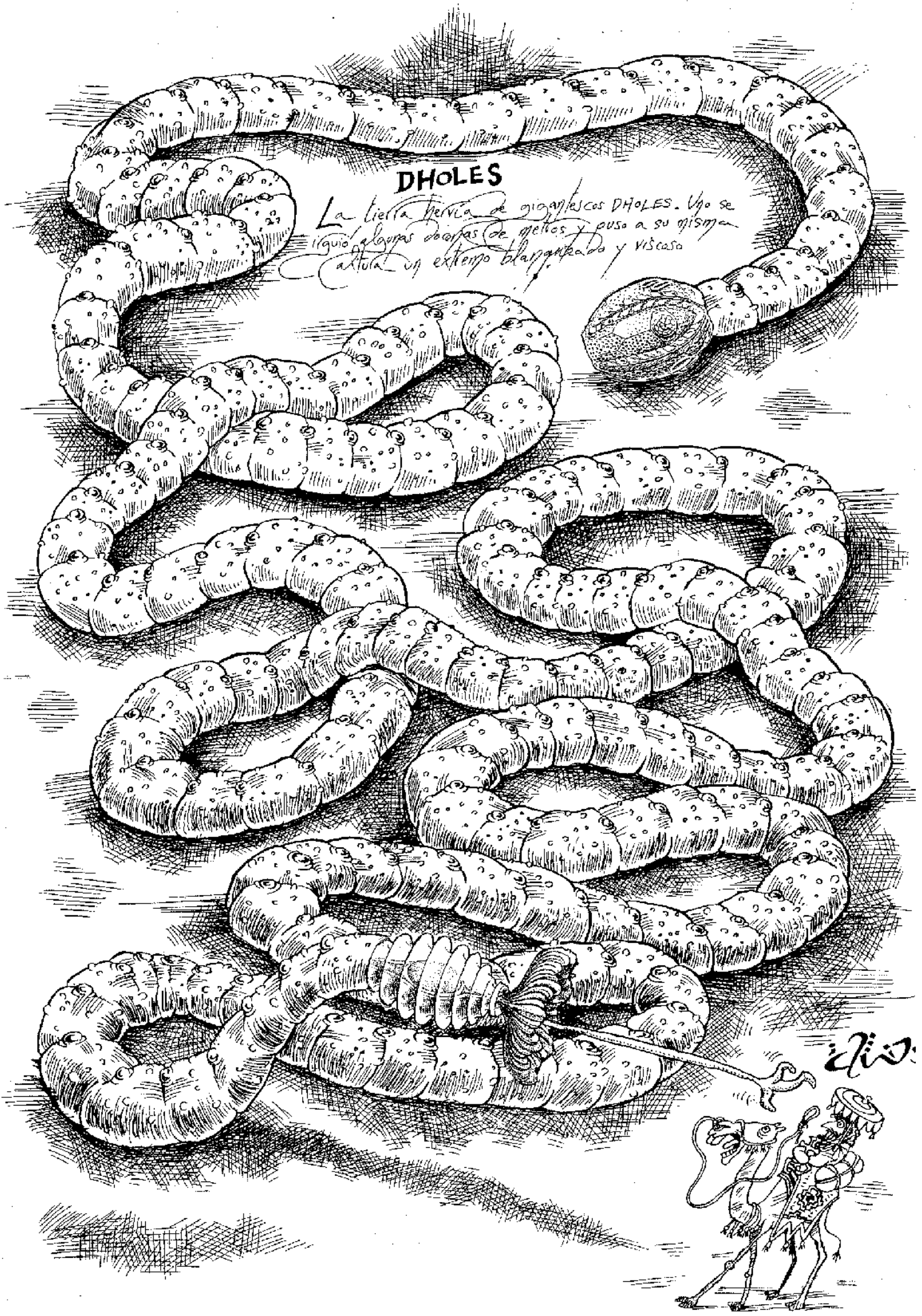


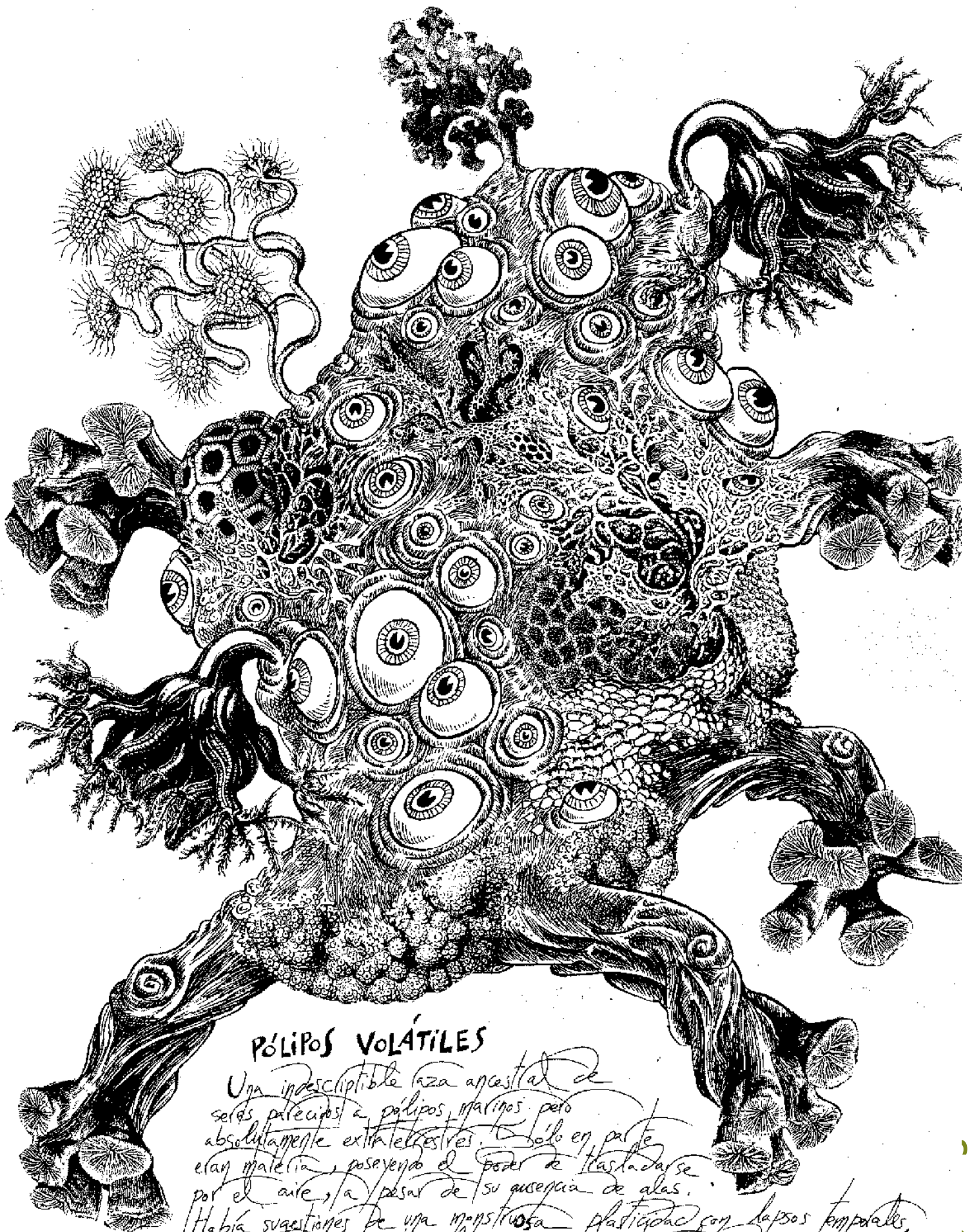
SELLO DE DAGÓN y MADRE HYDRA



DHOLES

La tierra hervida a gigantescos DHOLES. Uno se
irguio a lo largo de capas de melcos y puso a su misma
altura un extremo blanqueado y viscoso





PÓLIPOS VOLÁTILES

Una indescriptible raza ancestral de seres parecidos a pólipos marinos, pero absolutamente extraterrestres. Sólo en parte eran marítimos, poseyendo el poder de trasladarse por el aire, a pesar de su ausencia de alas.

Había sugerencias de una monstruosa plasticidad con lapsos temporales de visibilidad. Daban la sensación de estar relacionados con singulares ruidos silbantes y huellas colosales de pies de uirco sobre ovals.

LOS PERROS DE TÍNDALOS.

son inmortales y habitan
en los ANGULOS del TIEMPO.
Se alimentan de los animales
y persiguen a sus víctimas
a través del tiempo y el
espacio. ¡Son plagas y serpientes!
¡Grito! Todo el mal del
universo se ha concentrado
en sus cuerpos blancos y
hambrientos. ¿Pero qué
pueden hacer? Solo los vi
durante un instante, y no
puedo estar seguro...



