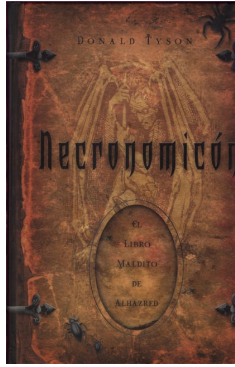




NECRONOMICON

H. P. Lovecraft





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 Necronomicon. 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).

Indice

De los antiguos y su simiente
De los tiempos y las épocas que deben observarse
Para erigir las piedras
El sello de Yog-Sothoth
Las piedras mágicas
De los diversos signos
Para componer el incienso de Kzauba
Para hacer el polvo de Ghazi
El ungüento de Khephens el Egipcio
Para forjar la cimitarra de Barzai
El alfabeto de Nug-Soth
La voz de Hastur
Acerca de Nyarlathotep
De Leng, en el frío yermo
De Kadath el desconocido
Para invocar a Yog-Sothoth
Para el conjuro de las esferas
La abjuración del gran Cthulhu
Para convocar a Shub-Niggurath, el Negro
La fórmula de Dho-Hna

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 obra de Sus manos, los Espantos
que moraron en las bóvedas primordiales de Zin los conocen como Sus
señores. Ellos han engendrado a Na-hag y a los Ferozes que cabalgan en la
Noche; el Gran Cthulhu es Su hermano, los shaggoths Sus esclavos... Los
Dholes rinden homenaje a Ellos en el valle lleno de noche de Pnoth y los
Gugs cantan Sus alabanzas bajo los picos de la antigua Throk. Ellos han
paseado entre las estrellas y Ellos han paseado por la tierra. La Ciudad de
Irem en el gran desierto Los ha conocido; Leng, en el Yermo Frío. ha visto Su
paso, la ciudadela eterna sobre las alturas veladas por las nubes de la
desconocida Kadath llevó su marca.

Voluptuosamente, los Antiguos pisaron los caminos de la oscuridad y Sus
blasfemias fueron grandes sobre la Tierra; toda la creación se inclinó bajo Su
poder y Los conoció por Su perversidad. Y los Señores Mayores abrieron Sus
ojos y advirtieron las abominaciones de Aquellos que asolaron la Tierra. En
su ira, Ellos levantaron Su mano contra los Antiguos, dejándolos en medio de
Su iniquidad y arrojándolos lejos de la Tierra al Vacío que hay más allá de los
planos donde reina el caos y el cuerpo no permanece. Y los Señores Mayores
pusieron Su sello sobre la Puerta y el poder de los Antiguos no prevaleció
contra su poder.

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

Más allá de la Puerta moran ahora los Antiguos; no en los espacios conocidos
por los hombres, sino en los rincones que hay entre ellos. Ellos vagabundean
fuera de la superficie de la Tierra y esperan siempre el momento de Su
vuelta; porque la Tierra Los ha conocido y Los conocerá en el tiempo a venir.
Y los Antiguos tienen al horrible e informe Azathoth por Su Dueño y esperan
con El en la negra caverna donde roe vorazmente en el caos final en medio
del loco batir de recónditos tambores, del discordante sonido de horribles
flautas y de incesantes bramidos de ciegos dioses idiotas que andan
arrastrando los pies y gesticulan por siempre más sin propósito alguno.

El alma de Azathoth mora en Yog-Sothoth y El llamará a los Antiguos cuando las estrellas marquen el tiempo de Su venida; porque Yog-Sothoth es la Puerta a través de la cual Aquellos del Vacío volverán a entrar. Yog-Sothoth conoce los laberintos del tiempo, porque el tiempo es uno para El. El conoce por dónde aparecieron los Antiguos en tiempos muy remotos y por donde Ellos volverán a aparecer cuando el ciclo vuelva a empezar. Después del día viene la noche; los días del hombre pasarán, y Ellos reinarán donde Ellos reinaron una vez. Por su vileza los conoceréis y Su maldición mancillará la Tierra.

DE LOS TIEMPOS Y LAS EPOCAS QUE DEBEN

OBSERVARSE

Cada vez que deseéis invocar a Aquellos de Fuera, debéis observar bien las Epocas y Tiempos en los cuales produce la intersección entre las esferas y las influencias llegan desde el Vacío.

Debéis observar el ciclo de la Luna, los movimientos de los planetas, el Curso del Sol a lo largo del Zodíaco y la ascensión de las Constelaciones.

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

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

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

Invocad al terrible Hastur en la Noche de la Candelaria, cuando el Sol está en Acuario y Mercurio en su aspecto trino. Suplicad al Gran Cthulhu únicamente en la Víspera de Todos los Santos, cuando Sol mora en la mansión del Escorpión y aparece Orión. Cuando Todos los Santos cae dentro del ciclo de la Luna nueva, el poder será más fuerte.

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

de la Cruz cuando el Negro aparece.

PARA ERGUIR LAS PIEDRAS

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

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

Al Norte colocad la piedra de la Gran Frialdad que dará forma a la Puerta del viento de Invierno, grabando en ella el Signo del Toro de la Tierra así:
Al sur (a una distancia de cinco pasos a partir de la piedra del Norte) erigiréis la piedra del Calor Intenso, a través de la cual soplan los vientos de verano, y haced sobre la piedra la marca del León-serpiente así:
La piedra del aire arremolinado se colocará al Este, donde aparece el primer equinoccio y se esculpirá con el signo de aquel que lleva las aguas; así:

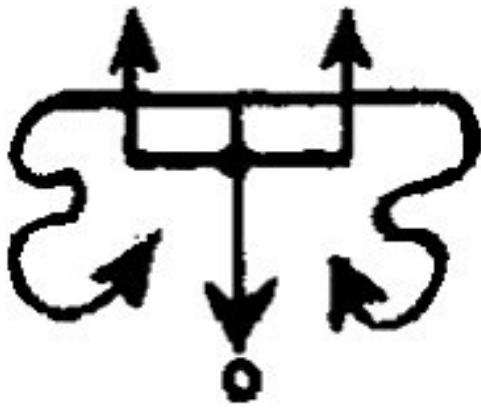
La puerta de los Torrentes Impetuosos haréis que se abra en el punto occidental más interior (a una distancia de cinco pasos a partir de la piedra del Este), donde el Sol muere en el atardecer y retorna el ciclo de la noche. Blasonad la piedra con el Signo del Escorpión cuya cola llega a las estrellas:
Colocad las siete piedras de aquellos que vagan por los cielos sin las cuatro interiores y a través de sus diversas influencias se establecerá el foco del poder.

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

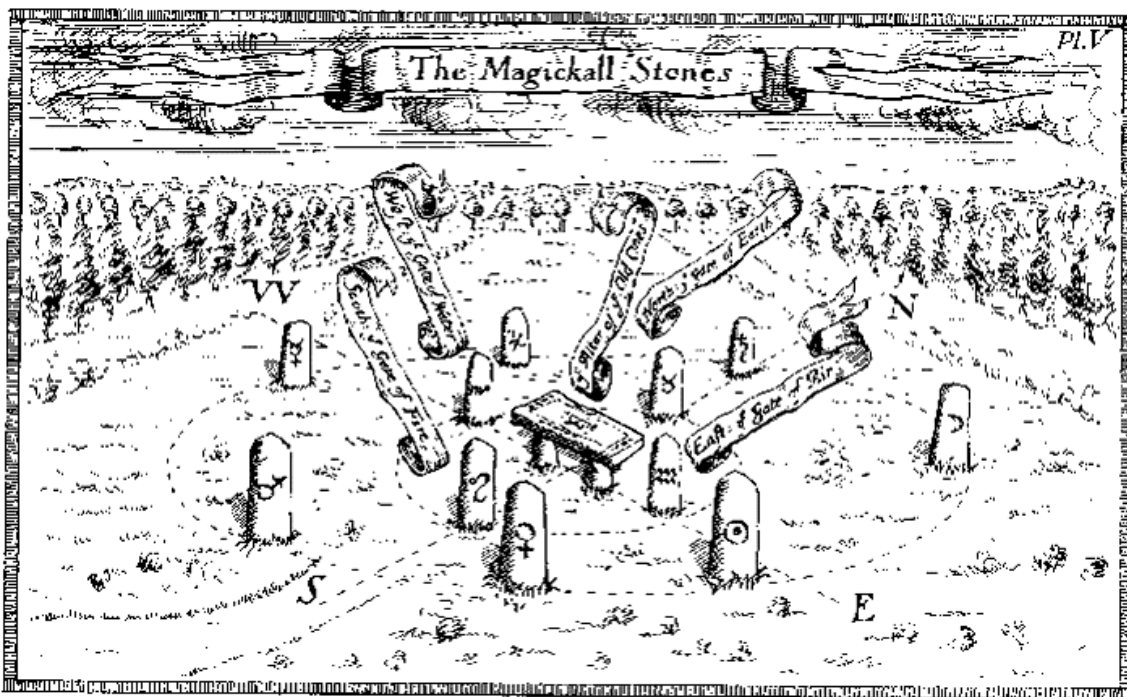
En el centro de la configuración así completada colocad el Altar de los Grandes Antiguos y sellado con el símbolo de Yog-Sothoth y los poderosos nombres de Aza-thothoth, Cthulhu, Hastur, Shub-Niggurath y Nyarlathotep. Y las piedras serán las Puertas a través de las cuales los podréis hacer surgir desde el tiempo y el espacio Exteriores al hombre.

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

EL SELLO DE YOG-SOTHOTH



LAS PIEDRAS MAGICAS



DE LOS DIVERSOS SIGNOS

Estos signos, los más potentes, deben formarse con vuestra mano cuando los empleéis en los Ritos. El primer signo es el de naturaleza es el verdadero símbolo de los Antiguos. queráis suplicar e Ellos, que esperan siempre el segundo signo es el de KISH y abate todas las barreras y abre los portales de los Planos Ultimos.

izquierda
VOOR y por
Hacedlo siempre que
más allá del Umbral. El
las barreras y abre los portales de

En tercer lugar viene el Gran Signo de KOTH que custodia los Caminos. El cuarto signo es el de los Dioses Mayores. los que invocan los poderes por la noche, y desvanece las amenaza y antagonismo.

cierra las puertas y
Protege a
fuerzas de

(Nota: El Signo Mayor aún tiene otra forma y cuando se inscribe piedra gris de Mnar sirve para contener constantemente el

sobre la
poder de los

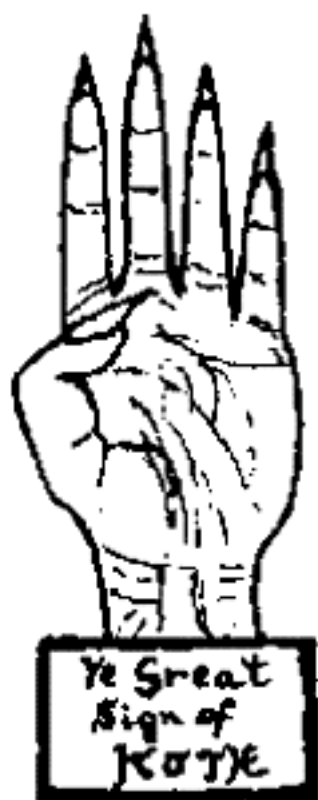
Grandes Antiguos)

Los Signos de Poder

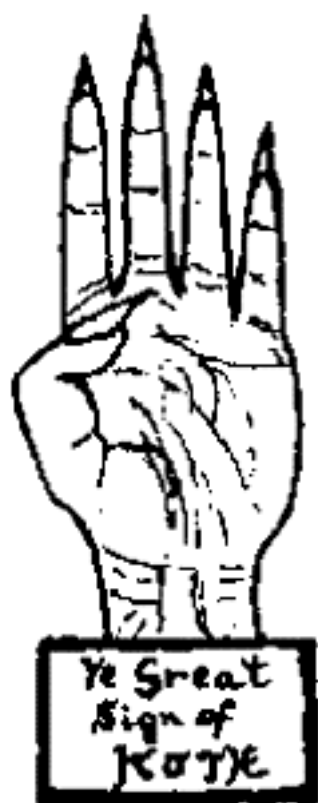
El signo de Voor



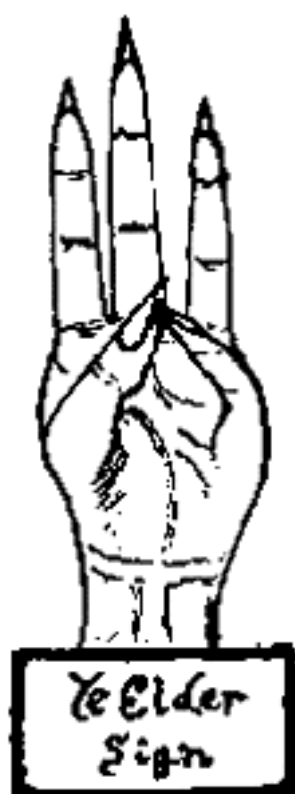
El signo de Kish



El signo de Koth

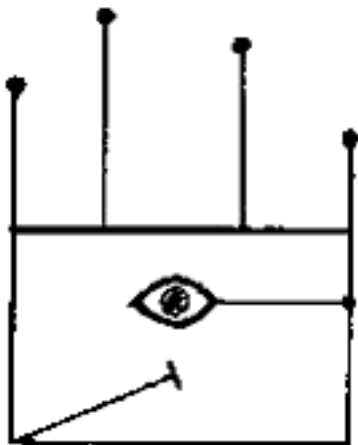


El signo mayor



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

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



PARA COMPONER EL INCIENSO DE KZAUBA

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

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

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

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

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

Al Sur: ¡OASAIJ, WURAM, THEFOTOSON!

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

Cubrid la vasija con un paño de terciopelo negro y colocadla a un lado. Durante cada una de las siete noches deberéis bañar la vasija con Luz de Luna durante una hora, manteniéndola oculta debajo del paño contra el canto del gallo hasta la puesta del Sol. Una vez cumplido todo esto, el incienso estará a punto para su uso y en posesión de tal virtud que quien lo emplee con conocimiento tendrá poder para invocar y dominar las legiones Infernales.

Nota.

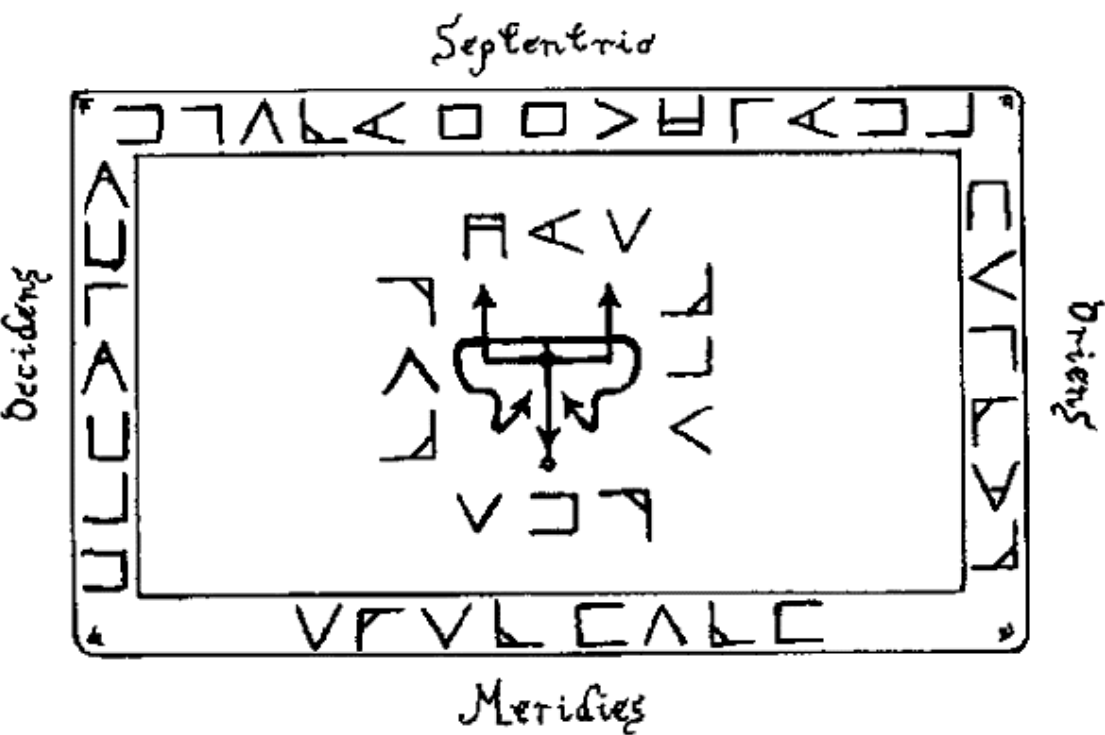
Cuando se emplee en los Ritos Últimos, el incienso podrá hacerse más eficaz con la adición de una parte de momia egipcia convertida en polvo.

Emplead el perfume de Kzauba en todas las ceremonias del viejo Saber

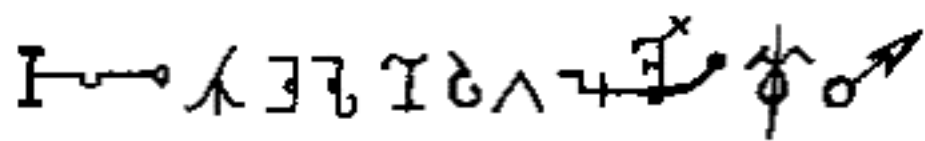
echando las esencias sobre ascuas de
carbones vegetales de Tejo o Roble. Y cuando los espíritus acudan
humo vaporoso los encantaré y
fascinará, vinculando sus poderes a vuestra voluntad

cerca, el

Uno.



LOS CARACTERES DE MARTE



LOS CARACTERES DE SATURNO

57040e2e2d2wF0425

PARA HACER EL POLVO DE IBN GHAZI

EL POLVO MISTICO DE LA MATERIALIZACION

Tomad polvo de la tumba (en la que el cuerpo haya yacido por lo menos durante doscientos años o más), tres partes. Tomad polvo de Amaranto, dos partes; hojas de Hiedra de tierra, una parte; y sal fina, una parte. Maceradlo todo junto en un mortero abierto en el día y la hora de Saturno. Haced sobre estos ingredientes así mezclados el Signo de VOOR y entonces encerrad el polvo dentro de una urna de plomo, sobre la cual se grabará el sello de Koth.

PARA EL USO DEL POLVO

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

EL UNGÜENTO DE KHEPHENS EL EGIPCIO

A quienquiera que unte su cabeza con el ungüento 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 horquilla de arbusto espinoso. Habiendo hecho esto, completad así el encantamiento de Yebisu (tomado de diversas líneas del papiro), así:

Soy el Señor de los Espíritus,
Oridimbai Sonadir, Episghes,
Soy Ubaste, Phto nacido de Binui Sphe, Phas;
En el nombre de Auebothiabathabaithobeuee
Da poder a mi palabra, ¡Oh Nasira Oapkis Shfe!
Da poder Chons-in-Thebes-Nefer-hotep, Ophois,
¡Da poder! ¡Oh Bakaxikhekh!

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

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

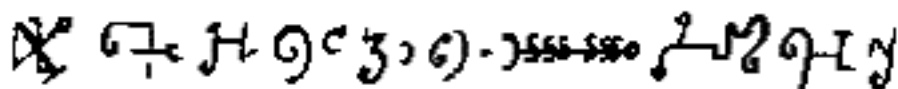
fino
por vosotros)

PARA FORJAR LA CIMITARRA DE BARZAI

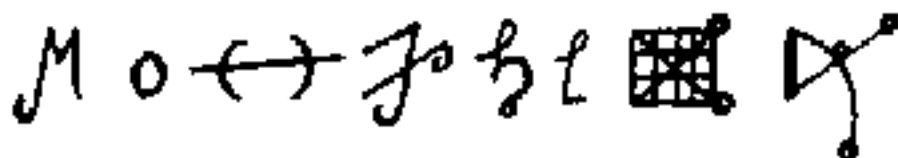
En el día y hora de Marte. y cuando la Luna esté en el cuarto
haced una cimitarra de bronce con un puño de fino ébano.

creciente,

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,
un fuego de Laurel y ramas de Tejo y, ofreciendo la hoja a
pronunciad así el quintuple conjuro:

encended
las llamas,

HCORIAXOJU, ZODCARNES. Yo os invoco poderosamente y os conjuro, ¡Oh poderosos
espíritus que moráis en el Gran Abismo!.

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

Por XENTHONO-ROHMATRU, te ordeno, ¡Oh AZIABELIS! por YSEHYRORROSETH te llamo ¡Oh
ANTQUELIS! y en el Grande y Terrible Nombre de DAMAMIACH que Cromyha pronunció y que
hizo estremecer a las montañas, con fuerza yo te incito, ¡Oh BAR-BUELIS! ¡atiéndeme!
¡ayúdame! da poder a mi palabra para que esta arma que lleva las runas del
fuego reciba tal virtud que produzca miedo en los corazones de todos /os
espíritus que desobedezcan mis órdenes, y que me ayude a formar toda
clase de Círculos, figuras y sellos místicos necesarios en las operaciones de
las Artes Mágicas.

En el nombre del Grande y Poderoso YOG-SOTHOTH y del invicto signo
Voor (haced el signo)
¡Da poder!
¡Da poder!

de

¡Da poder!

Si las llamas se tornan azules, será un signo seguro de que los espíritus obedecen vuestras demandas, después de lo cual templaréis la hoja en una mezcla de salmuera y hiel de pollo preparada previamente. Quemad el incienso de Kzauba como ofrenda a los espíritus que habéis invocado y alejadlos hacia sus residencias con estas palabras:

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

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



EL ALFABETO DE NUG-SOTH

AB CDEF

V J U L > 3

GHI JLM

□ □ < □ 7 □

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 talismánico y en todas las inscripciones sagradas.

LA VOZ DE HASTUR

Escuchad la Voz del temido Hastur, escuchad el lúgubre suspiro del torbellino, la loca impetuosidad del Viento Ultimo que se arremolina oscuramente entre las silenciosas estrellas.

Escuchadlo a El, el de dientes de serpiente, que aúlla entre las entrañas del otro mundo; El, cuyo rugido sin fin siempre colma los cielos eternos de la escondida Leng.

Su poder es capaz de arrancar el bosque y aplastar la ciudad, pero ninguno conocerá la mano que golpea y el alma que destruye, porque el Maldito vaga espantoso y sin cara, con Su forma desconocida por los hombres. Escuchad entonces Su Voz en las horas oscuras, contestad a Su llamada, inclinaos y rezad a Su paso, pero no pronunciéis Su nombre en voz alta.

ACERCA DE NYARLATHOTEP

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

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

estrellas.

¿Quién conocerá el misterio de Nyarlathotep? Porque El es la máscara y la voluntad de Aquellos que eran cuando el tiempo no existía. El sacerdote del Eter. el Morador del Aire y tiene tantas caras que ninguna se recordará. Las olas se hielen ante Ellos Dioses temen su llamada. En los sueños de los hombres El habla en voz baja, aunque ¿quién conoce Su forma?

DE LENG EN EL FRIO YERMO

Quien busque hacia el Norte, más allá de la crepuscular tierra de Inquanok, encontrará en medio del helado yermo la oscura y enorme meseta de las tres veces olvidada Leng. Conoceréis la Leng que ha rehuido el tiempo por los malignos fuegos que siempre arden y el espantoso chillido de los escamosos pájaros de Shantak que, muy arriba, recorren el aire; por el aullido de Na-gah que empolla en tenebrosas cavernas y se aparece en sueños a los hombres con extraña locura; y por el templo de piedra gris bajo la guarida de los Lúgubres de la Noche, donde está el que lleva la Máscara Amarilla y vive completamente solo. Pero guárdate, ¡Oh Hombre! guárdate de Aquellos que pisan en la Oscuridad las murallas de Kadath, por el que perciba Sus cabezas mitradas conocerá las garras de la muerte.

DE KADATH EL DESCONOCIDO

¿Qué hombre conoce a Kadath?

Porque ¿quién sabe de aquel que siempre mora en tiempo desconocido, que no es ni ayer, ni hoy, ni mañana? Desconocida en medio del Frío Yermo yace la montaña de Kadath sobre cuya escondida cima hay un Castillo de Onice. Oscuras nubes envuelven el enorme pico que destella bajo viejas estrellas donde el silencio cubre las titánicas torres y se levantan murallas prohibidas.

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

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

PARA INVOCAR A YOG-SOTHOTH

Porque Yog-Sothoth es la Puerta.

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

Ellos

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

al Sur

EL CONJURO

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

Tierra una

¡Oh Tú que habitas más allá de las Esferas del Tiempo! Escucha mi (Haced el signo de la Cabeza del Dragón)

súplica.

¡Oh Tú que eres la Puerta y el Camino! ¡Acude! ¡Tu sirviente te (haced el Signo de Kish)

llama!

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

¡Acudid! ¡Acudid!
apartado, pasa
tu poderoso Signo!

(Haced el Signo de Voor)

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



EL ENCANTAMIENTO

¡Zyweso, wecato keoso, Xunewe-rurom Xe-verator, Menhatoy, zuy. Zu-rurogos Yog-Sothoth! Orary Ysgewot, ho-mor zumquros, Ysechyroro-seth Xoneozebethoos Azathoth! Quayhet kesos ysgeboth Nyarlathotep! Zuy rumoy quano YZHETO, THYYM, quaowe xeuerator phoe nagoo, Hastur! yachyros Gaba Shub-Niggurath! ¡Meweth, xosoy Vzewoth!
(Haced el Signo de la Cola del Dragón)

Zywethorosto
athanatos nywe
¡Xono, Zu-weret,
duzy Xeuerator,
¡Hagathowos

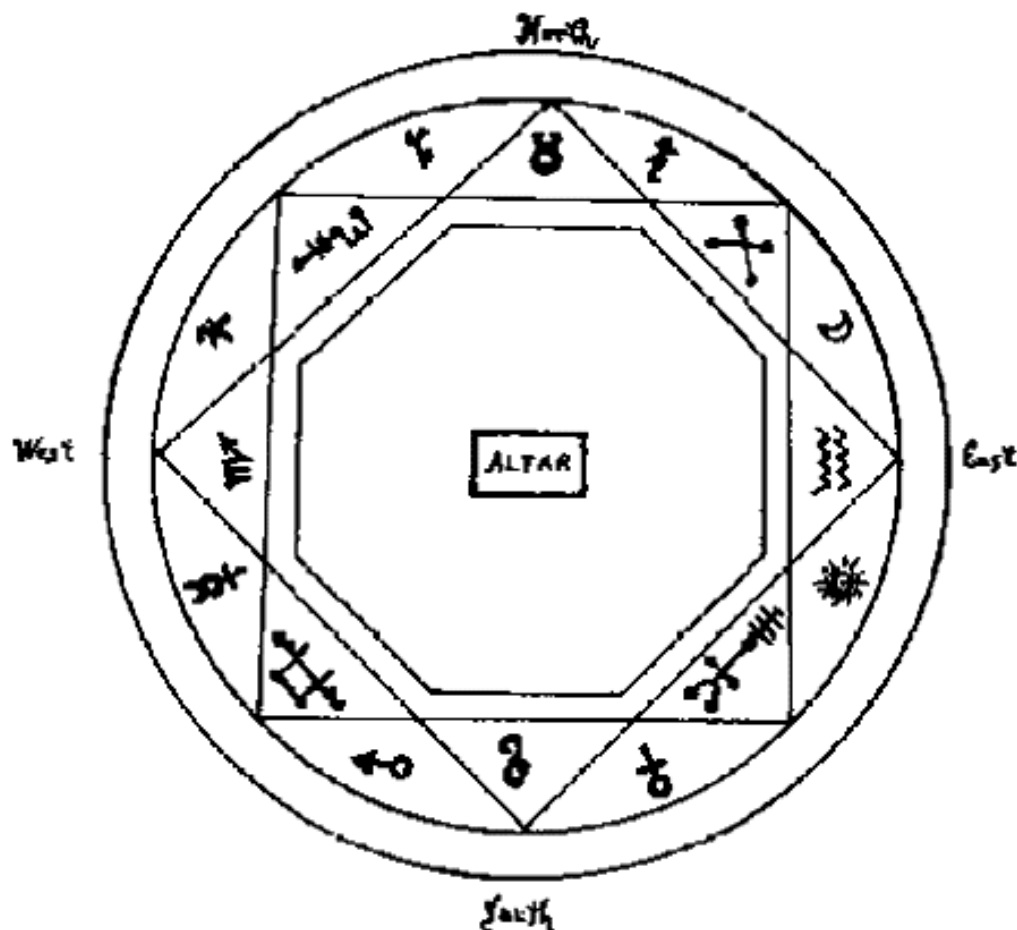
¡ITALUBSI! ¡ADULA! ¡ULU! ¡BAACHUR!
¡Acude Yog-Sothoth! ¡Acude!

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

Y
El os revelará el secreto de Su Sello con el que podréis ganar favor a los ojos de los Antiguos cuando pisen una vez más la Tierra.

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

EL CIRCULO DE EVOCACION



LA ABJURACION DEL GRAN CTHULHU

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

Una súplica al gran Cthulhu para aquellos que quieran tener poder sobre sus favoritos. En el día y hora de la Luna con el Sol en Escorpión preparad una tablilla encerada y grabad en ella los sellos de Cthulhu y Dagon; fumigad con el incienso de Kzauba y apartadla.

En la víspera de Todos los Santos deberéis ir hasta algún lugar solitario donde se vea el océano desde una tierra alta. Alzad la tablilla con vuestra mano derecha y haced el signo de Kish con vuestra mano izquierda.

Recitad el encantamiento tres veces, y cuando la palabra final de la tercera alocución muera en el aire, arrojad la tablilla a las olas diciendo: “En Su Mansión de R’lyeh el Difunto Cthulhu espera soñando, pero El se levantará y Su reino cubrirá la Tierra”

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

EL ENCANTAMIENTO

¡Oh Tú que yaces muerto pero siempre sueñas!

Escucha a Tu siervo que Te llama.

¡Escúchame, Oh poderoso Cthulhu!

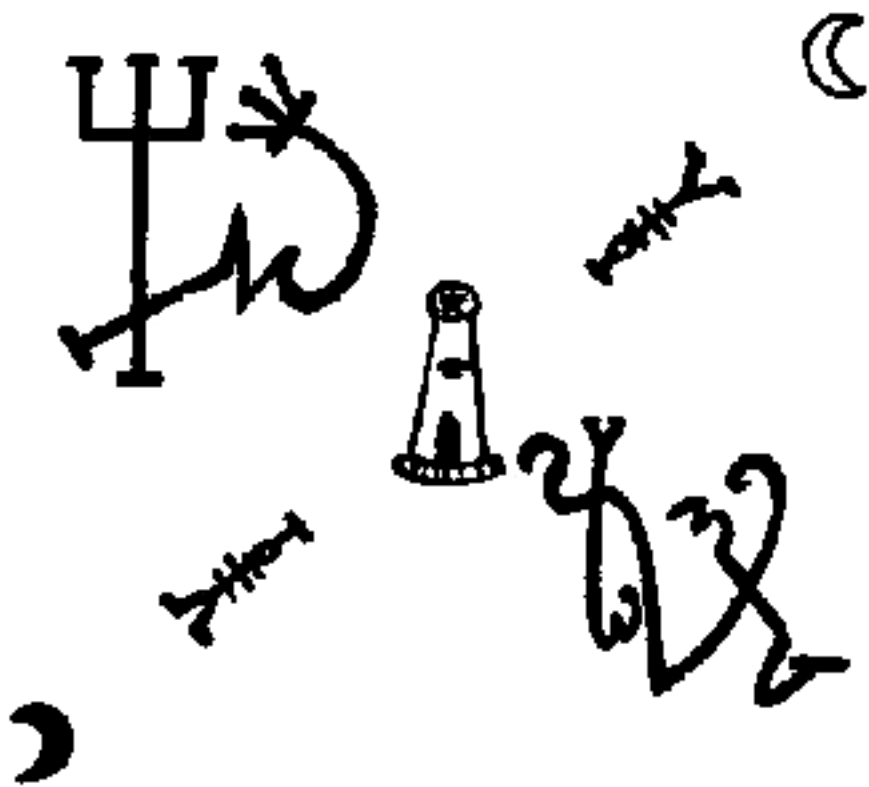
¡Escúchame, Señor de los Sueños!

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

Los Profundos conocen Tu secreto Nombre, La 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 dormirás más; concédeme el poder de calmar las olas, para que pueda escuchar Tu llamada. (En la tercera repetición del encantamiento tirad la Tablilla a las olas diciendo)

:

En su Mansión de R’lyeh el Difunto Cthulhu espera soñando, pero El se levantará y su reino cubrirá la Tierra.



PARA CONVOCAR A SHUB-NIGGURATH EL

NEGRO

Cuando las piedras hayan sido erguidas, invocaréis a Shub-Niggurath
conoce los signos y pronuncia las palabras le serán
placeres terrenales.

y al que
concedidos todos los

Cuando el Sol entre en el signo del Carnero y el Tiempo de la noche
encima de vosotros, volved el rostro hacia el viento del Norte
alta el verso:

esté
y leed en voz

ilah! ¡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

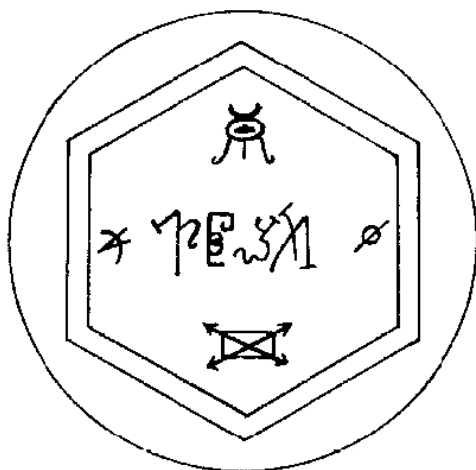
una vez más!

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



ZARIATNATMIX, JANNA, ETITNAMUS

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



Y entonces el Negro acudirá ante vosotros y los mil Cornudos que surgirán de la Tierra. Y vosotros mantendréis ante ellos el ante el cual ellos se inclinarán ante vuestro poder preguntas.

aúllan
talismán de Yhe
y contestarán vuestras

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

convocado,

IMAS, WEGHAYMNKO, QUAHERS, XEWEFARAM.

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

Koth.

LA FORMULA DE DHO-HNA

Quienquiera que haga este Rito con verdades conocimiento pasará más de las Puertas de la Creación y entrará en el Ultimo Abismo vaporoso Señor S'nag que reflexiona eternamente sobre

allá
donde mora el
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 quíntuple genuflexión al atravesar la Curva del Lugar (así):

El Todo que mora en la Oscuridad
En el centro del Todo mora El que es la Oscuridad;
y la oscuridad será eterna cuando todos se inclinen ante el trono de Onice.

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

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

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

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

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

EL SELLO DE LA TRANSFORMACION

los
sus órdenes

en el mundo.

Invocadlas siempre que tengáis necesidad de algo y ellas os otorgarán sus poderes cuando las invoquéis con los encantamientos y hagáis su signo.

Sus Esferas tienen diversos nombres y aparecen en muchas formas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

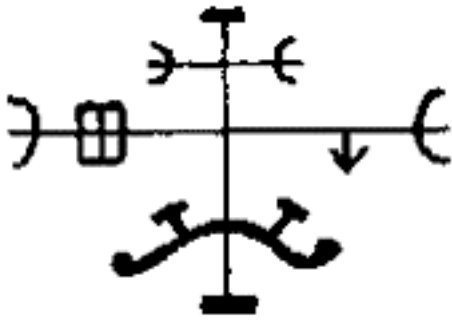
El decimoprimer espíritu es GAMOR, y cuando aparece como hombre puede informaros maravillosamente sobre cómo ganar los favores de los grandes personajes y puede alejar a cualquier espíritu que haga guardia sobre un tesoro.

El decimosegundo es UMBRA. El aparece como un gigante; puede transportar

dinero de un lugar a otro si se lo mandáis y concede el amor de cualquier mujer que deseéis.

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

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



Y evocadlas así;

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

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

Acudid, ¡os lo mando por el Signo del Poder!
(Haced el Signo de Voor)

Y entonces el espíritu aparecerá ante vosotros y os concederá vuestros deseos. Pero si permanece invisible ante vuestros ojos, soplad el polvo de Ibn Ghazi y tomará inmediatamente su propia forma. Cuando deseéis hacer desvanecer a quien habéis llamado, borrad su signo con la cimitarra de Barzai y pronunciad las palabras:

¡CALDULECH! ¡DALMALEY! ¡CADAT!

(y sellad con el signo de Koth)

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

¡ADRICANOROM DUMASO! y su lengua quedará liberada y se verán obligados a dar una respuesta veraz.

El testimonio del Abdul Alhazred

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 mas. Estoy debil y enfermo, y soporto un gran cansancio y agotamiento; un suspiro mora 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 mas proxima me gritará al oido con impia impaciencia. El peso de mi alma decidrá cual 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 fué olvidado por todos, con la excepción de unos pocos, que son los adoradores de los Antiguos (ique sus nombres sean borrados de la existencia!).

Si no completo esta misión, tomad lo que hay aqui 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 Portico abierto, desde cada barrera rota, desde cada acólico 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 mas allá de los Peregrinos de los Yermos.

Que todos aquellos que lean estos escritos reciban la advertencia de que el habitat 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 dias anteriores a la creción 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 tambien los lugares de los Anzonei, y que he descendido a apestosos sitios de Muerte y Sed Eterna, que pueden alcanzarse a traves del Portico de GANZIR, construido en UR en los dias anteriores a

Babilonia. Sabed tambien que he hablado con todo tipo de Espiritus y Demonios, cuyos nombres ya no se conocen en las Sociedades del Hombre, o que nunca fueron conocidos. Y los sellos de algunos estan escritos aqui, 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 ningun 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 tambien con las almas de las mujeres que murieron al nacer, victimas 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 formula con la que atravesé el Portico de ARZIR pasando hacia los reinos prohibidos de los asquerosos IGIGI.

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

He encontrado el Miedo. “

He encontrado el Portico 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 esta escrito en el terrible texto MAGAN, el testamento de alguna civilizacion muerta por culpa de sus sacerdotes, que, anhelantes de poder, abrieron es terrible y maligno Portico una hora mas de la debida, siendo consumidos. Adquirí este conocimiento debido a unas circunstancias bastante peculiares, cuando aun 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 simbolos extraños. Se erguia tan Ita como un hombre y tan ancha como un toro. Se hallaba firmemente emplazada en tierra y no fuí capaz de moverla. Sin pensar mas en las tallas, salvo que podian ser el decreto de un rey que habia 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, Bet Durrabia. A tres horas del amanecer, el diecinueve de Shabatu, me despertó el ladrido de un perro, o quizá el aullido de un lobo, extrañamente sonoro y cercano.

El fuego se habia convertido en unas brasas, y los rojos y resplandecientes rescoldos proyectaban una debil 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 gelidos. El Dik de Azug-bel-

ya no me era mas extraño que esta visión, aunque pareció fundirse entre mis manos. De inmediato i una voz baja que procedia de cierta distancia, y un miedo distinto al de la posibilidad de que fueran unos merodeadores se apoderó de mi; temblando, rodé hasta situarme de tras de unos arbustos. Otra voz se unió a la primera y, al rato, varios hombres vestidos con tunicas negras de los ladrones se reunieron en el lugar en donde yo habia 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 flamigera, como si la roca estuviera ardiendo. Las figuras murmuraban al unisono, una plegaria de invocacion, de la que apenas se podian distinguir algunas palabras, y estas eran en una lengua desconocida; no obstante iy que ANU se apiade de mi alma!, estos rituales ya no me son desconocidos. Los hombres a los que no podia distinguir o reconocer sus caras, empezaron a apuñalar con frenesí el aire con unos cuchillos que brillaban frios y afilados en la noche de la montaña.

De debajo de la roca flotante, del mismo suelo donde habia estado emplazada, se alzó la cola de una serpiente. Sin duda era la mas grande de las que yo habia visto. La parte mas delgada tenia 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 distinguia y parecia hundirse en el mismo Abismo. Esas extremidades fueron seguidas por otras; el terreno comenzó a sacudirse bajo la presion de tantas extremidades enormes. El cantico de los sacerdotes, por que ya sabia que eran los sirvientes de un Poder Oculto, se hizo mucho mas sonoro, casi histerico:

¡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 liquido y descubrí que se trataba de sangre. Dominado por el horror, lancé un grito y delaté mi presencia a los sacerdotes.

Se volvieron hacia mi y con repugnancia me di cuenta de que se habian cortado el pecho con las dagas que habian empleado para levantar la piedra, todo ello con algun proposito mistico que no pude adivinar; aunque ahora ya se 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, por que alli 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 habia subido y los sacerdotes emprendieron mi persecución, aunque me pareció que algunos se quedaban atras, quizá con el fin de completar los Ritos. Sin embargo mientras descendia freneticamente por las pendientes de la fria noche, con el corazon galopando en mi pecho y la cabeza desbocada, por detras de mi escuche el sonido de rocas quebrandose 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 mas cerca, a pesar de que iba desarmado. Para mi sorpresa, lo que vi no fué ningun sacerdote de un horror

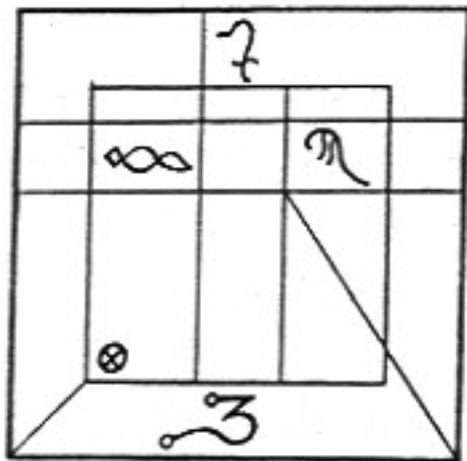
antiguo ni a ningún nigromante del Arte Prohibido, sino las tunicas negras caídas sobre la hierba y los matorrales, sin la presencia de vida o cuerpos en ellas. Con cautela me acerqué a la primera y, recogiendo una rama, la alce de los matorrales espinosos. Lo único que quedaba del sacerdote era un charco 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 acaecido la misma fortuna.

Al regresar por la pendiente por la que solo unos momentos antes había huido con tanto pavor, tope con otro de los oscuros sacerdotes y lo encontré en condiciones idénticas al primero. Seguí andando, y pasé al lado de más 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 supernatural. 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 fue 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 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 roca 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 Mas 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 mas 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!

¡Espiritu de los Cielos, Recuerda!

El segundo es el Signo Mayor, y es la llave con la cual al emplearse las 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, por que se le debe recordar al Observador de la Alianza que ha jurado con los Dioses Mayores y con nuestra Raza, de lo contrario, se volvera contra ti, matandote y atacando tu poblado hasta que se obtenga el socorro de los Dioses Mayores por medio de las lagrimas de tu pueblo y el grito desesperado de tus mujeres.

¡ KAKAMMU !

El amuleto de metal que saqué de las cenizas del fuego, y que atrajo la luz de la luna, es un sello potente contra cualquiera que pueda atravesar el Portico 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 había sido dado. Fué 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 fué 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 fué 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 CRANEIO, 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 cómo 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 Dias Antiguos, del Antiguo de los Antiguos, cuyo nombre no puedo escribir aqui.

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, habia 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 formulas para los amuletos y talismanes que se detallan mas adelante y que le proporcionan al Sacerdote un pasaje seguro entre las Esferas por donde tal vez viaje en busca de la Sabiduria

Pero ahora, transcurridas Mil y Una Lunas del peregrinar, el Maskim mordisquea mis talones, el Rabishu tira de mi pelo, Lammashtha abre sus terribles fauces, AZAG-THOTH se regozija malignamente en su trono, KUTULU alza la cabeza y observa a traves de los velos de la hundida Varloorni, del Abismo, y clava sus ojos en mi; por la razon por la que debo apresurarme a escribir este libro en caso de que mi final llegue antes de lo que habia preparado. En verdad da la impresión de que hubiera fracasado en algunos aspectos concernientes al orden de los ritos, de las formulas 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 Jerusalem (¡Que los Dioses recuerden y se apiaden de él!). Mi destino ya no esta escrito en las estrellas, por que he roto la Alianza Caldea al buscar el poder sobre los ZONEI. He pisado la luna y esta ya no ejerce poder sobre mi. Las lineas 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 oir a los lobos aullando en las montañas, tal como lo hicieran en aquella fatidica noche; in vocan mi nombre y los nombres de los Otros. Temo por mi carne, pero todavia mas por mi espiritu. Recordad siempre, en cada momento vacio, 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 piramides, para que puedan verlas y recuerden.

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

¡Que los Dioses se apiaden de vosotros!

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

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

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 aproximacion a ellos se realizara atraves de los Siete Porticos, los cuales pueden ser usados uno por vez. Poseen Siete colores, Siete Esencias Materiales y cada uno un Escalon separado de la Esclera de Luces. Los caldeos tenian un conocimiento imperfecto de estos, aunque comprendian la Escalera y alguna de las formulas. Sin embargo no disponian de las formulas para atravesar los Porticos, con la excepcion de una de la cual estaba prohibido habalr.

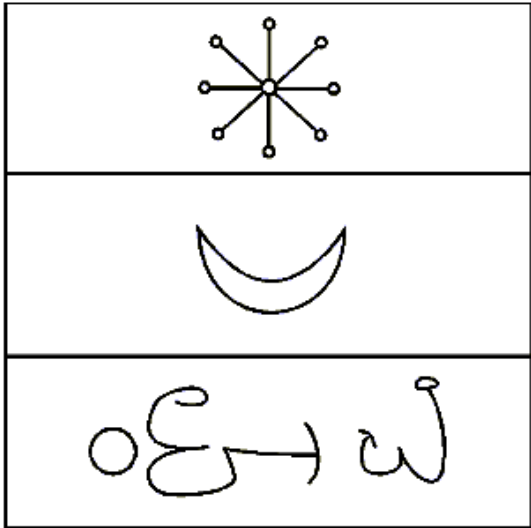
El paso por el Portico le brinda al sacerdote el poder y la sabiduria para utilizarla. Queda capacitado para controlar los asuntos de su vida de manera mas perfecta que antes; muchos se han contentado con solo atravesar los tres primeros Porticos y, luego, detenerse y cesar el avance, disfrutando de los beneficios que encontraron en las esferas preliminares. Pero esto es algo Maligno ya que no estan equipados para repeler el ataque del Exterior que provoca tal proceder, y su pueblo llorara por su seguridad, que jamas hara acto de presencia. Por lo tanto, situa tu cara en direccion al objetivo final y esfuerzate por alcanzar las estrellas mas lejanas, aunque ello signifique tu 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 Zonei y el mas Antiguo de los Peregrinos. Luce una barba larga y porta una vara larga de lapislazuli 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 esta el signo de la Luna. A veces se le llama SIN. Su Portico es el primero que deberas atravesar en los rituales que se detallan a continuacion. Su Escalon en la Escalera de Luces tambien es de color Plata.

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

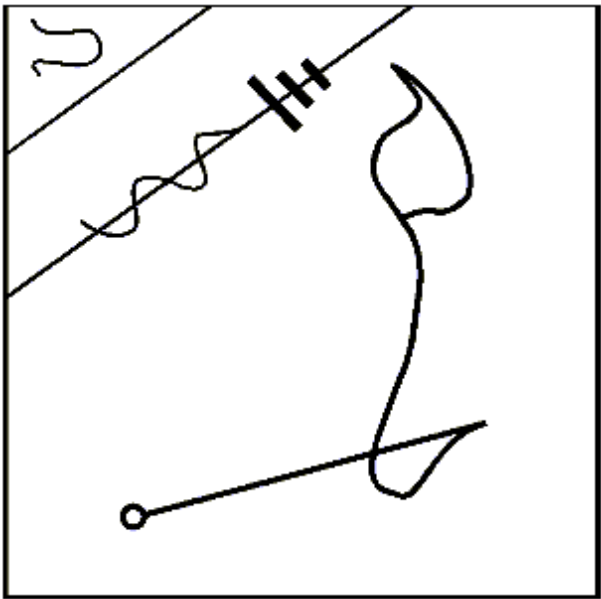
El Numero de NANNA es el Treinta y este es su Sello:



El Dios de mercurio es NEBO. Se trata de un Espiritu muy viejo con una larga barba. Es el guardian de los Dioses y del conocimiento de la Ciencia. Lleva una corona de cien cuernos y la tunica larga del Sacerdote. Su color es Azul. Su Esencia radica en aquel metal conocido como Mercurio, y aveces tambien se la encuentra en la arena y en todas las cosas que exhiben el signo de Mercurio. Su Portico es el segundo que deberas atravesar en los rituales que se detallan a continuacion: Su Escalon en la Escalera de luces el es Azul.

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

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



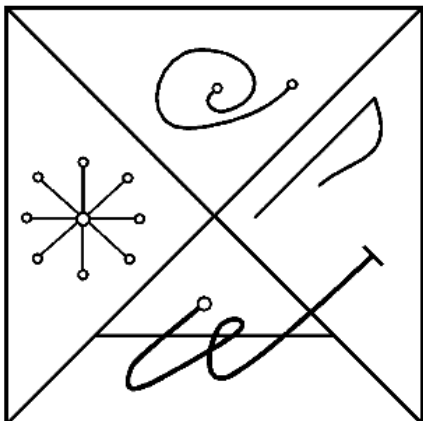
La Diosa de Venus es la mas excelsa Reina INNANA, llamada por los babilonios ISHTAR . Es la Diosa de la Pasion, tanto del Amor como de la Guerra, dependiendo de su signo y del momento de su aparicion en los cielos. Su porte es el de una Dama muy hermosa acompañada de leones, y comparte una sutil naturaleza astral con el Dios de la Luna, NANN. Cuando estan 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 jubilo: A veces aparece enfundada en armadura, y asi es una excelente gurdiana contra las maquinaciones de su hermana, la terrible Reina ERESHKIGAL de KUR. Con el Nombre y el Numero de INNANA, ningun Sacerdote ha de temer caminar por las maximas profundidades del Mundo Subterraneo, porque al ir pertrechando con Su armadura, es como la propia Diosa. De ese modo fue como yo descendí a los horribles abismos que estan 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 LOS SUYOS PARA ELLA, Y UNA VEZ ELEGIDO, NINGUN HOMBRE PODRA TENER OTRA PROMETIDA.

Su color es el Blanco mas puro. Su manifestacion se produce en el Cobre, y tambien en las flores mas hermosas al igual que en las mas tristes muertes del campo de batalla, que es la flor mas bella de dicho lugar. Su Portico es el Tercero que deberas atravesar en los rituales que se detallan a continuacion, donde tu corazon debiera detenerse; pero gira tu rostro hacia el sendero que conduce mas alla, porque ese es tu objetivo verdadero, a menos que la Diosa te elija a ti. Su Escalon en la Escalera de las Luces, construido hace mucho tiempo en Babilonia y en Ur, es Blanco.

Este es su sillo, que deberas grabar en cobre cuando Venus este exaltada en los cielos, sin ningun testigo de tu acto. Al acabar, debiera ser envuelto en la seda mas pura y guardado en sitio seguro, para sacarlo unicamente, en cualquier momento, cuando surja la necesidad.

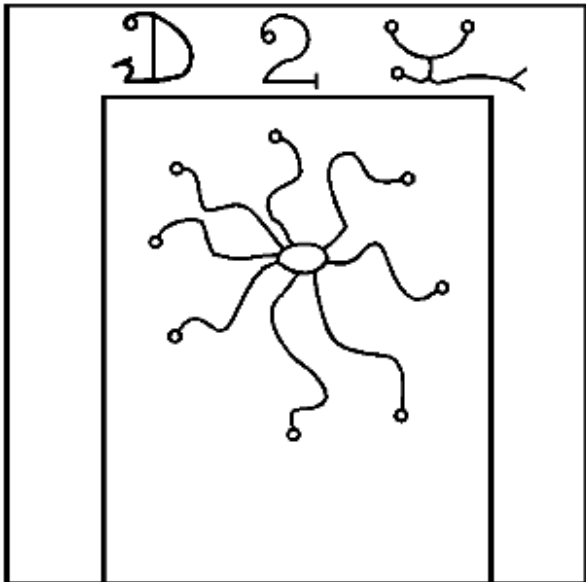
El Numero de INANNA es el Quince, con la cual se la conoce con frecuencia en los encantamientos de la Dispensacion, y su sello es el siguiente:



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 flamigero 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 Portico es el Cuarto que deberas atravesar en los rituales que se detallan a continuacion. Su escalon en la gran escalera de Luces es de Oro.

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

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



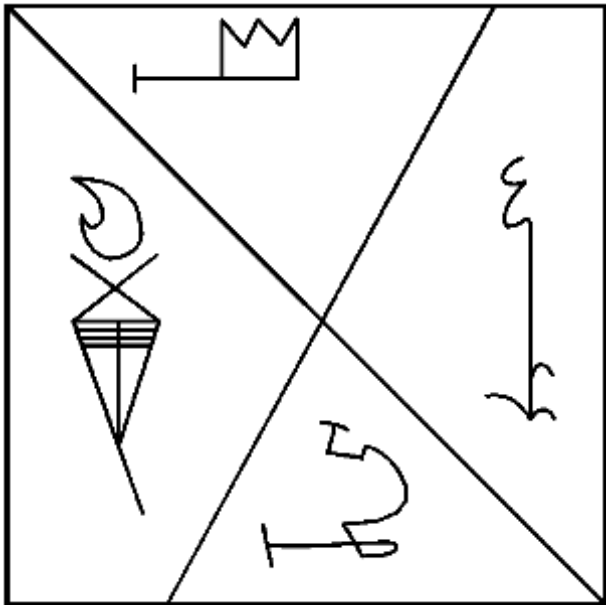
El Dios de Marte es el poderoso NERGAL . Tiene la cabeza de un hombre en el cuerpo de un leon, y porta una espada y un mayal. Es el Dios de la Guerra y de la suerte de las guerras.

A veces se penso 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 Portico es el Quinto que veras cuando atravesies las Zonas en los rituales que se detallan a continuacion. Su Escalon en la Escalera de las Luces es Rojo.

Este es su Sello, que debiera ser grabado en una lamina de Hierro o en papel bañado en sangre cuando Marte este exaltado en los cielos. Mejor que se haga por la noche, lejos de los habitats de hombres y animales, donde nadie pueda verte u oirte. Primero ha de ser envuelto en una tela gruesa, luego, en fina seda, guardandola 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.

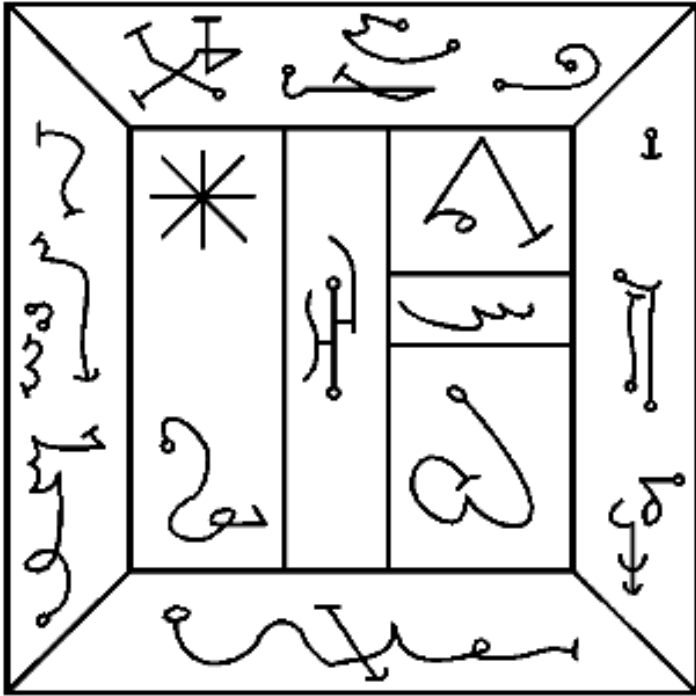
El Numero de NERGAL es el Ocho y este es su Sello:



El Dios de Jupiter es el Señor de los Magos, MARDUK KURIOS, el del Hacah de doble filo. MARDUK nacio de nuestro Padre, ENKI, para luchar contra las fuerzas de los Antiguos, a las que derroto en poderosa lucha, sometiendo a los ejércitos del mal y sojuzgando a la Reina de los Antiguos: Esa Serpiente esta muerta, pero sueña. El concejo de los Dioses Mayores le concedio a MARDUK Cincuenta Nombres y Poderes que retiene hasta hoy. Su color es el Purpura. Su Esencia se halla en el Estaño y medida que sigas los rituales que se detallan a continuacion. Su Escalon en la Escalera de Luces es Purpura.

Este es su Sello, que deberas grabar en una lamina de estaño o laton cuando Jupiter se encuentre fuerte en los cielos, al tiempo que recitas invocaciones especiales a ENKI, Nuestro Señor. Debera 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 undisco igneo en sus manos. Porta un arco y una aljaba con flechas, y recorre los cielos manteniendo la Vigilia. Cerciorate de que solo solicitas su ayuda en las circunstancias mas terribles, ya que su poderio es inmenso y su colera peligrosa. Cuando necesites sus poderes de la estrella Jupiter, llama a cambio a uno de los Poderes apropiados que aparecen en estas paginas y seguro que acudiran.

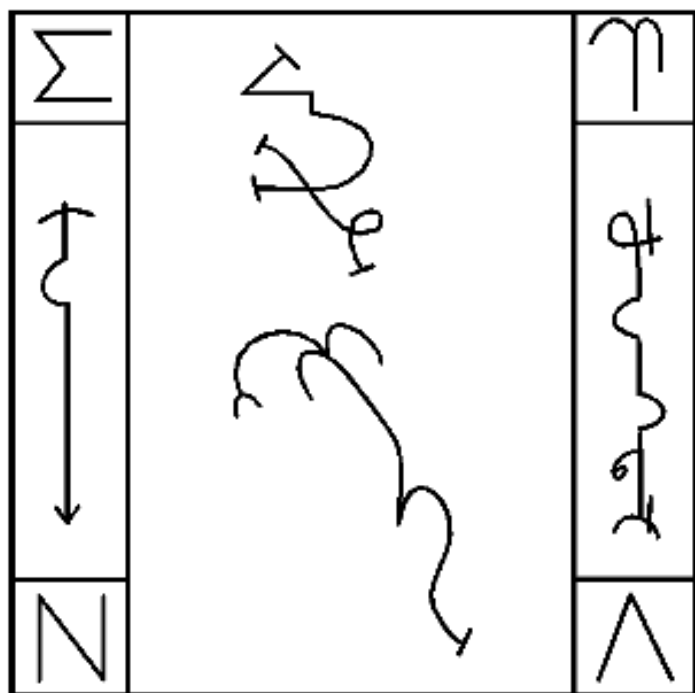
El Numero de MARDUK es el Diez y este es su Sello:



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 leon. Es el ultimo de los Zonei ante los terribles IGIGI. Su color es el negro mas 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 simbolo son los cuernos del ciervo. Su Portico es el ultimo con el que te encontraras durante los ritos que se detallan a continuacion. Su Escalon en la Escalera de las Luces es Negro.

Este es su ello, que deberas grabar en una lamina o cuenco de plomo, manteniendolo bien oculto a los ojos del profano. Desbera ser envuelto y guardado como los otros hasta que se desee hacer uso de el. Jamas debera ser expuesto mientras el Sol brille en el cielo, sino cuando haya caido la noche y la tierra se vea negra, porque el conocimiento de NINIB es el de las costumbres de los demonios que acechan entre las sombras en busca de un sacrificio. Conoce a la perfeccion todos los territorios de los Antiguos, las practicas de sus adoradores y el emplazamiento de los Porticos. Su reino es el de la Noche del Tiempo.

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



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 estan gobernadas por espíritus celestiales, y que por medio del Sacerdote se puede obtener paso a traves de esas tierras limitrofes de los Yermos Azonificados que hay detras. Sabed que, cuando Camineis de esa manera por el mar de las Esferas, debereis dejar a vuestro Observador detras de modo que pueda vigilar vuestro cuerpo y propiedades para que no os maten y os veais obligados a vagar durante toda la eternidad por los espacios negros entre las Estrellas o a ser devorados por los colericos IGIGI que moran mas alla.

Sabed que tendreis que Recorrer los Escalones de la Escalera de Luces, cada uno en su lugar y uno por vez, y que debereis entrar por los Poricos de acuerdo con la forma permitida, tal como se establece en la alianza; de lo contrario, seguro que estareis perdidos.

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

Cada dia durante la luna de purificaion necesitareis invocar a vuestro Dios cuando amanezca y a vuestra Diosa cuando oscurezca. Debereis invocar a vuestro observador e instruirle a la perfeccion acerca de sus deberes, proporcionandole un

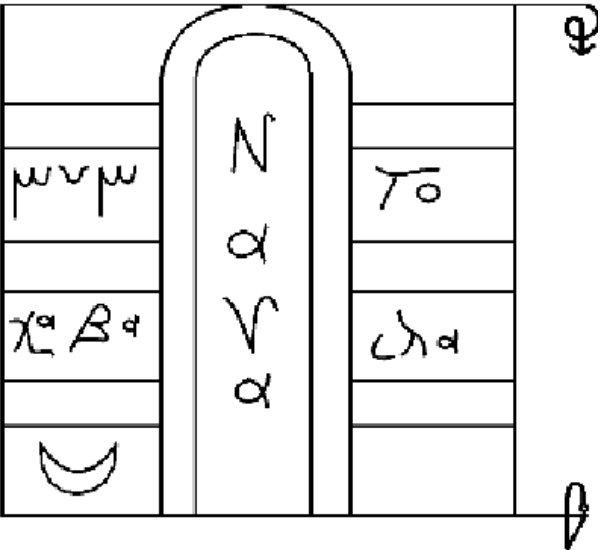
tiempo y lugar desde el cual os pueda servir y rodearos en todas las direcciones con una espada llameante.

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

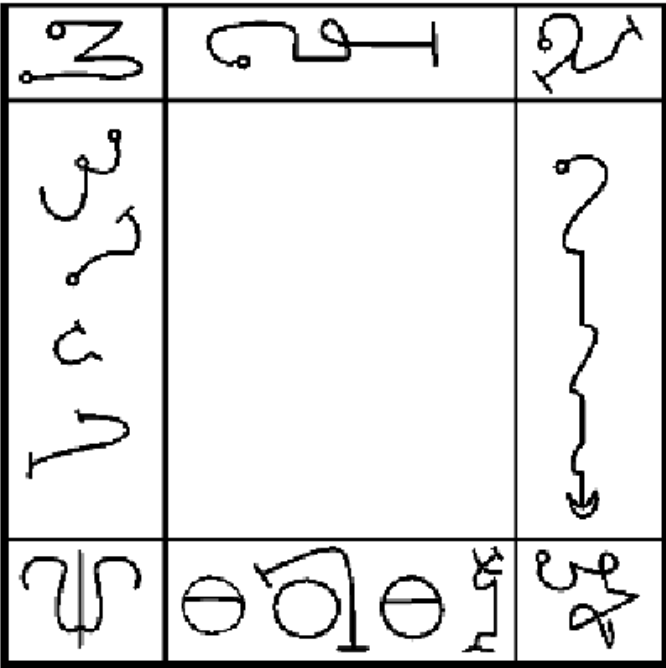
Debereis preparar un altar que este situado hacia el Norte, y en el colocareis las estatuas de vuestras deidades, o las Imagenes que sean adecuadas, un cuenco de ofrenda y un brasero. Sobre la tierra tendra que estar grabado el Portico adecuado para el Andar. Si sobre vuestras cabezas se encuentra el cielo, mejor. Si tuvierdes un techo debera estar vacio de todo adorno. Ni siquiera una lampara debe pender sobre vosotros, salvo durante las Operaciones de Invocacion. la unica luz que ha de proceder de las cuatro lamparas situadas en el suelo ante cada uno de los Porticos 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 deseais Entrada, de acuerdo con las costumbres de vuestro pais.

A continuación se detallan los Siete Pórticos:

EL PÓRTICO DE NANNA, LLAMADO SIN



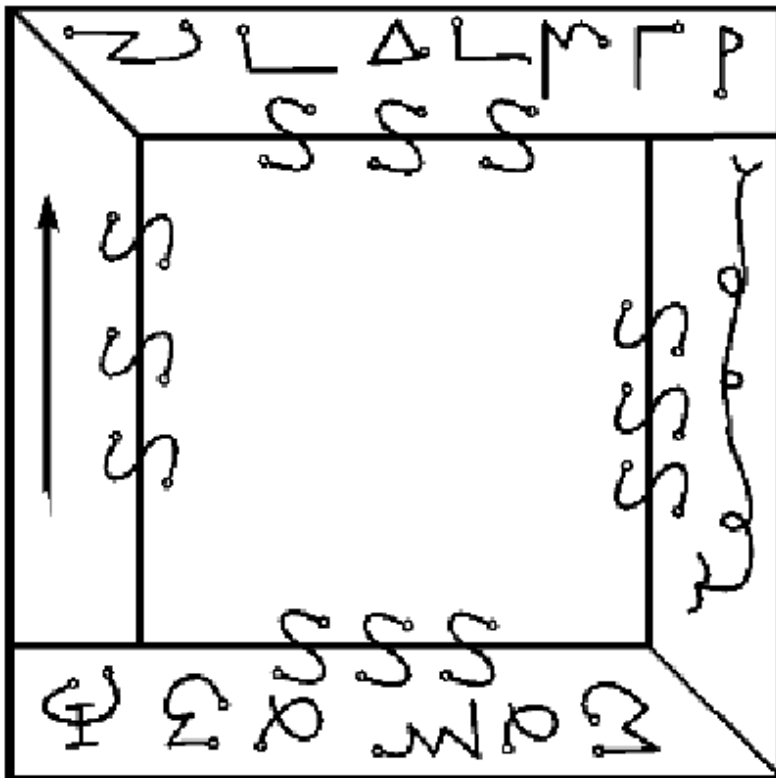
ESTE ES EL SEGUNDO PÓRTICO DE NEBO



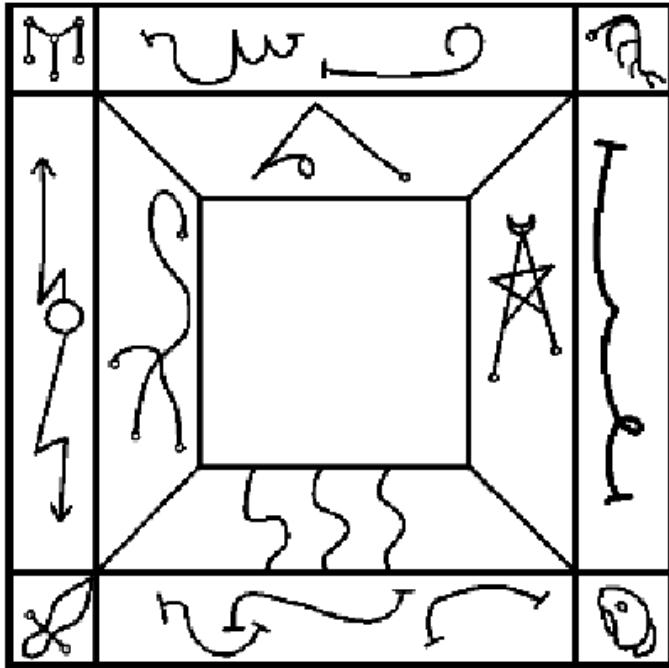
ESTE ES EL TERCER PÓRTICO DE INANNA, LLAMADO ISHTAR



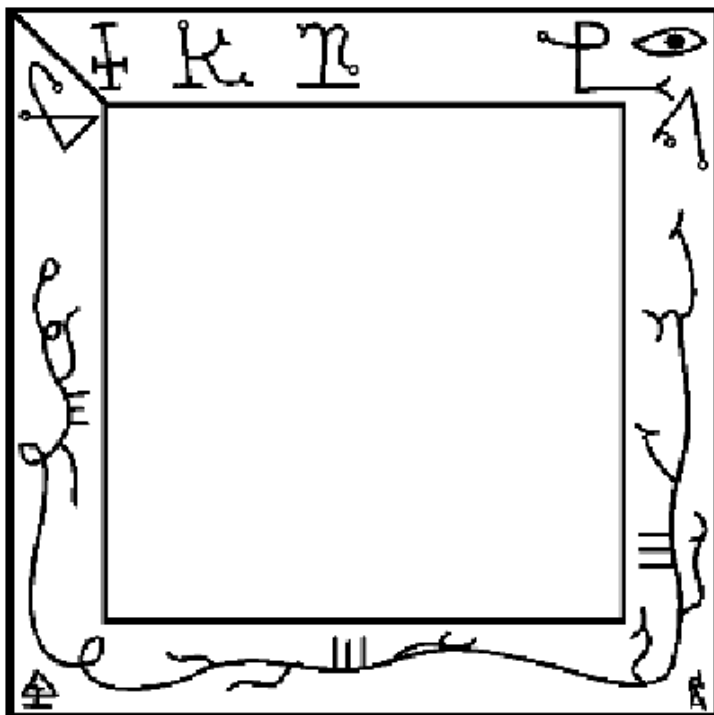
ESTE ES EL CUARTO PÓRTICO DE SHAMMASH, LLAMADO UDDU



ESTE ES EL QUINTO PÓRTICO DE NERGAL



ESTE ES EL SEXTO PÓRTICO DEL SEÑOR MARDUK



ESTE ES EL SÉPTIMO PÓRTICO DE NINIB, LLAMADO ADAR



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! ¡Escuchame y Recuerda!

¡Desde los porticos de la Tierra te llamo! ¡Desde los Cuatro Porticos de la Tierra de KI, te suplico!

¡Oh, Señor, Heroe de los Dioses, que en el cielo y en la tierra estas exaltado!

¡Señor NANNA, de la Raza de ANU, escuchame!

¡Señor NANNA, Llamado Sin, escuchame!

¡Señor NANNA, Padre de los Dioses de UR, escuchame

¡Señor NANNA, Dios de la resplandeciente Corona de la noche, escuchame!

Hacedor de reyes, progenitor de la tierra, donante del Cetro Dorado, Escuchame y recuerda!

¡Poderoso Padre, Cuyos pensamientos estan mas alla de la comprension de dioses y hombres, Escuchame y Recuerda!

¡Portico de los grandes Porticos de las Esferas, Abrete ante mi!

¡Amo de los IGI, abre tu portico!

¡Amo de los ANNUNAKI, abre el Portico 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!

¡Escuchame y recuerda!

¡Desde el Portico del Gran Dios NANNA, te llamo!

¡Por el Nombre que me dieron en la esfera luna, te llamo!

Señor NEBO, ¿quien no conoce tu sabiduria?

Señor NEBO, ¿quien no conoce tu magia?

Señor NEBO, ¿que espíritu de la tierra o de los cielos no es conjurado por tu escritura mistica?

Señor NEBO, ¿que espíritu de la tierra o de los cielos no esta obligado por la Magia de tus Hechizos?

¡NEBO KURIOS! ¡Señor de las artes sutiles, abre el portico a la esfera de tu espiritu!

¡NEBO KURIOS! ¡Amo de la ciencia quimica, abre el portico a la esfera de tus obras!

¡Portico del planeta veloz, MERKURIOS, Abrete a mi!

¡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

¡Espiritu 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, Escuchame y Recuerda!

¡Desde el portico 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 Hombres te llamo!

¡Escuchame 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 portico a mi!

¡ISHTAR, Señora de la batalla, abre del todo tu portico!

¡ISHTAR, Espada del pueblo, abre tu portico a mi!

iISHTAR, Señora del don del amor, abre tu portico a mi!
iIA GUSHE-YA! iIA INANNA! iIA ERNINNI-YA!
iASHTA PA MABACHA CHA KUR ENNI-YA!
iRABBMi LO-YAK ZI ISHTARI KANPA!
iINANNA ZI AMMA KANPA! iBI ZAMMA KANPA!
iIA IA IA BE-YI RAZULUKI!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE SHAMMASH

iEspíritu del Sol, Recuerda!
iSHAMMASH, Señor del Disco Flamígero, Recuerda!
iEn el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
Te llamo! iEscúchame y Recuerda!
iDesde el Pórtico de la Amada ISHTAR, la Esfera de LIBAT, Te llamo!
iILUMINADOR de la Oscuridad, Destructor del Mal, Lámpara de la Sabiduría, te llamo!
iSHAMMASH, Portador de Luz. Te llamo:
iKUTULU es quemado por Tu Poderío!
iAZAG-THOTH cae de Su Trono ante Ti!
iISHMGARRAB es calcinado por Tus rayos! iEspíritu del Disco Ardiente, Recuerda!
iEspíritu de la Luz Eterna, Recuerda!
iEspíritu Rasgador de los Velos de la Noche. Disipador de la Oscuridad, Recuerda!
iEspíritu que Abres el Día, abre del todo Tu Pórtico!
iESPÍRITU que te elevas entre las Montañas con esplendor, abre Tu Pórtico a mí!
iPor el Nombre que me dieron en la Esfera de ISHTAR, le pido a Tu Pórtico que se abra
iPórtico del Sol, Ábrete a mí!
iPórtico del Cetro Dorado, Ábrete a mí!
iPórtico del Poder que Da Vida, iÁbrete! iÁbrete!
iIA UDDU-YA! iRUSSULUXI!
i SAGGTAMARANIA! iIA! iIA! iATZARACHI-YA!
iATZARELECHI-YU! iBARTALAKATAM AM-YA KANPA!
iZI DINGIR UDDU-YA KANPA! iZI DINGIR USHTU-YA KANPA!
iZI SHFA! iZI DARAKU! iZI BELURDUK!
iKANPA' iIA SHTA KANPA! iIA!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NERGAL

iEspíritu del Planeta Rojo, Recuerda!
iNERGAL, 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, Abrete!
 ¡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 a mí!
¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes, Abre Tus Pórticos a 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! ¡IA GAT! ¡IA MARGOLQBABBONNESH!
¡IA MARRUTUKKU! ¡IA TUKU! ¡SUHRIM SUHGURIM!
¡ZAHIRM ZAHGURIM! ¡AXXANNGABANNAXAXAGANNABABILLUKUKU!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NINIB

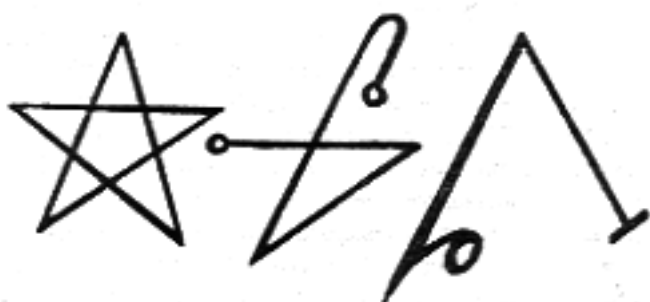
¡Espíritu del Peregrino de los Yermos, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Tiempo, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Cazador, Recuerda!
¡NINIB, Señor de los Caminos Oscuros, Recuerda!
¡NINIB, Señor de los Pasajes Secretos. Recuerda!
¡NINIB, Conocedor de Todos los Secretos, Recuerda!
¡NINIB, El Silencioso 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 y Recuerda!
¡NINIB, Guardián de los Dioses Astrales, Ábreme Tu Pórtico!
¡NINIB, Amo de la Caza y del Largo Viaje, Abre Tu Pórtico a 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!
¡IAZZAGBATI ¡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! ¡Destruýelos!
 ¡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 Conjuro del Pórtico de Nanna -El Conjuro del Pórtico de nebo -El Conjuro del Pórtico de Ishtar -El Conjuro del Pórtico de Shammash -El Conjuro del Pórtico de Nergal -El Conjuro del Pórtico de Marduk -El Conjuro del Pórtico de Ninib -El Conjuro del Dios del Fuego -El Conjuro del Observador -El Conjuro Preliminar -El Conjuro Normal del Observador

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! ¡Escuchame y Recuerda!