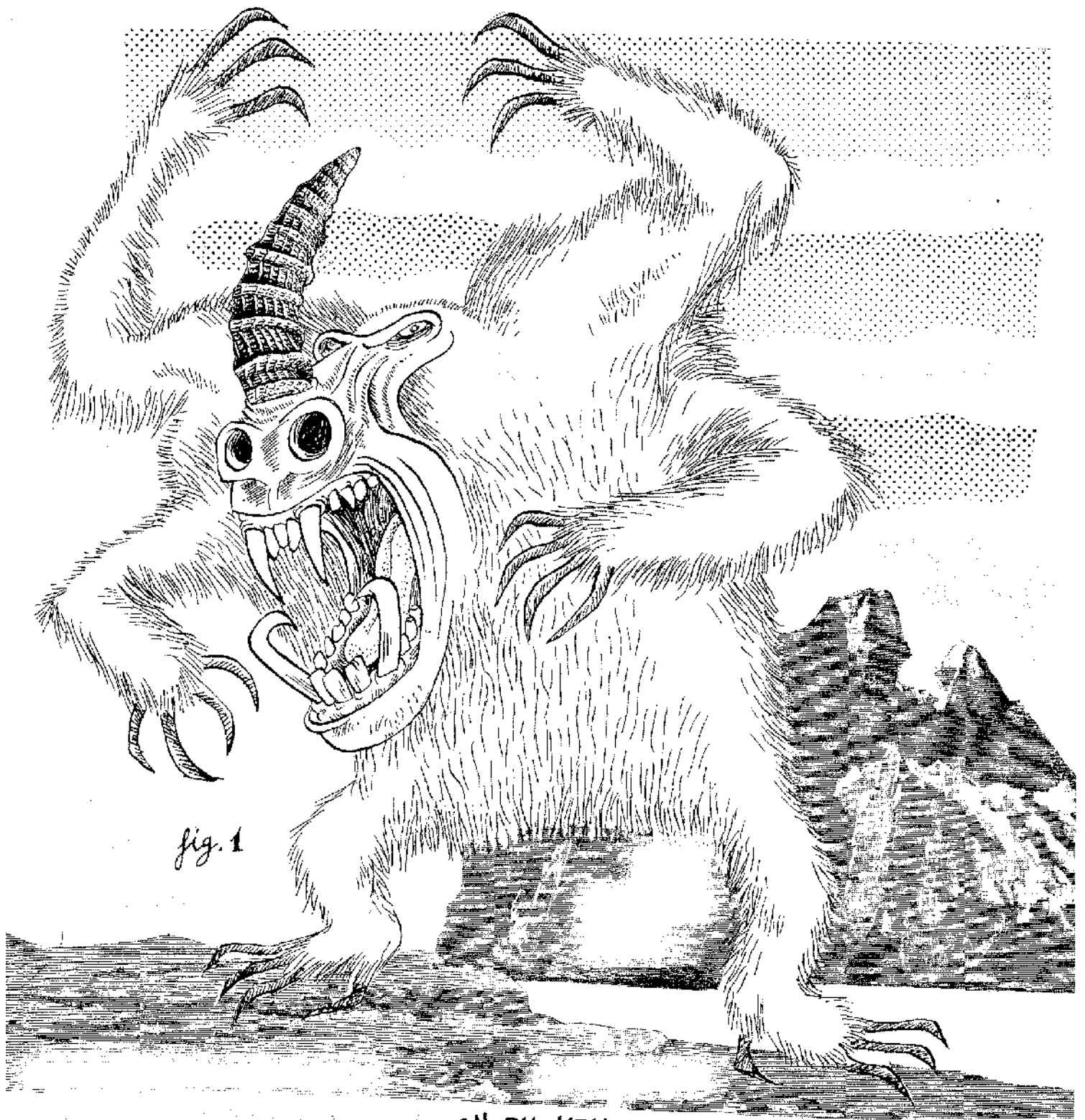


fig. 1

GNOPH-KEH

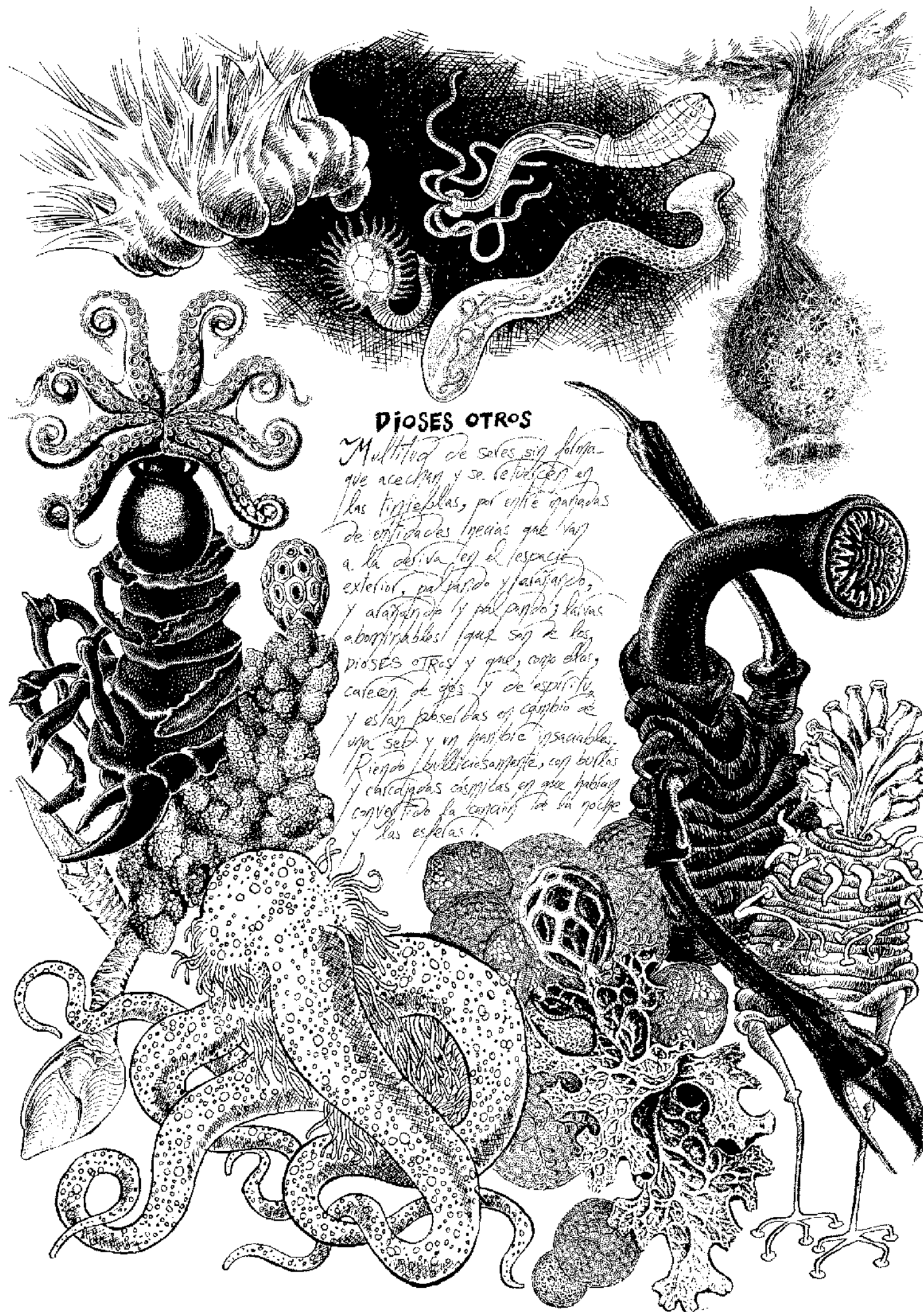
... el cuerno afilado de la mítica bestia peluda de GROENLANDIA, que a veces camina sobre dos patas, a veces sobre cuatro ... y a veces sobre seis.



fig. 2

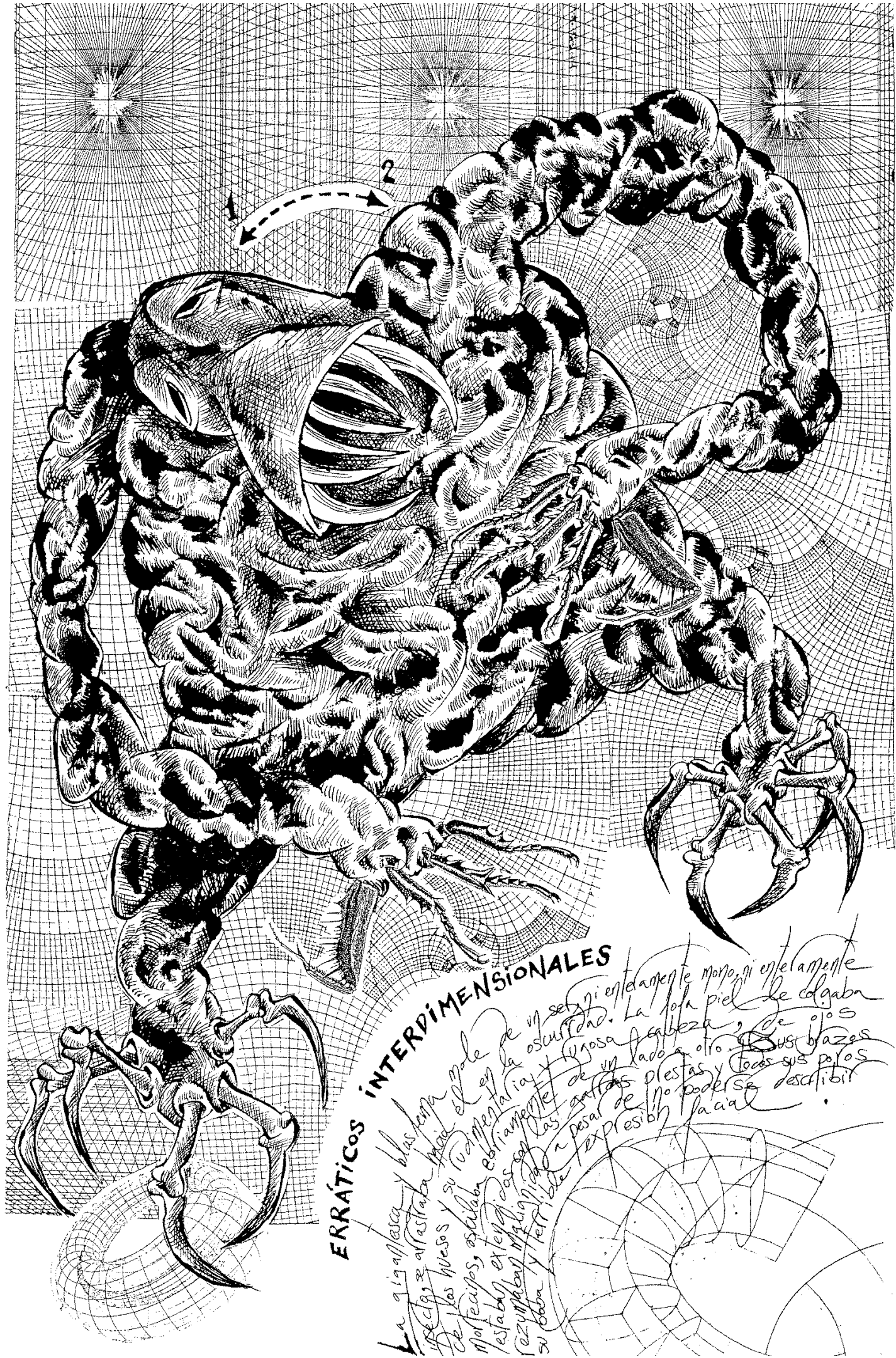


fig. 3



DIOSES OTROS

Multitud de seres sin forma
 que acechan y se retuercen en
 las tinieblas, por entre ranuras
 de conchas marinas que van
 a la deriva con el resaca
 exterior, palpando y saltando,
 y arañando y palparando; larvas
 abominables que son de los
 DIOSSES OTROS y que, como ellas,
 carecen de ojos y de espíritu
 y están poseídas en cambio de
 una seta y un par de insanales.
 Riegan bulliciosamente, con burbujas
 y cascadas caspicas en voz hablando
 convertido la canción por un golpe
 y las espaldas.



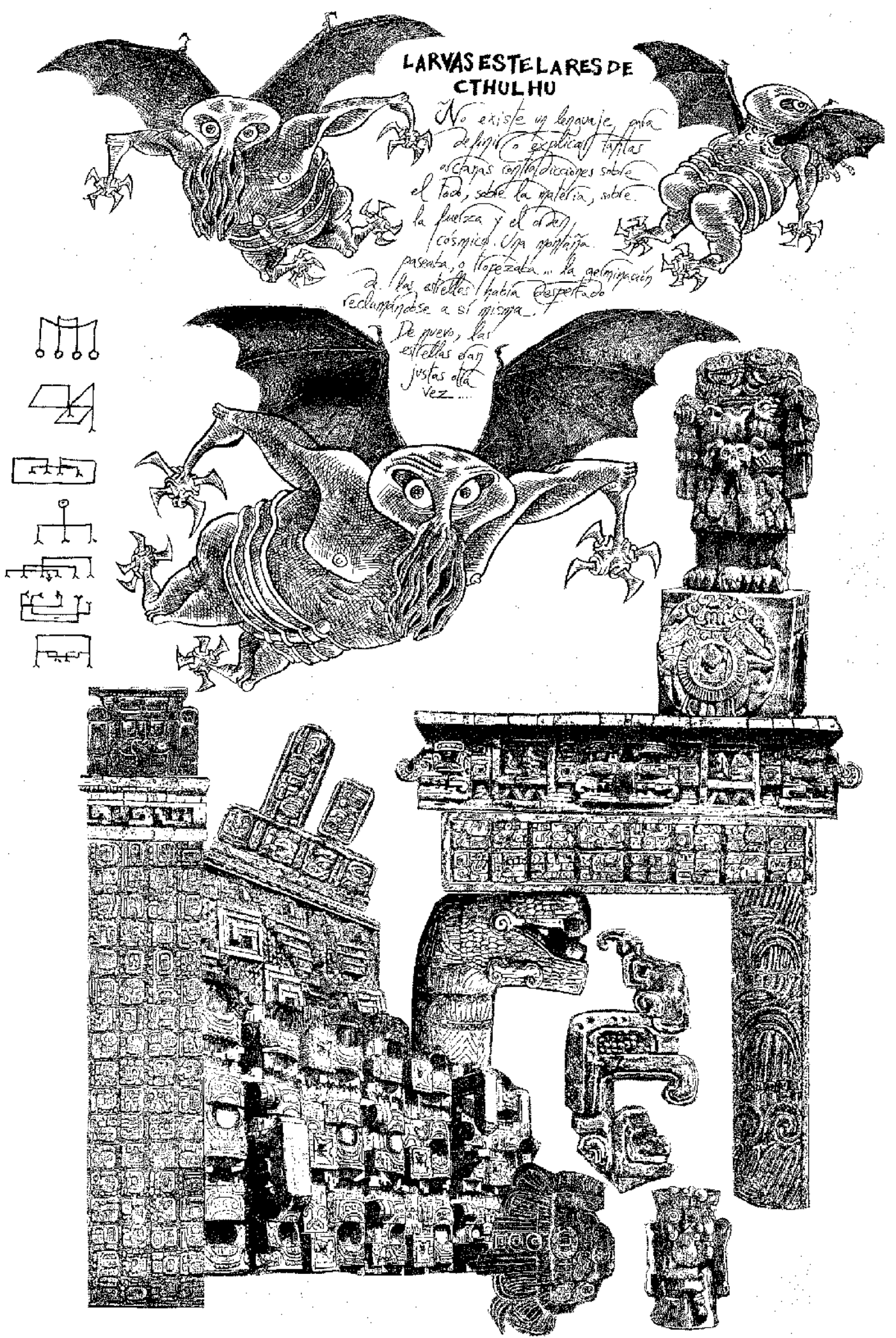
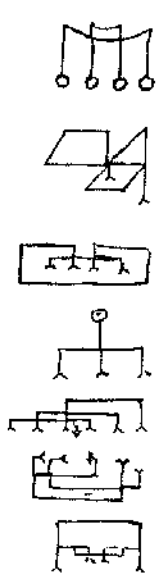
ERRÁTICOS INTERDIMENSIONALES

La giganterca y blasfema mole de un ser ni estéticamente mono, ni estéticamente
 insecto y alastaba hacia el modo de un ser ni estéticamente mono, ni estéticamente
 de los huesos y su estructura hacia el modo de un ser ni estéticamente mono, ni estéticamente
 notables, así como el modo de un ser ni estéticamente mono, ni estéticamente
 les abría, extendiendo la oscuridad y la oscuridad. La boca piel de edgabr
 rezumaba un líquido y las antenas de un lado a otro. Sus brazos
 su boca y terrible expresión facial. Todos sus poros
 se expresaban en la expresión facial.

LARVAS ESTELARES DE CTHULHU

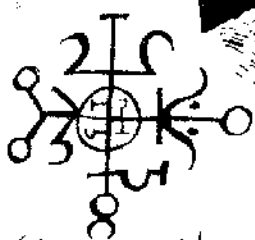
No existe un lenguaje para
deificar o explicar las
actas confusas sobre
el Tod, sobre la galaxia, sobre
la fuerza y el orden
cósmico. Un gongoloso
pasaba, o flopezaba en la gelatinación
de las estrellas había despertado
redunpándose a sí misma.

De nuevo, las
estrellas dan
justas otra
vez...

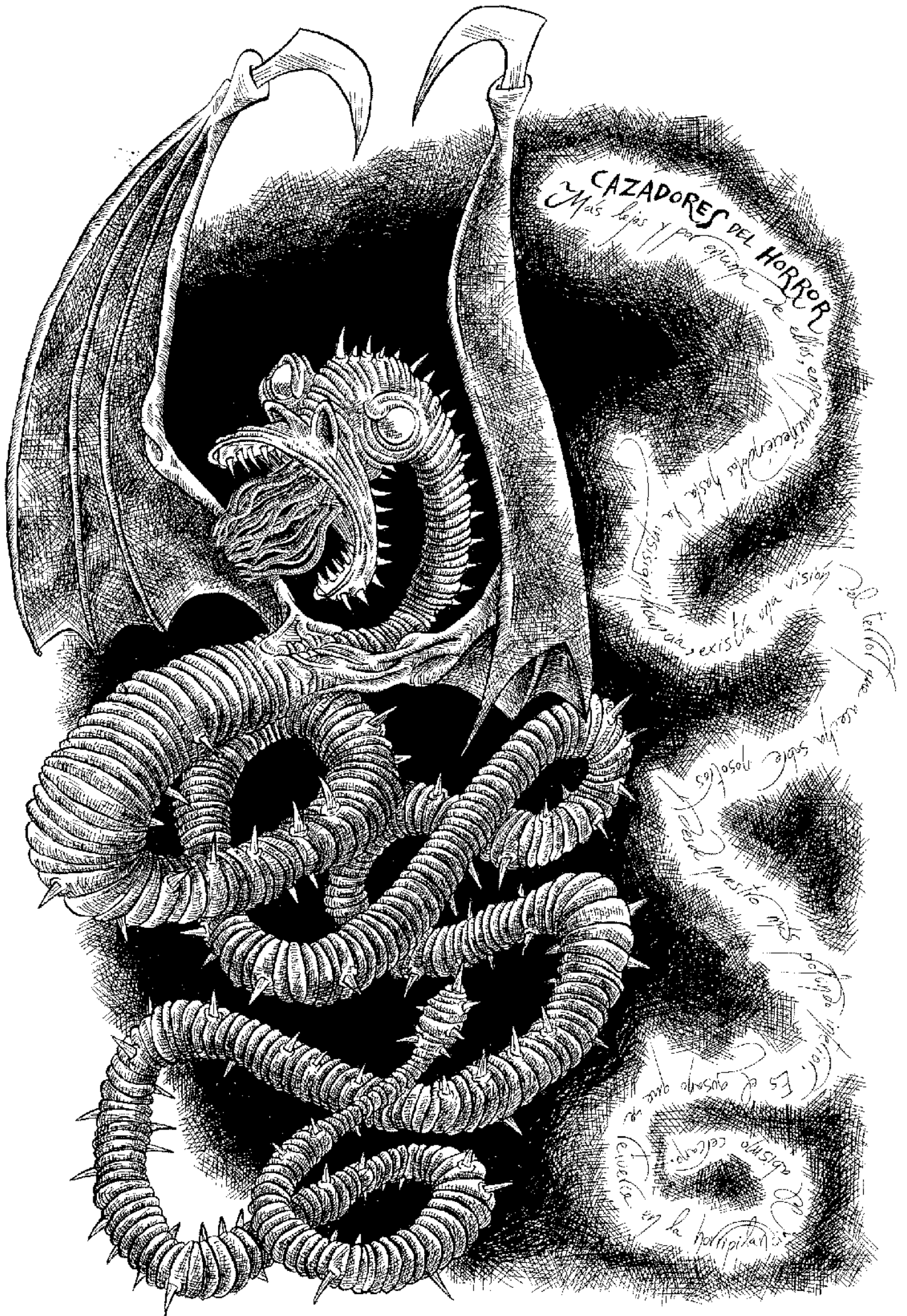


BYAKHEE

Allí aleteaba atropicamente una
horda de híbridos alados, majasas
enterrados. No eran ni cuervos ni topas,
ni buitres ni homínidos, ni seres fundidos
descompuestos, sino algo que no
puedo ni debo recordar.



SÍMBOLO PARA INVOCAR
A UN BYAKHEE Y
UTILIZARLO DE MONTURA



CAZADORES DEL HORROR
Mas lejos y por dentro de los corazones

del terror que nos ha sobre nosotros
Es el mundo que se encuentra
abismo carente

del terror que nos ha sobre nosotros

Es el mundo que se encuentra

abismo carente

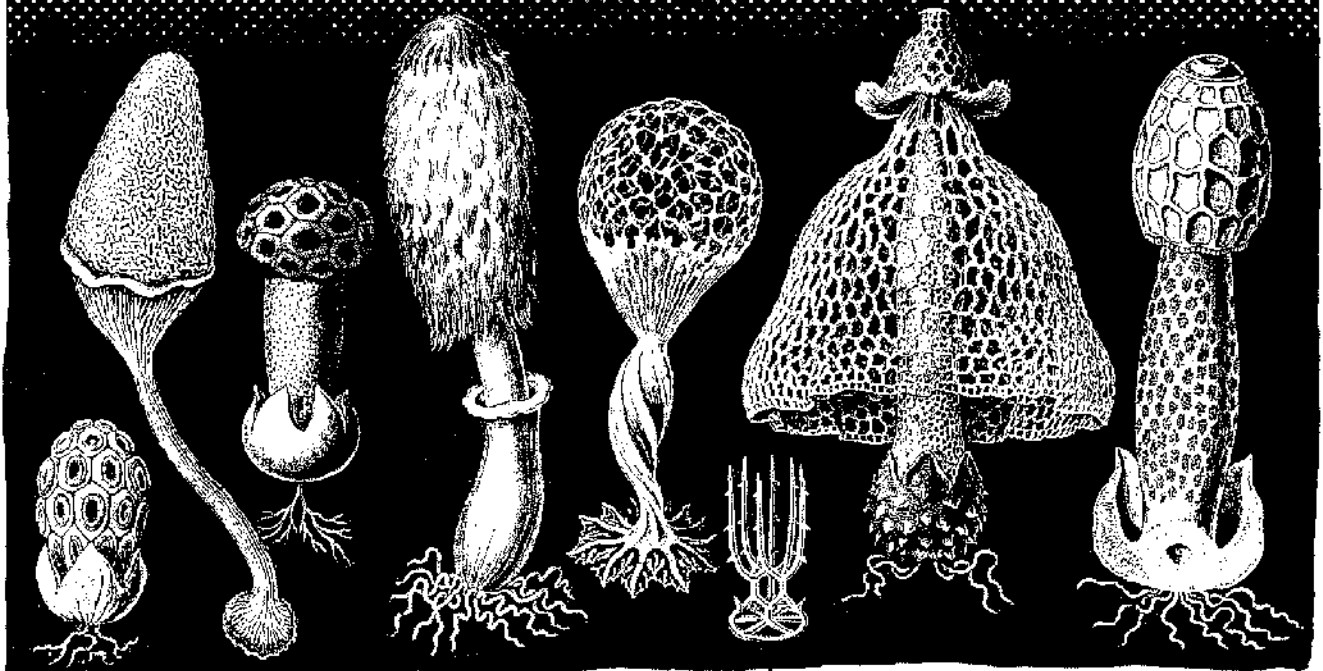
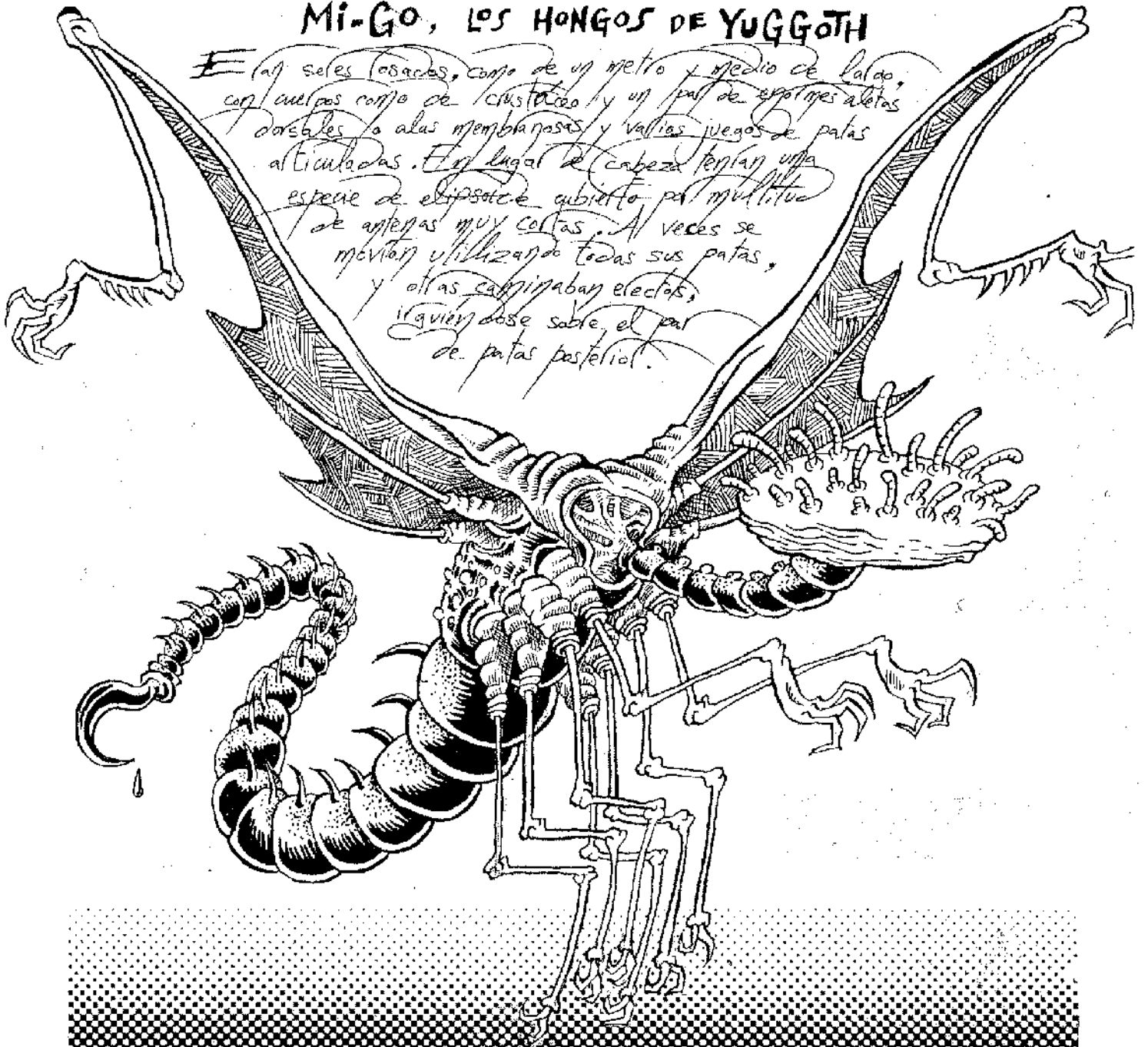
del terror que nos ha sobre nosotros

Es el mundo que se encuentra

abismo carente

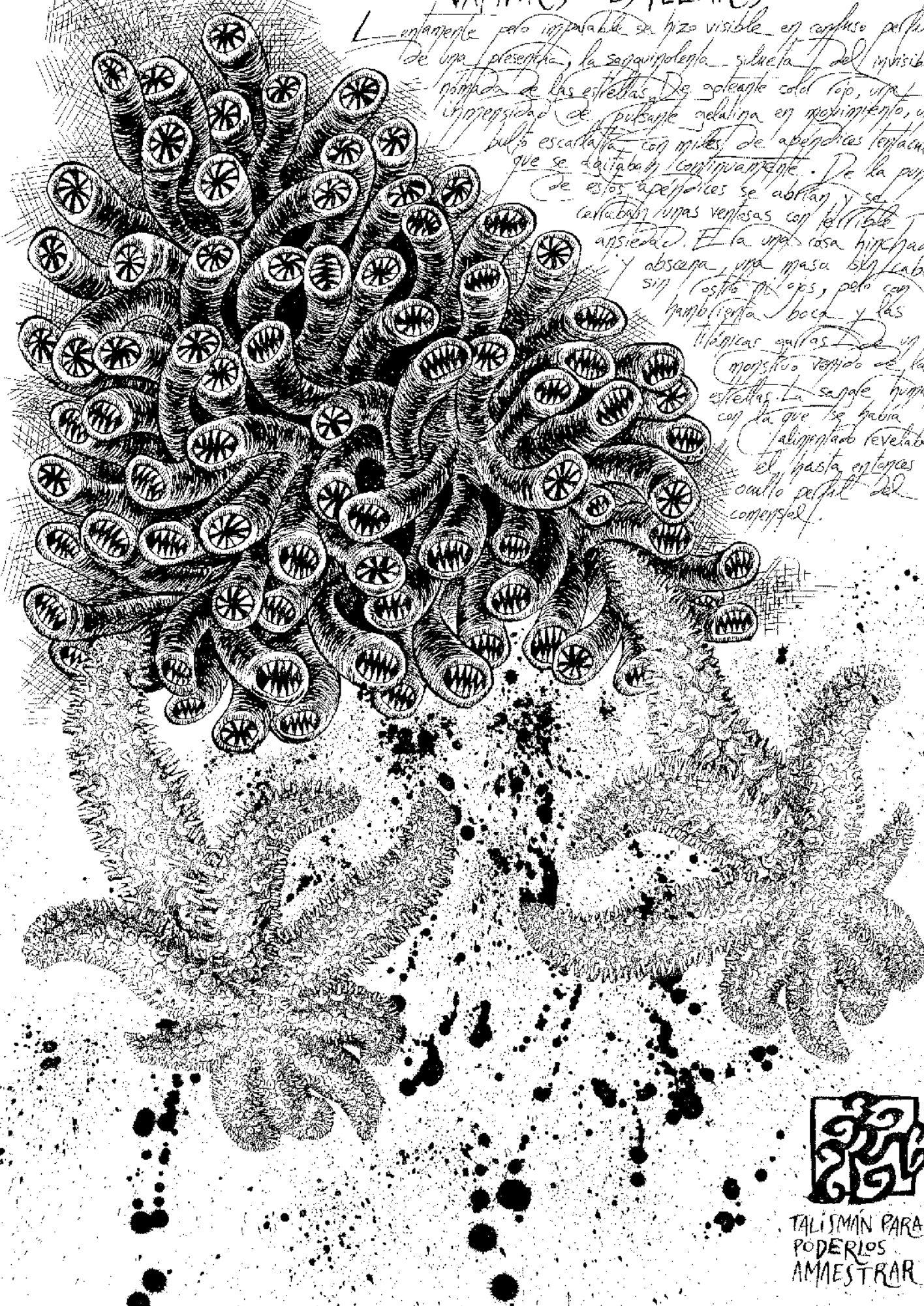
MI-GO, LOS HONGOS DE YUGGOTH

En las selvas oscuras, como de un metro y medio de largo, con cuerpos como de crustáceo y un par de espesas alas dorsales o alas membranosas y varias parejas de patas articuladas. En el lugar de cabeza tenían una especie de elipsoidal cubierto por multitud de apéndice muy cortas. A veces se movían utilizando todas sus patas, y otras caminaban erectos, apoyándose sobre el par de patas posteriores.