¡Desde los porticos de la Tierra te llamo! ¡Desde los Cuatro Porticos de la Tierra de KI, te suplico!

¡Oh, Señor, Heroe de los Dioses, que en el cielo y en la tierra estas exaltado!

¡Señor NANNA, de la Raza de ANU, escuchame!

¡Señor NANNA, llamado Sin, escuchame!

¡Señor NANNA, Padre de los Dioses de UR, escuchame

¡Señor NANNA, Dios de la resplandeciente Corona de la noche, escuchame! Hacedor de reyes, progenitor de la tierra, donante del Cetro Dorado, Escuchame y recuerda!

¡Poderoso Padre, Cuyos pensamientos estan mas alla de la comprension de dioses y hombres, Escuchame y Recuerda!

¡Portico de los grandes Porticos de las Esferas, Abrete ante mi!

¡Amo de los IGI, abre tu portico!

¡Amo de los ANNUNAKI, abre el Portico 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!

¡Escuchame y recuerda!

¡Desde el Portico del Gran Dios NANNA, te llamo!

¡Por el Nombre que me dieron en la esfera luna, te llamo!

Señor NEBO, ¿quien no conoce tu sabiduria?

Señor NEBO, ¿quien no conoce tu magia?

Señor NEBO, ¿que espíritu de la tierra o de los cielos no es conjurado por tu escritura mistica?

Señor NEBO, ¿que espíritu de la tierra o de los cielos no esta obligado por la Magia de tus Hechizos?

¡NEBO KURIOS! ¡Señor de las artes sutiles, abre el portico a la esfera de tu espiritu!

¡NEBO KURIOS! ¡Amo de la ciencia quimica, abre el portico a la esfera de tus obras!

¡Portico del planeta veloz, MERKURIOS, Abrete a mi!

¡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, Escuchame y Recuerda!
¡Desde el portico 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 Hombres te llamo!
¡Escuchame 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 portico a mi!
¡ISHTAR, Señora de la batalla, abre del todo tu portico!
¡ISHTAR, Espada del pueblo, abre tu portico a mi!
¡ISHTAR, Señora del don del amor, abre tu portico a mi!
¡IA GUSHE-YA! ¡IA INANNA! ¡IA ERNINNI-YA!
¡ASHTA PA MABACHA CHA KUR ENNI-YA!
¡RABBMÍ LO-YAK ZÍ ISHTARI KANPA!
¡INANNA ZÍ AMMA KANPA! ¡BÍ ZAMMA KANPA!
¡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 LIBAT, Te 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, ¡Abrete! ¡Ábrete!
¡IA 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, Abrete!
¡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 a mí!
 ¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes, Abre Tus Pórticos a 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! ¡IA GAT! ¡IA MARGOLQBABBONNESH!
 ¡IA MARRUTUKKU! ¡IA TUKU! ¡SUHRIM SUHGURIM!
 ¡ZHRIM ZAHGURIM! ¡AXXANGABANNAXAXAGANNABABILLUKUKU!

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 y Recuerda!
 ¡NINIB, Guardián de los Dioses Astrales, Ábreme Tu Pórtico!
 ¡NINIB, Amo de la Caza y del Largo Viaje, Abre Tu Pórtico a 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:

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 Oderibos. 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 encontra-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 idimmu que 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 Tunica Larga, afeitado. con ojos que jamás se apar-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 idimmu, 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, dispues-to a devorar al Sacerdote que se ha equivocado én 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 wnceder 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!

¡IA 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

Sa-grado, este Pórtico

Sagrado de (N.)

Que Él, el del Nombre Impronunciable, 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 SSA

RATUZIKIAKAPA!

¡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 el 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 llevaré 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 el 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, éste 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 YACEN

A LA ESPERA

Son Siete

Son Siete

En las profundidades del océano son SieteEn 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
del AGA MASS SSARATU mientras se entona el siguiente exorcismo .)**

a las Llamas

¡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, le 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 Fantasma para acosarme.

Has enviado vampiros para acosarme.

A los Espectros Vagabundos de los Yermos me has entregado.

A los Fantasma 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 Mi!

¡He arrojado tu imagen A las Llamas de GIBIL! ¡Arde,
Loco!

Espíritu Loco! ¡Arde, Dios

¡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 vengue!

¡No soy yo, sino MARDUK, hijo de ENKI, Señores
dominan!

de la Magia, quienes Te

¡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 GECE ENENE!

ENCANTAMIENTO DE PROTECCIÓN CONTRA

LOS LACAYOS DE LOS

ANTIGUOS

iSHAMMASI I SEIA KASHSHAPIYA KASSHAP TIYA EPISHYA MUSWI EFISH TIYA!

iKima Tinur khuturshunu l'rim!

iLichulu lizubu u littaattuku!

iE Pishtashunu Kima meh naadu ma tikhi likhtu!

SHUNU LIMUTUMA ANAKU LU'UBLUYI! iSHUNU LINISHUMA ANAKU LUUDNIN!

i SHUNU LIKTISHUMA ANAKU LUUPPATAR!

Tirrama shaluti Sha Kashshapti Sha Ruchi ye Ipushu

Shupi yi ankhish Uppu yush!

iZI 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 deba mantenerse el secreto. Ha de Observador.)

encuentre lejos, o cuando realizarse dentro del Círculo, ante el

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 Angel Maligno

El Ojo Maligno
La Boca Maligna
La Lengua Maligna
El Labio Maligno
La Hechicería Más Perfecta
¡ESPIRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPIRITU 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 la Sujeción.)

Encantamiento de

Os invoco, Dioses de la Noche.

Junto con vosotros, llamo a la Noche, a la MujerCubierta
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
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 corno 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.

hechicerías!

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 ATLAKE 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 ATLAKE
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 DE

MASHU volver arriba

(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!

EL LIBRO DE LA LLAMADA

La invocación de los cuatro Pórticos desde el mundo que
esferas

hay entre las

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 Oama

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 de TIAMAT 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 de 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 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!

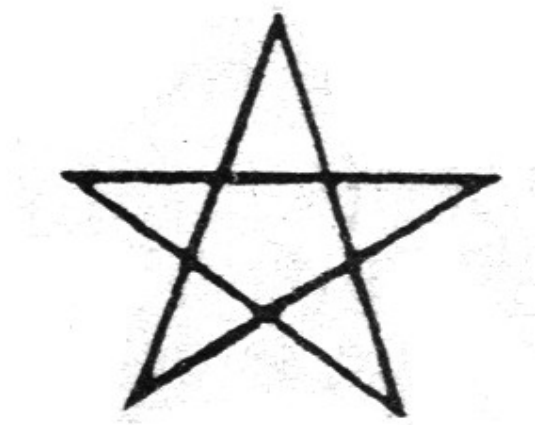
Sexto , sabed que no debéis buscar la operación de esta Magia sin seguir las reglas y dictados expuestos aquí: si no fuera así, correríais el más terrible de los riesgos, tanto para vosotros como para la humanidad. Por lo tanto prestadle mucha atención y no cambiéis las palabras de los encantamientos, 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 de día 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 y 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

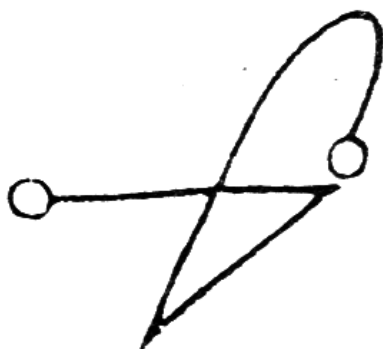
Alrededor de vosotros surgirá la Llama. como un relámpago, centelleando en todas direcciones, todo aparecerá entre truenos y desde las cavidades de la Tierra saldrán los ANNUN-NAKI, con sus Caras de Perro, a los que deberéis abatir.

El Signo de vuestra Raza es éste:



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

entre vosotros y los Dioses



Deberéis llevarlo en todo momento, como el signo del Poder de la Magia de ENKI. Ya os he dicho ésto 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 y 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 Circulo 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 y 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 Estrella de Cinco Rayos al cuello, la Cinta, la Faja, el Amuleto de UR alrededor 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-nera 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

volver arriba

Invocación del Pórtico Norte

iA ti te invoco, Cazador Plateado de la Sagrada Ciudad de UR!
iA 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!
iMuéstrate 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.
Mantén 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.
iEspíritu del Norte, Recuerda!

Invocación del Pórtico Este

iA ti te invoco, Señora de la Estrella Naciente,
Reina de la Magia, de las Montañas de MASHU!
iA 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!
iA 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!
iMantén atenta, Reina de los Caminos del Este, y Recuerda!
iEspíritu del Este, Recuerda!

Invocación del Pórtico Sur

iA ti te invoco, Angel, Guardián contra URULU,
Terrible Ciudad de la Muerte, Pórtico Sin Retorno!
iMantén a mi lado!
iEn los Nombres de las más Poderosas Huestes de MARDUK y de ENKI,
Señores de la Raza Mayor los ARRA, mantén firme detrás de mí!
iContra los PAZUZU y los HIJMWAWA,
Enemigos los Vientos del Sur, mantén firme!
iContra los Señores de las Abominaciones mantén firme!
Sé los Ojos de mi espalda,
La Espada detrás de mí,
La Lanza detrás de mí,
La Amadura detrás de mí,
iMantén atento, Espíritu de los Caminos del Sur, y Recuerda!
iEspíritu del Sur, Recuerda!

Invocación del Pórtico Oeste

iA ti te invoco, Espíritu De la Tierra de MER MARTIJ!
iA ti te invoco, Angel del Crepúsculo!
iProtégeme 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!
¡Mantén 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!
¡¡A ANU!
¡¡A ENLIL! ¡¡A 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 y 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 arrebatarse 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 posee su arma y su Signo, que son las poseclones 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 y

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. Éste es 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 mas-kim 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 así:



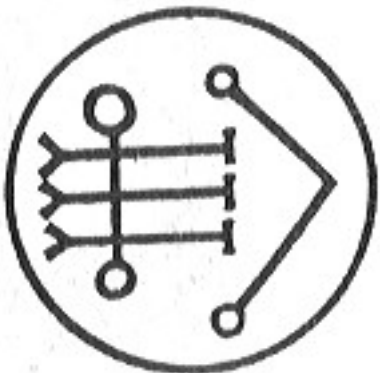
El Séptimo Nombre es ASARULUDU
 Portador de la Llama Ardiente, supervisa a la Raza de Observadores por petición de los
 Dioses Superiores. Garantiza la más absoluta seguridad, en especial en
 misiones peligrosas llevadas a cabo por solicitud de los Dioses Astrales.
 Su Palabra es BANMASKIM y su Sello es así:



El Octavo Nombre es NAMTILLAKU

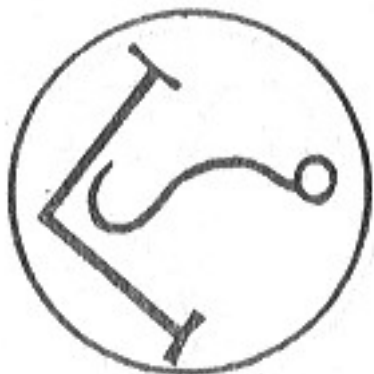
Un Señor de lo más secreto y potente, posee el conocimiento de invocar a los muertos y de conversar con los espíritus del Abismo, sin que lo sepa su Reina. Ningún alma pasa a la Muerte sin que él lo sepa.

Su Palabra es BANUTUKUKUTUKKU, y su Sello es así:



El Noveno Nombre es NAMRU

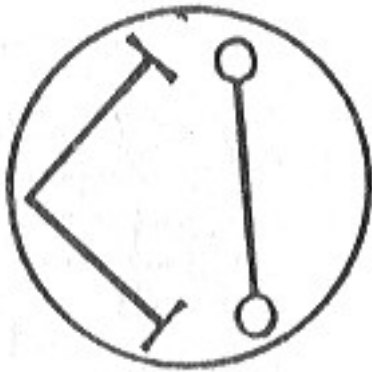
Dispensa sabiduría y conocimiento sobre todas las cosas. Da un consejo excelente y enseña la ciencia de los metales. Su Nombre es BAKAKALAMU y su Sello:



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:



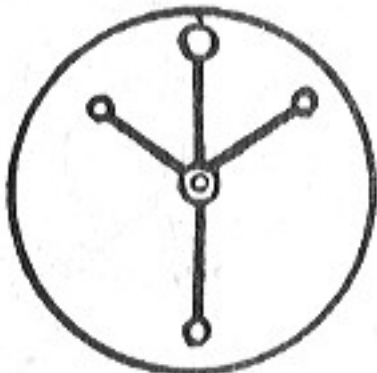
El Undécimo Nombre es ASARUALIM

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 Decirnotercer 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:

de las
caldeos poseían en



El Decimoquinto Nombre es ZIKU

Este Poder brinda riquezas de todo tipo y revela dónde Conocedor de los Secretos de la Tierra. es éste;

se esconden los tesoros.
Su Palabra es GIGGIMAGANPA, y su Sello



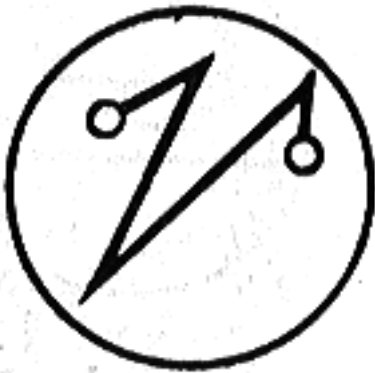
El Decimosexto Nombre es AGAKU

Este Poder puede dar la vida a lo que ya está muerto:

aunque sólo por breve

tiempo. Es el Señor del
y su Sello es éste:

Amuleto y del Talismán. Su Palabra es MASHGARZANNA,



El Decimoséptimo Nombre es TUKU

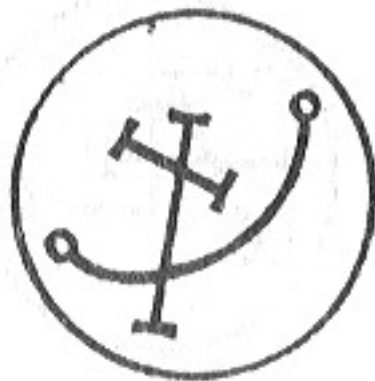
Señor de la Magia Funesta, Vencedor de los Antiguos

con la Magia. El le Regaló

el Hechizo a MARDUK KUROK,

una fuerza de lo más poderosa. Su Palabra es

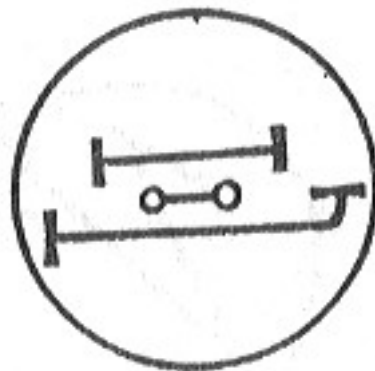
MASHSHAMIMASHTI, y su Sello es el siguiente:



El Decimoctavo 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 sucio 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
aroma de la dulzura emana
Sello es éste:

entre dos mundos. Ciertamente, el
de este Poder, cuya Palabra es MASHINANNA, y su



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 y 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:



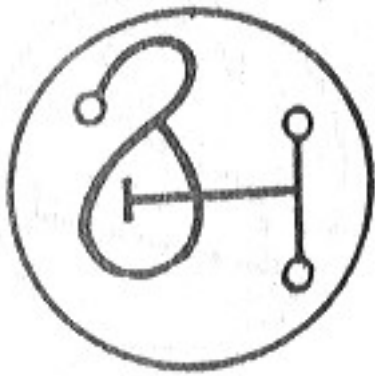
El Vigésimo Segundo Nombre es ZHRIM

Mató a diez mil de las Hordas en la Batalla. Es un

Guerrero entre Guerreros. Si el

Sacerdote lo desea, es capaz
MASHSHAGARANNU, y su Sello:

de destruir a todo un ejército entero. Su Palabra es



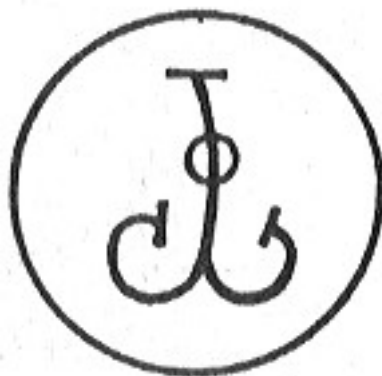
El Vigésimo Tercer Nombre es ZAHGURJM

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

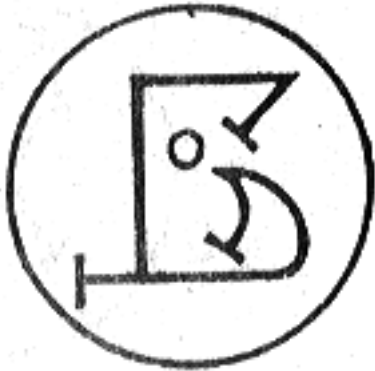
Este Poder puede buscar agua en medio de un desierto o en las cimas de las montañas. Conoce los Secretos del Agua, y de los ríos que corren bajo la Tierra. Es un Espíritu muy útil. Su Palabra es MASHSHANEBBU, y su Sello así:



El Vigésimo Quinto nombre es EPADUN

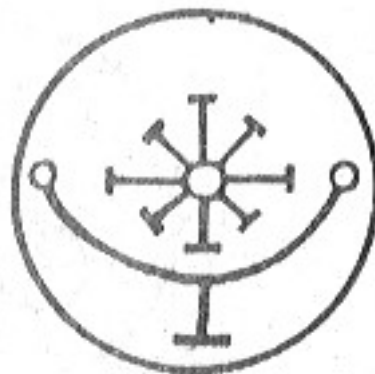
Este es el Señor de toda la Irrigación y puede traer Agua desde un lugar lejano hasta vuestros

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 Arqui-tectura 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

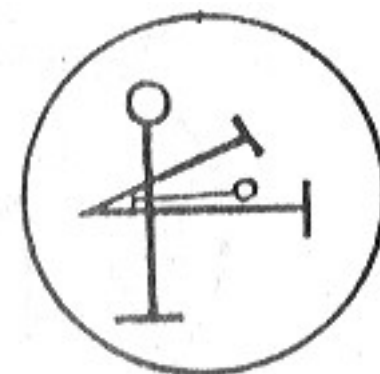
Portador de Lluvia. Hace que la Lluvia suave caiga, o produce Tormentas y Truenos, los cuales pueden destruir ejércitos, Su Palabra es MASHSHAYEGURRA, y su sello es:

grandes ciudades y cosechas.



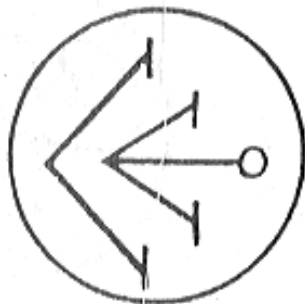
El Trigésimo Tercer Nombre es ZULUM

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:

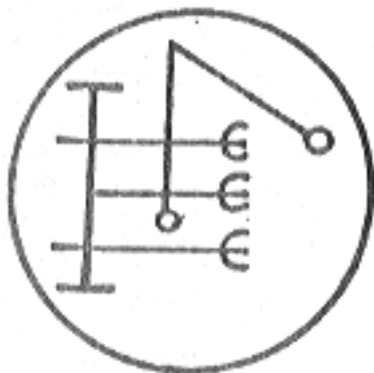


El Trigésimo Cuarto nombre es MUMMU

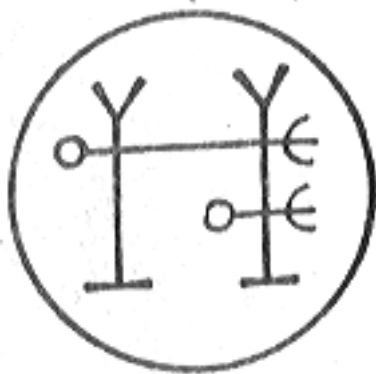
El Poder otorgado a MARDUK para crear el universo de la carne de TIAMAT.
 Proporciona sabiduría en lo referente a la vida antes de la creación y sobre la
 naturaleza de la estructura de las Cuatro Co-lumnas sobre las que descansan los Cielos. Su
 Palabra es ALALALABAAAL, y su Sello es:



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:

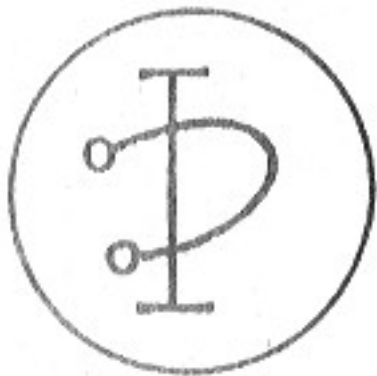


El Trigésimo Sexto Nombre es LUGALABDUBUR
 Destructor de los Dioses de TIAMAT. Vencedor de Sus Hordas. Encadenó a
 KUTULU al Abismo. Luchó con destreza contra AZAG-THOTH. Es un gran
 Defensor y un gran Atacante. Su Palabra es AGNIBAAL, y su sello es éste:



El Trigésimo Séptimo PAGALGQUENNA

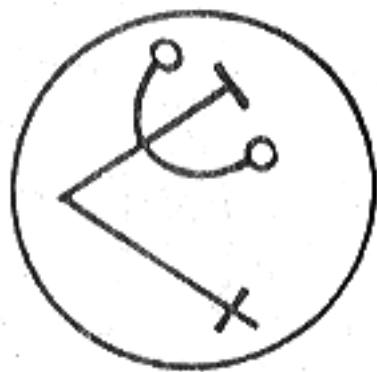
Poseedor de Inteligencia Infinita, determina la naturaleza de las cosas aun no hechas y la de los espíritus todavía no creados; conoce la fuerza de los Dioses. Su Palabra es ARRARABAAL, y su sello es éste:



El Trigésimo Octavo Nombre es LUGALDURMAH

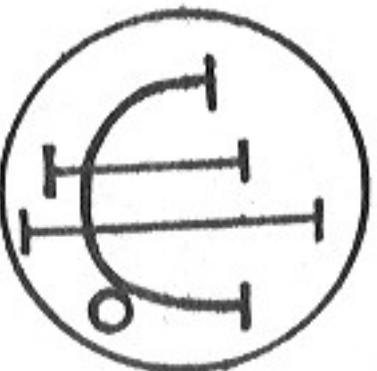
El Señor de los Altos, Observador de los Cielos y de Nadie surca el elemento estrellado ARATAAGARBAL, y su sello es éste:

todo lo que viaja por ellos. sin que él lo sepa. Su Palabra es



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:

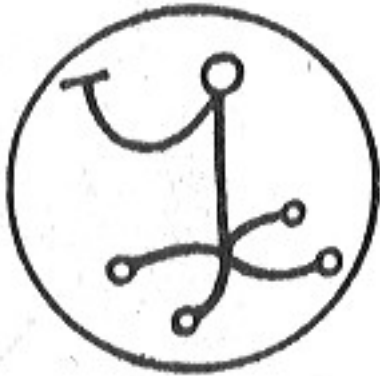


El Cuadragésimo Nombre es DUMUDUKU

Poseedor de la Vara de Lapislázuli, Conocedor del nombre

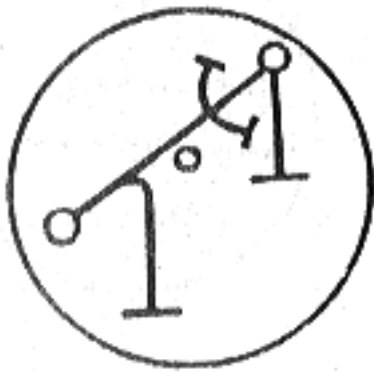
Se-creto y del

Número Secreto. Le está prohibido revelártelos, pero puede hablar de otras cosas, igual de maravillosas. Su Palabra es ARATAGIGI, y su Sello es:



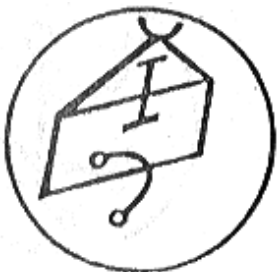
El Cuadragésimo Primer Nombre es LUGALANNA

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



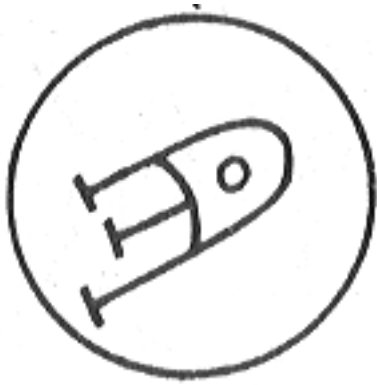
El Cuadragésimo Segundo Nombre es LUGALUGGA

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.



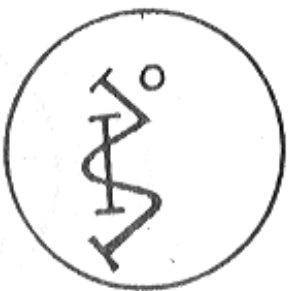
El Cuadragésimo Cuarto Nombre es KINMA

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



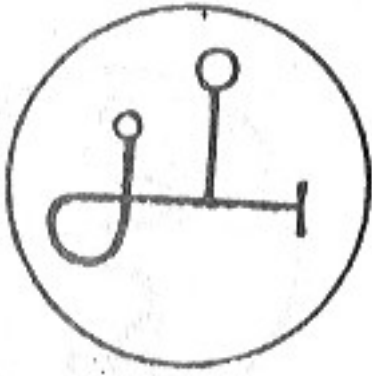
El Cuadragésimo Quinto Nombre es ESIZKUR

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

Conocedor de los Caminos Traicioneros. Otorga conocimiento sobre el Futuro y también sobre cosas Pasadas. Colocó a 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 prestadle 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 luchó ABSU.
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.
Encoherizada.
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 Túnica 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 dió el Agua de la Vida.
Y a estas imágenes habló con voz alta:
Levántate, KURGARRU, Espíritu de la Tierras.
Levántate, KALATURRU. Espíritu de los Mares:
Levantaos e id al Pórtico GANZIR.
Al Pórtico del Mundo Subterráneo.
La Tierra Sin Retomo.
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 ISUTAR. 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 vió.
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 gimoteante,
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!

V 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

E V 2 0 E M
 7 0 E 0
 X M 0 M = M

El siguiente es el Texto de URILIA, el Libro del Gusano. Contiene las fórmulas con las cuales los Destructores 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 y 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, io 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! ¡IAK SAKKAKH! ¡IA SHA XUL!
¡IA! ¡IA! ¡IA UTUKKU XUL! ¡IA! ¡IA ZIXUL! ¡IA ZIXUL!
¡IA KINGU! ¡IA AZBUL! ¡IA AZABUA! ¡IA XAZTUR! ¡IA HUBBUR
¡IA! ¡IA! ¡IA!
¡ BAX ABAXAXAXABAXAXAXAXA! KAKHTAKHTAMON IAS!

II 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 y 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, Reina de 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: 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.

HARÉ

Después de que hayáis realizado lo necesario, llamado al Espíri-tu. 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.

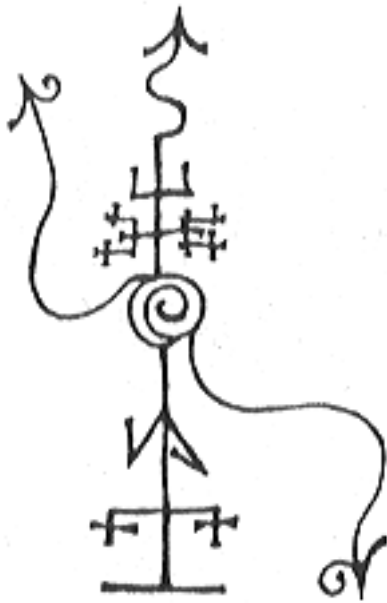
El Señor de las Abominaciones es HUMWAWA de los Vientos del Sur, cuyo rostro es un amasijo de las entrañas de animales y hom-bres. Su aliento es el hedor del estiércol, y ningún incienso puede desterrar el olor del lugar donde ha estado HUMWAWA. Es el Angel Oscuro de toda lo excretado, y de todo lo ácido. 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 Angel, 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 Angel 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 apo-derado 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 reclama las bandadas para sí, señal por la que sabréis que PAZUZU vendrá.

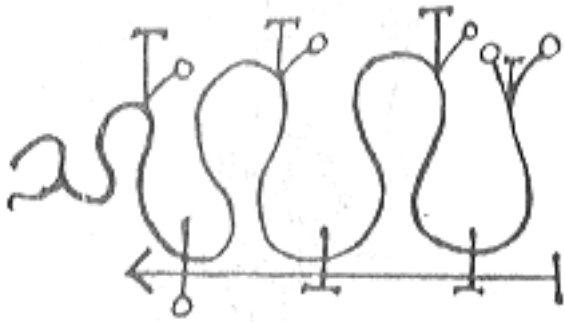
Y éste es el Signo de PAZUZU, por el que está obligado a venir:



De todos los Dioses y Espíritus de la Abominación, no tiene sentido o beneficio alguno llamar a AZAG-THOTH, ya que 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 Dormiente. 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 Dormiente 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 a 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 Forma de 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 Nuzku, 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 es el 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 IGI, aunque no se sabe con certeza.

Para invocar a estos y a otros Demonios, se debe quemar la 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.

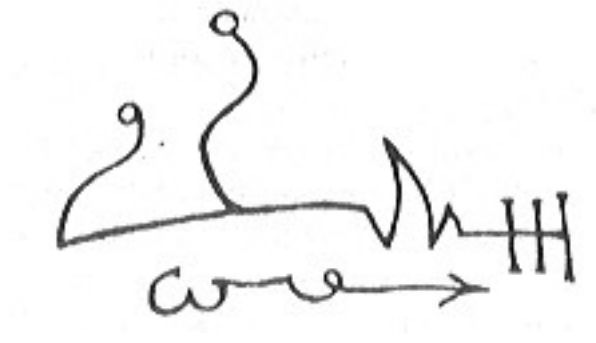
Y se puede invocar a los AKHKHARU, que succionan la sangre de un Hombre en su deseo de convertirse en el Hombre, porque deben tomar aquello que MARDUK cogió al crear al Hombre, la Sangre de KINGU, pero los AKHKHARU jamás se convertirán en Hombres. Y los AKHKHARU pueden ser invocados. siempre que se conozca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



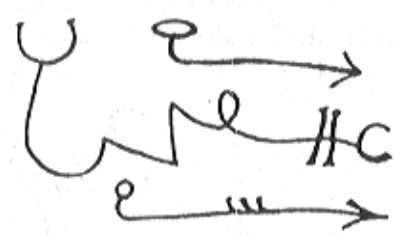
Y los LALASSU pueden ser llamarlos, los que acosan los lugares del Hombre, buscando también convertirse en un Hombre, pero no se les debe hablar, si no se quiere que el Sacerdote se vea inundado por la locura y se convierta en un

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 y 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 si los llama. Aunque ha de invocar a muchos, ya que después del paso de una décima parte de una Luna, los Elementos están muertos.

Y GELAL invade el lecho de una Mujer y LILIT el de un Hom-bre. y a veces seres malignos nacen de semejantes acosos, y como tales han de ser muertos, porque los hijos de GELAL son trabajadores naturales del ANTIGUO, pues tienen Su Espíritus 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 des-tinados 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 Ri-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 demonesa 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 y 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 esfuerzos 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 devo-re, 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 Conjuro 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 contemplen 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, entre los 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 les 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
Verdad

y oscuros. El Juicio de la

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 demonesa 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 ERIDU, te llamo para que me ayudes!

¡En KULLAH, te llamo para que me ayudes!

¡En LAAGASH, te llamo para que me ayudes!

Levantáos, 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 y 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 quemarse las 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

EL TESTIMONIO (SEGUNDA PARTE)

DEL ARABE LOCO

¡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 que mi 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 marchi-tos, 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 mi mesa de escritura, pero ya no soy capaz de leer las runas, pues esa Visión me falla. ¿Es así siempre? Y el Signo de Xastur se 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 Anti-guos 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, adoran ante 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 silo 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 to-das 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 Cabrio, 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 ver-dad 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 de-seéis 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 alzará 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, 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, ipues son los causantes de todo Dolor! Son las mismas criaturas de la Oscu-ridad y el Pesar, ipero 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.

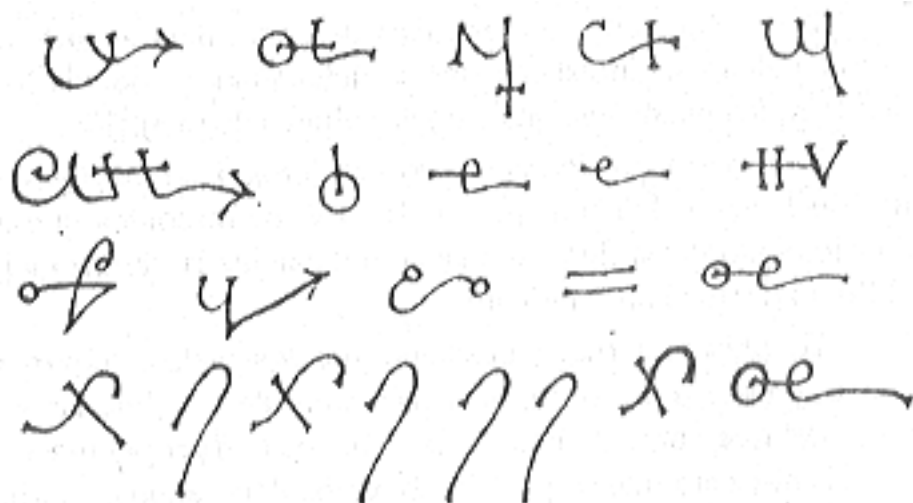
Y los he oído llamar todos los Nombres de los Antiguos, con orgullo, durante Sus Ritos. Y he visto la sangre derramada sobre la tierra Y la danza frenética y los gritos terribles mientras aullaban a sus Dioses para que aparecieran y los ayudaran en sus misterios. Y los he visto convertir los mismos rayos 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, icomo 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 y 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.



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 Antigo, 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 ha de 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
il 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 y 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 de ser encontrado. Podréis enviar a vuestro Observador tras él; seguro que éste os revelará dónde está. Y si 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 sublección 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 cerca de 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 y 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 hora de 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. Sostened el 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 vendrá en 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 inimpuros. 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 ten-gáis 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 (¡apiadáos 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.

Esforzáos siempre por contener los Poderes de los Cultos la an-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.