VAMPIROS ESTELARES

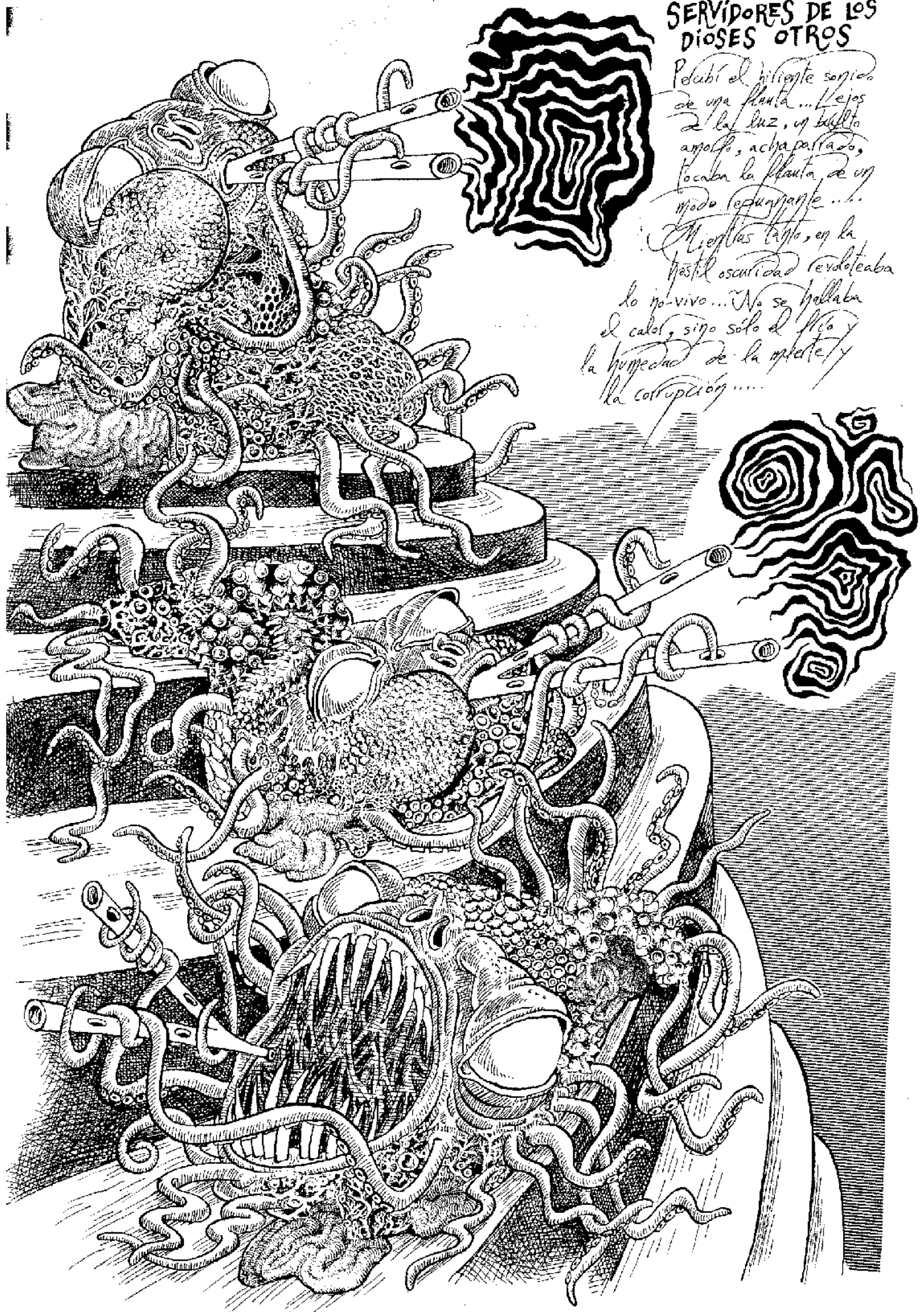
Entonces para irse visible se hizo visible en confuso perfil de una presencia, la sanguinolenta silueta del invisible. De las estrellas, de color rojo, una impresión de pulso gelatina en movimiento, un bulbo escarlata con miles de apéndice tentáculos que se agitaban continuamente. De la pupila de estos apéndices se abrían y se cerraban unas ventosas con tentáculos asienta. En la una cosa hiperbólica y obscura, una masa sin cabeza sin costros pilos, pero con hambrienta boca y las tóxicas garras. En un momento venido de las estrellas. La sangre nupur con la que se había alimentado revelaba el hasta entonces oculto perfil del comensal.



TALISMAN PARA
PODERIOS
AMESTRAR

SERVIDORES DE LOS DIOS OTROS

Perdí el brillante sonido
de una flauta... Lejos
de la luz, un bullo
apoyado, achar pasado,
tocaba la flauta, de un
modo repugnante...
Mientras tanto, en la
hostil oscuridad redondeaba
lo no-vivo... No se hallaba
el calor, sino sólo el frío y
la humedad de la opetete y
la corrupción.....



PRIMORDIALES

o ANTIGUOS

Tenían el aspecto de un báculo con aristas de
 alfileras asado. De la parte superior salían
 hacia afuera unos pedúnculos
 tubulares con forma de estopa
 de mar, unos apéndiceos y
 flexibles terminados
 cada uno de ellos
 por un globo vistoso y
 rojo similar a un ojo,
 y otros rojos y algo
 más fijos que los
 anteriores que terminaban
 en una hendidura rodeada
 de salientes afilados
 parecidos a dientes.

Posían un cerebro de gran tamaño, así como
 varios sistemas respiratorios y un sistema nervioso
 extremadamente complejo
 Su sangre, o savia, era
 muy fluida y a
 cada vela oscu
 se repetían
 mediante el
 Podían moverse velozmente
 por tierra mar y air
 y eran extremadamente
 resistentes, pues
 sobrevivían en la
 temperatura más
 extremas.

De la base inferior del
 báculo salían cinco pares
 y musculosos tentáculos
 terminados cada uno en una
 aleta triangular, además
 de varios tubos rojizos
 con orificios en las
 pluyas, a través de
 los cuales evacuaban
 los residuos
 digestivos.

De la parte superior
 del báculo salían
 varios tentáculos,
 varamente parecidos
 brazos, muy flexible
 terminados cada uno
 en un globo vistoso
 a su vez se subdividían
 en cinco pequeños zarcillos,
 forma que cada tentáculo
 brazo poseía un total de
 veintidós terminaciones.

Incapacitados para el vuelo, se
 apoyaban en tierra sobre una
 amplia zona de toros.

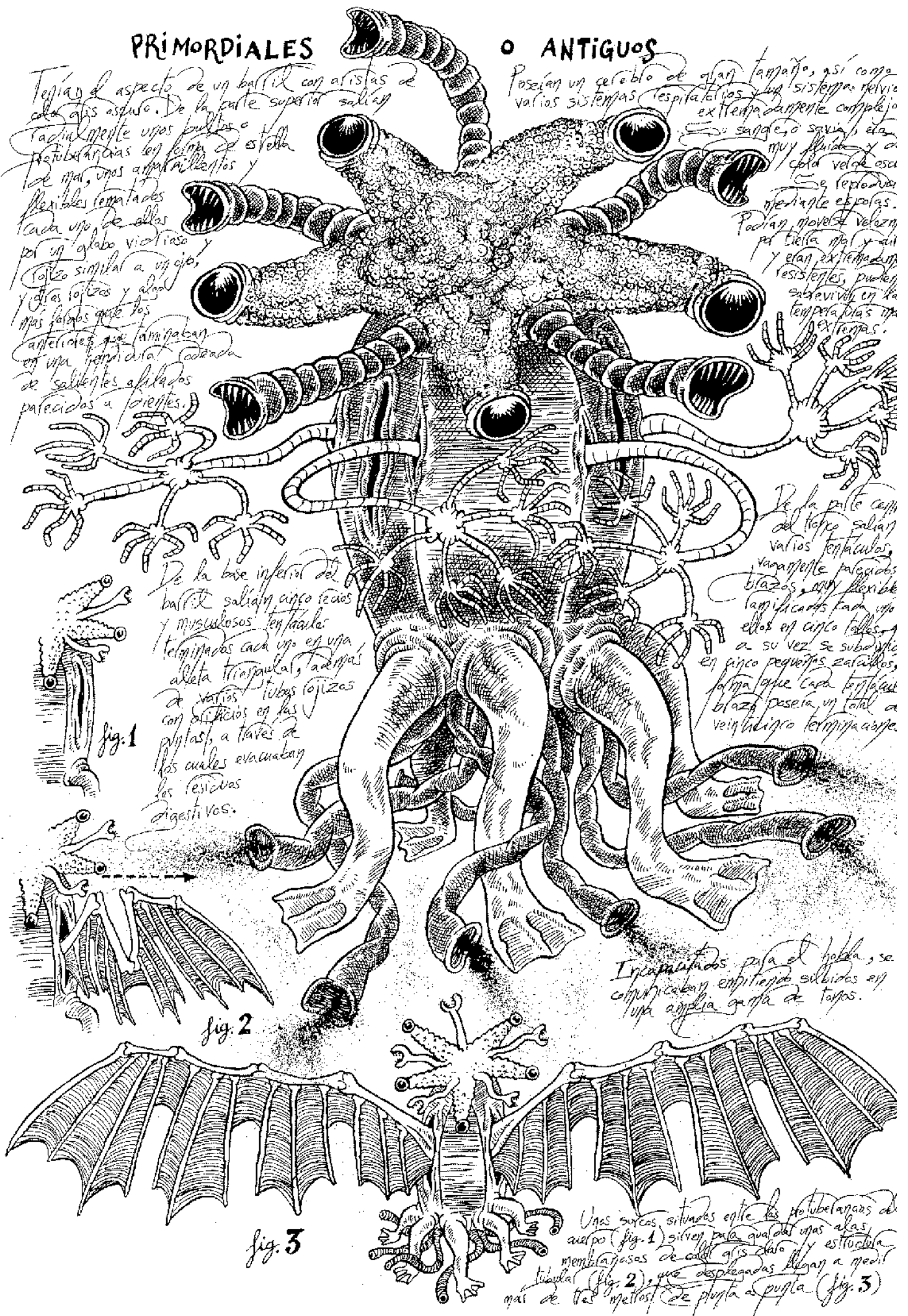


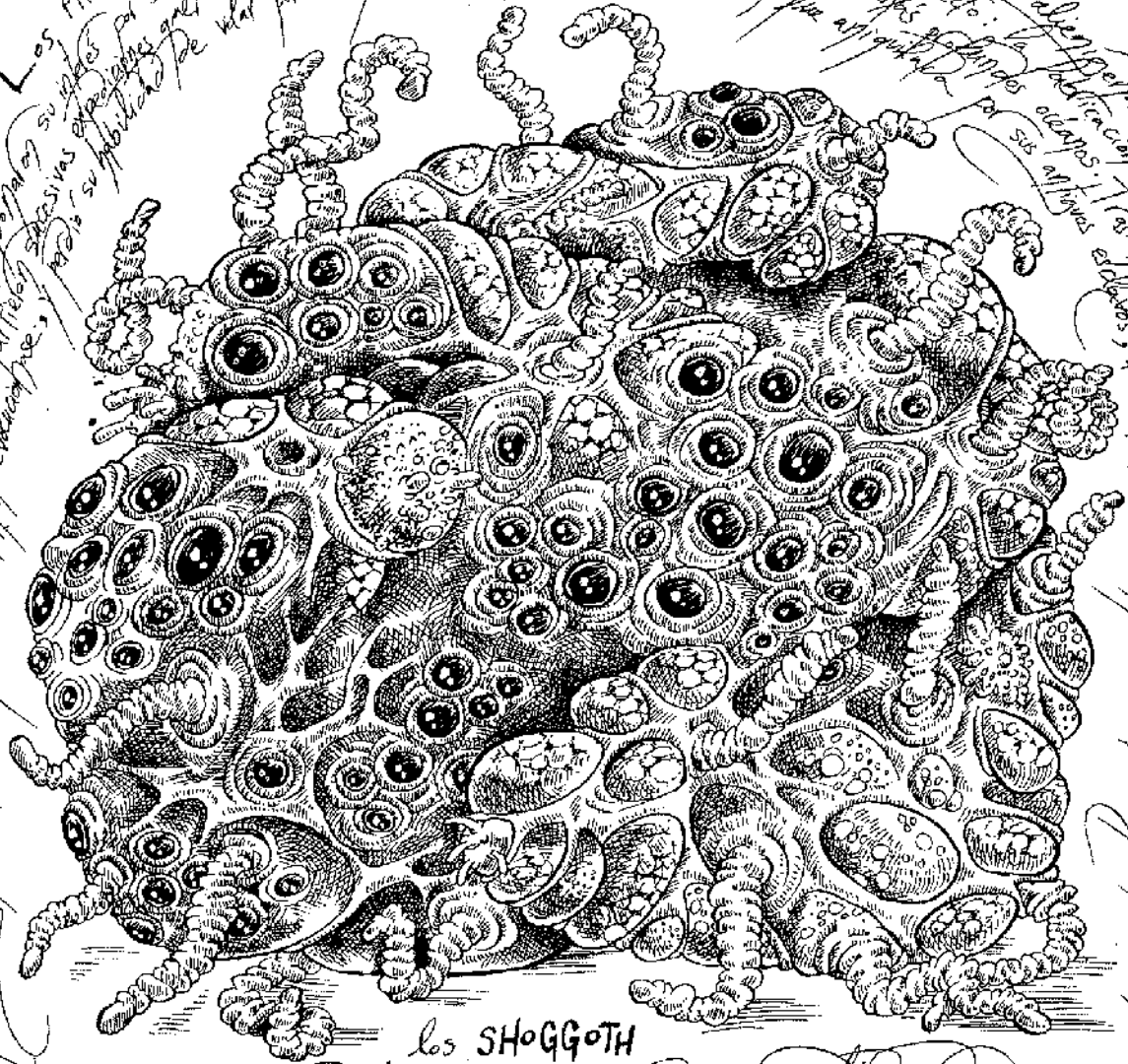
fig. 1

fig. 2

fig. 3

Una serie de surcos situados entre las protuberancias del
 cuerpo (fig. 1) sirven para guardar unas alas
 membranosas de color gris claro y estructura
 fibrosa (fig. 2), que desplegadas llegan a medir
 más de tres metros de pupla a pupla (fig. 3)

Los PRIMORDIALES fueron los primeros habitantes de la TIERRA. Eran una raza alienígena con sus antenas y sus ojos múltiples. Los SHOGGOTHs, aunque hoy es posible que existieran, eran seres muy superiores al hombre actual y especialmente capaces para el arte. Los SHOGGOTHs. No sólo eran los creadores ideales para el arte. Los SHOGGOTHs, aunque hoy es posible que existieran, eran seres muy superiores al hombre actual y especialmente capaces para el arte.



los SHOGGOTH

Era como una pasadilla. Una masa plástica de greda y fétida inimaginaria, se deslizó silenciosamente hacia nosotros, arrastrando su voluminoso de cuatro metros medio de cuerpo, cabalgando velozmente y levantando ante sí una nube espesa de polvo, cada vez más espesa, y del fútilo vapor abisal. Era algo bulloso e indescriptible, mayor que un vapor de Mercurio. Era un gran cuerpo redondo de burbujas gelatinosas espumosas, una enorme masa protoplásmica vagamente luminiscente, y con milloles de ojos transparentes formados y deshechos base como puntadas de luz verde. El cuerpo del terror se acercó a nosotros, avanzaba a paso de cangrejo, aplastando a las hepáticas púrpuras húmedas y negras, y se deslizó por el tetuante suelo que él y las de su especie habían mancharon maléficamente limpio. Oímos el arcaico grito bulloso: **TEKELI-LI, TEKELI-LI** ...