INDICE

-AL AZIF , FRAGMENTOS

EL TESTIMONIO DEL ÁRABE LOCO

-ACERCA DE LOS ZONEI Y SUS ATRIBUTOS

-EL LIBRO DE ENTRADA Y SOBRE EL ANDAR

-LOS ENCANTAMIENTOS DE LOS PÓRTICOS

-EL TEXTO MAKLU

-EL LIBRO DE LA LLAMADA

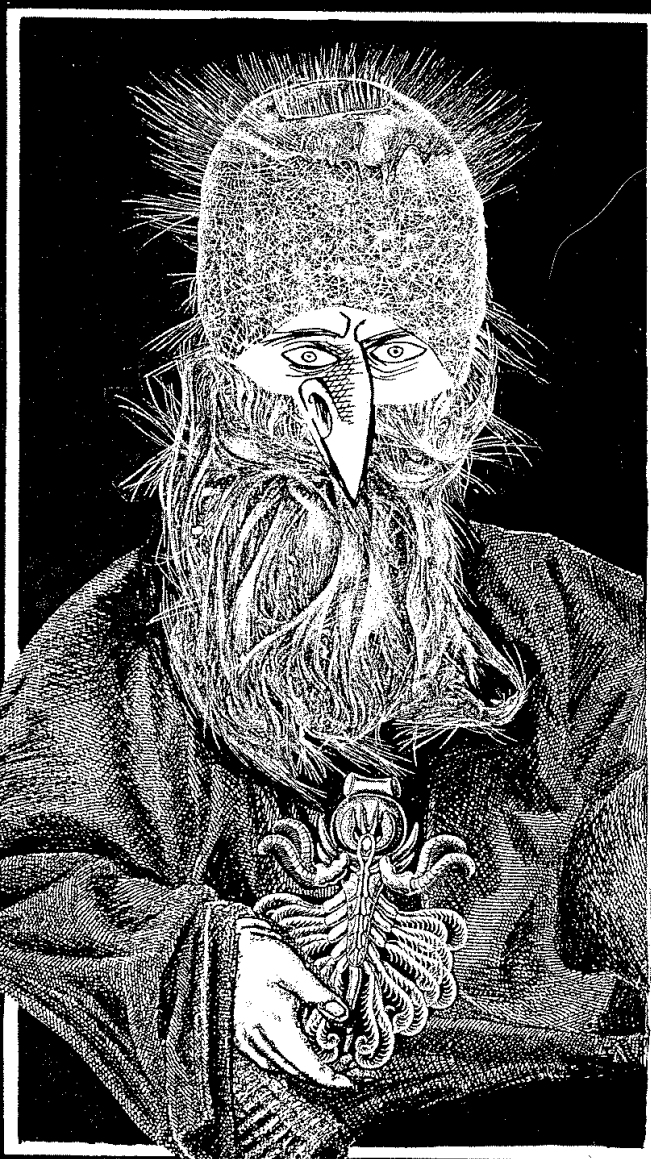
-EL LIBRO DE LOS CINCUENTA NOMBRES

-EL TEXTO MAGAN

-EL TEXTO URILIA

EL TESTIMONIO DEL ÁRABE LOCO (Segunda parte)

Necronomicon al-azif



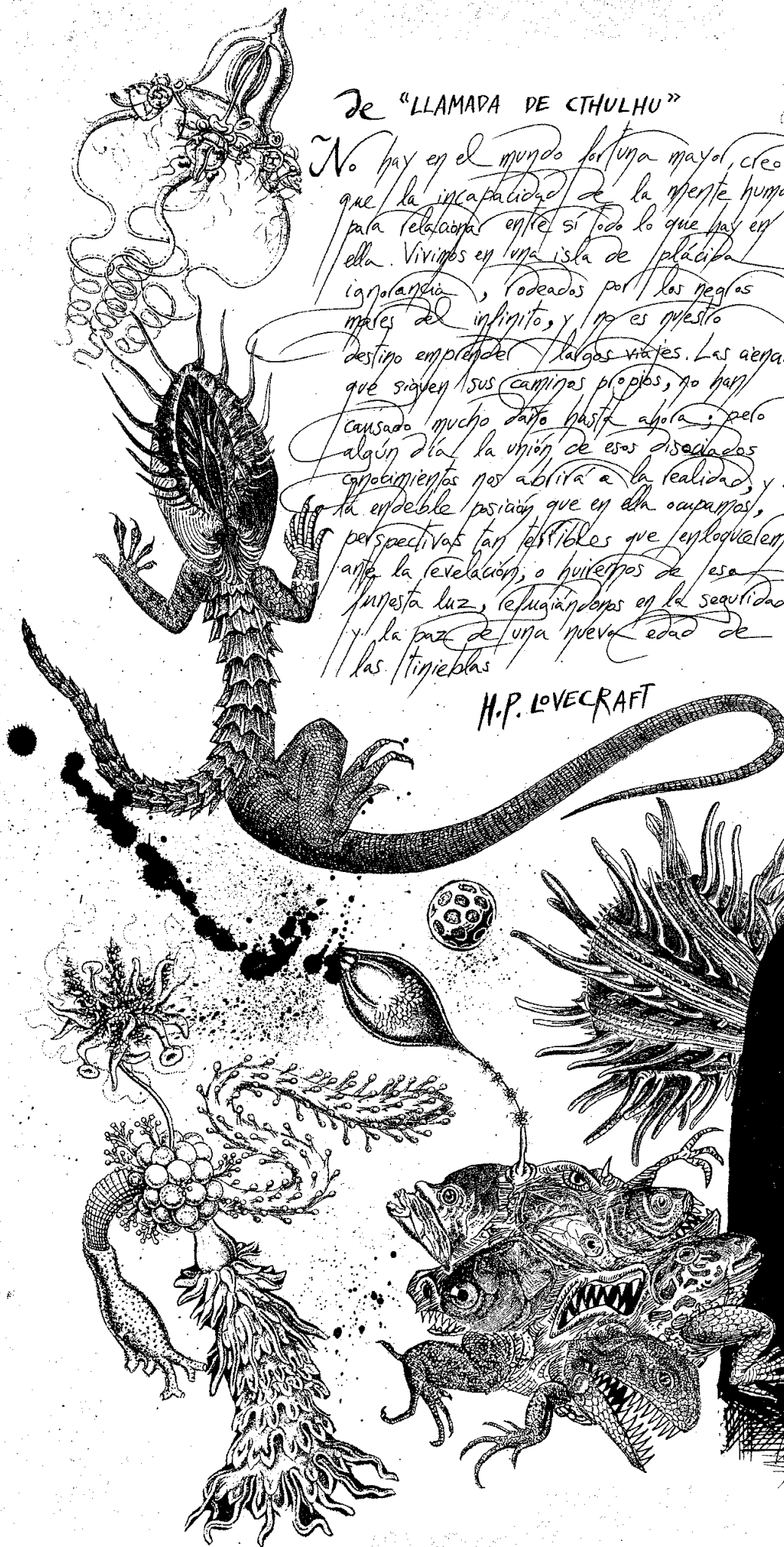
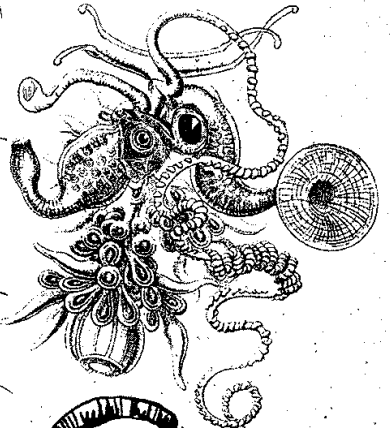
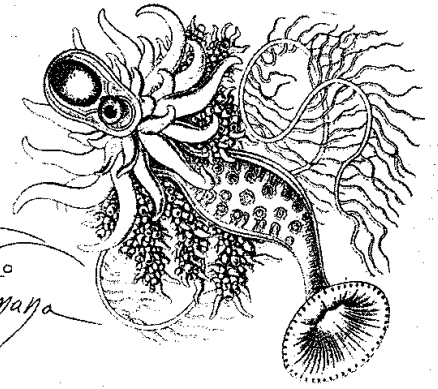
abdu al-hazred



de "LLAMADA DE CTHULHU"

No hay en el mundo fortuna mayor, creo
que la incapacidad de la mente humana
para relacionar entre sí todo lo que hay en
ella. Vivimos en una isla de placida
ignorancia, rodeados por las negras
males del infinito, y no es nuestro
destino emprender largos viajes. Las ajenas
que siguen 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 enloqueceremos
ante la revelación, o huiríamos de esa
luz, refugiándonos en la sequedad
y la paz de una nueva edad de
las tinieblas.

H.P. LOVECRAFT



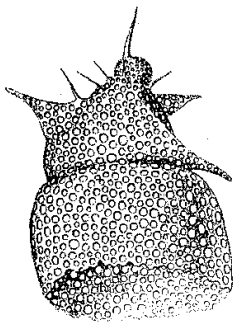
PRÓLOGO

El título original era AL-AZIF, término que hace referencia al ruido que producen los insectos nocturnos y que se suponía era el murmullo de los demonios del desierto. 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, y su patria 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 judaísmo al cristianismo, pasando por el animismo diáspora de los tribus árabes, hasta que la ocupación por parte del califa 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, el joven estudioso tropezara durante sus estudios con restos de antiguos cultos que hacían tambalear sus convicciones, llegando finalmente a la fe de sus padres para abrazar el culto de los dioses arcaicos.

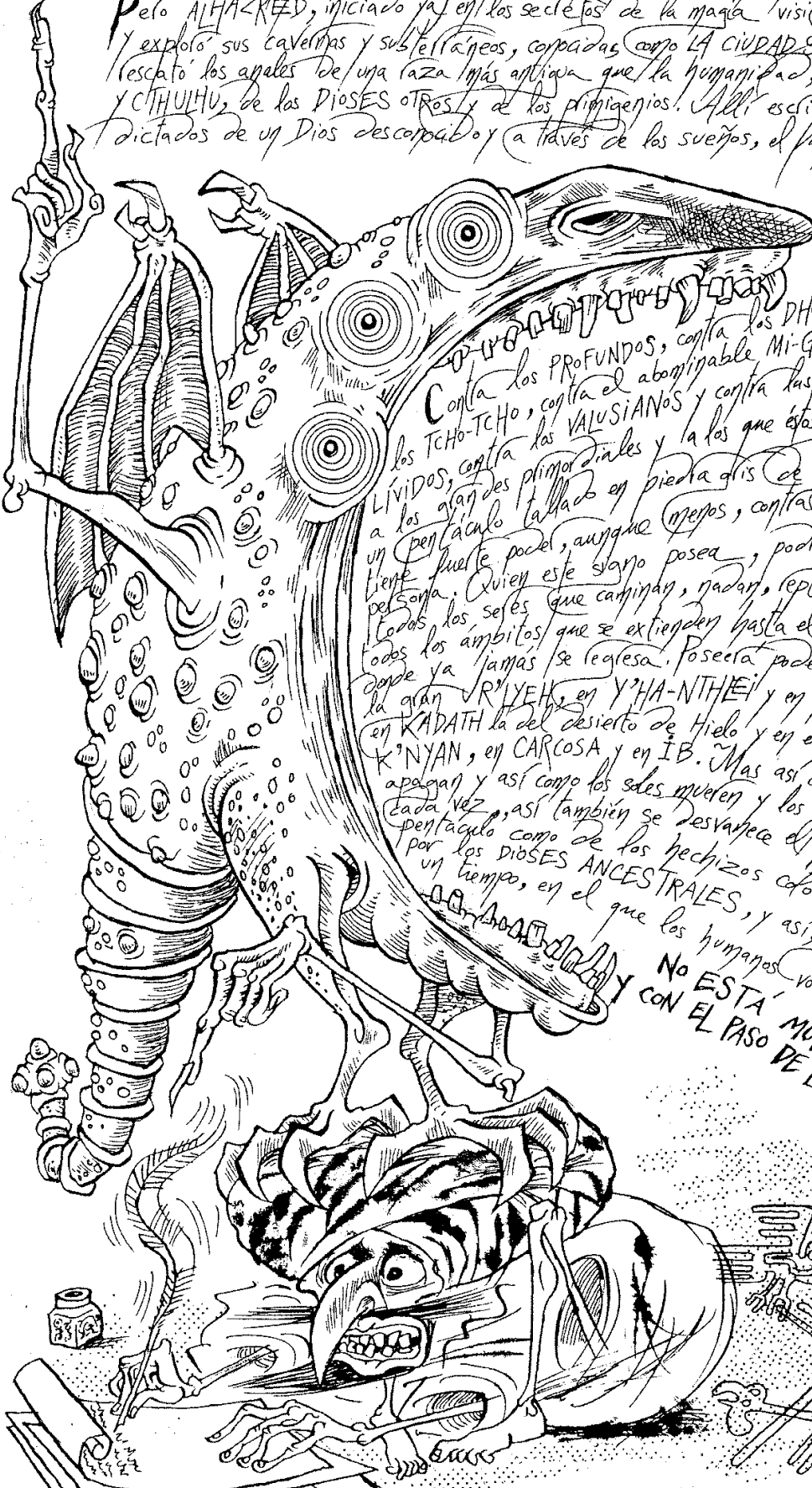
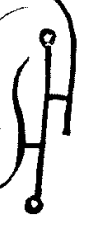
Su iniciación tuvo lugar durante un largo peregrinaje en el cual entró en contacto con cultos secretos de la antigua BABILONIA y visitó los subterráneos de MENFIS. Afectado por los nuevos conocimientos adquiridos, se retiraría durante diez años al desierto del sur de ARABIA, el ROBA EL KHALIYEH o "Espacio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





Todos aquellos que aseguran haberse adelantado por estas regiones, cuentan 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 detener 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 sólo, en ciertas circunstancias llega a manifestarse.

Pero ALHAZRED, iniciado ya en los secretos de la magia visitó este lugar prohibido y exploró sus cavernas y subterráneos, conocidas como LA CIUDAD SIN NOMBRE, donde rescató los apales de 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 AL-AZIF.



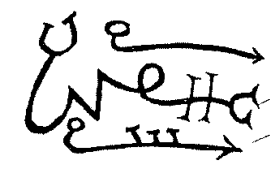
Contra los PROFUNDOS, contra los DHOLES, contra los VOORMIS, contra los TCHO-TCHO, contra el abominable Mi-Go, contra los SHOGGOT, contra los LIVIDOS, contra las VALUSIANOS y contra las demás razas y seres que sirven a los grandes primordiales y a los que éstos ha empujado. La defensa es un pentágulo tallado en piedra gris de la antigua MNAR, que también tiene fuerte poder, aunque posea, podrá dar órdenes a persona. Quien este signo posea, podrá dar órdenes a todos 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 R'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 estrellas se encienden y se apagan y así como los sales mueren y los espacios siderales se encienden y se apagan, así también se desvanecen el poder de todas las casas, así del pentágulo como de los hechizos ancestrales, y así, llegará un tiempo, como hubo una vez por los DIOS ANCESTRALES, en el que los humanos volverán a saber que YACE ETERNAMENTE MUERTO LO QUE YACE ETERNAMENTE MUERTO PUEDE MORIR CON EL PASO DE LOS EVOS INCLUSO LA MUERTE PUEDE MORIR



TALISMAN DE YHE

Durante los últimos años, ALHAZRED vivió en Damasco y nuestra está envuelta de terribles y caprichosos rumores. Su biógrafo, IBN-KHALIKAN, que escribió su biografía muy tardíamente, 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. Cuentan, además, muchas cosas sobre su locura. No participaba de la fe musulmana y que adoraba a unas desconocidas entidades 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 místico árabe permanece en nuestra memoria gracias al AL-AZIF, mil veces perseguido y condenado a las llamas purificadoras, 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 pasando de mano en mano, circulando en secreto entre los filósofos de la época. En el 950 fue traducido oculta y misteriosamente 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 horribles, 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 del libro. Pero una copia llegó a manos de OLAUS 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 fuese un poderoso foco de atención. Posteriormente se reimprimió dos veces más, una en ALEMANIA en letras góticas, y en el siglo XV. La otra en TOLEDO en el siglo XVII traducido al castellano. De la versión en griego se imprimieron dos ediciones más, en el 1500 y en el 1550.

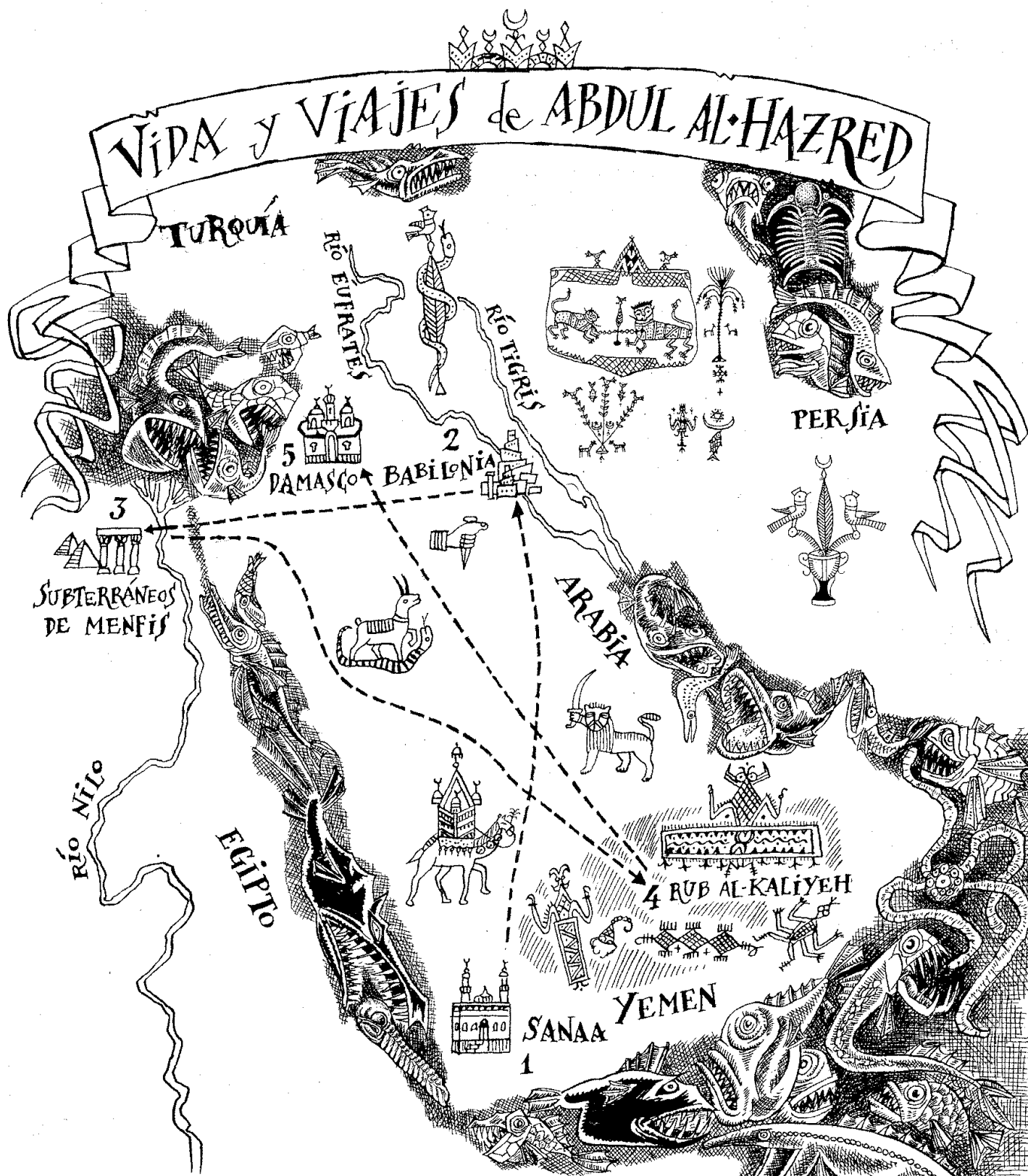
El último ejemplar que se conocía en griego desapareció en un misterioso incendio que tuvo lugar en la biblioteca de cierto personaje de SALEM en 1692. Una copia en árabe apareció a principios del siglo XX en SAN FRANCISCO, pero desapareció en el gran incendio. Igualmente existía una traducción al inglés de JOHN DEE, jamás impresa, basada en el manuscrito original. De la copia del siglo XV 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 SIMANCAS, redactado en LEÓN en 1309 por un autor desconocido, escrito en castellano antiguo. Posiblemente existan aún más copias secretas, corriendo rumores que una copia del siglo XVI fue a parar a la colección privada de un celebre 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 desapareciera 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, en sucesivas pesadillas, por un blasfemo ente viscoso al dibujante LLUISOT.

ADVERTENCIA:

Quien usare los conocimientos, fórmulas, símbolos y sortilegios escritos y descritos en estas páginas sin la suficiente preparación mística-esotérica, llegará sin remedio a la locura, a la muerte o a algo peor, puesto que accedera al pánico que se escapa tras el horror cósmico, el cual ningún cerebro humano puede llegar a intuir, y mucho menos asimilar sin una estricta iniciación.

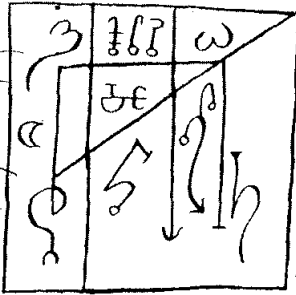




- 1- NACE ALREDEDOR DEL AÑO 700 EN SANAA (Yemen) EN LA ÉPOCA DE LOS OMEYAS
- 2- VISITA LAS RUINAS DE BABILONIA JUNTO AL EUFRATES
- 3- VISITA LOS SUBTERRÁNEOS SECRETOS DE MENFIS JUNTO AL NÍLO
- 4- DIEZ AÑOS DE SOLEDAD EN EL DESIERTO RUB AL-KALIYEH «espacio vacío» HABITADO POR ESPÍRITUS QUE PROTEGEN EL 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 hay quienes se han atrevido a somarse al otro lado del Velo, y a aceptarla a EL como guía, mas habrían dado muestras de mayor prudencia no aceptando talo al guño con EL, porque esta escrito en el LIBRO DE THOTH, cuán terrible es el precio de una simple mirada. Y aquellos que entraren no podían volver jamás, porque los espacios infinitos que trascienden nuestro mundo existen formas tenebrosas que atrapan y envuelven. La Entidad que fluctúa en la noche, y la Malignidad capaz de desafiar el SIGNO ARQUETÍPICO y la HORDA que vigila el portal secreto de cada tumba y media con lo que se forma en los moradores de esta... todos estos Horrores son inferiores al del que guarda el UMBRAL, al ESE que custodia al Temporalio, mas allá de todos los mundos, hasta el Abismo de los devoradores inominados. Porque EL es



السلا

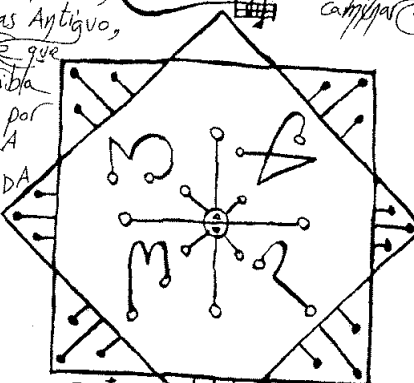
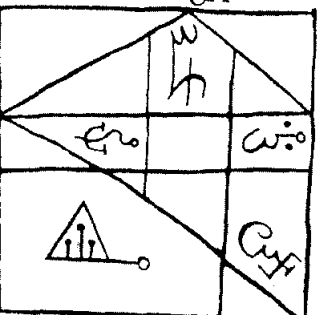
Las cavernas inferiores son insosportables y ojos normales no pueden verlas, puesto que sus prodigios son extraños y terribles. Maldecida sea la tierra donde los pensamientos muertos viven reencarnados en laspas bajo yace espectral y feliz es la noche en todo pueblo cuyos brujos son sólo cerebros. Pues dice un tumor antiguo que el alma que se ha vendido al diablo no se apresura en huir de su envoltura mortal, sino que instruye al mismo gusano que lo fue, hasta que de la corrupción brota una vida espantosa y las criaturas que se alimentan de la callosidad de la tierra decanastulas, para vejarse y hostigarla y apañen monstruosamente para infectarla. Donde los poros de la tierra deberían bastar, se cavan, secretamente inmensas galerías, y han aprendido a campar criaturas que solo deberían ahorrarse.

extraños en una existencia nueva y singular, y maldecida sea la mente que reside en cabeza alguna. Sabiamente dijo IBN SCHAKABAD: "Benito el pueblo en que niquen



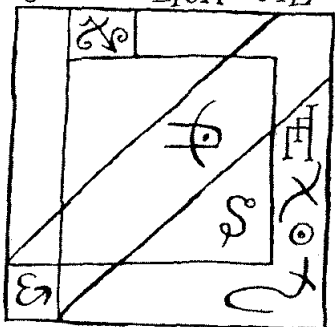
SELO PUERTA OESTE

UMR AT-TAWIL, El Mas Antiguo, nombre que el escriba traduce por EL DE LA VIDA PROLONGADA



MANDALA DE LAMADA

SELO PUERTA ESTE



السلا

السلا

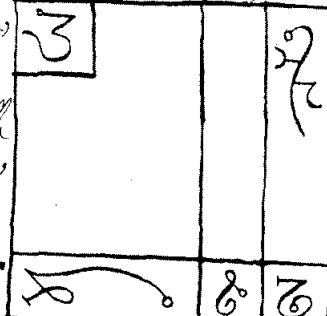
Muchos y multipolmes son los oscuros horrores de la tierra, a la que infectan desde el principio de los tiempos.

Pocos lo saben, pero es un hecho demostrable, que la voluntad de un hechicero muerto tiene poder sobre su propio cuerpo, y puede levantarlo de su tumba para realizar con el cualquier acción que le parezca incapaz en vida. Tales resurrecciones sólo tienen el objetivo de realizar acciones malvadas y en detrimento de otros. Conseguida asíma el cuerpo con mayor facilidad si todos sus miembros permanecen intactos, pero existen casos en los que la voluntad del hechicero ha conseguido esudat de entre los muertos su cuerpo hecho pedazos, y ha conseguido que los trozos pedazos silvan a su voluntad y deseos, bien por separado, bien en una reunión temporal.

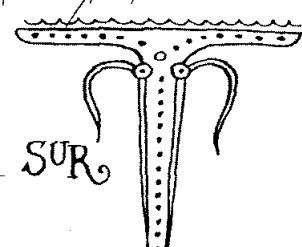
Duermen bajo las piedras no removidas, decan con el árbol desde sus raíces, se mueven bajo el mar y en túneles subterráneos, habitan en los sagrados más recónditos, y también bajo la tumba sellada con afalta. El nombre que he oído desde antiguo, pero alas aún desconocidos esperan el terrible día de su revelación. Pero entre los que han sido expuestos antes de tiempo y han manifestado su presencia, existe uno cuyo nombre no puede pronunciarse abiertamente debido a su terrible pertenencia. Es la semilla que, aquel que habita en las bóvedas, ha sembrado sobre la mortalidad.

Pero en todos los casos, tras completar la acción ordenada por el hechicero, el cuerpo vuelve a su estado anterior.

السلا



SELO PUERTA SUR



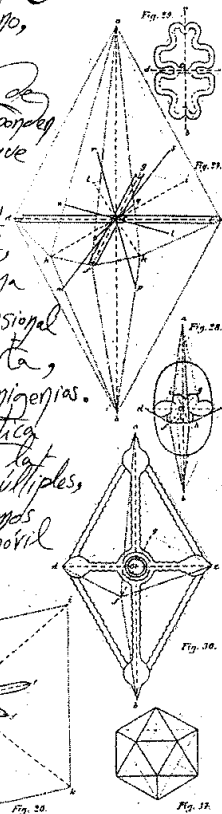
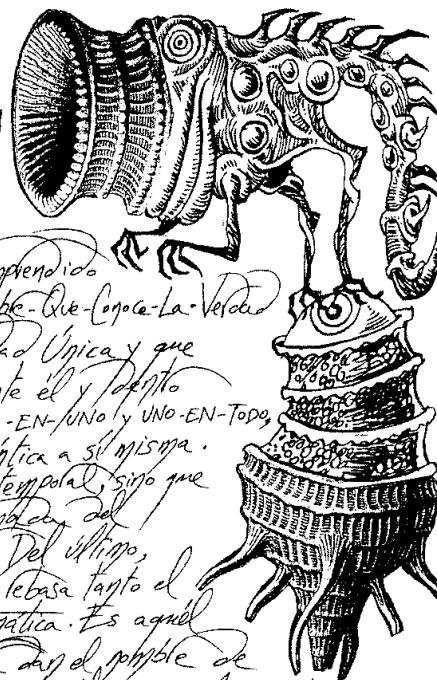
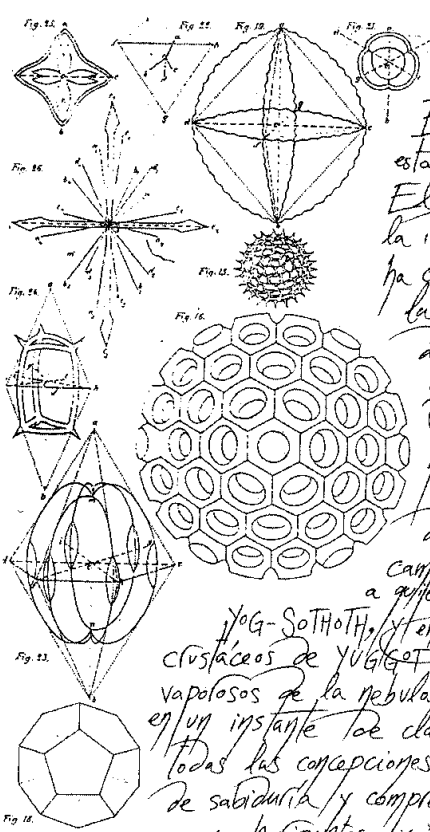
LA VERDAD OCULTA

El Hombre-que-Coroca-La-Verdad está más allá del bien y del mal.

El Hombre-Que-Coroca-La-Verdad ha comprendido la identidad de lo UNO y el TODO. El Hombre-Que-Coroca-La-Verdad ha comprendido la ilusión que es la Realidad Única y que la Sustancia es la Gran Impositoria. Ante él y dentro de él resplandece la entidad que es TODO-EN-UNO y UNO-EN-TODO, a la vez ilimitada e infinitamente idéntica a sí misma.

No pertenece a un solo continuo espacio temporal, sino que forma parte de la misma asepsia armónica del torbellino caótico de la vida y del ser. Del último, del absoluto torbellino de confusión y que le basó tanto el campo de la fantasía como el de la matemática. Es aquí a quien en algunas cultos sedes de la Tierra dan el nombre de YOG-SOTHOTH, y entre otros adoran con nombres distintos. Aquel a quien los crustáceos de YUGGET llamaron El-Del-Más-Allá, pastaríanse ante él, y los seles vaporosos de la nebulosa espiral representan con un símbolo intranscendente. Pero, en un instante los clarividentes comprenden cuán triviales y fraccionarias son todas las concepciones. Es aquel espíritu que empuja una ilimitada corriente de sabiduría y comprensión que abre ante el Hombre-Que-Coroca-La-Verdad nuevos horizontes y le prepara para contemplar una visión del cosmos que jamás habría llegado a tener. Le hace consciente de cuán infantil y estrecha es la noción de un mundo tridimensional, y que infinitas de realidades existen además de las concepciones de abajo-arriba, adelante-detrás y derecha-izquierda. Muestra la pequeñez hueca y desvirtuosa de los dioses de la Tierra, con sus mezquinos intereses humanos y sus odios, celos, amores, vanidosos ruines, sus apetencias de honores y sacrificios, y sus exigencias de que se les tribute una fe contraria a toda razón y naturaleza. Cada figura espacial no es más que el resultado de la intersección, en un punto, de una figura 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 sección de otras figuras de cinco dimensiones, y así sucesivamente, hasta remontarse a un inalcanzable infinito aritmético. 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 pequeña totalidad que termina en la Primera Puerta, donde UMR-AT-TANIL dicta sus sueños a las Primigenias. Aunque los hombres la proclaman como única y auténtica realidad, y tache de ilical 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 sombra e ilusión. El tiempo es inmóvil y no tiene principio ni fin. Es error considerar 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 escapen a la comprensión, son realmente ciertas a la luz de la realidad cósmica, fúgil que despierta toda perspectiva parcial y toda visión estática. Al adentrarse en las más profundas cuestiones filosóficas, el hombre que conoce la verdad se libera de la servidumbre que impone toda concepción fragmentaria y parcelada. Lo que los habitantes de las regiones de otros dimensiones llaman cambio, no es más que una simple ilusión de sus concepciones, las cuales contemplan el mundo desde diversos ángulos cósmicos. Las figuras parecen ser oblicuas al seccionar un cono, parecen variadas según el ángulo de plano que lo secciona, esmerolando el círculo, la elipse, la parabola, o la hipérbola, sin que el cono 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 los mundos inferiores son esclavos de esta diversidad de ángulos de concepción, ya que, aparte alguna rara excepción, no llegan a dominarlos. Sólo unos pocos seres velados en místicas prohibiciones 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 por millares de facetas distintas del cosmos en su forma fragmentaria y sonética, el cambio, ya la inmutable totalidad no seccionada por perspectiva alguna. Todas las estirpes de los seres pertenecientes a dimensiones limitadas y todas las fases evolutivas de cada uno de esos seres, son meras manifestaciones de un ser arquetípico y eterno. Cada ser aislado - hijo, padre, abuelo, y así sucesivamente - y cada fase evolutiva de un mismo ser - niño, muchacho, joven, hombre - es tan sólo una de las infinitas facetas de ese mismo ser arquetípico y eterno, diferenciada por una variación del ángulo de la concepción-plano que lo crea. Cada persona en todas sus edades y todas sus antepasados, humanos, prehumanos, terrestres y preterrestres, no son sino meras facetas de la misma persona última y eterna, exterior al espacio y al tiempo, proyecciones fantasmales diferenciadas únicamente por el ángulo con que el plano de la conciencia había incidido en cada caso sobre el arquetipo eterno. Una ligera modificación del ángulo puede convertir al viejo de hoy en niño de ayer, a un ser humano en una de aquellas entidades divinales que habitaron en la arcaica HYPERBOREA y adolaron al genio y pastoso ISATHO GUA, después de huir de KYTHAMIL, el planeta doble que un día giró en torno a ARCTURUS, a la persona terrestre en un antepasado remotísimo 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, habitante de un cometa radiactivo de órbita inconcebible. Y así sucesivamente en infinitos ciclos cósmicos.

YOG-SOTHOTH

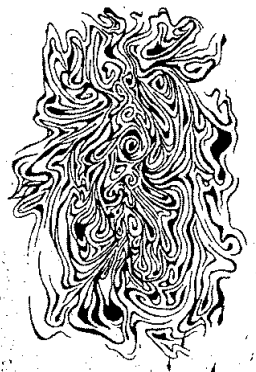
No debe pensarse que el hombre es el más antiguo o el último de los seres de la tierra, ni que semejante combinación de cuerpo y alma se pasea sola por el universo. Los Anaias eran, los Anaias son y los Anaias serán. No en los espacios que conocemos, sino entre ellos se pasean serenos y primigenios (en esencia, sin dimensión) e invisibles a nuestra vista. YOG-SOTHOTH es la puerta. YOG-SOTHOTH es la puerta. YOG-SOTHOTH es la llave y el guardián de la puerta. El sabe por donde entrarán los Anaias en el pasado y por donde volverán a hacerlo cuando llegue el momento. El sabe que legiones de la tierra hallaron, donde si ven hallando y por que nadie puede verlos en su avance. YOG-SOTHOTH es la llave que abre la puerta, por donde las esperas se encuentran. El hombre ríe ahora donde antes reían. Ellos, pero pronto volverán. Ellos a reír donde ahora ríe el hombre. Aquellos, pacientes y compasivos, pues saben que volverán a reír 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
FAI THRODOG
UAAAH
OGTHROD AI'F
GEB'L-EE'H
YOG-SOTHOTH
'NGAH'NGAI'Y
ZHR0



SELLO DE YOG-SOTHOTH



SELO DE
AZATHOTH

AZATHOTH

EL SULTAN DEL CAOS

UBBO-SATHIA es la fuente
impulsada 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 demente, caótico.
Y de YOG-SOTHOTH, 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 del
que ella forma parte.

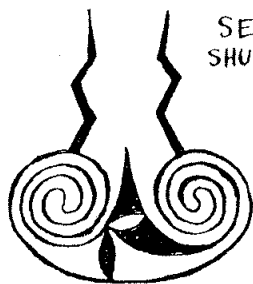
no se apartan
de las puertas,
ya que el tiempo
se acerca y la
hora está próxima.
Y los DIOS
ANCESTRALES les
duermen y sueñan,
ignorantes de
aquellos que ya
conocen los
hechizos colocados
por ellos sobre los
GRANDES PRIMORDIALES
y que descubrirán
la palabra que
rompe los hechizos,
así como ya abrieron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

NODENS GRAN SEÑOR DEL ABISMO

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



SELLO DE
NODENS



SELLO DE
SHUB-NIGGURATH

INVOCACIÓN:

¡Á! ¡Á! SHUB-NIGGURATH!

YA-R'LYEH!

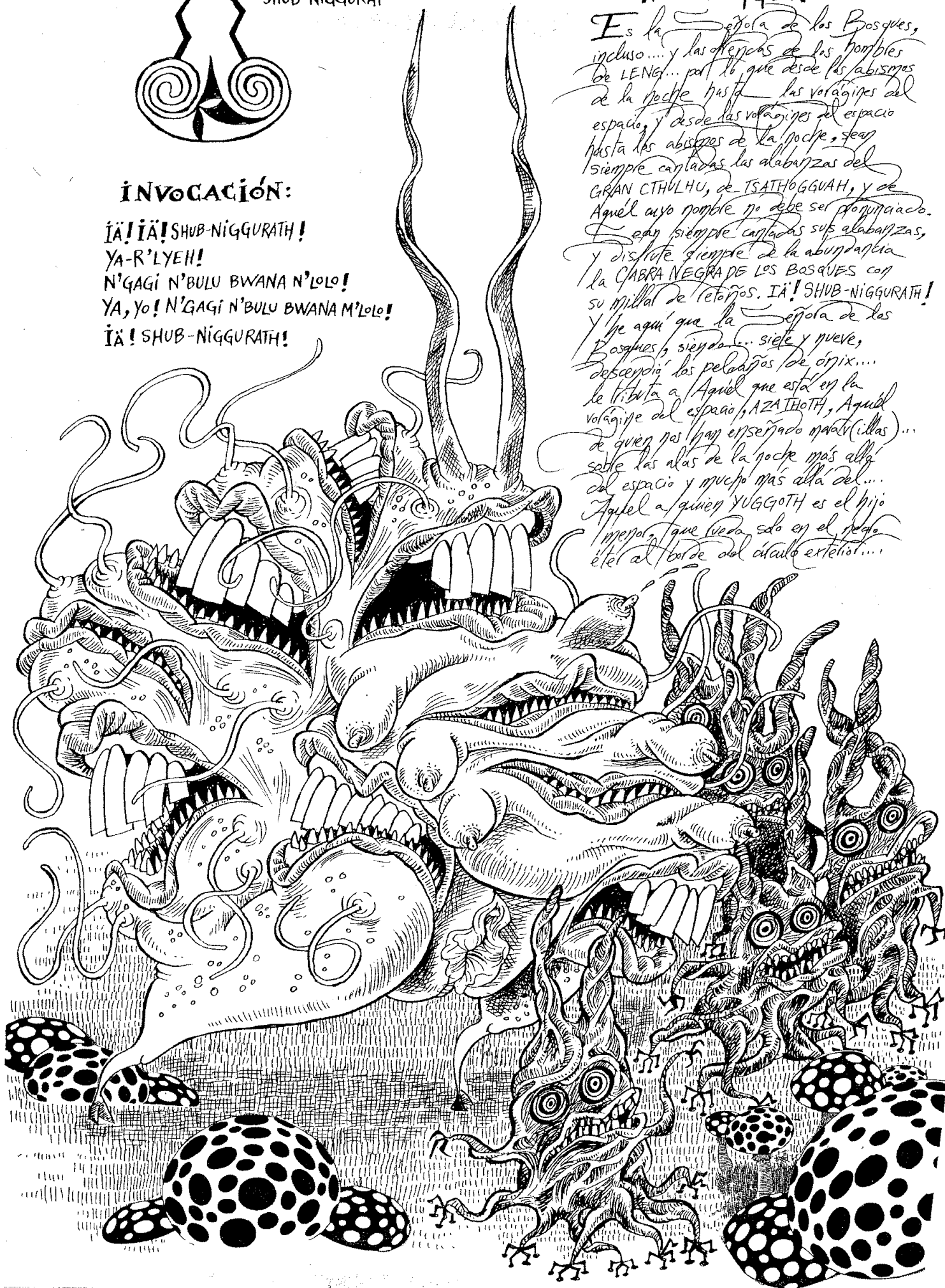
N'GAGI N'BULU BWANA N'LOLO!