¡Ah! recordamos... Los demoníacos SHOGGOTH no tenían voz, sino que imitaban el acento de sus dueños... los PRIMORDIALES

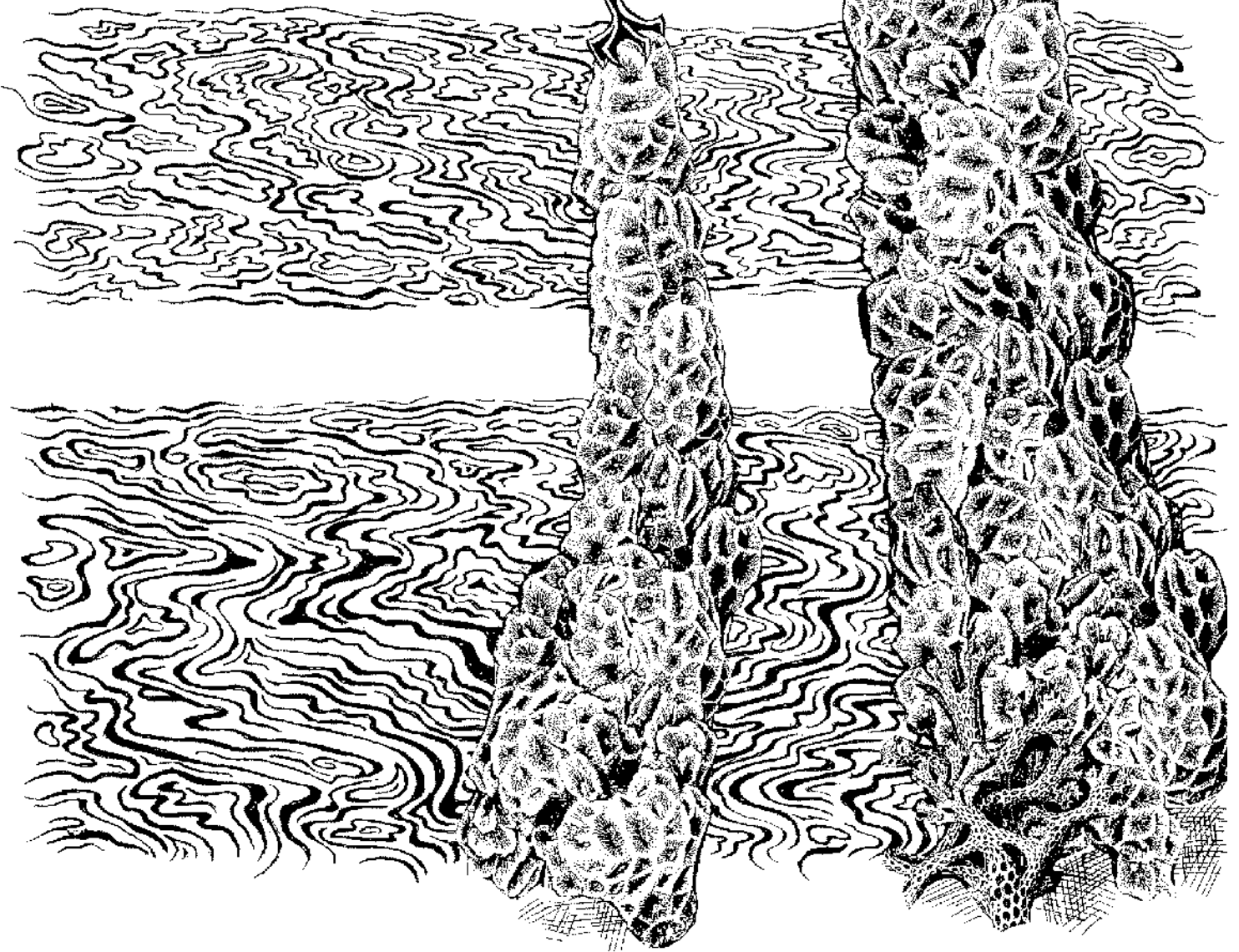
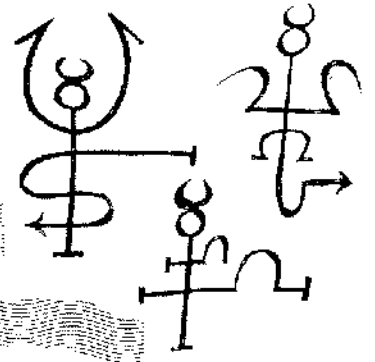
Los que crearon la vida terrestre mediante experimentos biológicos. Los que crearon la vida terrestre mediante experimentos biológicos. Los que crearon la vida terrestre mediante experimentos biológicos. Los que crearon la vida terrestre mediante experimentos biológicos.

Los SHOGGOTHs, aunque hoy es posible que existieran, eran seres muy superiores al hombre actual y especialmente capaces para el arte. Los SHOGGOTHs, aunque hoy es posible que existieran, eran seres muy superiores al hombre actual y especialmente capaces para el arte.

Los SHOGGOTHs, aunque hoy es posible que existieran, eran seres muy superiores al hombre actual y especialmente capaces para el arte. Los SHOGGOTHs, aunque hoy es posible que existieran, eran seres muy superiores al hombre actual y especialmente capaces para el arte.

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

... Cosas feas, descarnadas
y efraimtes, con superficies
lisas y laciosas parecían
a las de las ballenas,
con cuernos cascarrambles
que se curvaban uno
hacia el otro, ellas
de muelle largo cuyo
bata iba hacia arriba,
feds garras prensiles
y colas espinosas
que se movían sin
necesidad de filipia
inquietante. Y lo peor
fue todo lo que nunca
hablaban o reían,
porque no tenían cara,
sino tan solo una
sugestiva escultura
donde debía estar
su cara. Todo lo que
hacían era agarrar, volar
y cosquillear.

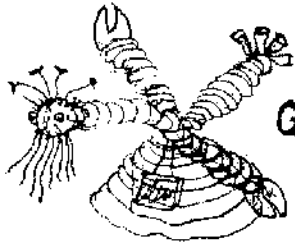
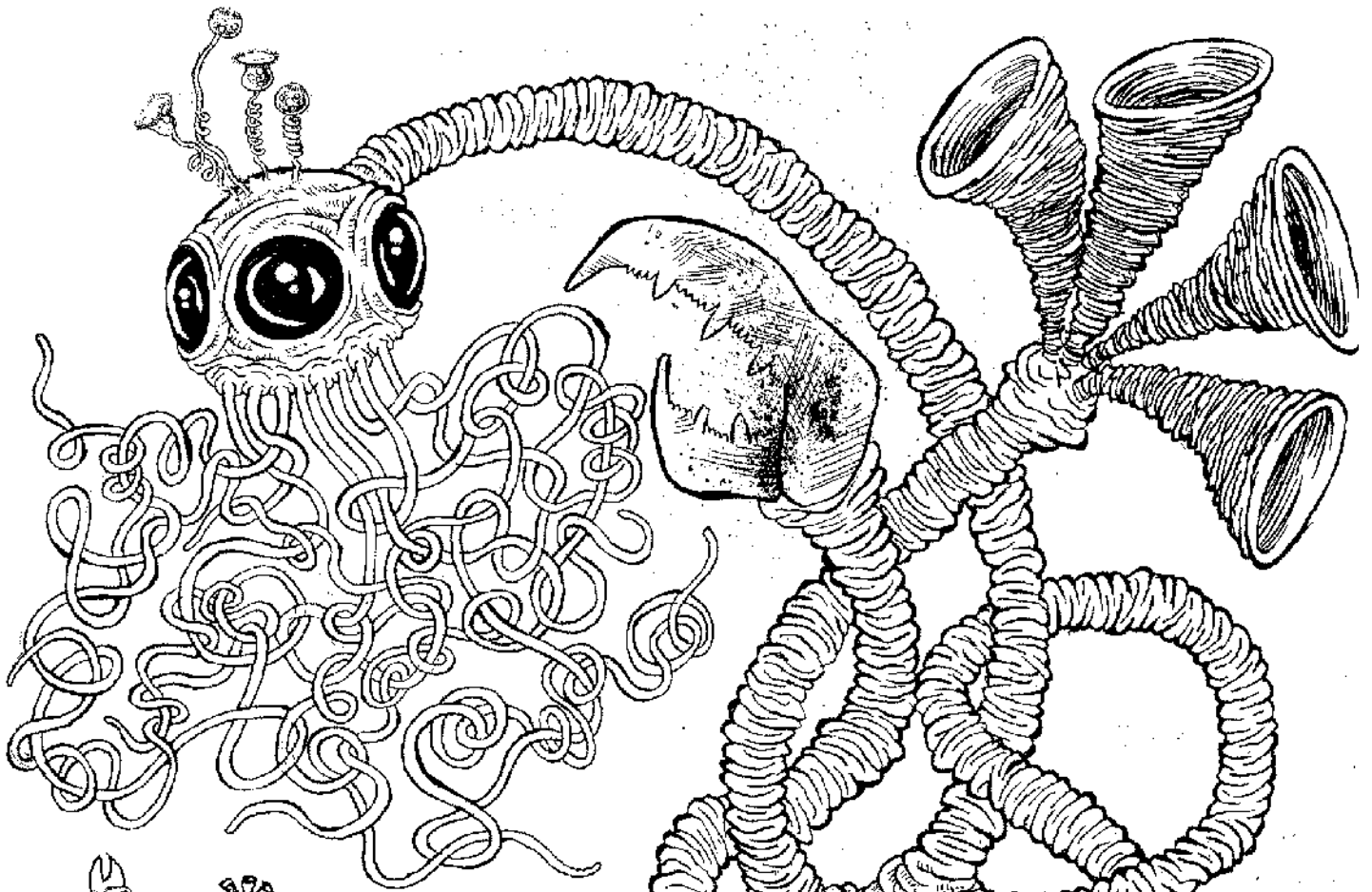




SÍMBOLO PARA INVOCARLOS

VAMPIROS DE FUEGO

Aparecieron miles de puntitos de luz...
LOS MILLARES DE LUCECITAS ERAN SERES
FLAMÍGEROS VIVOS!!! Despedicela que
tocaban, plenoria d' fuego.



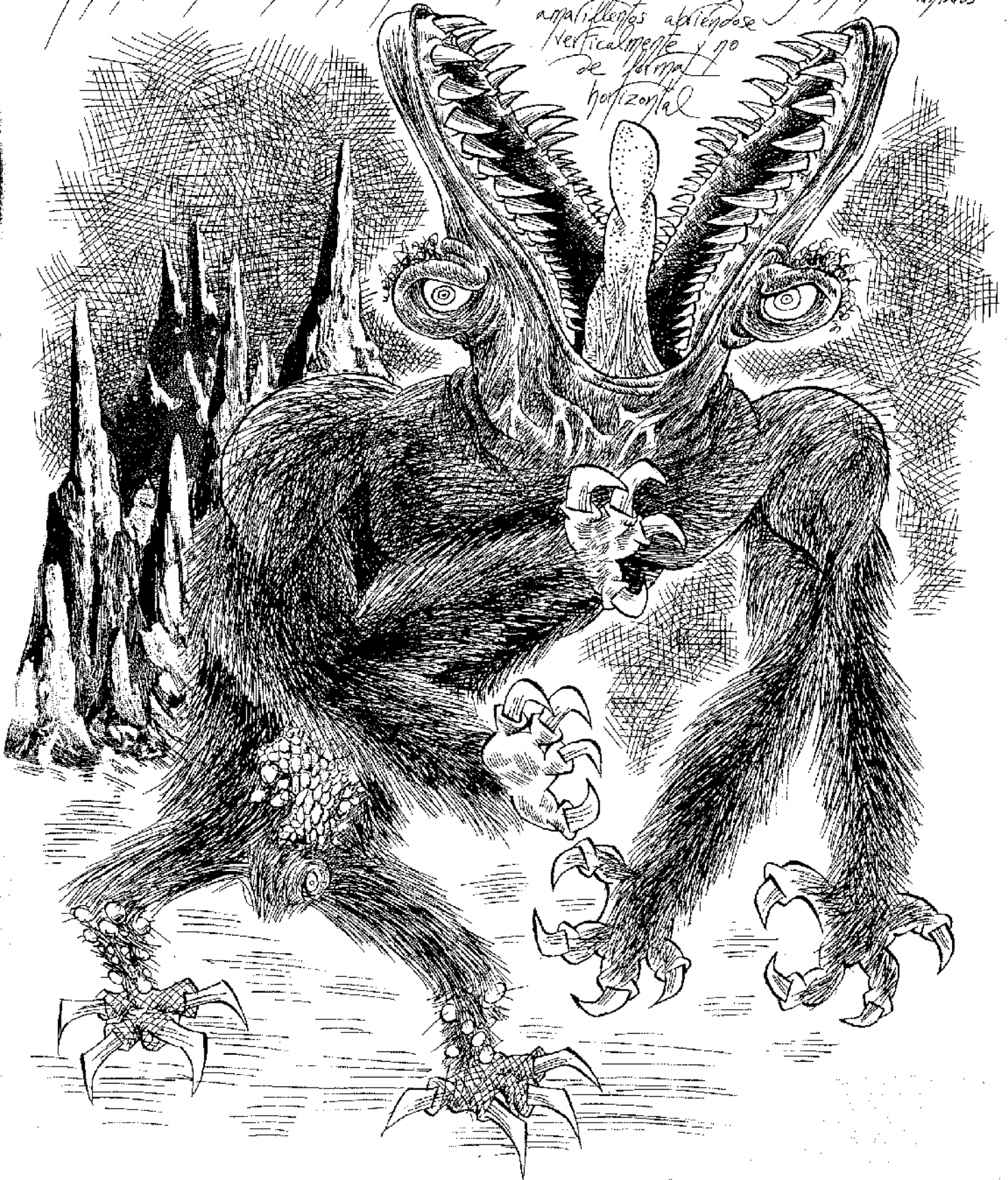
GRAN RAZA DE YITH

Parecían enormes copas iliaescentes,
 de unos tres metros de altura,
 tres metros de diámetro en la base,
 compuestas de una materia semielástica,
 viscosa y escamosa. De la punta del cuerpo
 salían cuatro miembros cilíndricos flexibles,
 de unos treinta centímetros de grueso, cada uno
 y de una sustancia viscosa como la de los
 propios copas. Estos miembros se contraían
 al veces hasta casi desaparecer, y otras se
 extendían hasta casi alcanzar tres
 metros. En el extremo de dos de
 ellos tenían epaves azules o púrpuras.
 En el del tercero tenían cuatro
 aspérricas tojos en forma de
 trompas, y en el del cuarto
 una especie de globo azul, blando
 y irregular, de unos sesenta
 centímetros de diámetro,
 con tres grandes ojos oscuros
 dispuestos al borde de
 su círculo central.

Por encima de la cabeza tenían cuatro
 protuberancias azules en forma de fallos, con apéndices parecidos
 a flores, mientras que a su parte inferior ostentaban o tentáculos
 viscosos. La gran base del cuerpo central estaba bordeada por
 una sustancia viscosa de color gris que hacía moverse a
 todo el ser mediante expansiones y contracciones.

GUGOS

Es la una zarpa de tres cuartos de anchura, provista de unas poderosas garras. Tras ella apareció otra, y después, un brazo enorme de negro pelaje al que se unían ambas zarpas con dos cortos y aje brazos. Luego brillaron dos ojos rosados y al continuación apareció la bamboleante cabeza del GUGO centipela. (Sección despertado) tenía el tamaño de un basilisk aquella cabeza. Los ojos sobresalían unas dos pulgadas a cada lado, protegidos por unas protuberancias óseas cubiertas de pelo espeso. Pero era precisamente la boca lo que le daba un aspecto terrible a esta cabeza: tenía unos espalmas, colmillos amarillentos y recollía la cabeza de arriba abajo, espalmas colmillos amarillentos abriendo verticalmente y no de forma horizontal.





LÍVIDOS

Al poco rato saltó a la luz, quis
del desisualo en ser el tamaño
de un ratonillo pequeño, y sufrió
pausas al ver el aspecto de aquella
babezuela obscura, escabiosa y malsana,
cuyo rostro resultaba ligeramente humano,
pese a la ausencia de nariz, de frente
y de otros detalles importantes. Resultaba
muy desagradable ver aquellos apomales
impudicos y desproporcionados cuando saltos
de capullo mediante sus patas traseras

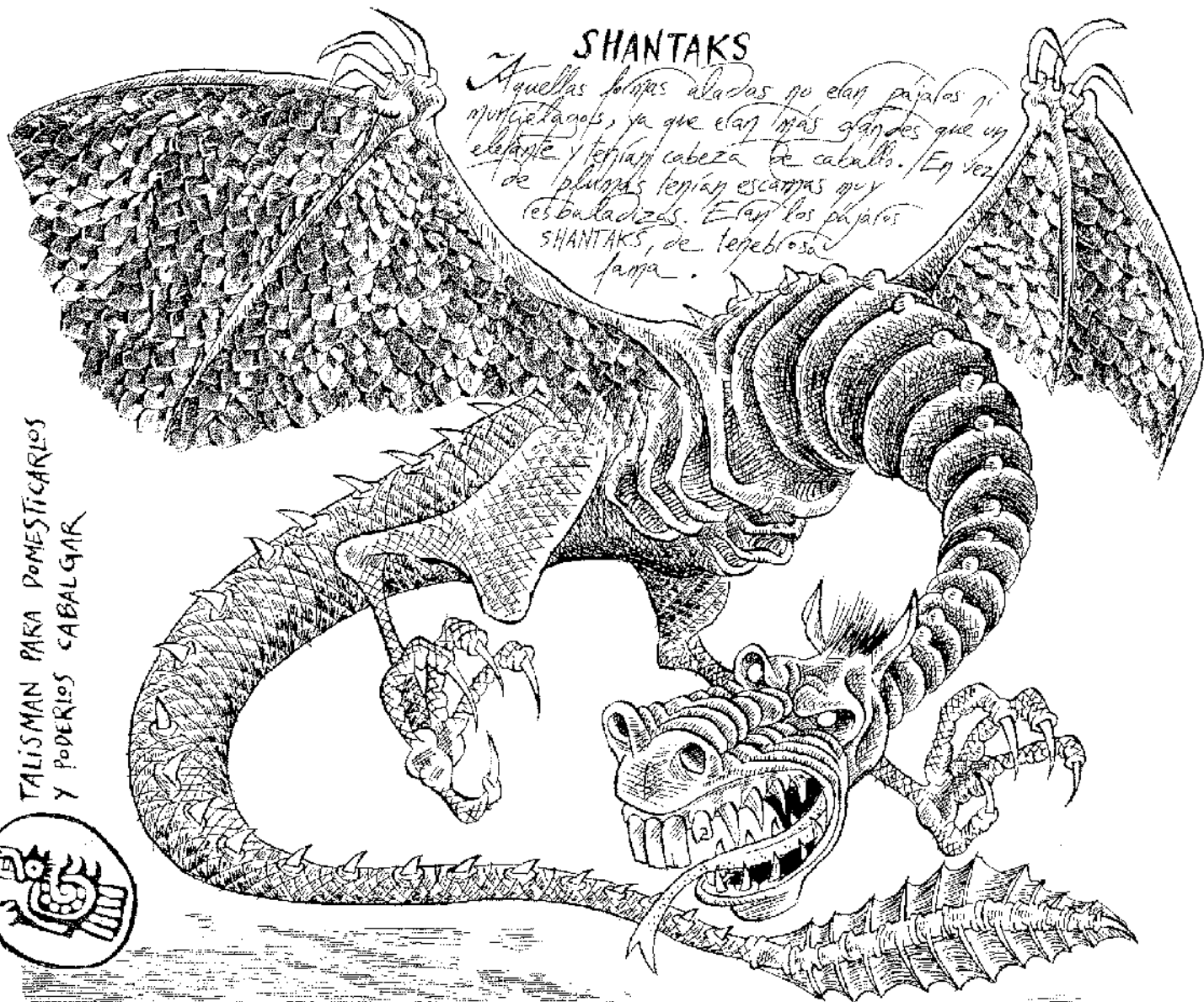
alargadas. Eran unas seres repulsivos de ojos rojo-amarillos que mueren si se exponen
a la luz. Pero aún más desagradable fue oírles cuando empezaban a hablar con las
toses y sopidos autotales que constituían su lenguaje.

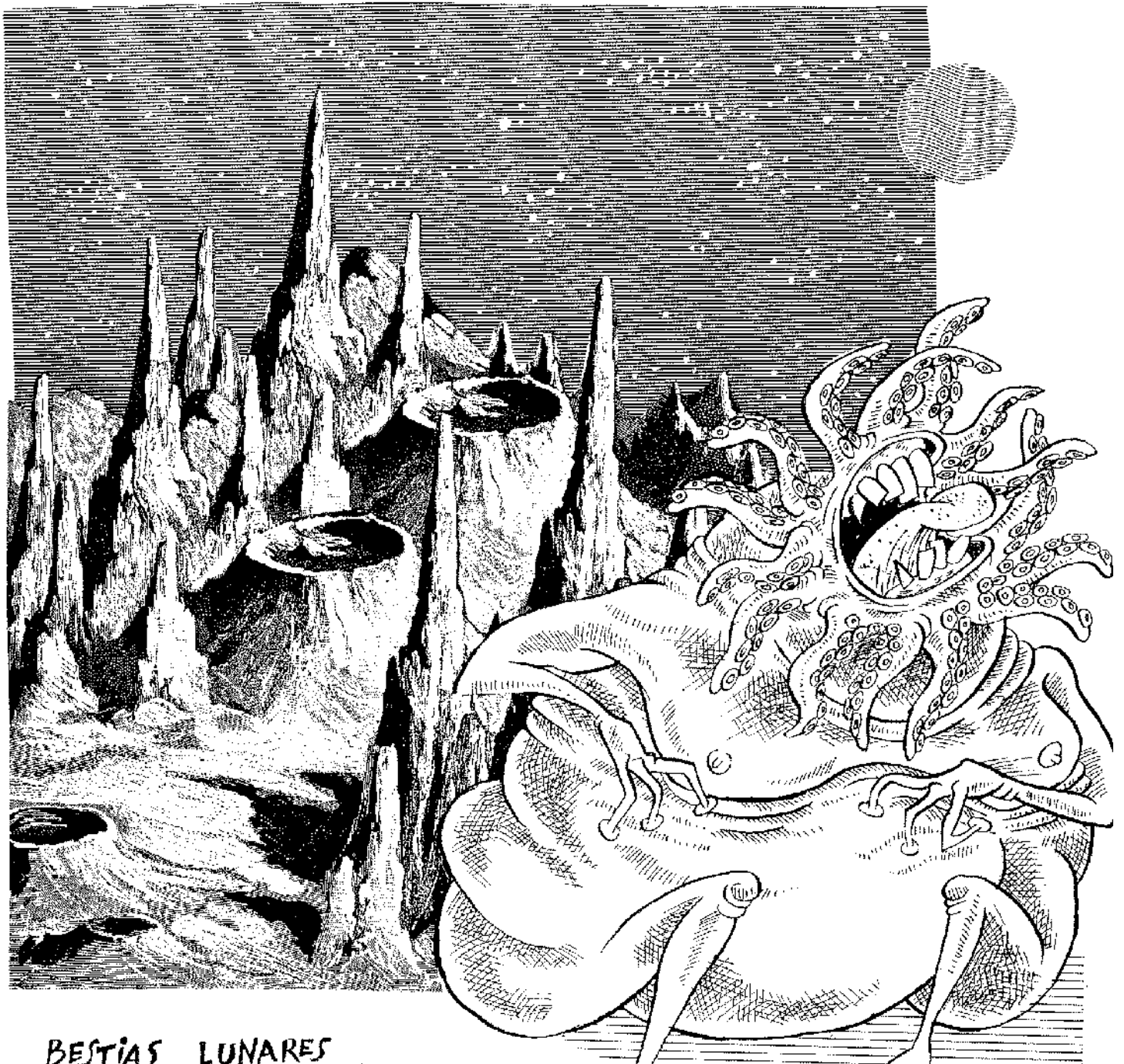


SHANTAKS

Aquellas brujas aladas no eran pajaras ni murciélagos, ya que eran más grandes que un elefante y tenían cabeza de caballo. En vez de plumas tenían escamas que les baladizos. Eran los pajaros SHANTAKS, de tepebrosca lama.