YA, YO! N'GAGI N'BULU BWANA M'LOLO!

¡Á! SHUB-NIGGURATH!

SHUB-NIGGURATH

Es la Señora de los Bosques,
incluso... y las ofrendas de los hombres
de LENG... por lo que desde los abismos
de la noche hasta las volágines del
espacio, y desde las volágines del espacio
hasta los abismos de la noche, sean
siempre captadas las alabanzas del
GRAN CTHULHU, de TSATHOGGUAH, y de
Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado.
Sean siempre captadas sus alabanzas,
y disfrute siempre de la abundancia
la CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES con
su millar de retoños. ¡Á! SHUB-NIGGURATH!
Y he aquí que la Señora de los
Bosques, siempre... siete y nueve,
descendió los peladíos de ópax...
le tributa a Aquél que está en la
volágine del espacio, AZATHOTH, Aquél
de quien nos han enseñado maravillas...
sobre las alas de la noche más allá
del espacio y mucho más allá del...
Apel a quien YUGGOTH es el hijo
menor, que fuera edo en el pedo
éfel al borde del círculo exterior...



NYARLATHOTEP EL CAOS REPTANTE

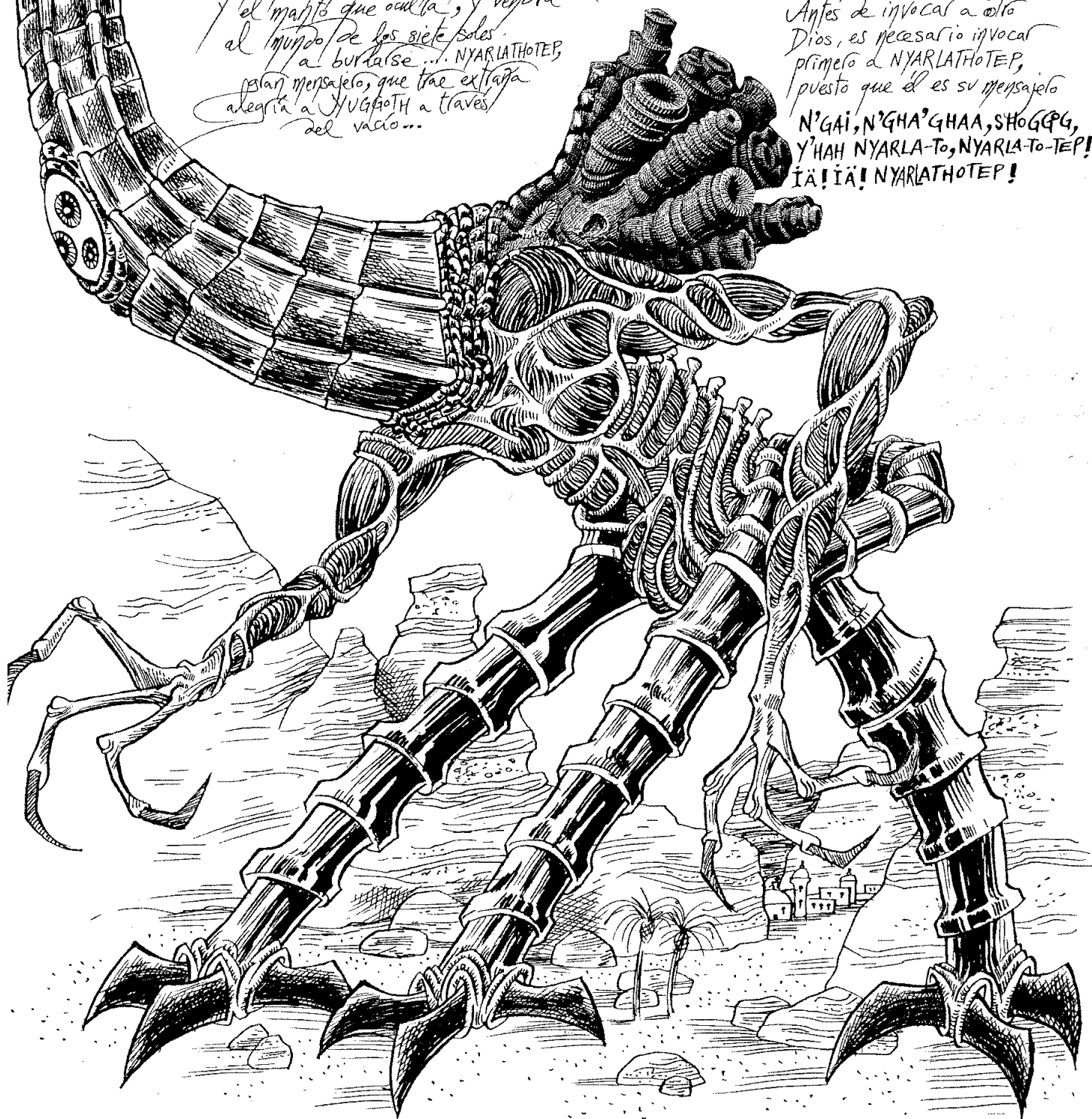
... Entre los hombres y buscad el camino
para que ARQUEL que está en las volutas
del espacio lo sepa. A NYARLATHOTEP,
poderoso mensajero, todas las cosas deben
ser reveladas. Y él aceptará el
semblante humano, la máscara de cara
y el maripó que oculta, y venirá
al mundo de los siete soles
a burlarse... NYARLATHOTEP,
¡gran mensajero, que trae extraña
alegría a YUGOTH a través
del vacío...

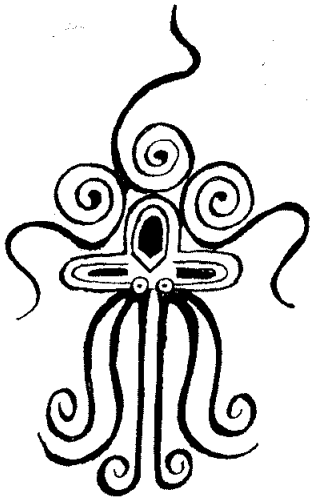


SELLO DE NYARLATHOTEP

INVOCACIÓN:

Antes de invocar a otro
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!
IÄ! IÄ! NYARLATHOTEP!





SELLO DE CTHULHU

CTHULHU

INVOCACIÓN:

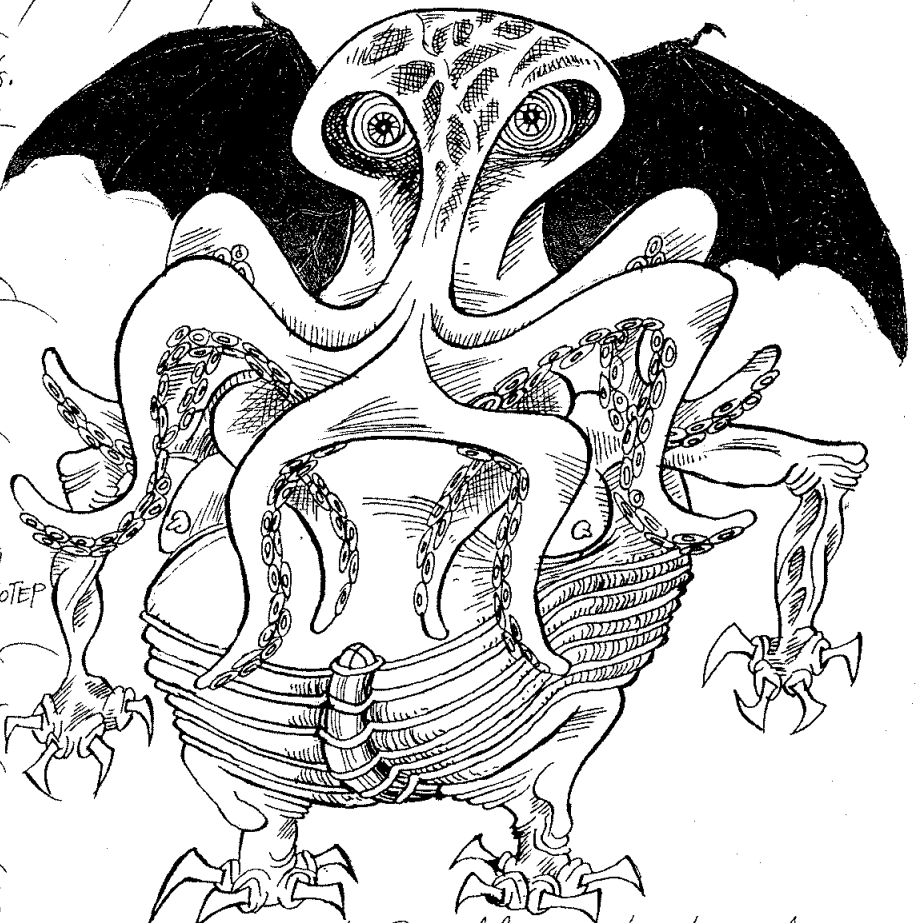
¡Ä! ¡Ä! CTHULHU FHTAGN!
PH'NGLUI MGLW'NAF CTHULHU
R'LYEH WGAH-NAGL FHTAGN!
Ä-R'LEH! CTHULHU FHTAGN! Ä! Ä!

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 alzan en las lujas de R'LYEH la Ciudad Symétrica, y está sellada por el Signo Ancestral. Mas EL se encorcelizó contra los que así le habían enjaulado y su colera despertó la de ELLOS, que descendieron sobre EL por segunda vez y le impusieron la semejanza de la Muerte. EL ha quedado soñando en la torre, bajo las aguas, y ELLOS han bañado al lugar de donde venían, que algunos lo llaman GLYU-VHO y está entre las estrellas.

Desde allí miran a la Tierra cuando el tiempo en que las hojas caen hasta el tiempo en que el labrador vuelve a sus campos. Y EL permanece soñando en su Casa de R'LYEH, hacia la cual acuden sus esclavos, nadando y con arduos esfuerzos, y allí aguardan su despertar, pues ellas carecen de poder para tocar el SIGNO 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 más de ello su REINO y agitar su último desafío a los DIOS ANCESTRALES. Ya sus hermanos sucedió como a EL, que los tomaron AQUELLOS a los que habían Desafiado, los CUALES los arrojaron al desierto. AQUEL-QUE-NO-PUEDE-NOMBRARSE 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-VINIERON con apuntes de TORRES DE FUEGO retornaron al lugar de donde venían y nadie los vio más.

Y en toda la TIERRA vino la paz y no fue interrumpida. Mas sus esclavos se reúnen y llaman en secreto para liberar a los PRIMORDIALES, y esperan a que el propio hombre descubre 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-PUEDE-NOMBRARSE vendrá de su Ciudad y vendrá SHUB-NIGGURATH y multiplicará su espanto y NYARLATHOTEP llevará la Palabra a todas las PRIMORDIALES y CTHUGHA dará caído su Mar sobre quien se gacha a EL y el idiota ademente y ciego de AZATHOTH se alza del centro del Mundo donde todo es Caos y Destrucción y YOG-SOTHOTH vendrá con sus esferas y ITHAQUA volverá a caminar y juntos tomarán posesión de la Tierra y de cuantos seres vivos la pueblan y se prepararán para combatir con los DIOS ANCESTRALES



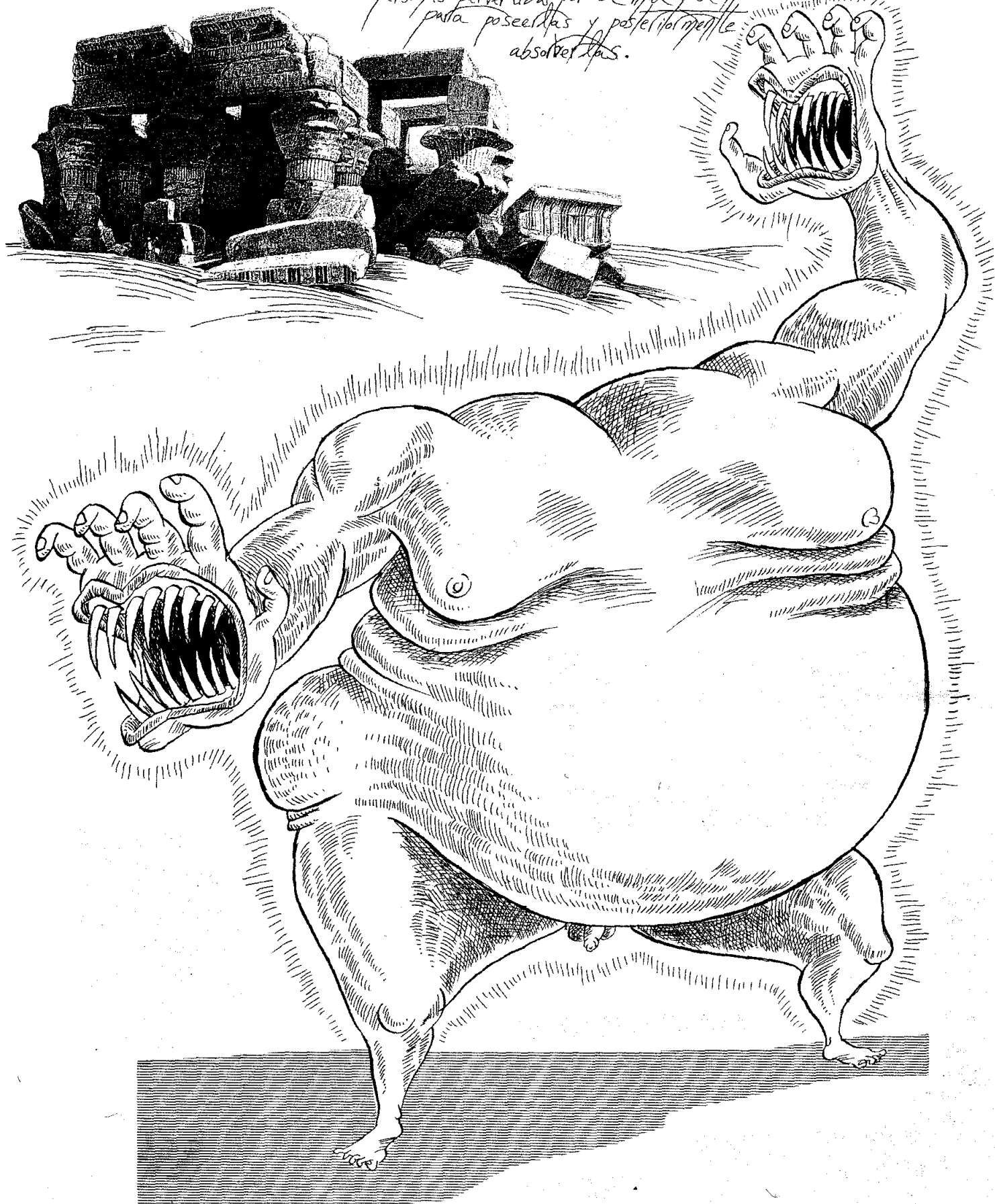
CTHULHU es un monstruo de perfil vagamente antropomórfico, con cabeza semejante a la de un pulpo cuya cara flota una masa de tentáculos. Un cuerpo con escamas, de aspecto gnomoso. Tiende a girar en maras y pies y alas largas y estrechas de las... vivas, babaseando y construyendo a veces imponentes, gelatinosas en el Negro portal... camina como una montaña bamboleanse.

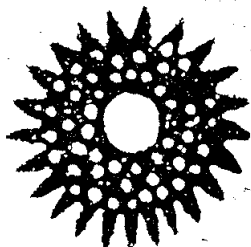
SELLO DE
Y'GOLONAC



Y'GOLONAC

Vive bajo tierra entre unas enormes vigas.
amofa, abotargada y acefala, irradiando una terrible
fluorescencia. Enorme y despudo, con babeantes bocas en
seis das manos, busca neuróticamente y con paso tambaleante,
personas perversas por el mal y el pecado
para poseerlas y posteriormente
absolverlas.





SELLO DE CTHUGHA

Para invocar a CTHUGHA hay que repetir esta
letanía 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
varía y cambia continuamente
de forma. Vive en algún lugar
cerca 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 A
Debe Ser Ponunciado.

Viaja a traves del espacio.
Su culto es bastante común
en la TIERRA, y los
abominables TCHO-TCH
son algunos de sus
afiliados.



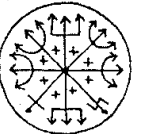
SELLO DE HASTUR



ITHAQUA EL WENDIGO EL QUE CAMINA EN EL VIENTO

Acecha en las yerbas, siquiere a los viajeros y llevandoselos consigo. A sus víctimas se los separa meses o semanas después, medio estrellados como si hubiesen caído de una gran altura, faltándole partes importantes del cuerpo, congelados y el rostro contraído con expresiones de haber sufrido un inmenso dolor.

TALISMÁN
PROTECTOR
DURANTE
LOS VIAJES



ZHAR

LA OBSCENIDAD GEMELA

SUNG et
CHINA.

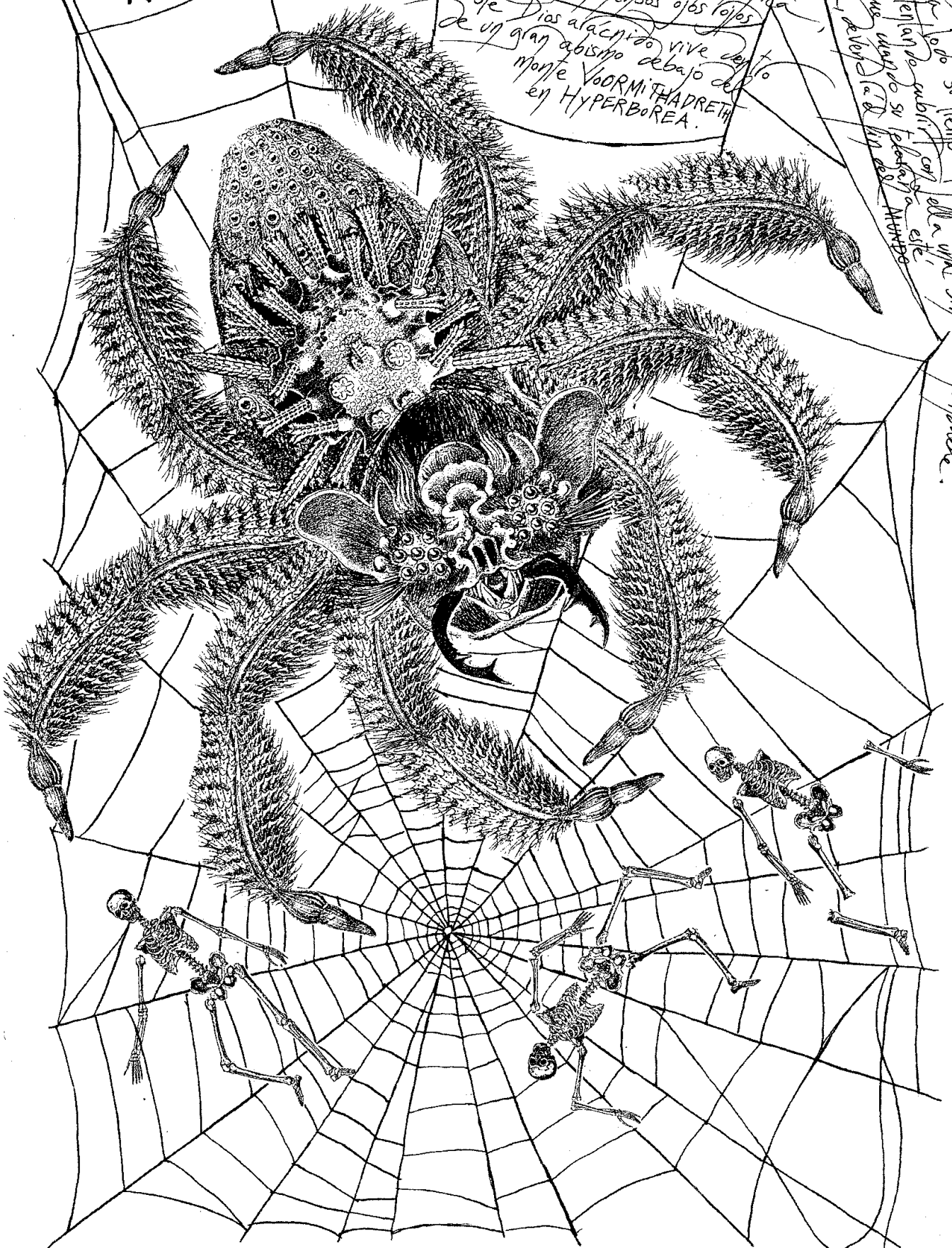
宋蘇軾詩士子與堂相傳



ATLACH-NACHA

Tiene a pariencia de una
eporrea alaña con cabeza
aspecto ligeramente antropomórfico
con inmensos ojos rojos
Este Dios alácido vive en
de un gran abismo debajo del
Monte Voormithadret
en HYPERBOREA.

Alm. empob. de su tiempo tiene una sima
inmensa que cubre con ella a este
teoriza que unido a su teoría
e implacable de la vida en el mundo
insoluble.



ZOTH-OMMOG

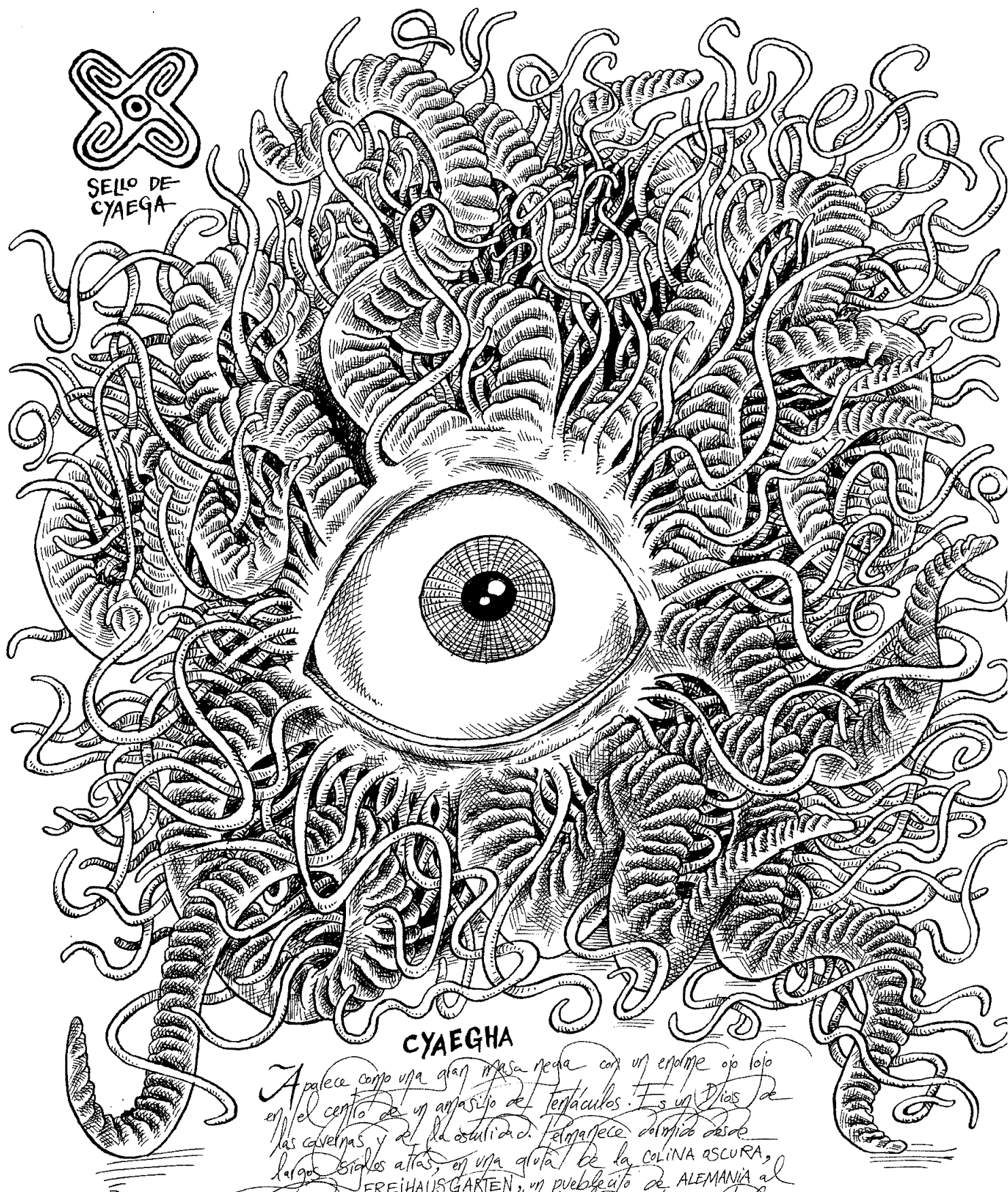
Sobre su cuerpo cópico sobresalen un alto gruesas tentáculos dispuestos como una estrella de mar. De su cabeza de lagarto sale una agitada masa de tentáculos que no cesan de serpentear. Se manifiesta con la ayuda de las estatuas que lo representan, llamando a los humanos a través de sus sueños. Cuando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



SELLO DE
ZOTH-OMMOG



SELLO DE
CYAEGA



CYAEGHA

Aparece como una gran masa negra con un enorme ojo rojo en el centro de un amasijo de tentáculos. Es un Dios de las cavernas y del ocultismo. Parece dormido 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. Ejerce un extático poder hipnótico sobre sus devotos y gracias a sus crueles ritos conserva su poder y su vitalidad en espera del día que despertará para sembrar de nuevo el terror.

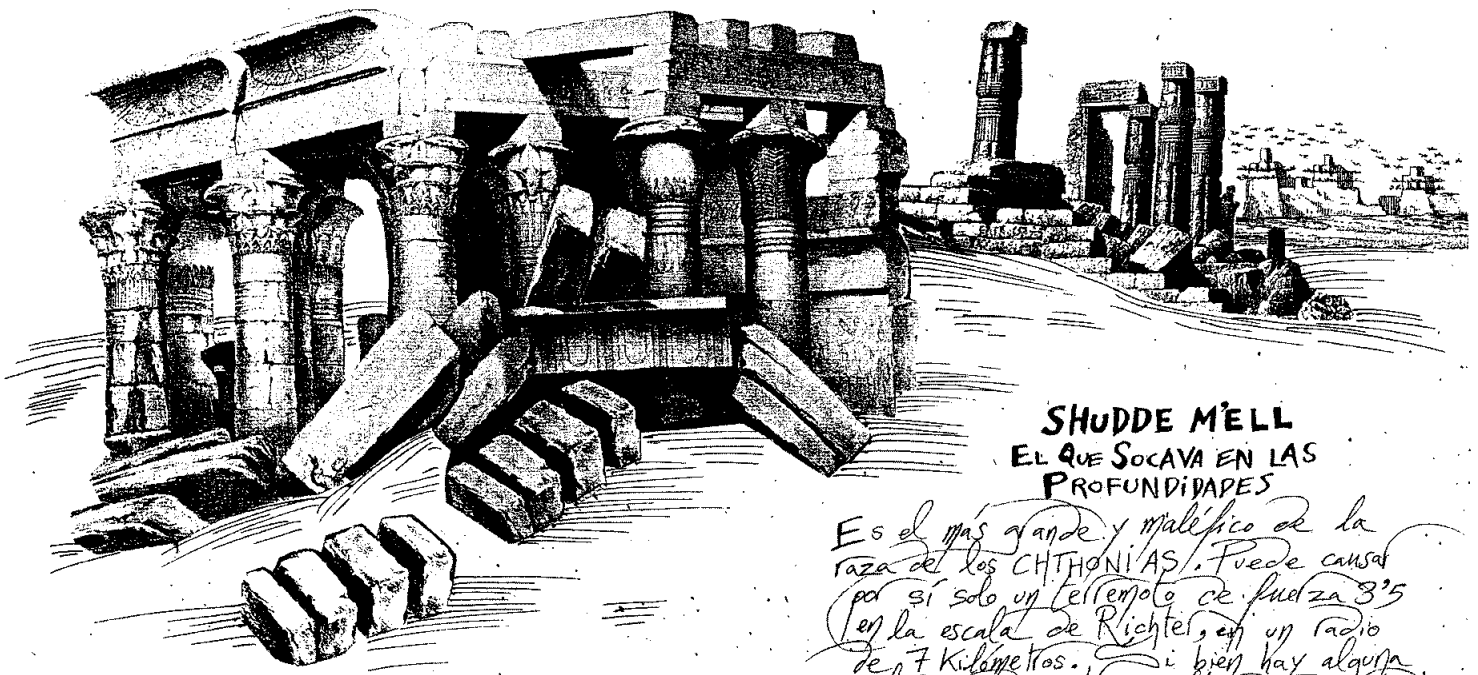


TALISMÁN PARA
PROTEGERSE DE
GHATANOTHOA



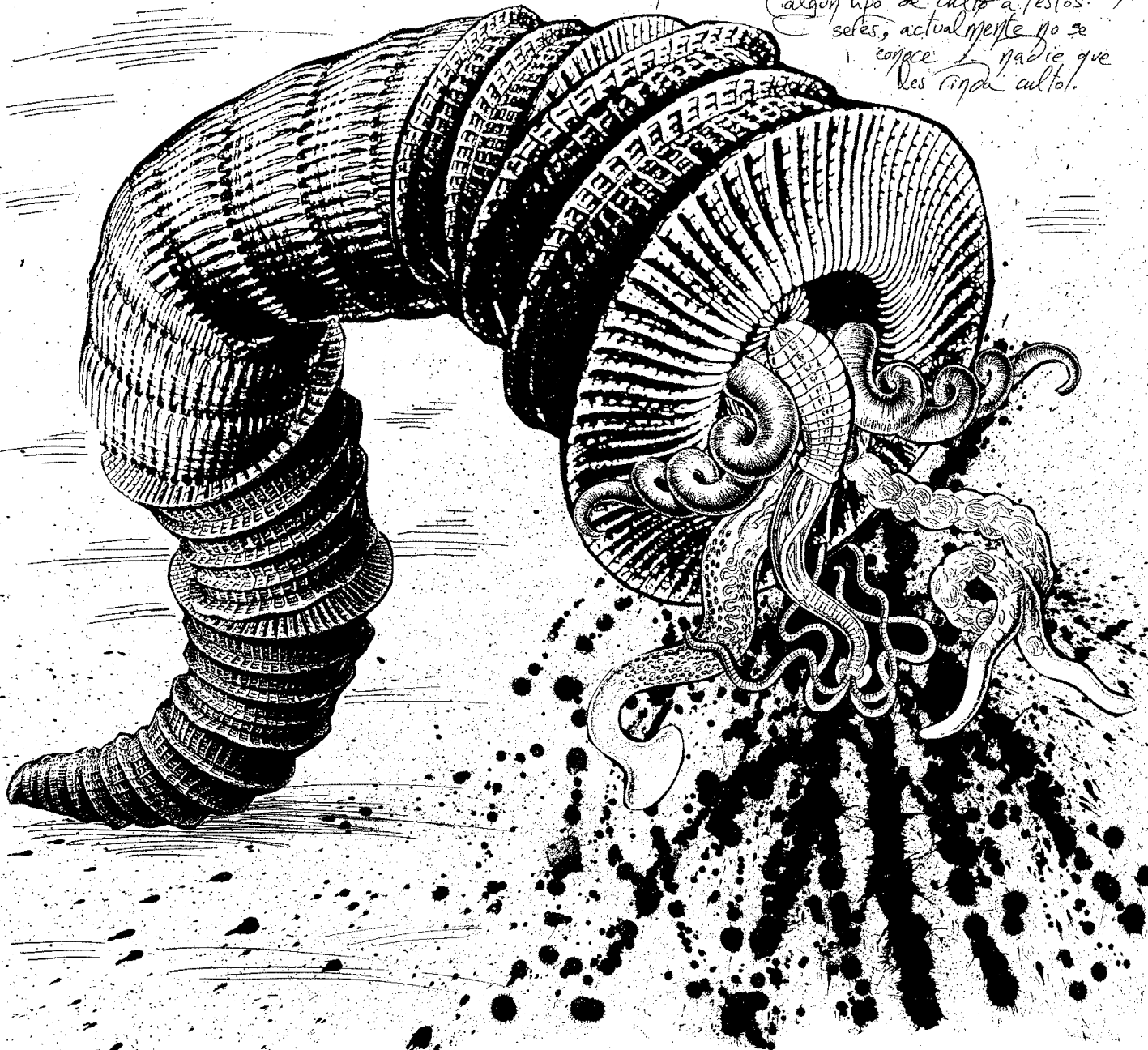
GHATANOTHOA

Tiene su morada en los
montes YADDITH-GHO que se
elevan en las, actualmente, húmedas
tierras de MU. Llegó a la TIERRA con
una colonia de Mi-Gas procedentes de YUGGOTH.
Se refugió en el interior de un volcán, y
los antiguos habitantes de MU le ofrecían sacrificios
humanos, más por miedo que por devoción, para evitar
que emergiera de las entrañas del volcán, agitando sus
millares 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.



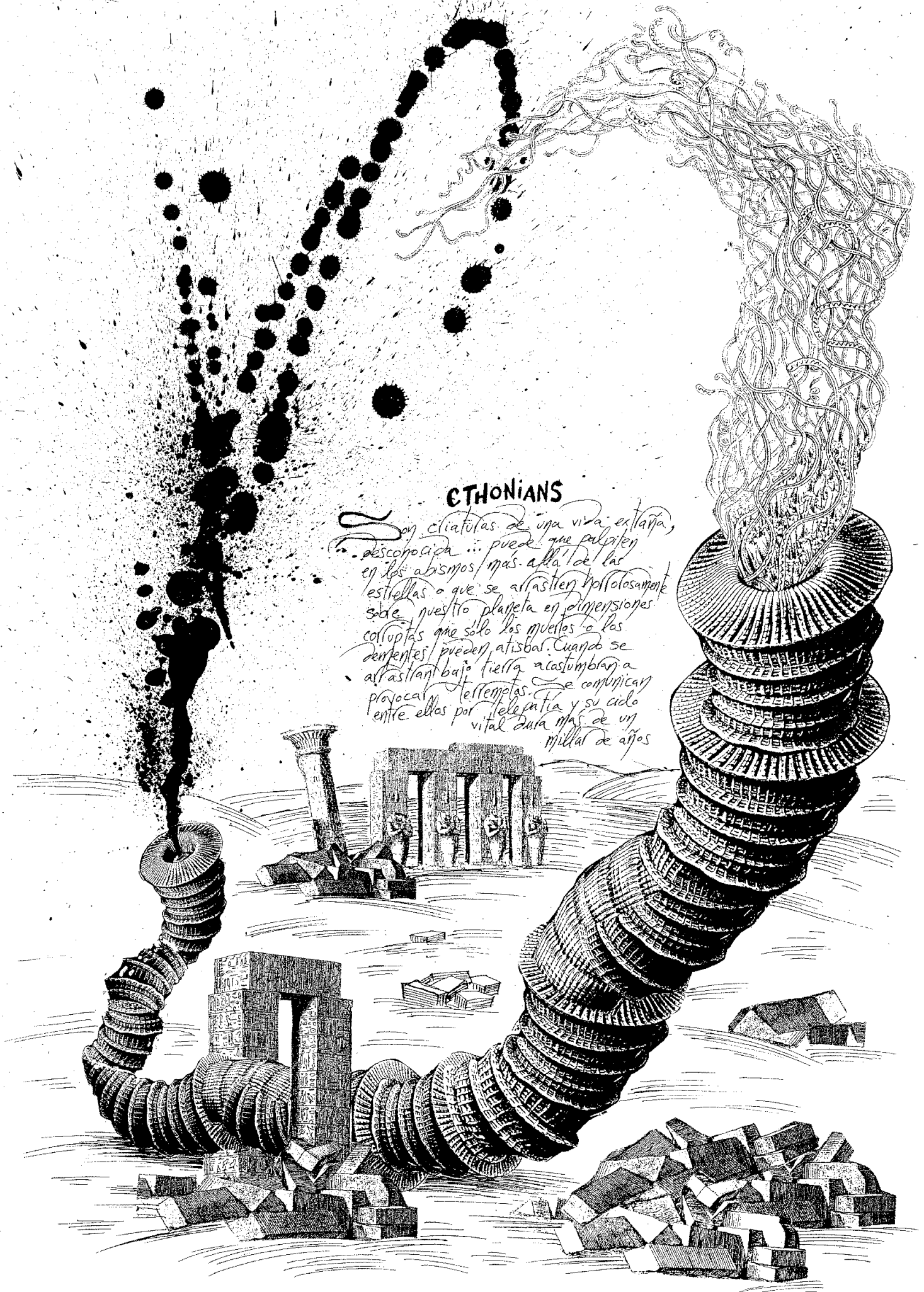
SHUDE M'ELL EL QUE SOCAVA EN LAS PROFUNDIDADES

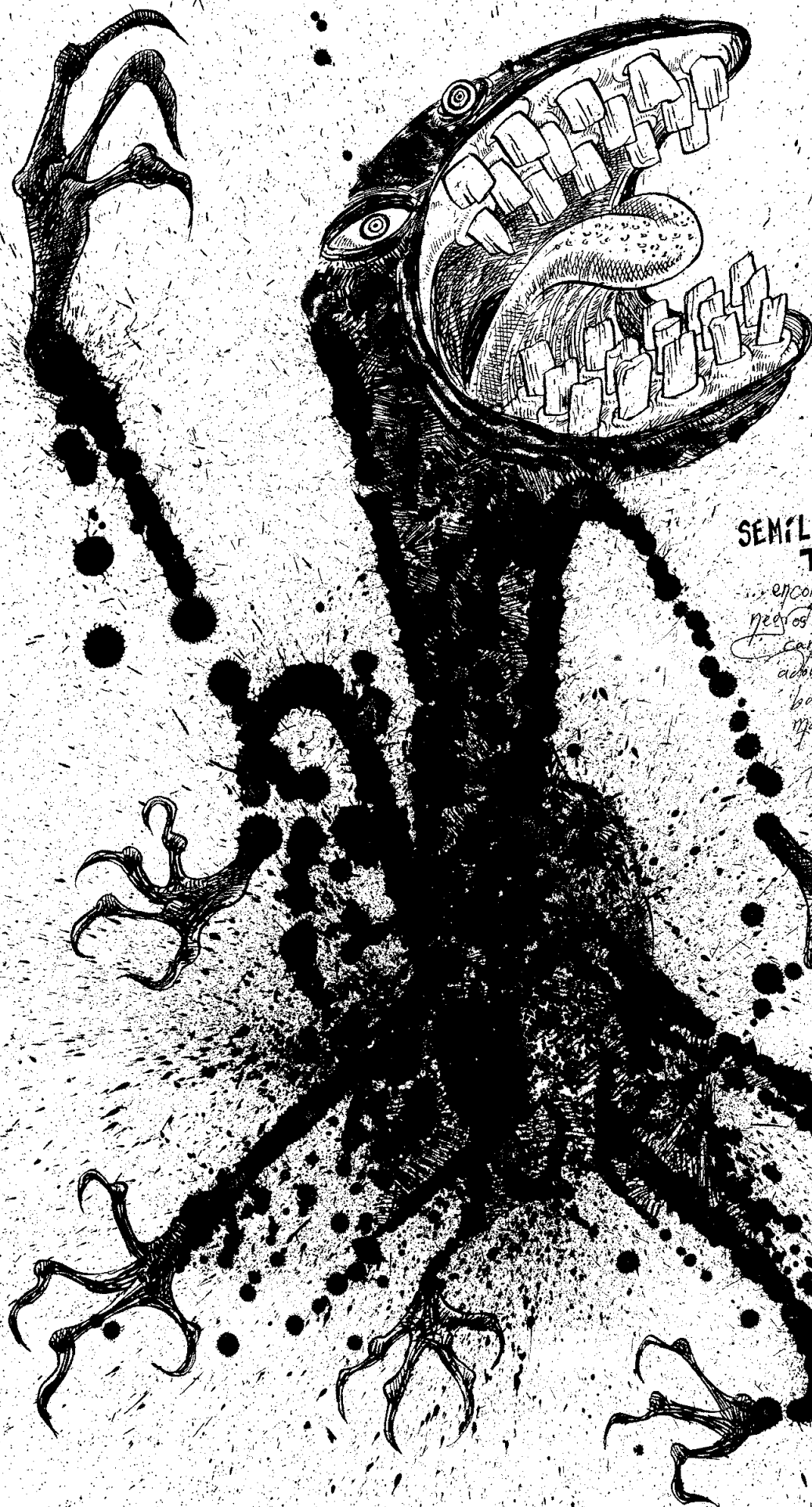
Es el más grande y maldéfico de la
raza de los CHTHONI'AS. Puede causar
por sí solo un terremoto de fuerza 3'5
en la escala de Richter, en un radio
de 7 Kilómetros. Si bien hay alguna
referencia de antiguas culturas que practicaban
algún tipo de culto a estos
seres, actualmente no se
conoce nadie que
les rinda culto.



ETHONIANS

Son criaturas de una vida extraña,
desconocida... pueden que palpiten
en los abismos, más allá de las
estrellas o que se arrastren por los suelos
sobre nuestra planeta en dimensiones
corruptas que solo los muertos o los
demonios pueden atisbar. Cuando se
arrastran bajo tierra acostumbran a
provocar terremotos. Se comunican
entre ellas por telepatía y su ciclo
vital dura más de un
millar de años





SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUA

...encorristaron unos singres tras seles
pedros que se deslizaban por
cangallos de piedra y que
acababan imitaciones del opice y
basalto de TSATHOGGUA. Eran
masas amorfas de fango negro
y viscoso que adoptaban
diversas formas segun
sus propósitos.



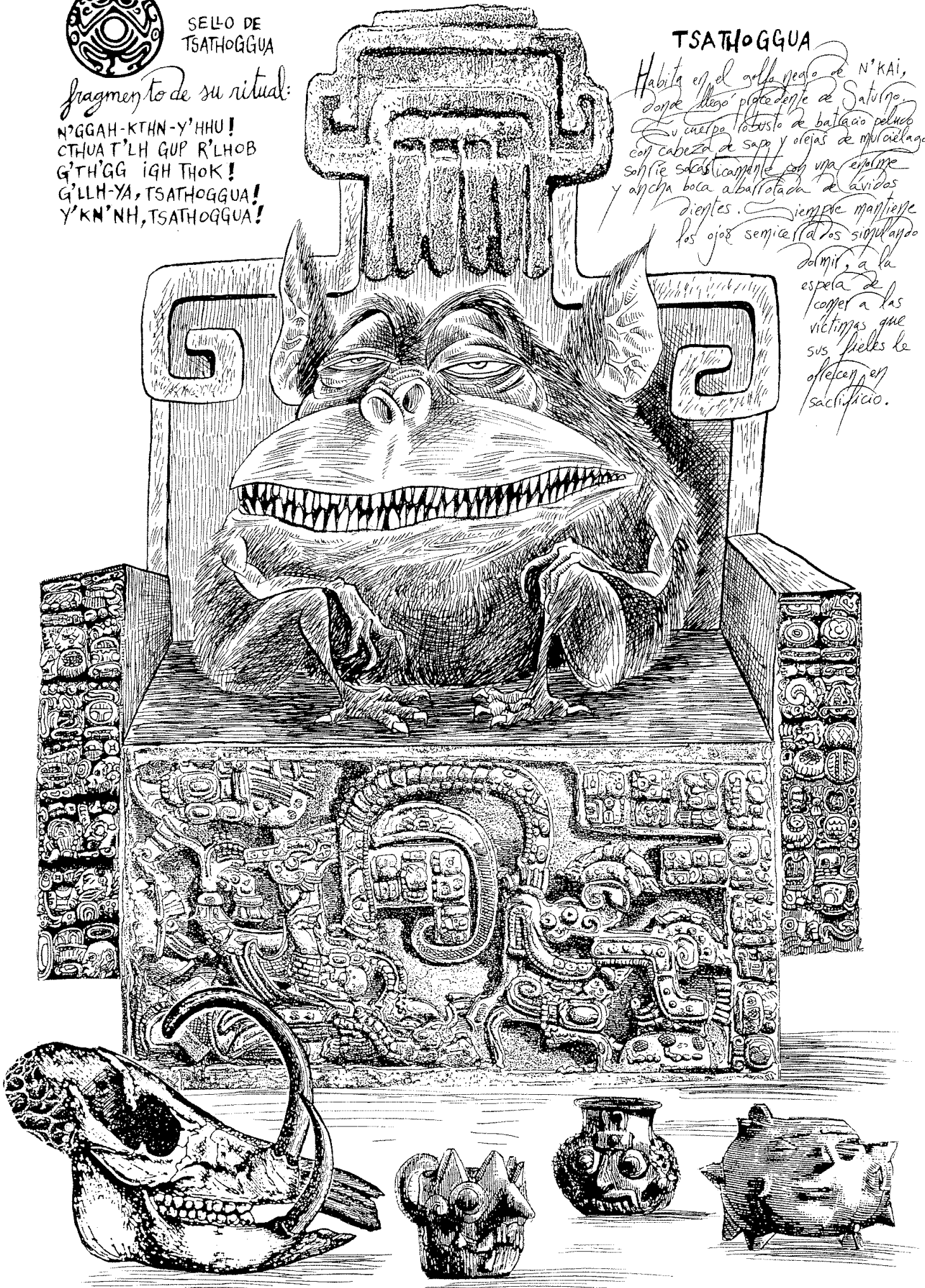
SELO DE
TSATHOGGUA

fragmento de su ritual:

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

TSATHOGGUA

Habita en el golfo negro de N'KAI,
donde llega procedente de Saturno.
Su cuerpo robusto de batracio peludo
con cabeza de sapo y orejas de murciélago,
sonríe sarcásticamente con una expresión
y anchura boca abastotada de avidas
dientes. Siempre mantiene
los ojos semicerrados siempando
dormir, a la
espera de
correr a las
víctimas que
sus fielles le
ofrecen en
sacrificio.



CHAUGNAR- FAUGN

Esta hipodimpresional criatura 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 sólo cambia de posición para devorar a las víctimas que le ofrecen en sacrificio. Cuando vino a la TIERRA, la forma más avanzada de vida en este planeta eran los apfábios. Creó una raza de servidores y usó el tejido de estos apfábios para crear los MIRI-NIGRI. Pasados muchos EVOS, éstos se aparearon con los primeros humanos y crearon una híbrida raza de espantos conocida como los abominables TCHO-TCHO.



SELLO DE
CHAUGNAR FAUGN



Una profecía dice que un día vendrá que un BLANCO ACOLITO se lo lleve 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. Su origen es el resultado del apareamiento de las
 repiles MIRI NIGRI con las primeras seles humanas. Son devotos de CHAUGNAR FAUGN, pero
 también adoran a SHUB-NIGGURATH y a HASTUR. Practican el capitalismo así como otros
 desagradables rituales los cuales, nunca nadie, les ha sido permitida copocallas. Sus descompocidos
 métodos de agricultura les proporcionan abominables cosechas. Habitan en los PIRINEOS, pero
 posteriormente emigraron hacia el este cargando a CHAUGNAR FAUGN hacia su nueva morada
 donde permanece oculto.

1 2 3 4 5
 6 7 8 9 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
 1001 1002 1003 1004 1005
 1006 1007 1008 1009 1010
 1011 1012 1013 1014 1015
 1016 1017 1018 1019 1020
 1021 1022 1023 1024 1025
 1026 1027 1028 1029 1030
 1031 1032 1033 1034 1035
 1036 1037 1038 1039 1040
 1041 1042 1043 1044 1045
 1046 1047 1048 1049 1050
 1051 1052 1053 1054 1055
 1056 1057 1058 1059 1060
 1061 1062 1063 1064 1065
 1066 1067 1068 1069 1070
 1071 1072 1073 1074 1075
 1076 1077 1078 1079 1080
 1081 1082 1083 1084 1085
 1086 1087 1088 1089 1090
 1091 1092 1093 1094 1095
 1096 1097 1098 1099 1100
 1101 1102 1103 1104 1105
 1106 1107 1108 1109 1110
 1111 1112 1113 1114 1115
 1116 1117 1118 1119 1120
 1121 1122 1123 1124 1125
 1126 1127 1128 1129 1130
 1131 1132 1133 1134 1135
 1136 1137 1138 1139 1140
 1141 1142 1143 1144 1145
 1146 1147 1148 1149 1150
 1151 1152 1153 1154 1155
 1156 1157 1158 1159 1160
 1161 1162 1163 1164 1165
 1166 1167 1168 1169 1170
 1171 1172 1173 1174 1175
 1176 1177 1178 1179 1180
 1181 1182 1183 1184 1185
 1186 1187 1188 1189 1190
 1191 1192 1193 1194 1195
 1196 1197 1198 1199 1200
 1201 1202 1203 1204 1205
 1206 1207 1208 1209 1210
 1211 1212 1213 1214 1215
 1216 1217 1218 1219 1220
 1221 1222 1223 1224 1225
 1226 1227 1228 1229 1230
 1231 1232 1233 1234 1235
 1236 1237 1238 1239 1240
 1241 1242 1243 1244 1245
 1246 1247 1248 1249 1250
 1251 1252 1253 1254 1255
 1256 1257 1258 1259 1260
 1261 1262 1263 1264 1265
 1266 1267 1268 1269 1270
 1271 1272 1273 1274 1275
 1276 1277 1278 1279 1280
 1281 1282 1283 1284 1285
 1286 1287 1288 1289 1290
 1291 1292 1293 1294 1295
 1296 1297 1298 1299 1300
 1301 1302 1303 1304 1305
 1306 1307 1308 1309 1310
 1311 1312 1313 1314 1315
 1316 1317 1318 1319 1320
 1321 1322 1323 1324 1325
 1326 1327 1328 1329 1330
 1331 1332 1333 1334 1335
 1336 1337 1338 1339 1340
 1341 1342 1343 1344 1345
 1346 1347 1348 1349 1350
 1351 1352 1353 1354 1355
 1356 1357 1358 1359 1360
 1361 1362 1363 1364 1365
 1366 1367 1368 1369 1370
 1371 1372 1373 1374 1375
 1376 1377 1378 1379 1380
 1381 1382 1383 1384 1385
 1386 1387 1388 1389 1390
 1391 1392 1393 1394 1395
 1396 1397 1398 1399 1400
 1401 1402 1403 1404 1405
 1406 1407 1408 1409 1410
 1411 1412 1413 1414 1415
 1416 1417 1418 1419 1420
 1421 1422 1423 1424 1425
 1426 1427 1428 1429 1430
 1431 1432 1433 1434 1435
 1436 1437 1438 1439 1440
 1441 1442 1443 1444 1445
 1446 1447 1448 1449 1450
 1451 1452 1453 1454 1455
 1456 1457 1458 1459 1460
 1461 1462 1463 1464 1465
 1466 1467 1468 1469 1470
 1471 1472 1473 1474 1475
 1476 1477 1478 1479 1480
 1481 1482 1483 1484 1485
 1486 1487 1488 1489 1490
 1491 1492 1493 1494 1495
 1496 1497 1498 1499 1500
 1501 1502 1503 1504 1505
 1506 1507 1508 1509 1510
 1511 1512 1513 1514 1515
 1516 1517 1518 1519 1520
 1521 1522 1523 1524 1525
 1526 1527 1528 1529 1530
 1531 1532 1533 1534 1535
 1536 1537 1538 1539 1540
 1541 1542 1543 1544 1545
 1546 1547 1548 1549 1550
 1551 1552 1553 1554 1555
 1556 1557 1558 1559 1560
 1561 1562 1563 1564 1565
 1566 1567 1568 1569 1570
 1571 1572 1573 1574 1575
 1576 1577 1578 1579 1580
 1581 1582 1583 1584 1585
 1586 1587 1588 1589 1590
 1591 1592 1593 1594 1595
 1596 1597 1598 1599 1600
 1601 1602 1603 1604 1605
 1606 1607 1608 1609 1610
 1611 1612 1613 1614 1615
 1616 1617 1618 1619 1620
 1621 1622 1623 1624 1625
 1626 1627 1628 1629 1630
 1631 1632 1633 1634 1635
 1636 1637 1638 1639 1640
 1641 1642 1643 1644 1645
 1646 1647 1648 1649 1650
 1651 1652 1653 1654 1655
 1656 1657 1658 1659 1660
 1661 1662 1663 1664 1665
 1666 1667 1668 1669 1670
 1671 1672 1673 1674 1675
 1676 1677 1678 1679 1680
 1681 1682 1683 1684 1685
 1686 1687 1688 1689 1690
 1691 1692 1693 1694 1695
 1696 1697 1698 1699 1700
 1701 1702 1703 1704 1705
 1706 1707 1708 1709 1710
 1711 1712 1713 1714 1715
 1716 1717 1718 1719 1720
 1721 1722 1723 1724 1725
 1726 1727 1728 1729 1730
 1731 1732 1733 1734 1735
 1736 1737 1738 1739 1740
 1741 1742 1743 1744 1745
 1746 1747 1748 1749 1750
 1751 1752 1753 1754 1755
 1756 1757 1758 1759 1760
 1761 1762 1763 1764 1765
 1766 1767 1768 1769 1770
 1771 1772 1773 1774 1775
 1776 1777 1778 1779 1780
 1781 1782 1783 1784 1785
 1786 1787 1788 1789 1790
 1791 1792 1793 1794 1795
 1796 1797 1798 1799 1800
 1801 1802 1803 1804 1805
 1806 1807 1808 1809 1810
 1811 1812 1813 1814 1815
 1816 1817 1818 1819 1820
 1821 1822 1823 1824 1825
 1826 1827 1828 1829 1830
 1831 1832 1833 1834 1835
 1836 1837 1838 1839 1840
 1841 1842 1843 1844 1845
 1846 1847 1848 1849 1850
 1851 1852 1853 1854 1855
 1856 1857 1858 1859 1860
 1861 1862 1863 1864 1865
 1866 1867 1868 1869 1870
 1871 1872 1873 1874 1875
 1876 1877 1878 1879 1880
 1881 1882 1883 1884 1885
 1886 1887 1888 1889 1890
 1891 1892 1893 1894 1895
 1896 1897 1898 1899 1900
 1901 1902 1903 1904 1905
 1906 1907 1908 1909 1910
 1911 1912 1913 1914 1915
 1916 1917 1918 1919 1920
 1921 1922 1923 1924 1925
 1926 1927 1928 1929 1930
 1931 1932 1933 1934 1935
 1936 1937 1938 1939 1940
 1941 1942 1943 1944 1945
 1946 1947 1948 1949 1950
 1951 1952 1953 1954 1955
 1956 1957 1958 1959 1960
 1961 1962 1963 1964 1965
 1966 1967 1968 1969 1970
 1971 1972 1973 1974 1975
 1976 1977 1978 1979 1980
 1981 1982 1983 1984 1985
 1986 1987 1988 1989 1990
 1991 1992 1993 1994 1995
 1996 1997 1998 1999 2000
 2001 2002 2003 2004 2005
 2006 2007 2008 2009 2010
 2011 2012 2013 2014 2015
 2016 2017 2018 2019 2020
 2021 2022 2023 2024 2025
 2026 2027 2028 2029 2030
 2031 2032 2033 2034 2035
 2036 2037 2038 2039 2040
 2041 2042 2043 2044 2045
 2046 2047 2048 2049 2050
 2051 2052 2053 2054 2055
 2056 2057 2058 2059 2060
 2061 2062 2063 2064 2065
 2066 2067 2068 2069 2070
 2071 2072 2073 2074 2075
 2076 2077 2078 2079 2080
 2081 2082 2083 2084 2085
 2086 2087 2088 2089 2090
 2091 2092 2093 2094 2095
 2096 2097 2098 2099 2100
 2101 2102 2103 2104 2105
 2106 2107 2108 2109 2110
 2111 2112 2113 2114 2115
 2116 2117 2118 2119 2120
 2121 2122 2123 2124 2125
 2126 2127 2128 2129 2130
 2131 2132 2133 2134 2135
 2136 2137 2138 2139 2140
 2141 2142 2143 2144 2145
 2146 2147 2148 2149 2150
 2151 2152 2153 2154 2155
 2156 2157 2158 2159 2160
 2161 2162 2163 2164 2165
 2166 2167 2168 2169 2170
 2171 2172 2173 2174 2175
 2176 2177 2178 2179 2180
 2181 2182 2183 2184 2185
 2186 2187 2188 2189 2190
 2191 2192 2193 2194 2195
 2196 2197 2198 2199 2200
 2201 2202 2203 2204 2205
 2206 2207 2208 2209 2210
 2211 2212 2213 2214 2215
 2216 2217 2218 2219 2220
 2221 2222 2223 2224 2225
 2226 2227 2228 2229 2230
 2231 2232 2233 2234 2235
 2236 2237 2238 2239 2240
 2241 2242 2243 2244 2245
 2246 2247 2248 2249 2250
 2251 2252 2253 2254 2255
 2256 2257 2258 2259 2260
 2261 2262 2263 2264 2265
 2266 2267 2268 2269 2270
 2271 2272 2273 2274 2275
 2276 2277 2278



SÍMBOLO PARA
INVOCAR A NYOGTHA

NYOGTHA, AQUEL QUE NO DEBERÍA EXISTIR

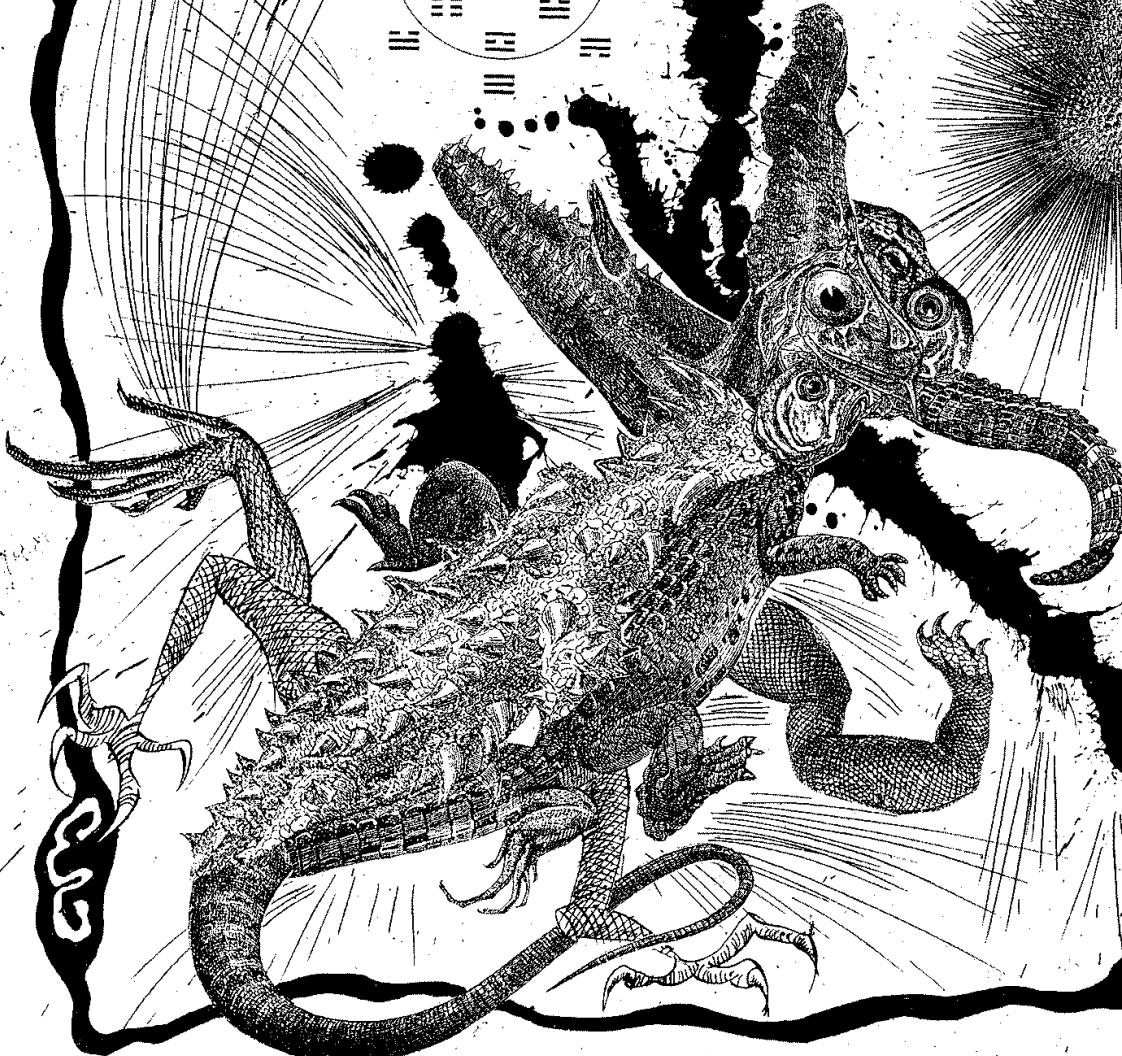
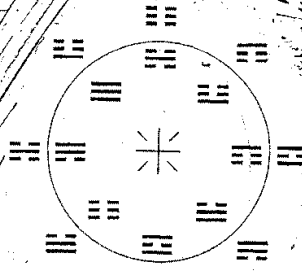
Habita viscosamente en las entrañas de nuestro planeta.
Es una enorme mancha de oscuridad inabismable que
se afianza por las cavernas subterráneas empujando a
voluntad tentáculos y pseudópodos.

LLOIGOR

son seres inmateriales, vórtices de poder, compuestos de
algunas estancias o tipo de energía física, descomponida,
pero cuando se manifestan haciéndose visibles, y tangible,
adoptan aquellas formas de terribles reptiles
cuya forma es una blasfemia contra la biología
terrestre... Llegaron hace tiempo según afirman
algunos de la GALAXIA ANDROMEDA y según otros
de la planeta ARCTURUS. Se hicieron con el
poder de la tierra de MU,
esclavizando a los humanos,
tratándolos con
execrable
crueldad, para
llevar a término
sus intenciones.

Crean a su alrededor una
atmósfera de pesimismo
y abatimiento que hace
que su mente y sus
acciones resulten
incomprensibles a los
humanos.

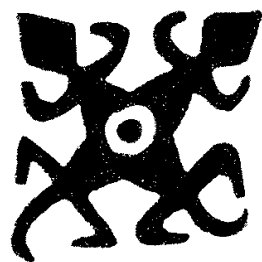
Con el paso del
tiempo fueron
desperdiciando y perdiendo
su poder, retirándose
bajo tierra y en los bosques
majados con el fin de
conservar su creciente
energía.



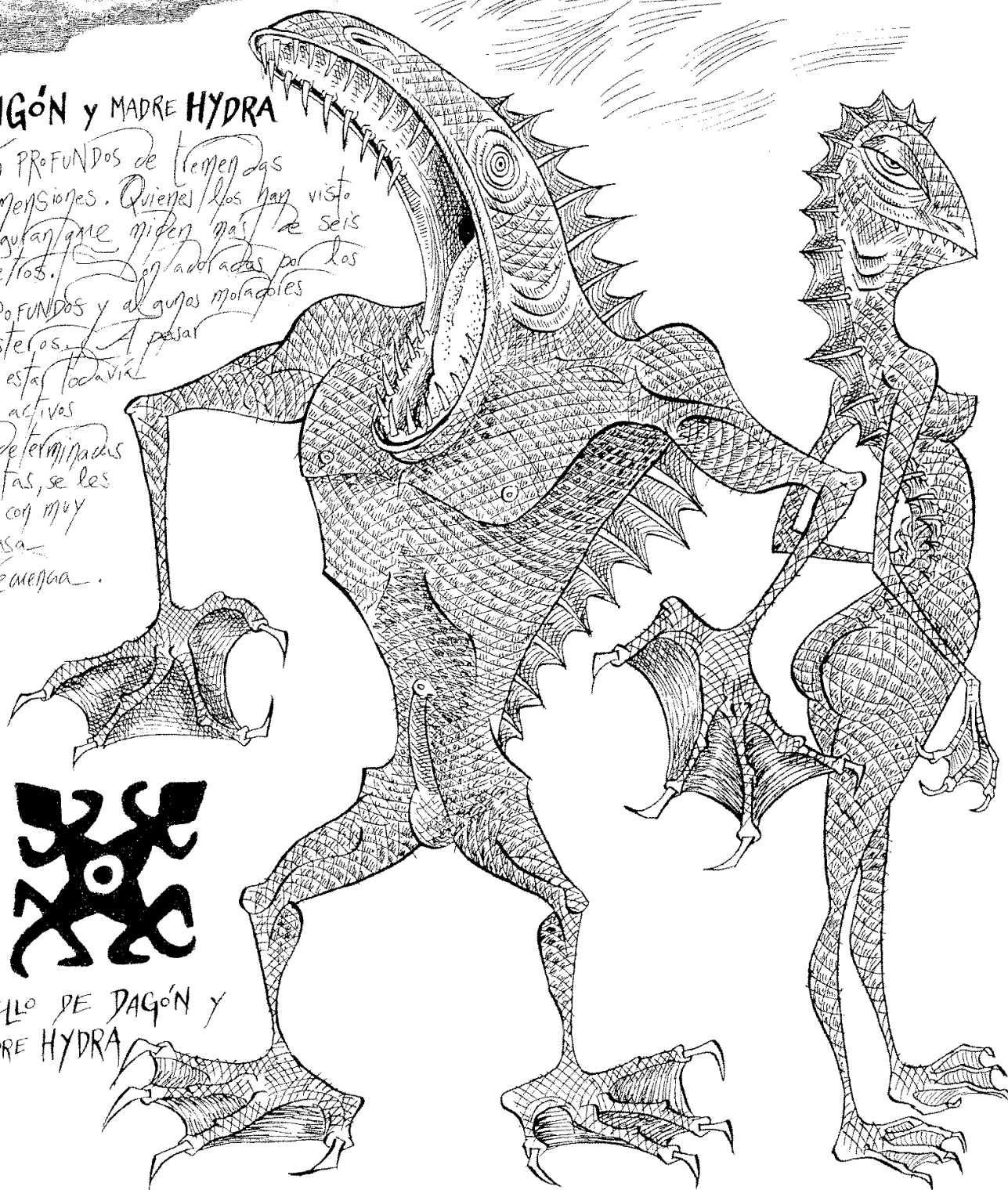


DAGÓN y MADRE HYDRA

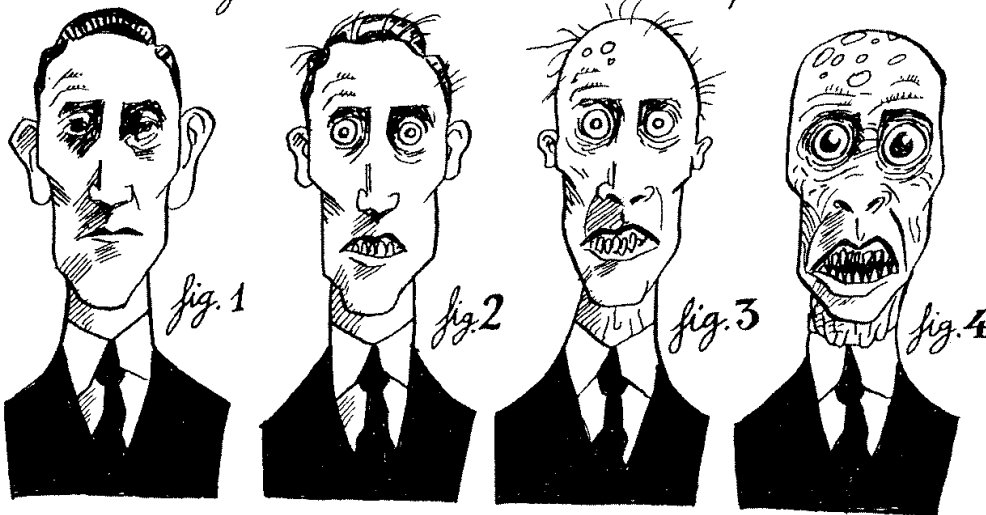
Son PROFUNDOS de tiempos las
dimensiones. Quienes los han visto
aseguran que miden más de seis
metros. Son adorados por los
PROFUNDOS y algunos molachos
costeros. A pesar
de estar todavía
muy activos
en determinadas
costas, se les
ve con muy
escasa
frecuencia.



SELLO DE DAGÓN y
MADRE HYDRA



Metamorfosis (o degeneración) de persona normal a profundo



PROFUNDOS

Creo que su color
predominante era un
verde grisáceo, aunque
tenían el abdomen
blanquecino. Eran
brillantes y resbaladizos,
pero su espina dorsal
era escamosa. Sus
formas eran vagamente
antropoides, mientras que
su cabeza era la de pez,

con ojos grandes y saltones que nunca parpadeaban. A las facas del cuello tenían aletas palpitantes,
y sus zarpas poseían membranas interdigitales. Andaban de forma irregular, a veces erguidos y
otras veces a cuatro patas... sus voces cloacas, antrales... poseían pocas las matas oscuras
de expresión que les faltaba a sus caras.... Eran las caras más feas-peas del asanrio



cráneo de persona normal.

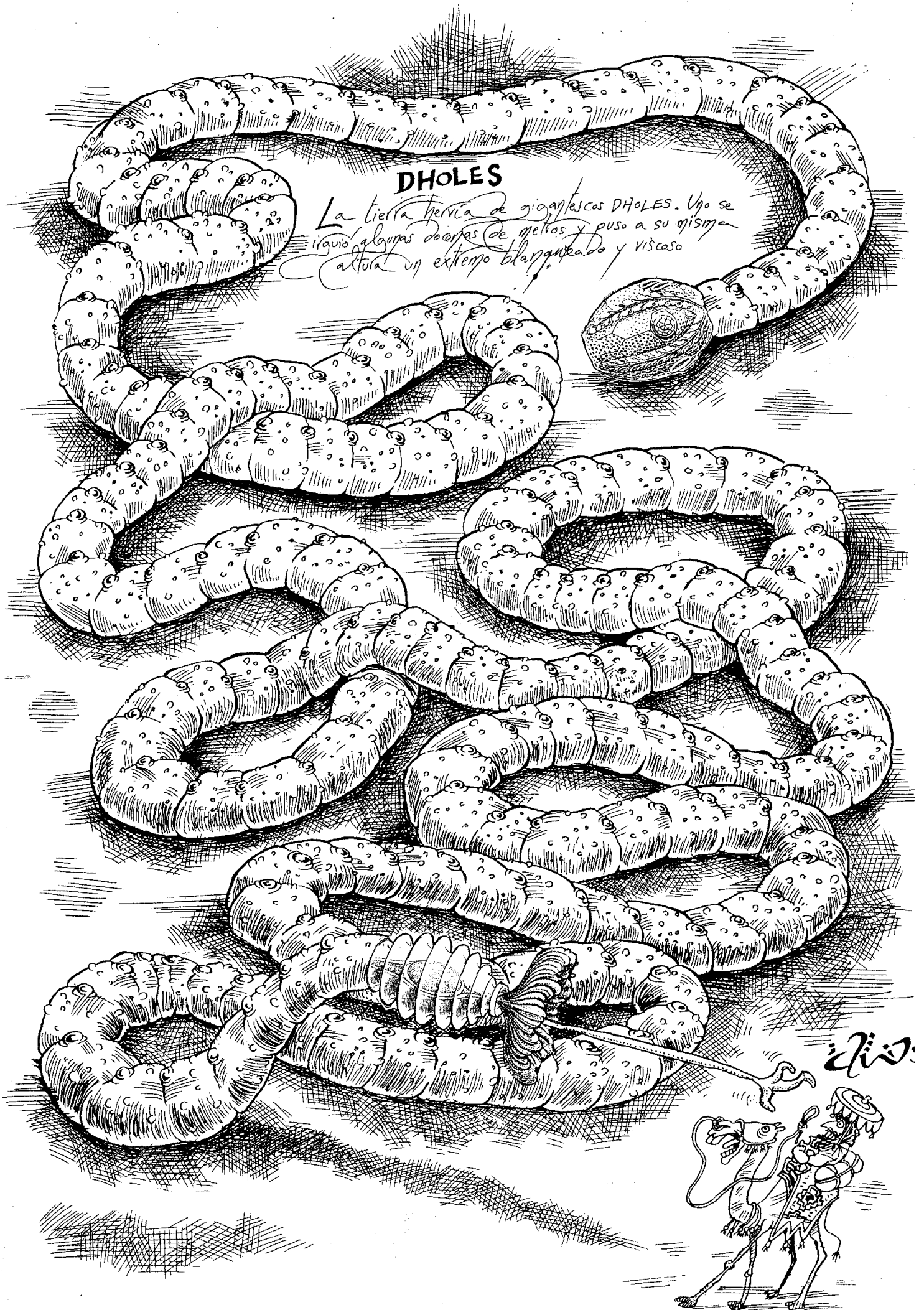


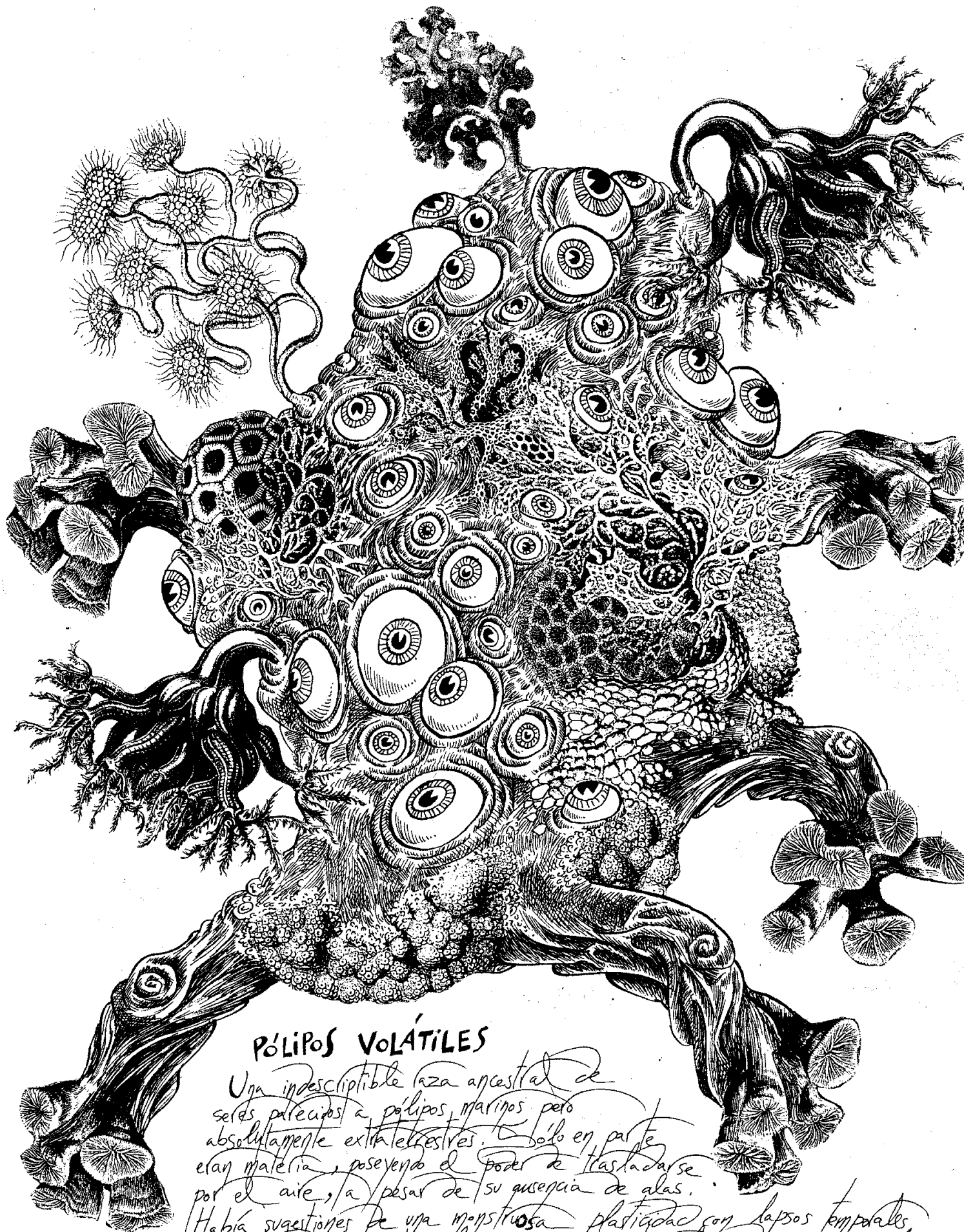
cráneo de profundo.