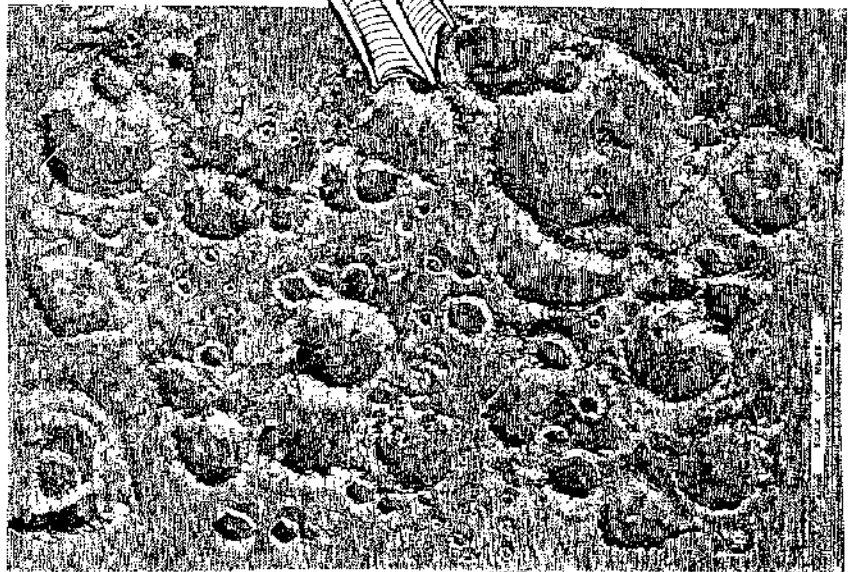
TALISMAN PARA DOMESTICARLOS
Y PODERIOS CABALGAR





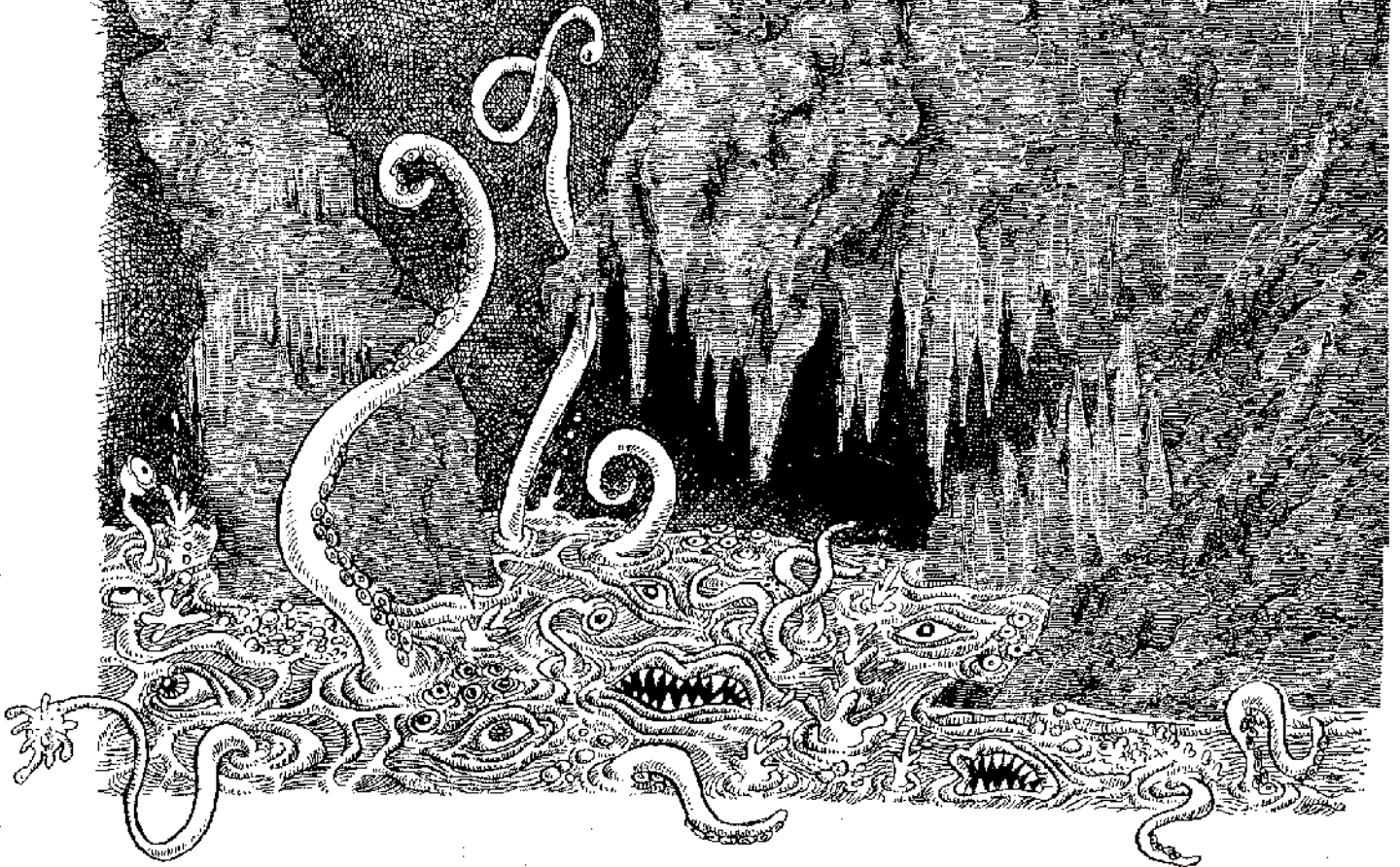
BESTIAS LUNARES

Eran ... cosas grandes, resbaladizas,
 y de color grisáceo, que podían
 expandirse y contraerse a voluntad,
 y cuya forma principal (aunque
 cambiaba a menudo) era la de
 una especie de sapo sin ojos,
 pero con una corpulenta masa
 vibrante de pequeños
 tentáculos de color rosa al
 final de un hocico vano y
 largo.



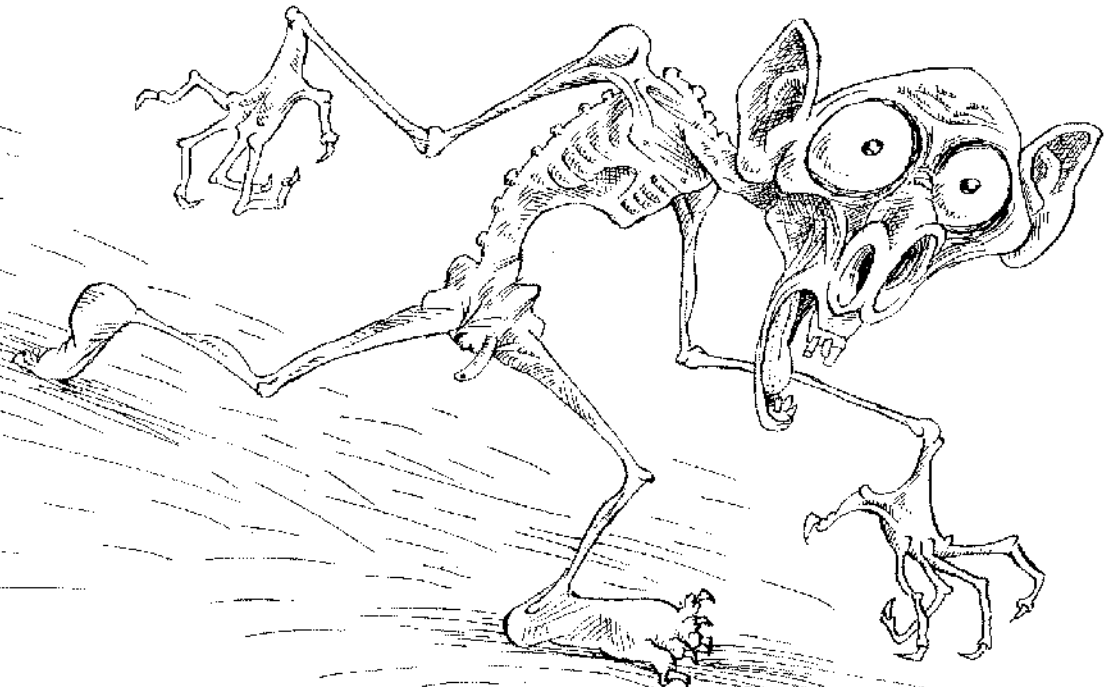
ABHOOTH

Aquel espacio era... una gran masa
de losboante y alagónica corrupción, mas
atolladamente espantoso que la más oscura
visión de maraf locura y maldicez;
un traspatente, mudo, burbujeante como tuba de
serpiente, palpaba en aquel profundo
del angelo, desferendosa como una
infección contagiosa.



HABITANTES DE LA ARENA

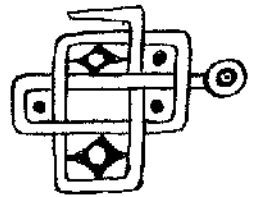
Y de las profundidades de una de las cuevas salió un HABITANTE de la ARENA. Tenía una piel rugosa, ojos enormes, grandes orejas y una horrible distorsión de las facciones de un koala, aunque su cuerpo tenía un aspecto macabro. Este aspecto hacia mi extrañar a los pies, era evidente su facies.



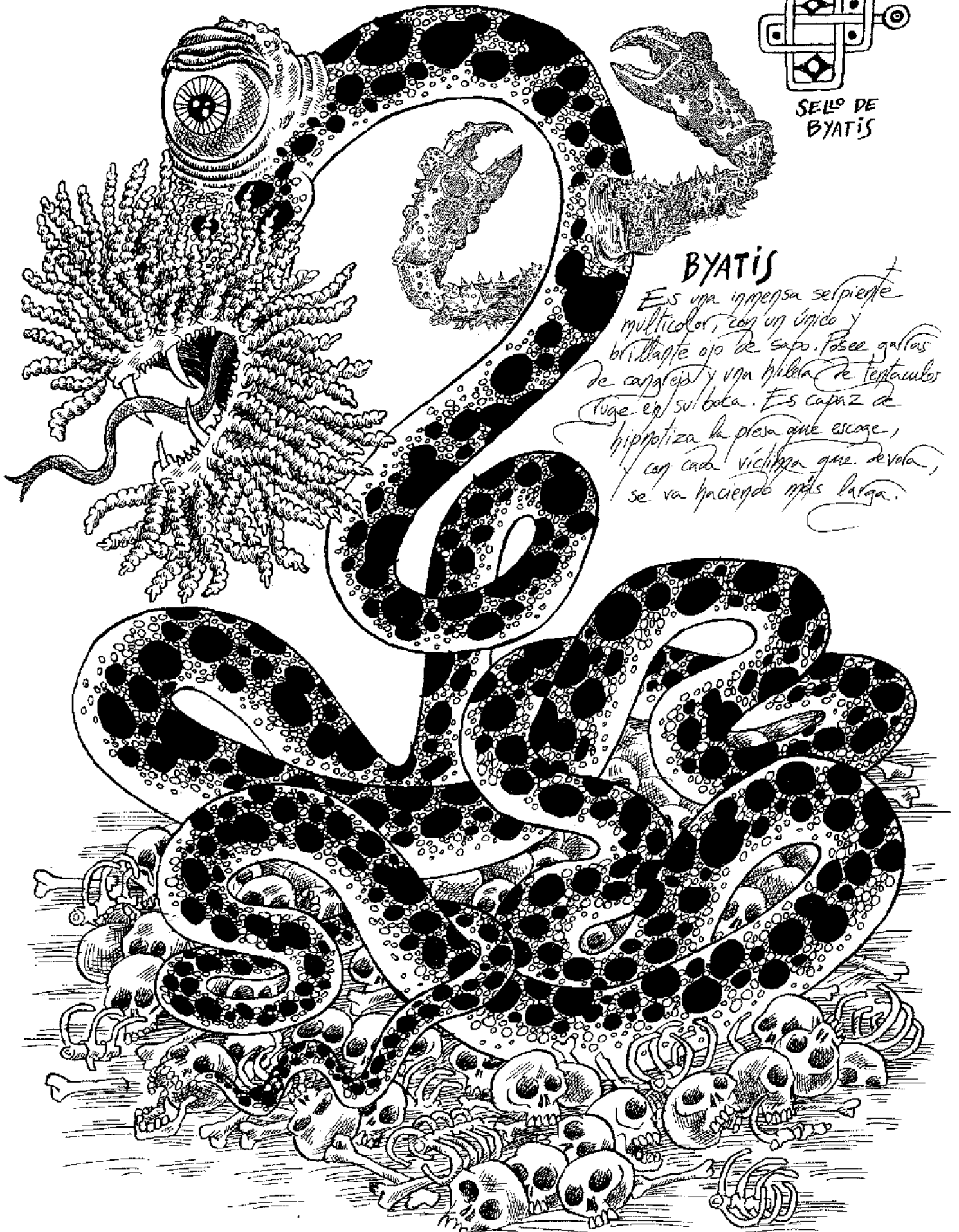
GULES

Era una... innumerable blasfemia con brillantes ojos rojos. Sus garras tenían los huesos muy marcados, y una cosa que jamás habría tenido un ser humano: la cabeza rota como un cascabelo de palo apodisqueado por un niño. Su extraña manera de andar hacía que el repugnante, y cuando te miraba, uno sentía que fue un momento a otro saltaría sobre su víctima para obsequiarla con un juaso bendito. Su idioma era una peculiar mezcla de gruñidos y gemidos. Su cuerpo iba cubierto del moho de las sepulturas.





SELO DE
BYATIS



BYATIS

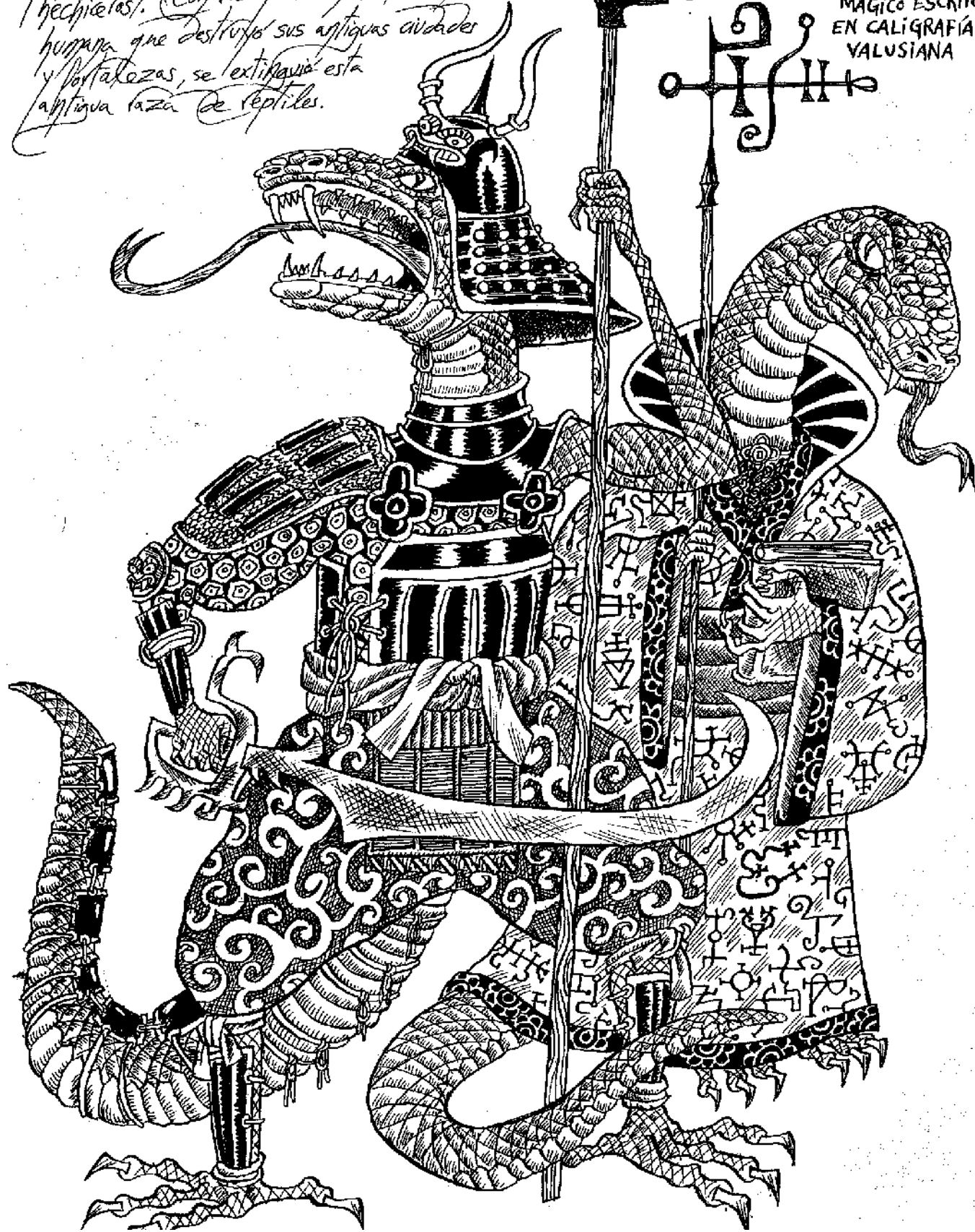
Es una inmensa serpiente multicolor, con un único y brillante ojo de sapo. Posee garras de cangrejo y una hilera de tentáculos (que ej. su boca). Es capaz de hipnotiza la presa que escoge, y con cada víctima que devora, se va haciendo más larga.