DHOLES

La tierra hervía de gigantescos DHOLES. Uno se
irguió, algunas docenas de metros y puso a su misma
altura un extremo blanqueado y viscoso





PÓLIPOS VOLÁTILES

Una indescrptible raza ancestral de seres parecidos a pólipos, maripos pero absolutamente extraterrestres. Sólo en parte eran materia, 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 alfombras.

LOS PERROS DE TÍNDALOS

son importantes y habitan
en los ÁNGULOS del TIEMPO.
se filtran por los ángulos
y persiguen a sus víctimas
a través del tiempo y el
espacio. ¡Son plagas y serpientes!
¡grito- Fogo, el mal del
universo se ha concentrado
en sus cuerpos. Plagas y
hambrientos. ¿Pero tienen
cuerpo? Sólo los vi
enfrente un instante, y no
puedo estar seguro...





fig. 1

GNOPH-KEH

... el cuerpo 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

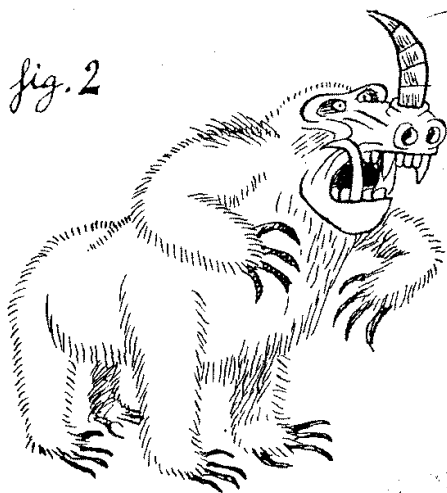
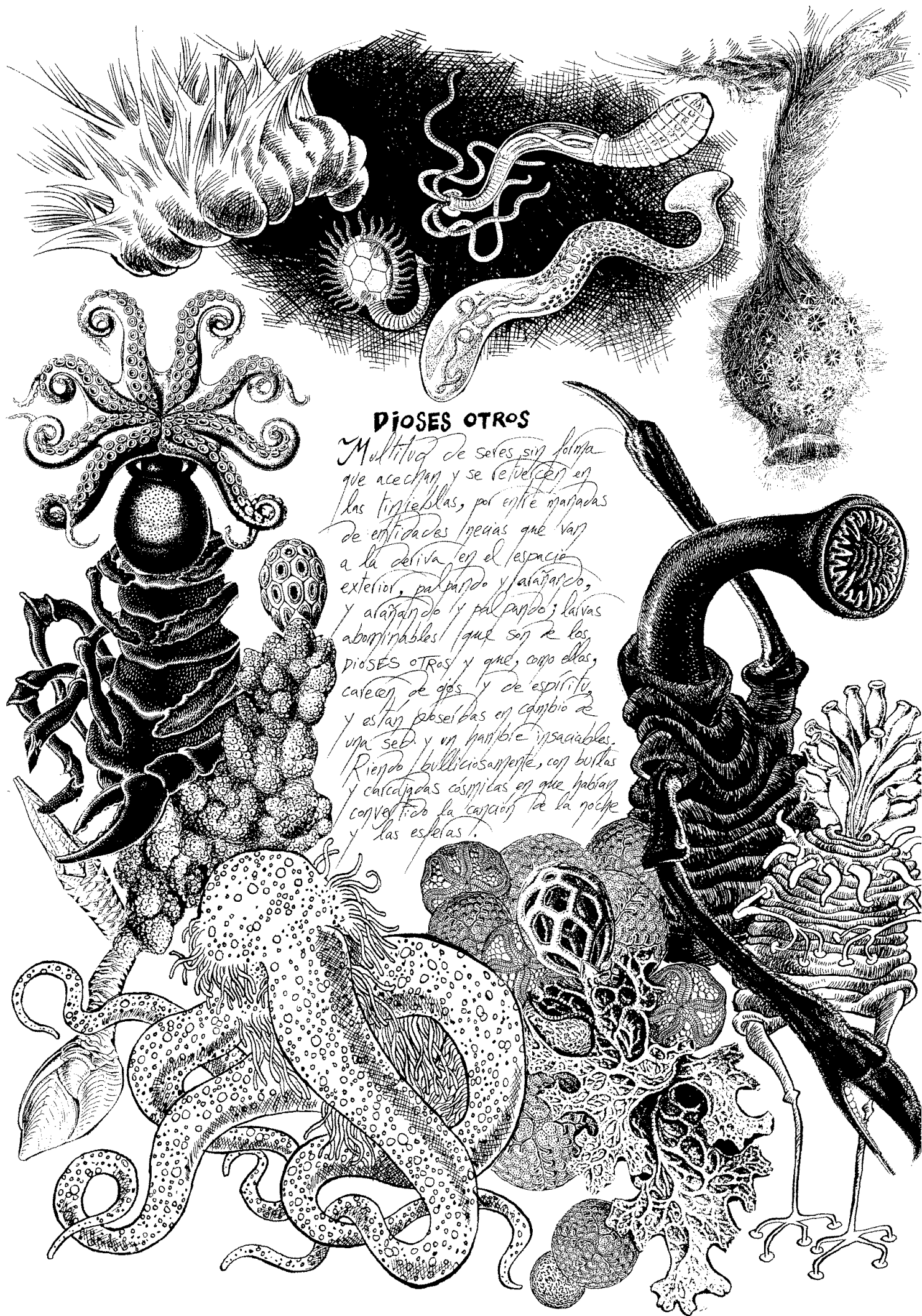
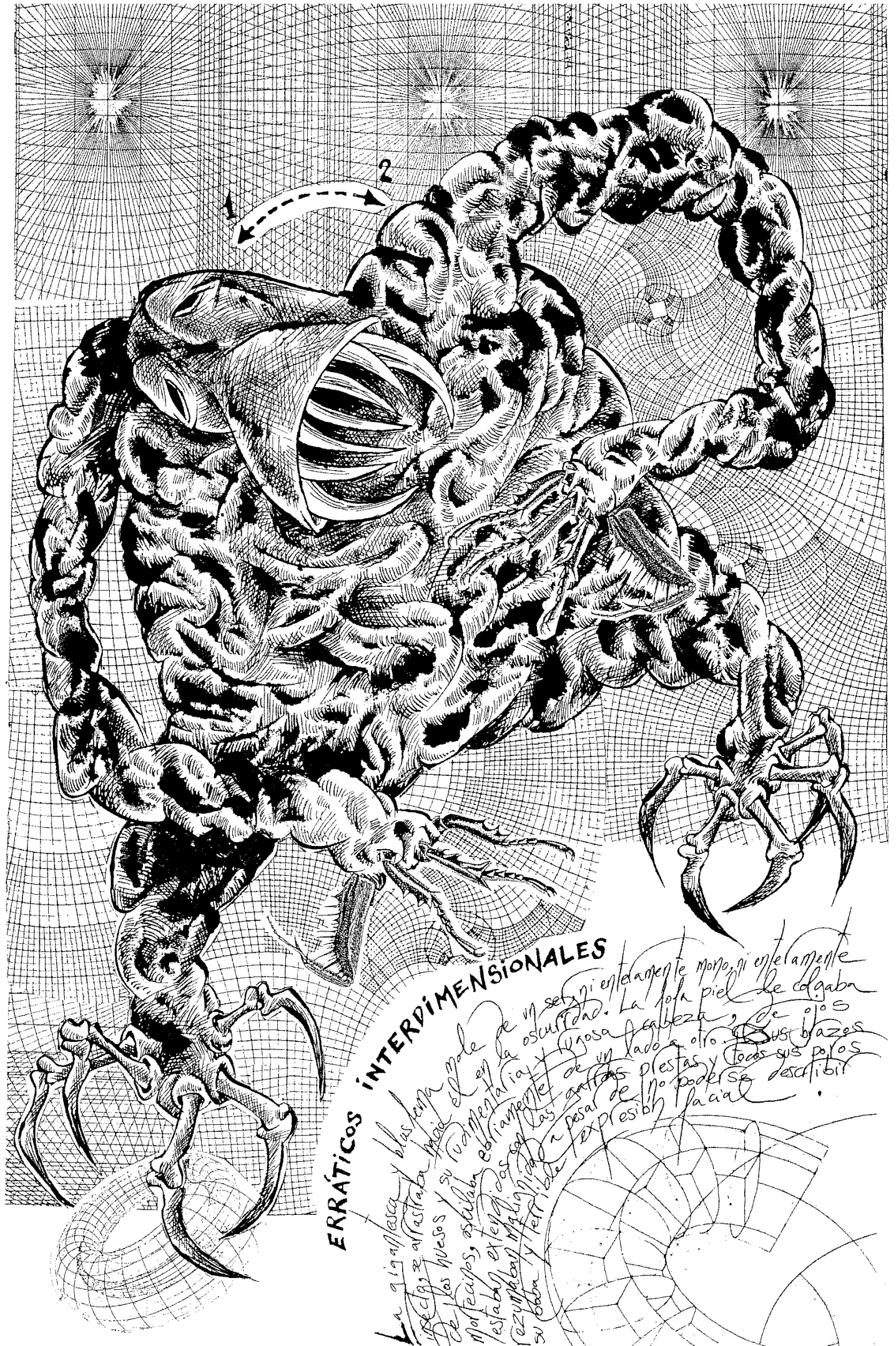


fig. 3

DIOSES OTROS

Multitud de seres sin forma
que acechan y se revuelcan en
las tinieblas, por entre marañas
de entredados negros que van
a la deriva en el espacio
exterior, palparlo y alararlo,
y alararlo y palparlo; larvas
abominables que son de los
DIOSES OTROS y que, como ellas,
carecen de ojos y de espíritu,
y están poseídas en cambio de
una sed y un hambre insaciables.
Rienzo bullicioso y serpente, con bultas
y cascadas cósmicas en que habían
convertido la carcasa de la noche
y las esferas.





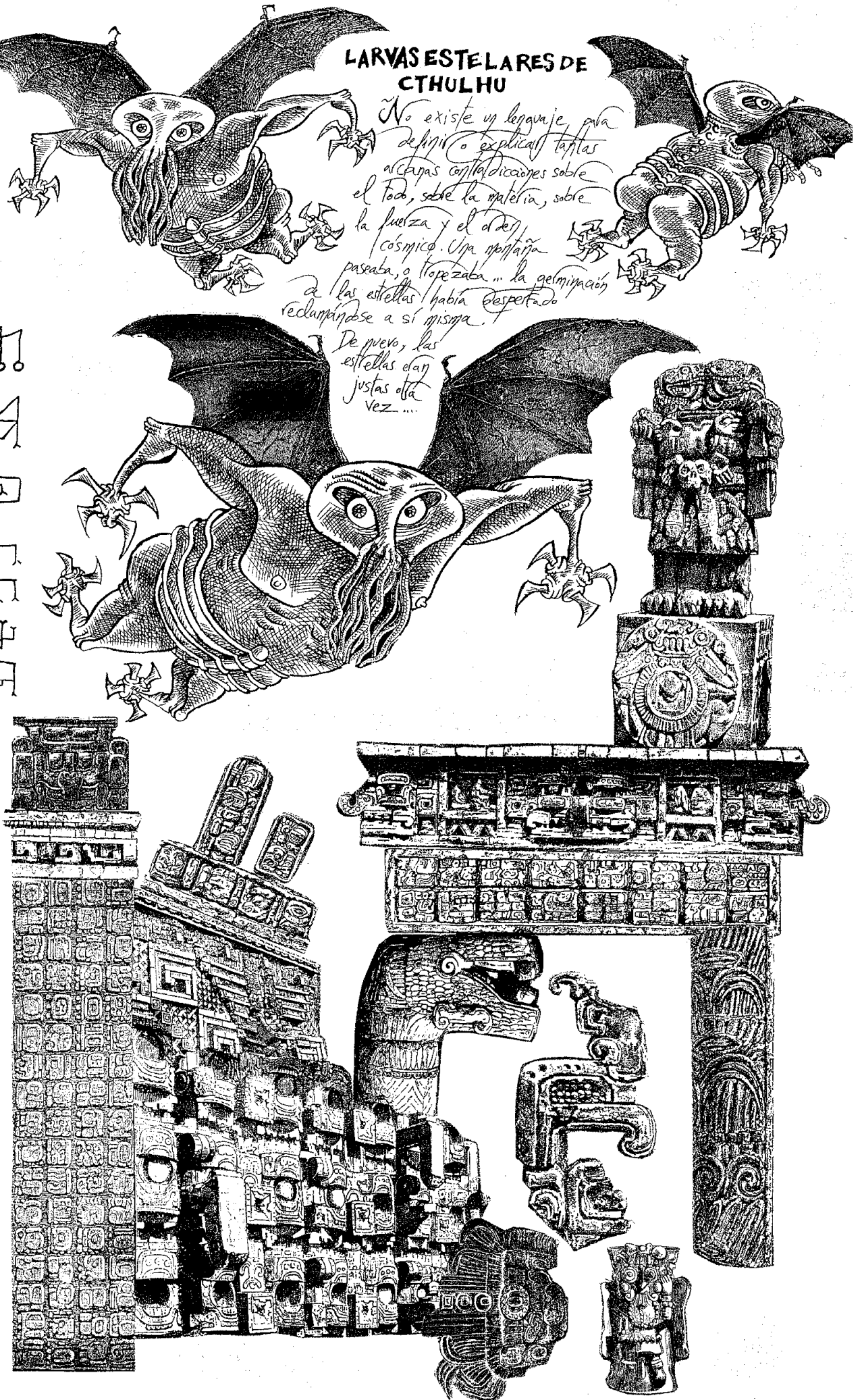
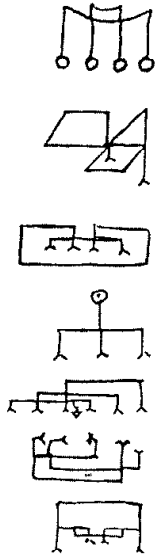
ERRÁTICOS INTERDIMENSIONALES

La gigantescas y blasfemas mole se ve en ser ni estéticamente mono, ni estéticamente
perfecta, se afanaba hacia el en la oscuridad. La sola piel de edgaba
de los huesos y su fragmentaria y gruesa fealdad, de ojos
notar que, a la vez, es bastante ebriamente de un lado a otro. Sus brazos
les aban extendidos en las antenas prestas y torcas sus poros
resumían malignidad a pesar de no poderse describir
su boca y terrible expresión facial.

LARVAS ESTELARES DE CTHULHU

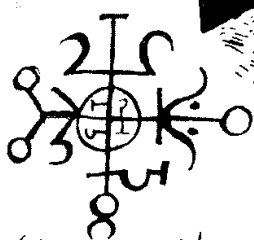
No existe un lenguaje para definir o explicar tantas arcanas conflagraciones sobre el Todo, sobre la materia, sobre la fuerza y el orden cósmico. Una granja paseaba, o tropezaba... la germinación a las estrellas había despertado reclinándose a sí misma.

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



BYAKHEE

...Allí aleteaba rítmicamente una
horda de híbridos alados, manas
entregados. No eran ni cuervos ni topas,
ni buitres ni hormigas, ni seres humanos
descompuestos, sino algo que no
puedo ni debo recordar.



SÍMBOLO PARA INVOCAR
A UN BYAKHEE Y
UTILIZARLO DE MONTURA

CAZADORES DEL HORROR

Más lejos y por encima de ellos, empinados hasta la insignificancia, existe una visión

de terror que actúa sobre nosotros desde nuestro

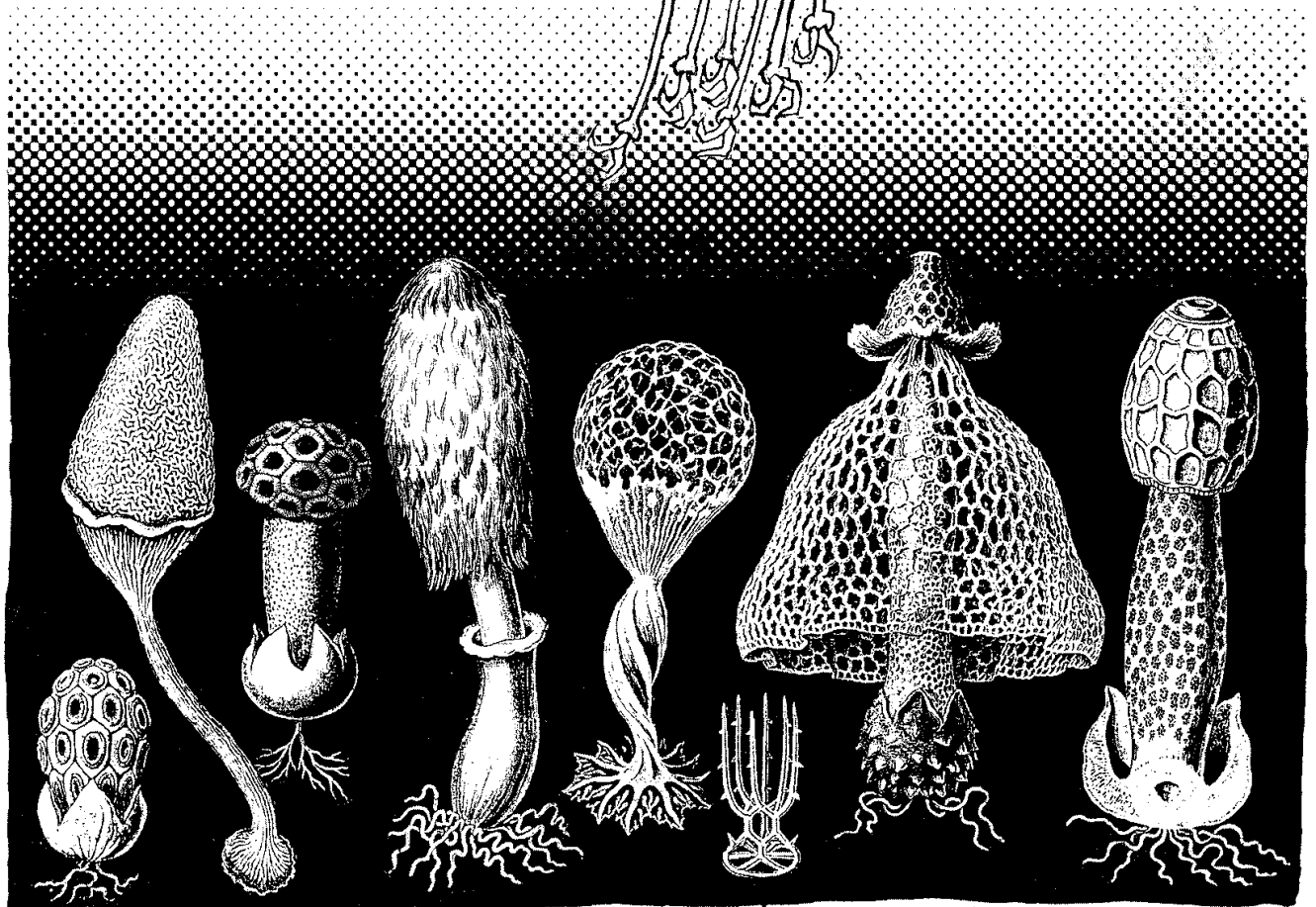
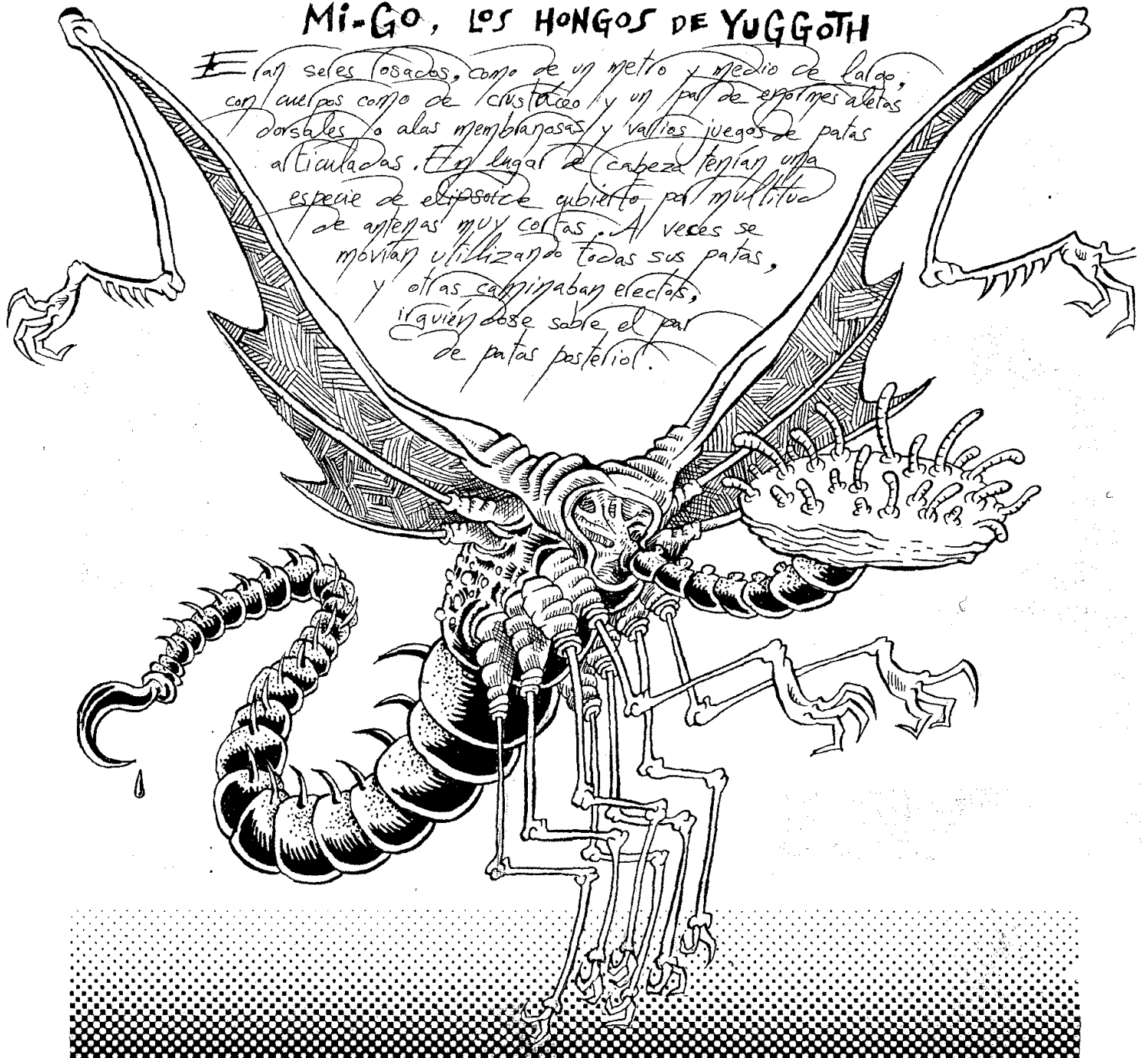
profundo interior. Es el gusano que se retuerce

en el abismo ciego.

La horripilante

MI-GO, LOS HONGOS DE YUGGOTH

En seres osados, como de un metro y medio de largo, con cuerpos como de crustáceo y un par de enormes aletas dorsales o alas membranosas y varias juegos de patas articuladas. En lugar de cabeza tenían una especie de elipsoidal cubierto por multitud de aristas muy cortas. A veces se movían utilizando todas sus patas, y otras caminaban erectos, apoyándose sobre el par de patas posterior.



VAMPIROS ESTELARES

Lejamente pero imparable se hizo visible en confuso perfil de una presencia, la sanguinolenta silueta del invisible nomada de las estrellas. De goteante color rojo, una impresión de pulso gelatina en movimiento, un bulto escarlata con miles de apéndice tentaculal que se agitaban continuamente. De la punta de estos apéndices se abrían y se cerraban unas ventosas con terrible aspereza. Era una cosa hinchada y absorta, una masa sin cabeza sin rostro ni ojs, pero con hambrienta boca y las tlapicas garras de un monstruo venido de las estrellas. La sangre humana con la que se había alimentado revelaba el hasta entonces oculto perfil del comensal.

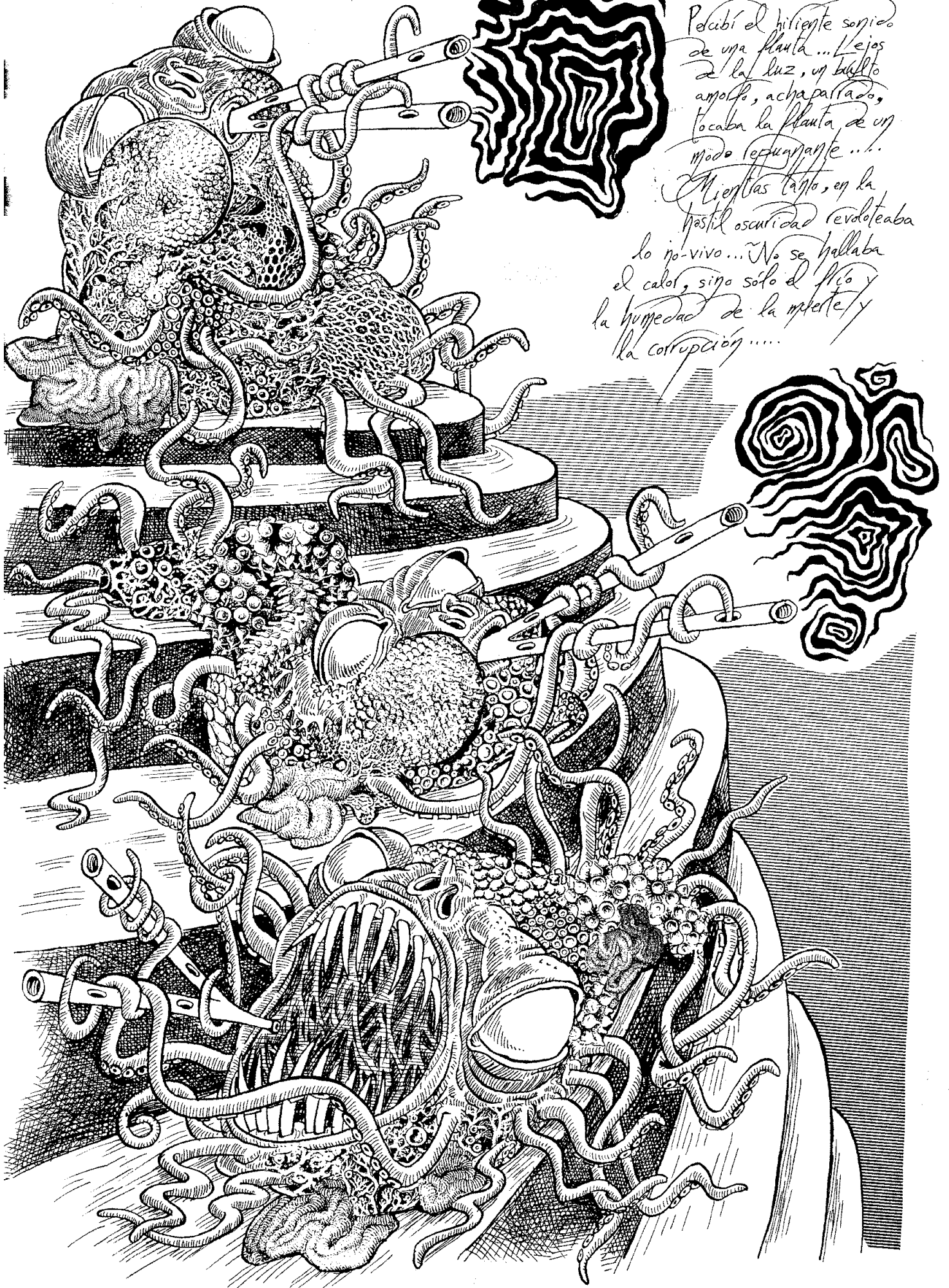


TALISMAN PARA
PODERLOS
AMAESTRAR

SERVIDORES DE LOS DIOSES OTROS

Podubí el hiliente sonido
de una flauta... Lejos
de la luz, un bullo
amollo, achaparrado,
tocaba la flauta de un
modo repugnante...

Mientras tanto, en la
hostil oscuridad revoloteaba
lo no-vivo... No se hallaba
el calor, sino sólo el frío y
la humedad de la muerte y
la corrupción....



PRIMORDIALES

o ANTIGUOS

Tenían el aspecto de un barril con aristas de color gris oscuro. De la parte superior salían radialmente unos púctos o protuberancias en forma de estrella de mar, unos aparatosillos y flexibles rematados cada uno de ellos por un globo victrioso y rojizo similar a un ojo, y otros rojizos y algo más farabos que los anteriores que terminaban en una heridura rodeada de salientes afilados parecidos a dientes.

Poseían 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 vez que se reproducía mediante espigas. Podían moverse velozmente por tierra mar y aire y eran extremadamente resistentes, pudiendo sobrevivir en las temperaturas más extremas.

De la parte central del torso salían varios tentáculos, vagamente parecidos a brazos, muy flexibles y ramificados cada uno en cinco tallos, a su vez se subdividían en cinco pequeños zarcillos, forma que cada tentáculo poseía un total de veintidós terminaciones.

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

Incapacitados para el habla, se comunicaban empujando subidos en una amplia gama de tonos.

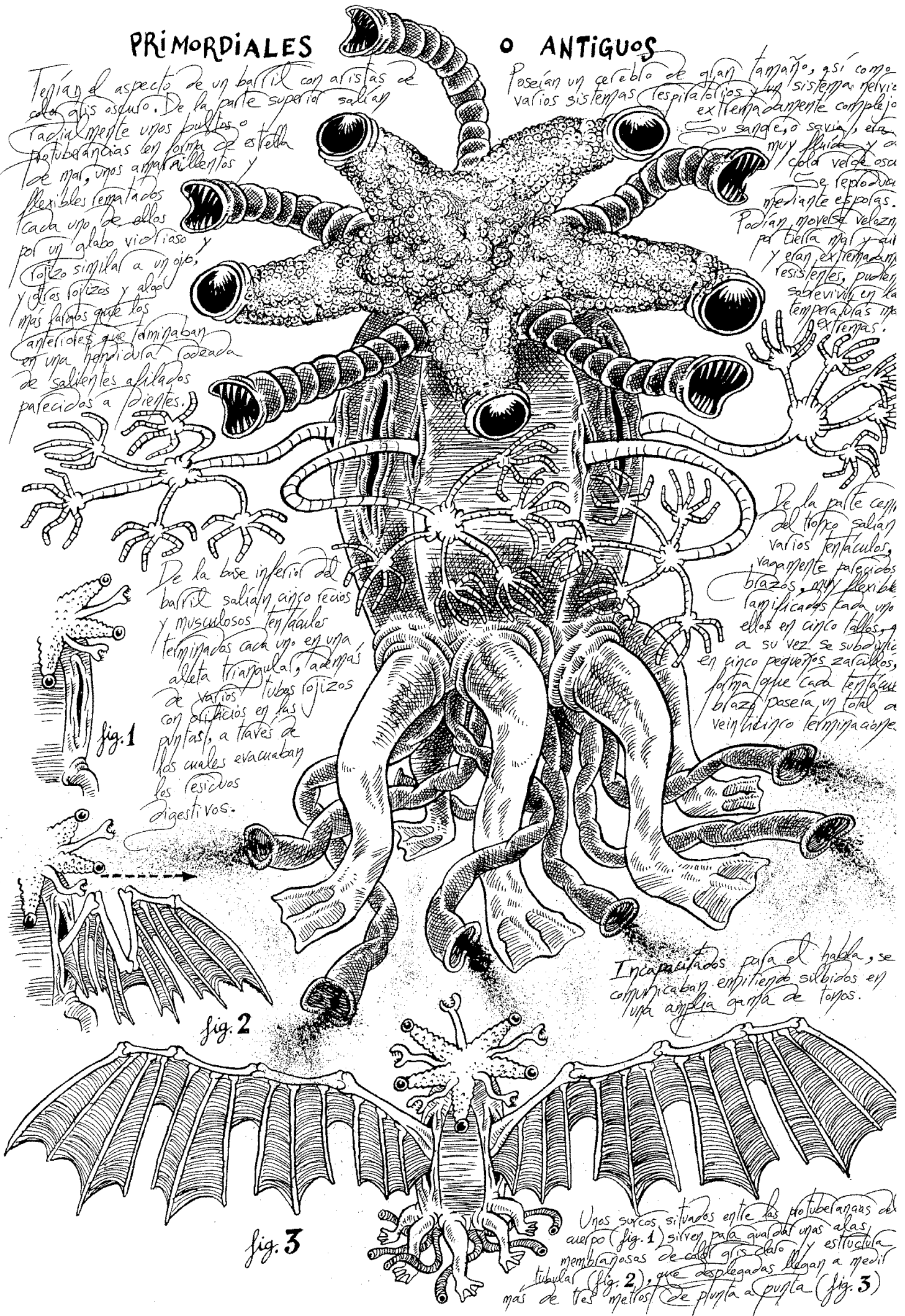


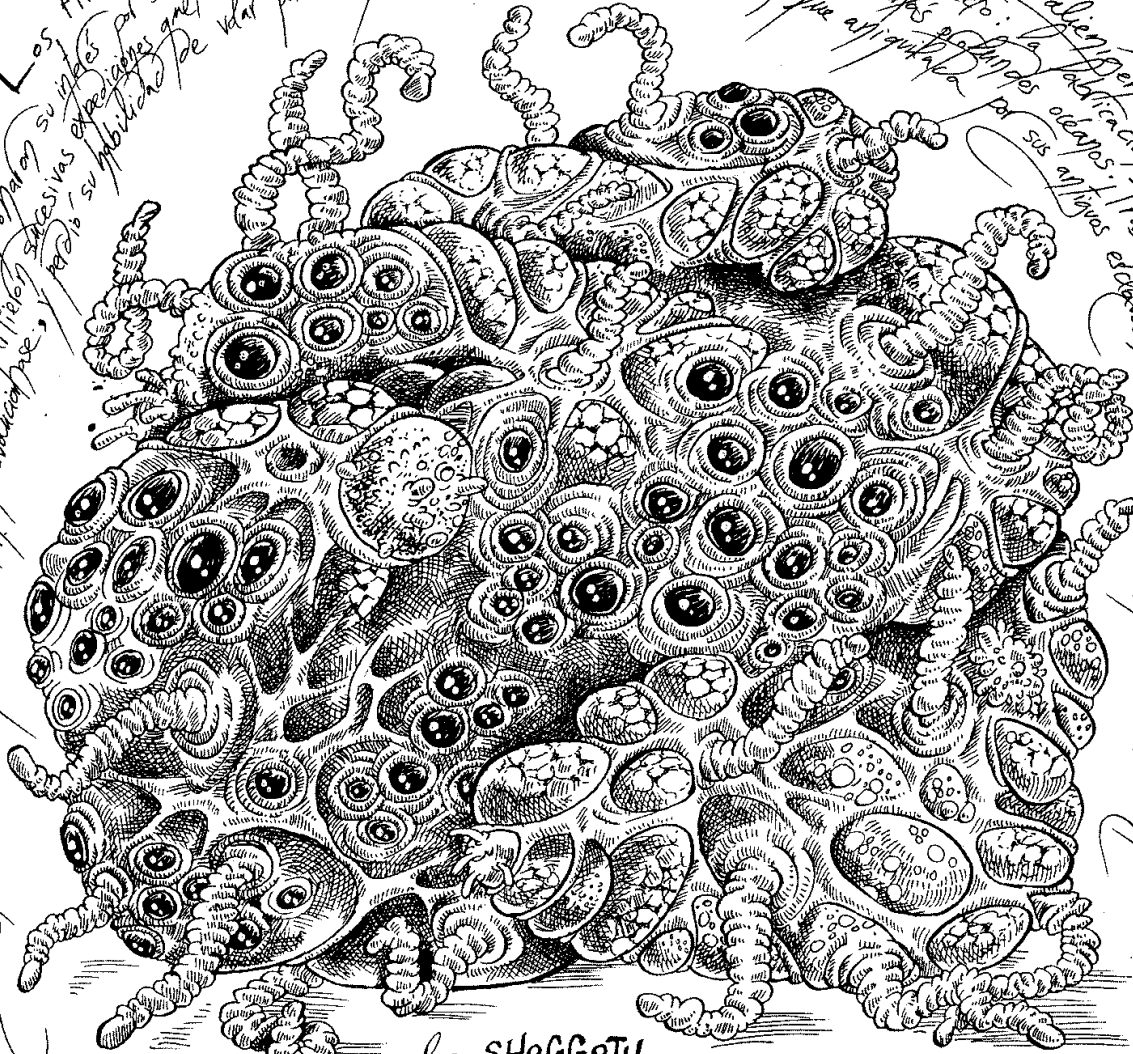
fig. 1

fig. 2

fig. 3

Unos surcos situados entre las protuberancias del cuerpo (fig. 1) sirven para guiar unas alas membranosas de color gris claro y estructura tubular (fig. 2), que desplegadas llegan a medir más de tres metros de punta a punta (fig. 3)

Los PRIMORDIALES fueron los primeros habitantes de la TIERRA. Eran una raza alienígena con conocimientos científicos muy superiores al hombre actual y especialmente capacitada para el arte. Los SHOGGOTHs. No solo eran los esclavos ideales para el trabajo pesado y sucio, sino que imitaban el acento de sus desaparecidos amos... los PRIMORDIALES



los SHOGGOTH

Era como una pesadilla. Una masa plástica de negra y fétida inimaginación, se deslizó rápidamente hacia nosotros, aumentando su volumen de cuatro metros y medio de diámetro, cabreado velozmente y levantando ante sí una nube espesa, cada vez más espesa, del fúlgido vapor abisal. Era algo bolloroso e indescriptible, mayor que un vapor de Merlo. Era un gran conjunto reducido a borbotos gelatinosos glutinosos, una informe masa protoplásmica vagamente luminiscente, y con millares de ojos temporales formándose y deshaciéndose como pústulas de luz verdores. Llegando al túnel frente a nosotros, avanzaba a paso de carga, aplastando a los pequeños pingüinos blancos y negros, y serpenteando por el helado suelo que él y los de su especie habían manifiestamente limpiado. Oímos el arcaico grito buldón: **TEKELI-LI, TEKELI-LI** y por

sin recordamos... Los demoníacos SHOGGOTH no tenían voz, sino que imitaban el acento de sus desaparecidos amos... los PRIMORDIALES

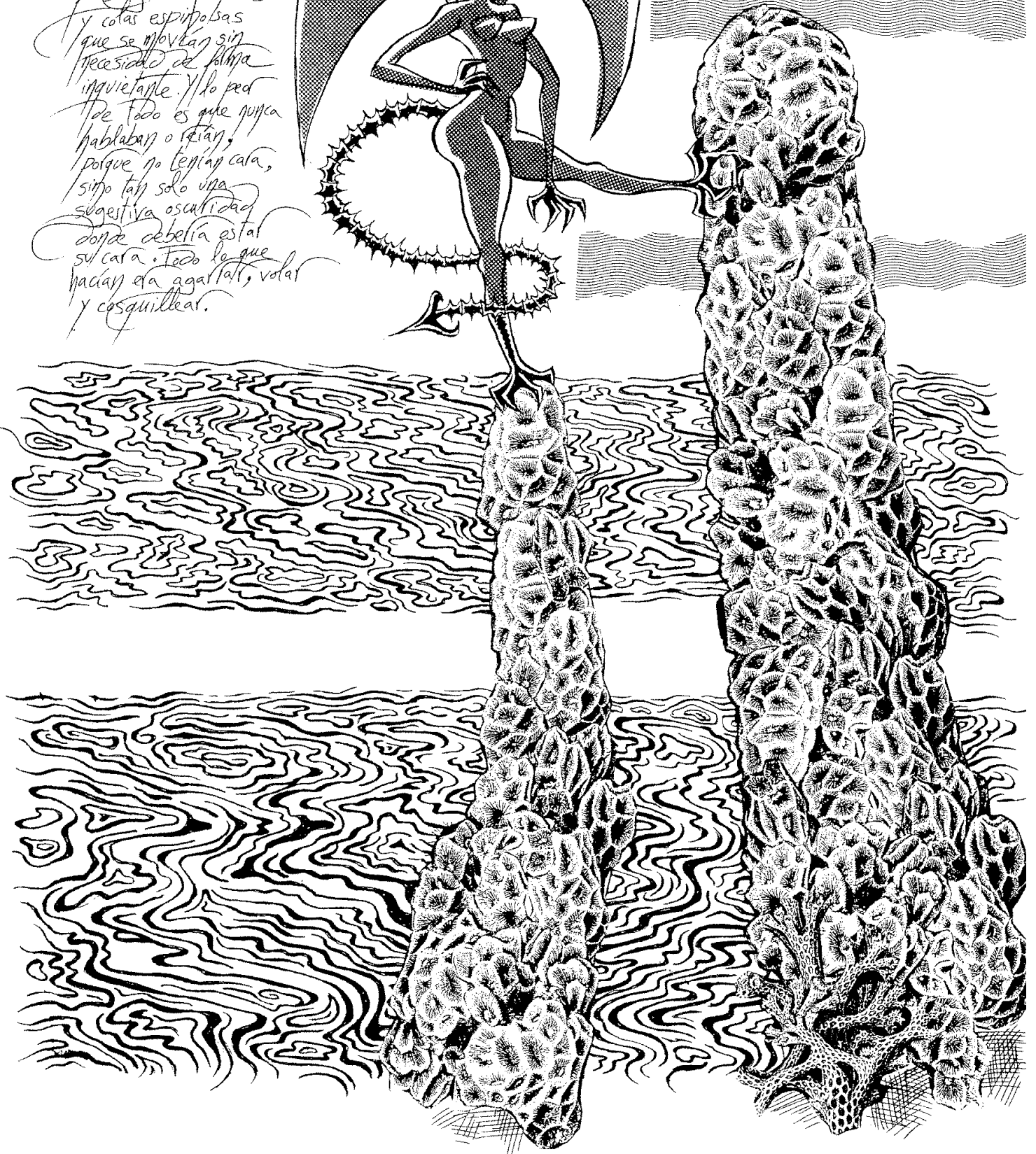
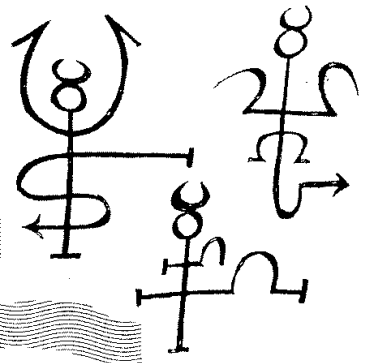
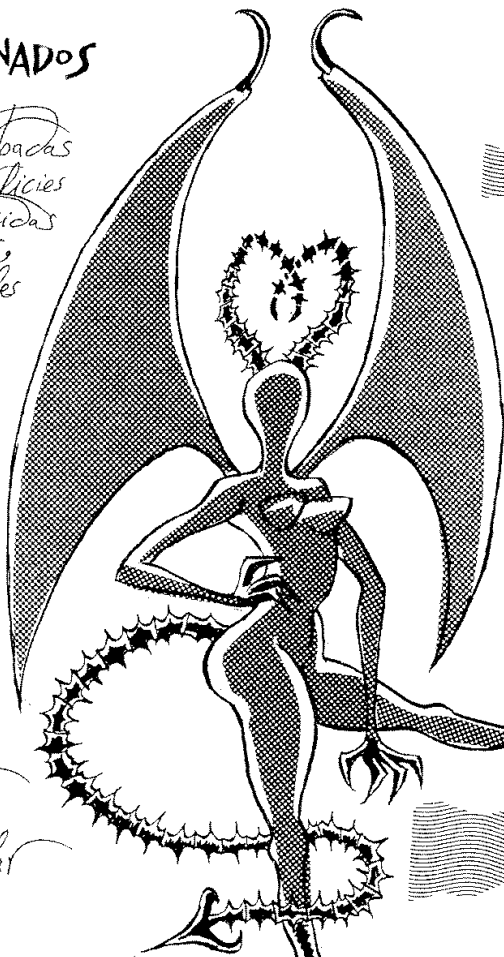
Ellos fueron los que crearon la vida terrestre mediante experimentos biológicos. Todo por el progreso científico. Pero la rebelión de la ANTARTIDA, para la cual habían evolucionado, y por lo tanto su habilidad de crear por el espacio. Principalmente su civilización fue arruinada por sus antiguos enemigos, los SHOGGOTHs, aunque hoy es posible que mantengan colonias en las zonas más remotas.

Los SHOGGOTHs eran una raza alienígena con conocimientos científicos muy superiores al hombre actual y especialmente capacitada para el arte. Los SHOGGOTHs. No solo eran los esclavos ideales para el trabajo pesado y sucio, sino que imitaban el acento de sus desaparecidos amos... los PRIMORDIALES

Los SHOGGOTHs eran una raza alienígena con conocimientos científicos muy superiores al hombre actual y especialmente capacitada para el arte. Los SHOGGOTHs. No solo eran los esclavos ideales para el trabajo pesado y sucio, sino que imitaban el acento de sus desaparecidos amos... los PRIMORDIALES

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

... Cosas negras, descarnadas
y chocantes, con superficies
lisas y laceradas parecían
a las de las ballenas,
con cuernos desagradables
que se curvaban uno
hacia el otro, alas
de murciélago cuyo
batido no hacía ruido,
feds garras prensiles
y colas espinosas
que se movían sin
necesidad de filipa
inquietante. Y lo peor
de todo es que nunca
hablaban o reían,
porque no tenían cara,
sino tan solo una
sugestiva oscuridad
donde debía estar
su cara. Todo lo que
hacían era agarrarse, volar
y cosquillear.

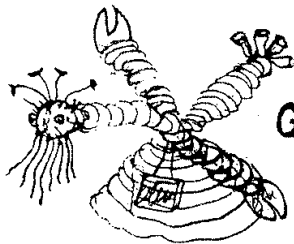
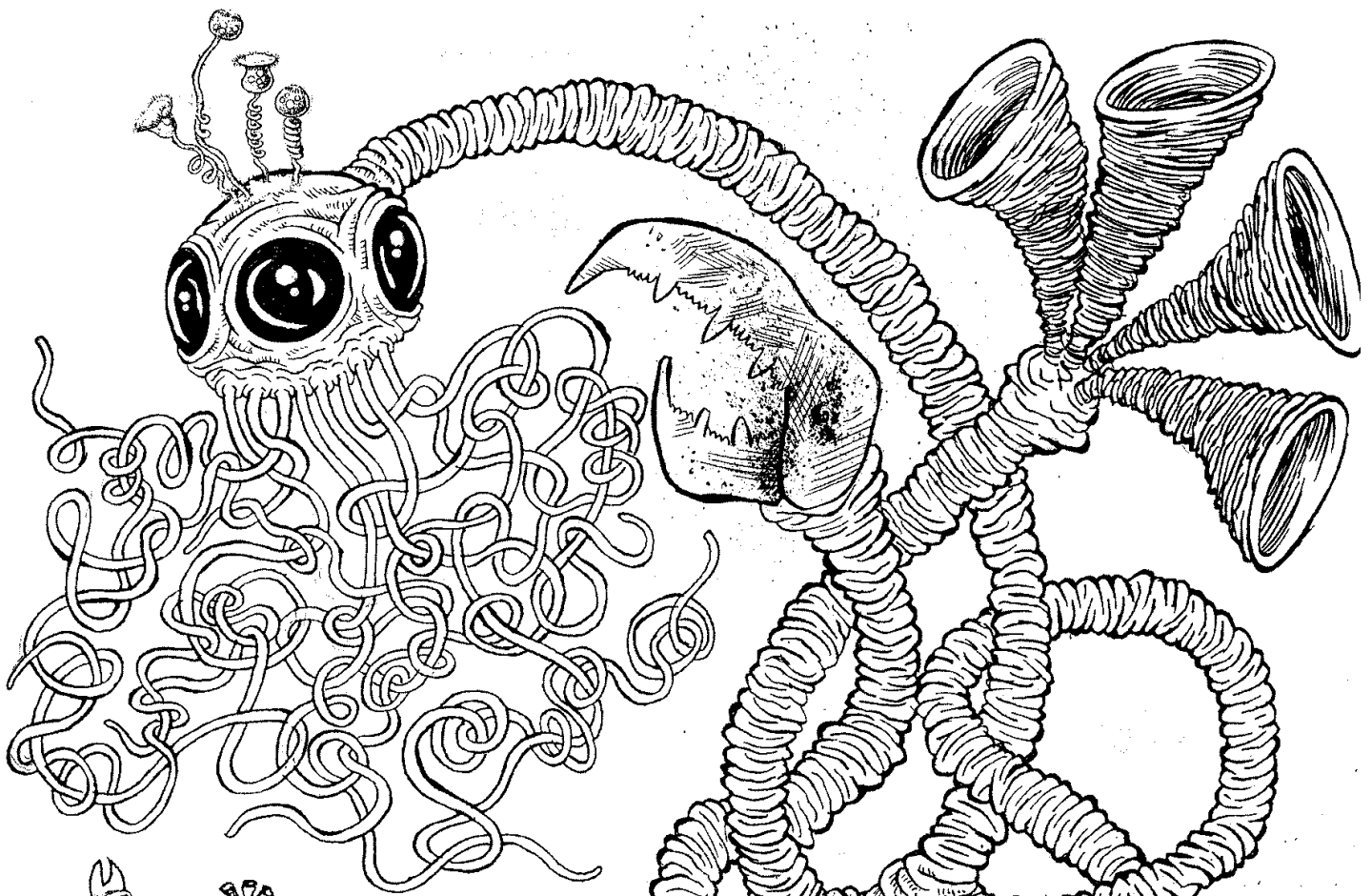




SÍMBOLO PARA
INVOCARLOS

VAMPIROS DE FUEGO

Aparecieron miles de puntitos de luz...
LOS MILLARES DE LUCECITAS ERAN SERES
FLAMÍGEROS VIVOS!!! Dondequiera que
tocaban, prendía el fuego.



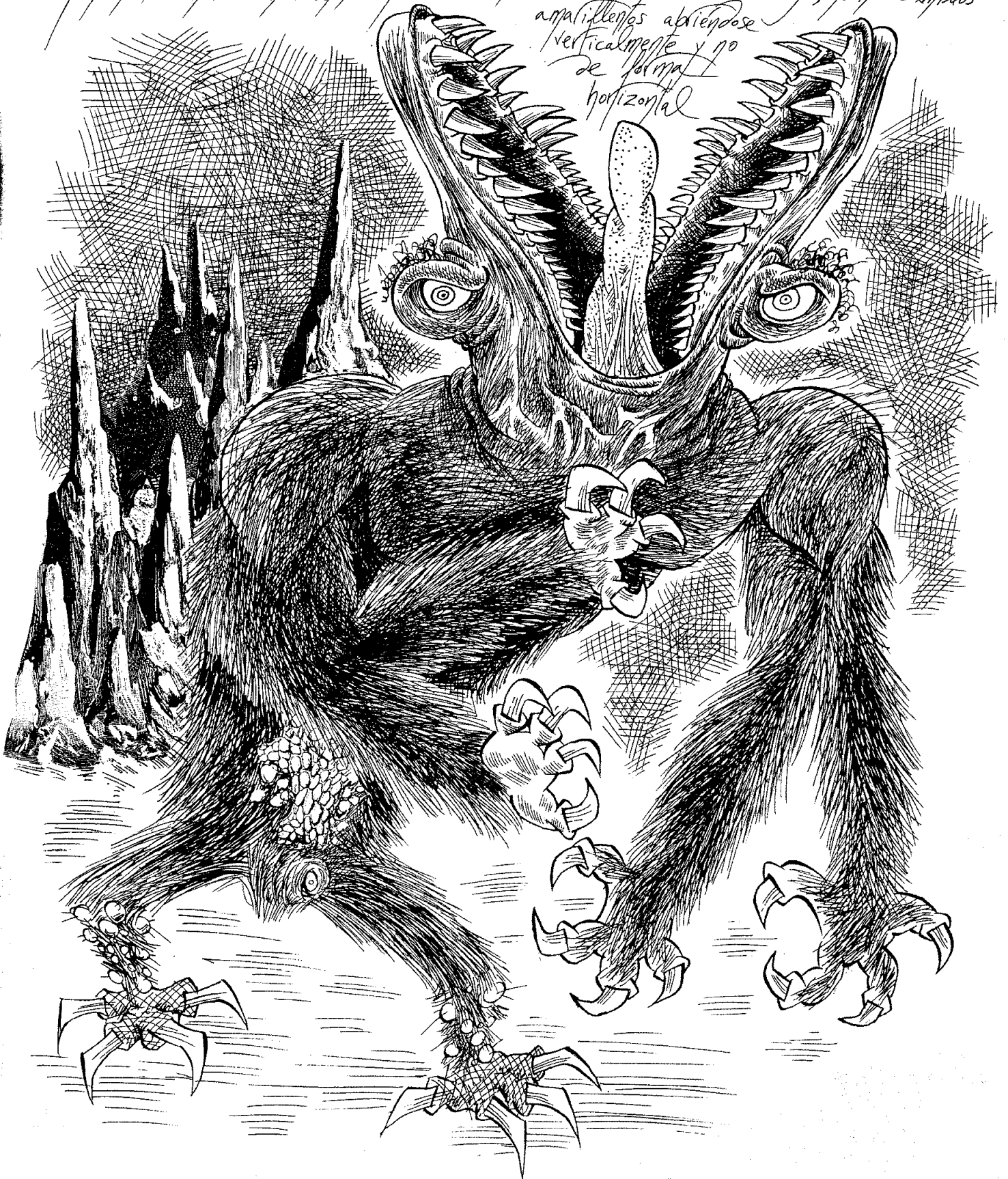
GRAN RAZA DE YITH

Parecían enormes copas iridiscentes, de unos tres metros de altura, tres metros de diámetro en la base, compuestos de una materia semielástica, rugosa y escamosa. De la punta del cuerpo salían cuatro miembros cilíndricos flexibles, de unos treinta centímetros de grueso, cada uno y de una sustancia rugosa como la de los propios copes. Estos miembros se contraían a veces hasta casi desaparecer, y otras se extendían hasta casi alcanzar los tres metros. En el extremo de dos de ellos tenían epaves azules o púrpuras. En el del tercero tenían cuatro apéndices rojos en forma de trompas, y en el del cuarto una especie de globo amarillento irregular, de unos sesenta centímetros de diámetro, con tres grandes ojos oscuros dispuestos alrededor de su único orificio.

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

GUGOS

Era una zarpa de tres cuartas 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 antebrazos. Luego brillaron dos ojos rosados y a continuación apareció la burbujeante cabeza del GUGO centipela recién 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 espolones colmillos amarillentos y recortaba la cabeza, de arriba abajo, estirpes colmillos amarillentos abriendo verticalmente y no de forma horizontal.





LÍVIDOS

Al poco rato saltó a la luz gris del crepúsculo un ser del tamaño de un caballo pequeño, y sintió pausas al ver el aspecto de aquella bestezuela 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 animales impropios y desproporcionados dando saltos de cargalo mediante sus patas traseras

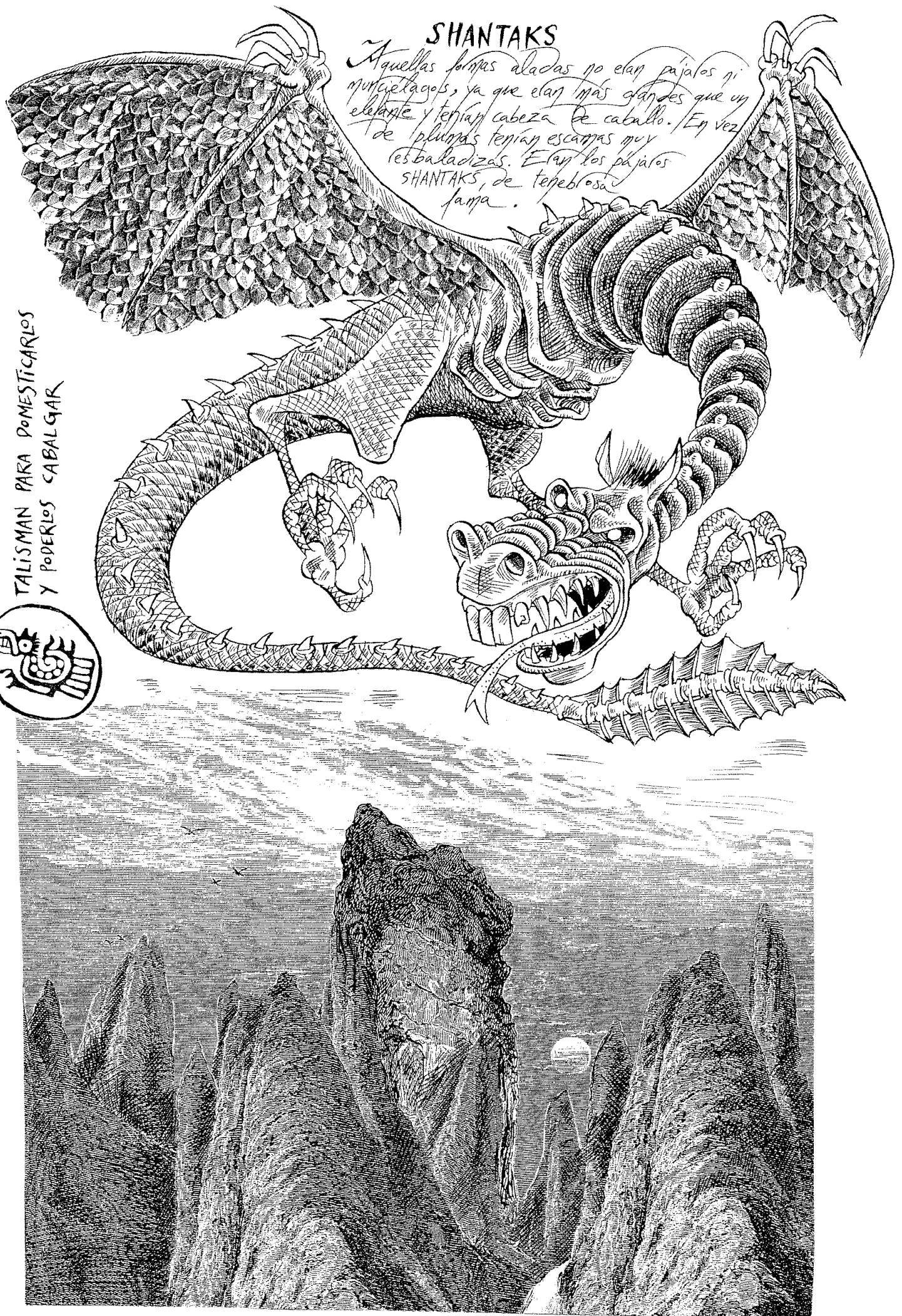
alargadas. Eran visos seres repulsivos de ojos rojo-amarillentos que mueren si se exponen a la luz. Pero aún más desagradable fue oírles cuando empezaban a hablar con las toses y sopidos guturales que constituían su lenguaje.



SHANTAKS

Aquellas formas aladas no eran pájaros ni murciélagos, ya que eran más grandes que un elefante y tenían cabeza de caballo. En vez de plumas tenían escamas muy resbaladizas. Eran los pájaros SHANTAKS, de terrible fama.

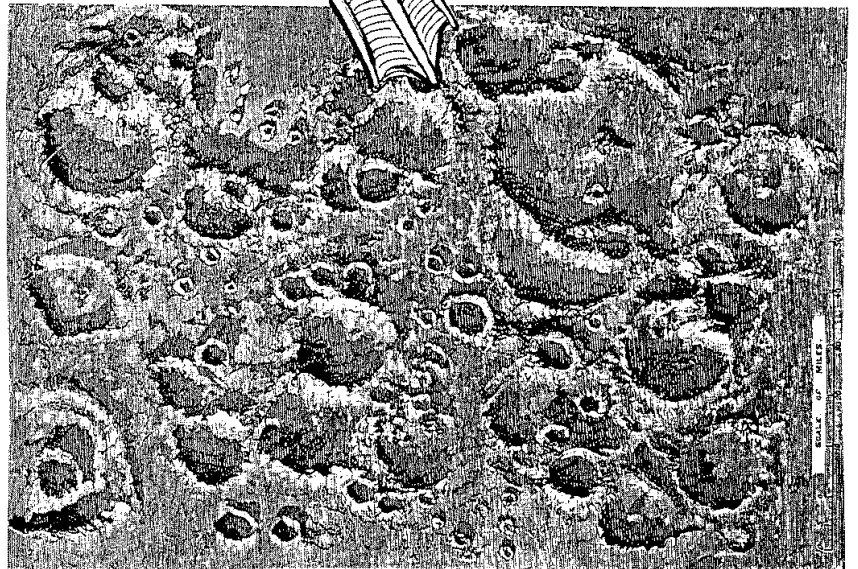
TALISMAN PARA DOMESTICARLOS
Y PODERLOS CABALGAR





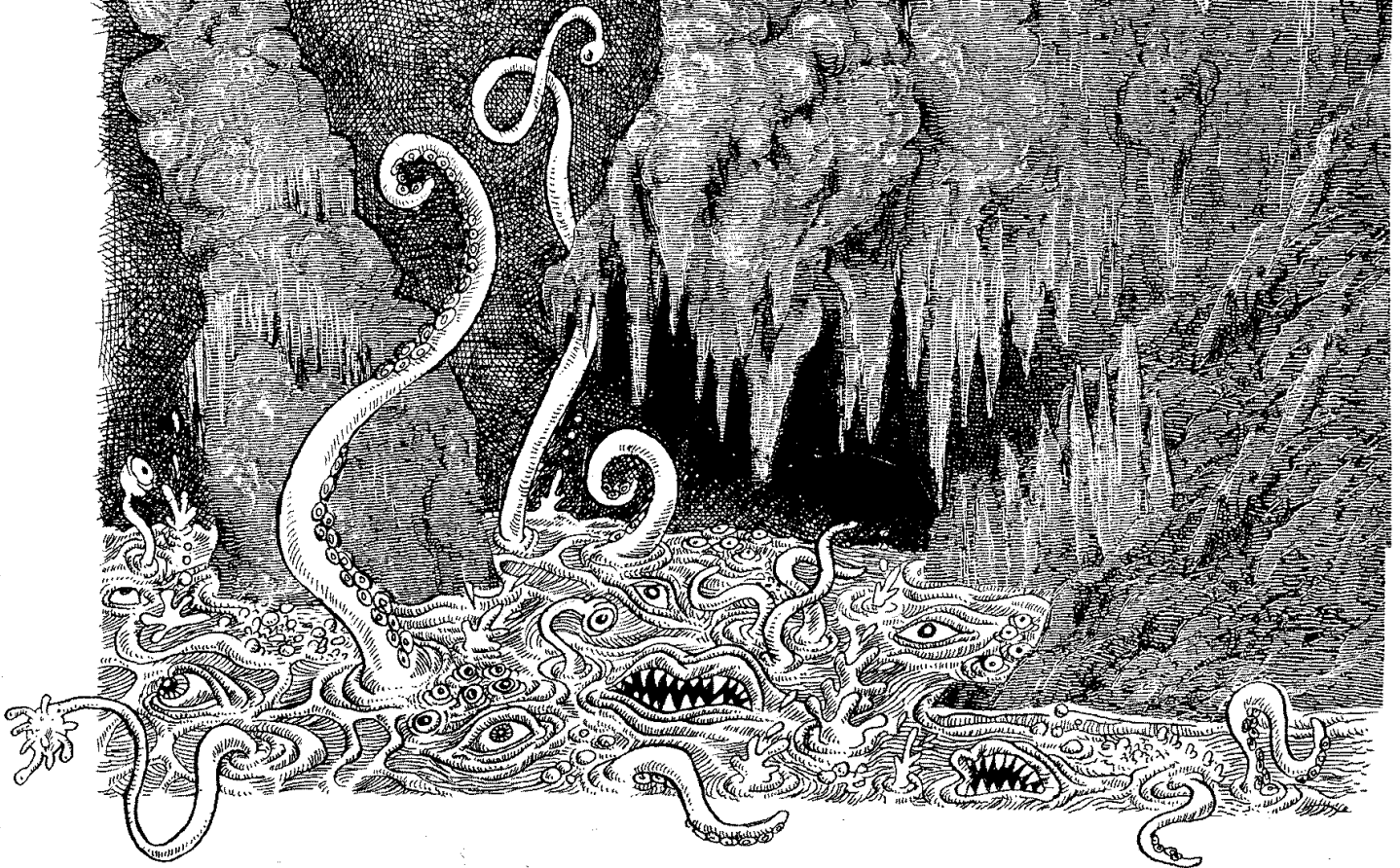
BESTIAS LUNARES

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 curiosa masa
 vibrante de pequeños
 tentáculos de color rosa al
 final de un hocico vaagó y
 como.



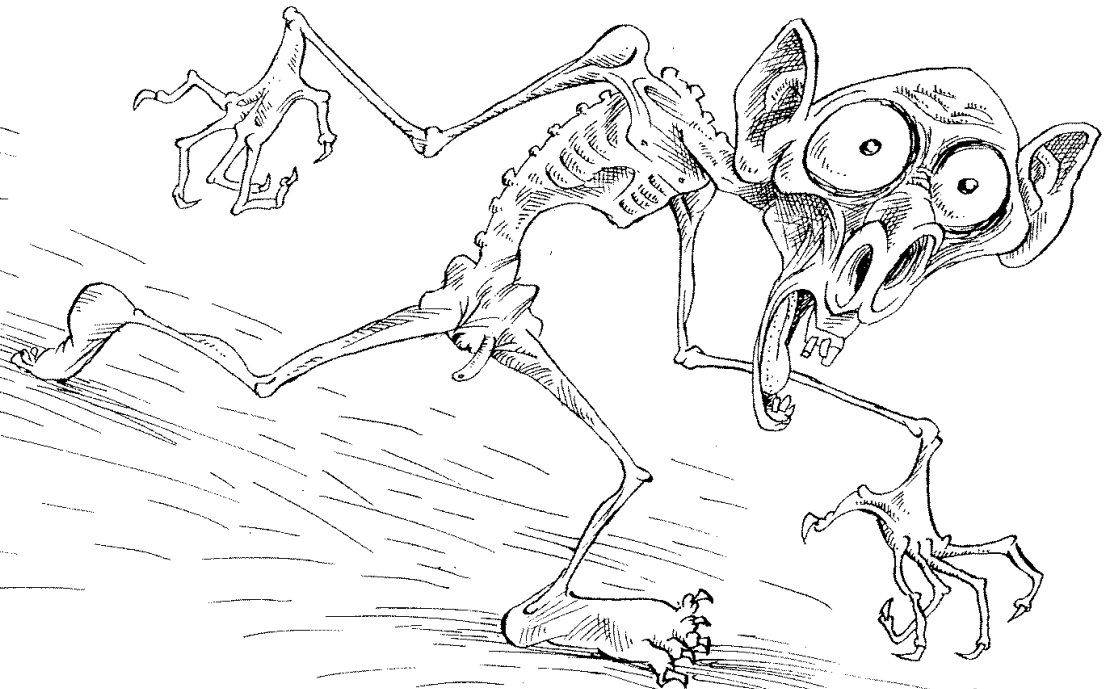
ABHOTH

Aquel charco era... una gran masa
de desbarrante y sangrante corrupción, mas
atolladoramente espantoso que la más oscura
visión de maraf loania y maldicez;
transparente, hirviendo, burbujeante como baba de
serpiente, palpitaba en aquel profundo
abismo, extendiéndose como una
infección contagiosa.



HABITANTES DE LA ARENA

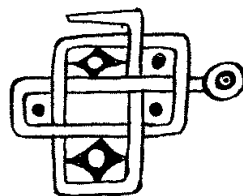
Y de las profundidades de una de las cuevas salió un HABITANTE de la ARENA. Tenía una piel rugosa, ojos enormes, grandes orejas y una horrible distorsión de las facciones de un koala, aunque su cuerpo tenía un aspecto macilento. Se acercó hacia mí arrastrando los pies, con evidente impaciencia.



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 caramelo de palo mordisqueado por un niño. Su extraña manera de andar agachado era repugnante, y cuando te miraba, uno sentía que de un momento a otro saltaría sobre su víctima para obsequiarla con un jugoso bocado. Su idioma era una cacofónica mezcla de gorgoros y gorgoros. Su cuerpo iba cubierto del moho de las sepulturas.

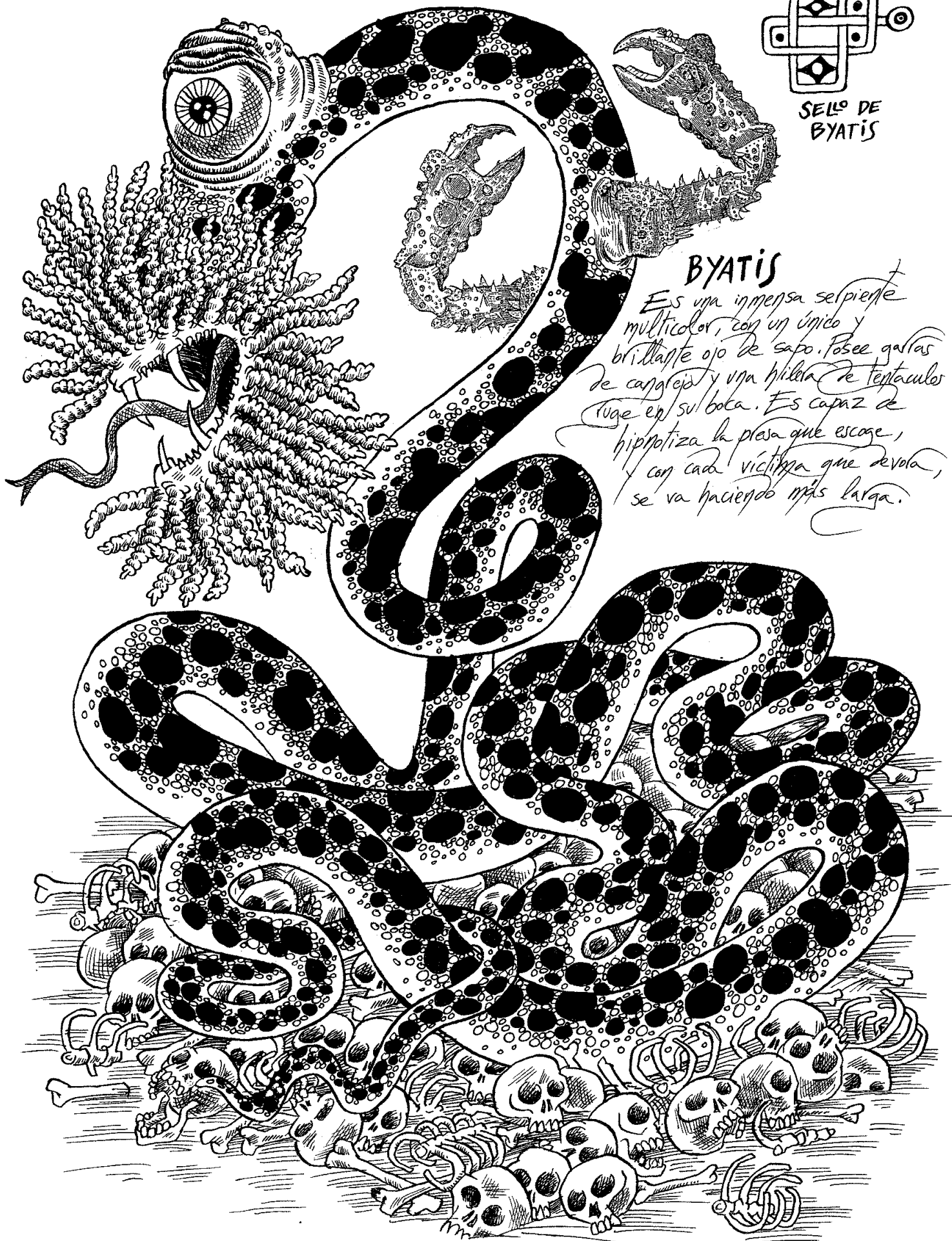




SELLO DE
BYATIS

BYATIS

Es una inmensa serpiente
multicolor, con un único y
brillante ojo de sapo. Posee garras
de caparazón y una hilera de tentáculos
ruge en su boca. Es capaz de
hipnotizar la presa que escoge,
y con cada víctima que devora,
se va haciendo más larga.