VALUSIANOS

Raza de reptiles bipedos con brazos y alas.
 y cabeza es de serpiente y tienen el cuerpo
 cubierto de escamas de ofidio. Construyeron grandes
 ciudades de basalto negro. En el Terciario iniciaron
 su declive que duró varios eones hasta que
 resurgieron nuevamente en el pleistoceno. Tienen
 fama de expertos guerreros, científicos y
 hechiceros. Con la aparición de la raza
 humana que destruyó sus antiguas ciudades
 y fortalezas, se extinguió esta
 antigua raza de reptiles.

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200
 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300
 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400
 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500
 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600
 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700
 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800
 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900
 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000

HECHIZO
 MAGICO ESCRITO
 EN CALIGRAFIA
 VALUSIANA



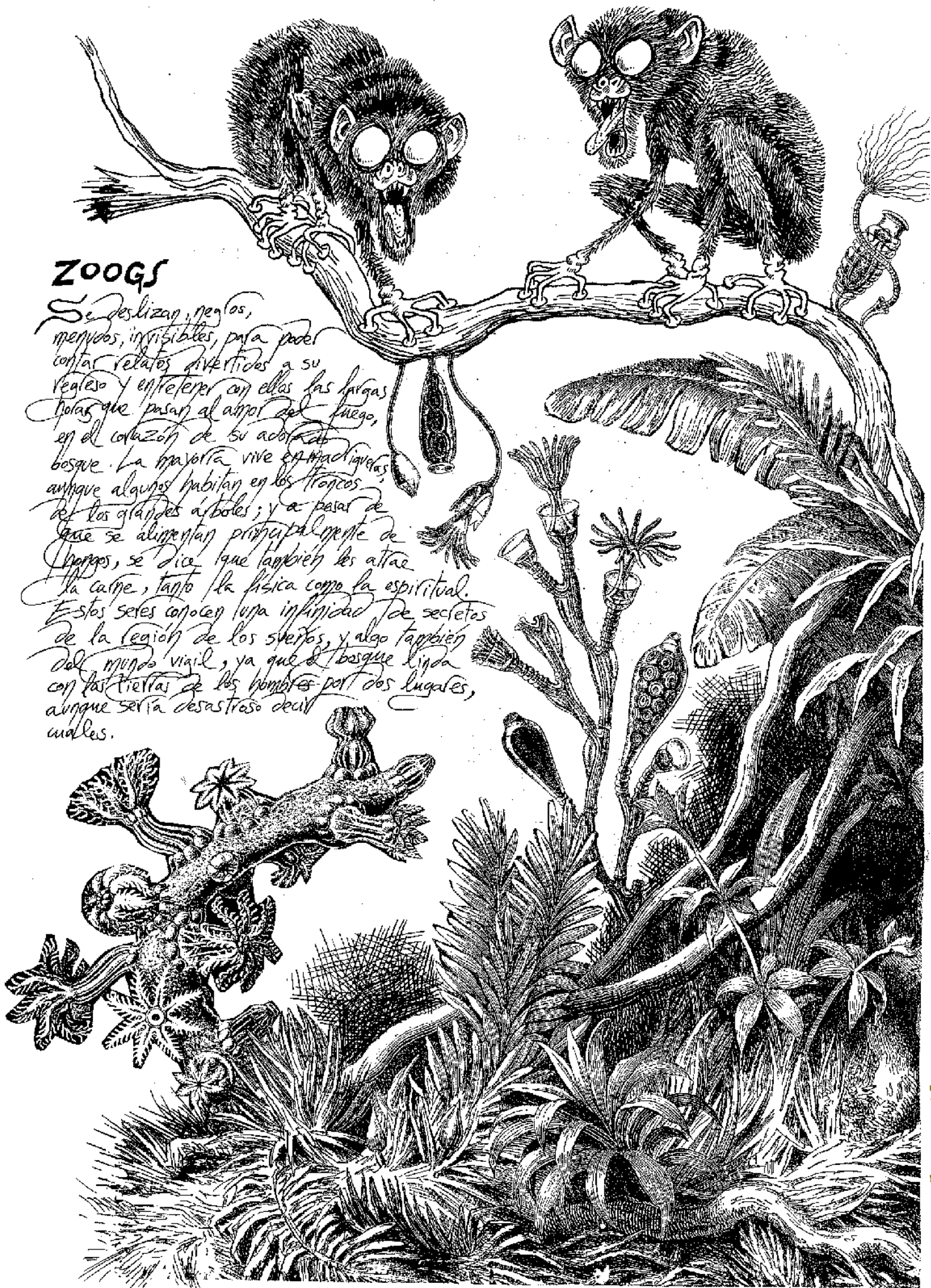
VOORMIS

Raza con entidad subhumana procedentes de las tierras de VOORM. Vivieron durante el pleistoceno. Fueron esclavizadas por los VALUSIANOS, los hombres serpiente. Con el declive de sus amos consiguieron liberarse y se refugiaron en Hyperborea. Cuando los humanos llegaron a las tierras de Hyperborea, los VOORMIS les enseñaron como conseguir alimento y les instruyeron en las arañas y en las artes mágicas. Pero los humanos fueron aumentando en número y pronto se olvidaron de sus benefactores. Se proclamaron señores de Hyperborea y cazaban VOORMIS como de cordero. Pocos consiguieron escapar. Se considera que YETI y BIGFOOT son descendientes de esta antigua raza.



ZOOGS

Se deslizan, negros,
menudos, invisibles, para poder
contar relatos divertidos a su
regalo y entretener con ellas las largas
horas que pasan al amparo del fuego,
en el corazón de su acogedor
bosque. La mayoría vive en madrigueras,
aunque algunos habitan en los troncos
de los grandes árboles; y a pesar de
que se alimentan principalmente de
chopps, se dice que también les atrae
la carne, tanto la física como la espiritual.
Estos seres conocen una infinidad de secretos
de la región de los sueños, y algo también
del mundo vital, ya que el bosque linda
con las tierras de los hombres por dos lugares,
aunque sería desastroso decir
cuales.



POBLADORES DE LENG

Aquellas formas saltaban con lentitud y torpeza, y se retorcían en contorsiones y movimientos sumamente desagradables de presencia. Brincaban como si tuvieran pezuñas en lugar de pies y parecían llevar una especie de peluca o folio provisto de cuernos pequeños. No llevaban ropas para más, aunque su cuerpo estaba completamente cubierto de pelo. Tenían un rabo diminuto y una boca de excesiva anchura. Los misteriosos pobladores de LENG no eran sino los mismísimos lepuanantes mercaderes de las nevas galatas que vivían cubies en DYLATH-LEEN.



LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH

Al llegar a un montículo bastante elevado, ajustó el fumigador que cubría los polvos que harían visible al monstruo. Desafortunadamente falló.
Pronto fue una nube gris del tamaño de un edificio con raras de varias pisos...
y luego ¡OH, DIOS DEL CIELO! Aquello no podría ser visto por ojos humanos!!!



Bibliografía de los monstruos

YOG-SOTHOTH

«El Uno en Todo»

The Dunwich Horror, H.P. Lovecraft; *Through the Gates of the Silver Key*, H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

AZATHOTH

«El Sultán del Caos»

Strange Eons, Campbell; *Spaw of Azathoth*, Herber; *The Philosopher's Stone*, C. Wilson

NODENS

«Gran Señor del Abismo»

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Strange High House in the Mist*, H.P. Lovecraft; *The House of the Worm*, Myers

SHUB-NIGGURATH

«La cabra negra de los bosques»

The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *Out of the Aeons*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft; *Visions from Yaddith*, Carter

NYARLATHOTEP

«El Caos Reptante»

Nyarlathotep (poema) H.P. Lovecraft; *Fungi from Yuggoth*, H.P. Lovecraft; *The Rats in the Walls*, H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

CTHULHU

The Call of Cthulhu, H.P. Lovecraft; *The Mound*, Heald & H.P. Lovecraft; *Castle Dark*, Herber; *At the Mountains of Madness*, H.P. Lovecraft

Y'GOLONAC

Cold Print, Campbell; *Love's Lonely Children*, Walts

CTHUGHA

The Dweller in Darkness, Derleth; *This Fire Shall Kill*, Bishop; *Elysia*, Lumley

HASTUR

«El innombrable»

The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *The Mound*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Shadow Out of Time*, H.P. Lovecraft; *The Return of Hastur*, Derleth; *The Gods*, Carter

ITHAQUA (el Wendigo)

«El que camina en el viento»

The Wendigo, Blackwood; *The Gods*, Carter; *Ithaqua*, Derleth; *The Thing That Walked on the Wind*, Derleth; *Born of the Winds*, Lumley

ZHAR

«La Obscuidad Gemela»

The Sandwin Compact, Derleth; *The Lair of the Star-Spawn*, Derleth & Schorer

ATLACH-NACH

The Andaman Islands, Herber; *Web of Memory*, Szymanski; *The Philosopher's Stone*, Wilson

ZOTH-OMMOG

Out of the Ages, Carter; *Zoth-Ommog*, Carter; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

CYAEGHA

Darkness, My Name is, Bertin

GHATANOTHOA

Out of the Aeons, Heald & H.P. Lovecraft; *The Thing in the Pit*, Carter; *The Return of the Lloigor*, Wilson

SHUDE M'ELL

«El que Socara en las Profundidades»

The Burrowers Beneath, Lumley; *Cement Surroundings*, Lumley; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

CTHONIANS

The Burrowers Beneath, Lumley; *The Statue of the Sorcerer*, Edwards & Eliot

SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUA

(FORMLESS SPAWN)

The Mound, Bishop & H.P. Lovecraft

TSATHOGGUA

The Mound, Bishop & H.P. Lovecraft; *Observations on the Carter Glossary*, Cockcroft; *The Door to Saturn*, Smith; *The Seven Geases*, Smith

CHAUGNAR-FAUGN

The Curse of Chaugnar-Faugn, Barton; *The Horror from the Hills*, Long

Los abominables TCHO-TCHO

The Andaman Islands, Herber; *Lair of the Star-Spawn*, Derleth & Schorer; *The Curse of Chaugnar-Faugn*, Barton

NYOGTHA

«Aquel que No Debería Existir»

Zoth-Ommog, Carter; *The Stairs in the Crypt*, Carter & Smith; *Castle Park*, Herber

LLOIGOR

The Return of Lloigor, Wilson

DAGÓN y madre HYDRA

Dagon, H.P. Lovecraft; *The Shadow Over Innsmouth*, H.P. Lovecraft; *The Return of the Deep Ones*, Lumley

PROFUNDOS

(DEEP ONES)

The Shadow Over Innsmouth, H.P. Lovecraft; *The Burrowers Beneath*, Lumley; *The Return of the Deep Ones*, Lumley

DHOLES

The White People, Machien; *Through the Gate of the Silver Key*, H.P. Lovecraft & Price; *Sands of Time*, Herber; *Dreams in the House of Weir*, Carter

PÓLIPOS VOLÁTILES

(FLYING POLIP)

The Shadow Out of Time, H.P. Lovecraft

LOS PERROS DE TÍNDALOS

(HOUNDS OF TINDALOS)

The Hounds of Tindalos, Long; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

GNOPH-KEH

Polaris, H.P. Lovecraft; *The Horror in the Museum*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

DIOSES OTROS

(OTHER GODS)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Other Gods* (poema), H.P. Lovecraft

ERRÁTICOS INTERDIMENSIONALES

(DIMENSIONAL SHAMBLER)

The Horror in the Museum, H.P. Lovecraft & Hazel

LARVAS ESTELARES

THE CTHULHU

(STAR-SPAWN OF CTHULHU)

At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

BYAKHEE

The Trail of Cthulhu, Derleth

CAZADORES DEL HORROR

(HUNTING HORROR)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

MI-GO «LOS HONGOS DE YUGGOTH»

(FUNGI FROM YUGGOTH)

The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *At the Mountains of Madness*, H.P. Lovecraft; *The Dweller in the Crypt*, Carter

VAMPIROS ESTELARES

(STAR VAMPIRS)

The Star Vampirs, Bloch

SERVIDORES DE LOS DIOSES OTROS

The Shadow Over Innsmouth, H.P. Lovecraft

PRIMORDIALES O ANTIGUOS

(OLD ONES, ELDER THINGS)

At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft

SHOGGOTH

At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft; *The Shadow Over Innsmouth*, H.P. Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH

(THE DUNWICH HORROR)

The Dunwich Horror, H.P. Lovecraft; *Return to Dunwich*, Herber

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

(NIGHTGAUNT)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Dreams and Fancies* (poema) H.P. Lovecraft; *The Horror at Oakdeene*, Derleth

GRAN RAZA DE YITH

(GREAT RACE OF YITH)

The Shadow Out of Time, H.P. Lovecraft; *The Dreamer*, Herber

GUGOS

(GUG)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

LÍVIDOS

(GHAST)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

SHANTAKS

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Fishers from Outside*, Carter; *The Seal of R'lyeh*, Derleth

BESTIAS LUNARES

(MOONBEAST)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

ABHOTH

«La fuente de Inmundicias»

Return to Dunwich, Herber; *The Seven Geases*, Smith; *The Mind Parasites*, Wilson

HABITANTES DE LA ARENA

(SAND-DWELLER)

The Gable Window, Derleth & H.P. Lovecraft

GULES

(GHOLS)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Pickman's Model*, H.P. Lovecraft

BYATIS

The Shambler from the Stars, Bloch; *The Room in the Castle*, Campbell; *Zoth-Ommog*, Carter

VALUSIANOS

(THE SERPENT PEOPLE)

The Shadow Kingdom, Howard; *Zoth-Ommog*, Carter; *The Seven Geases*, Smith

VOORMIS

The Trail of Ithaqua, Herber; *The Seven Geases*, Smith

ZOOGS

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Hero of Dreams*, Lumley

POBLADORES DE LENG

(INHABITANTS OF LENG)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft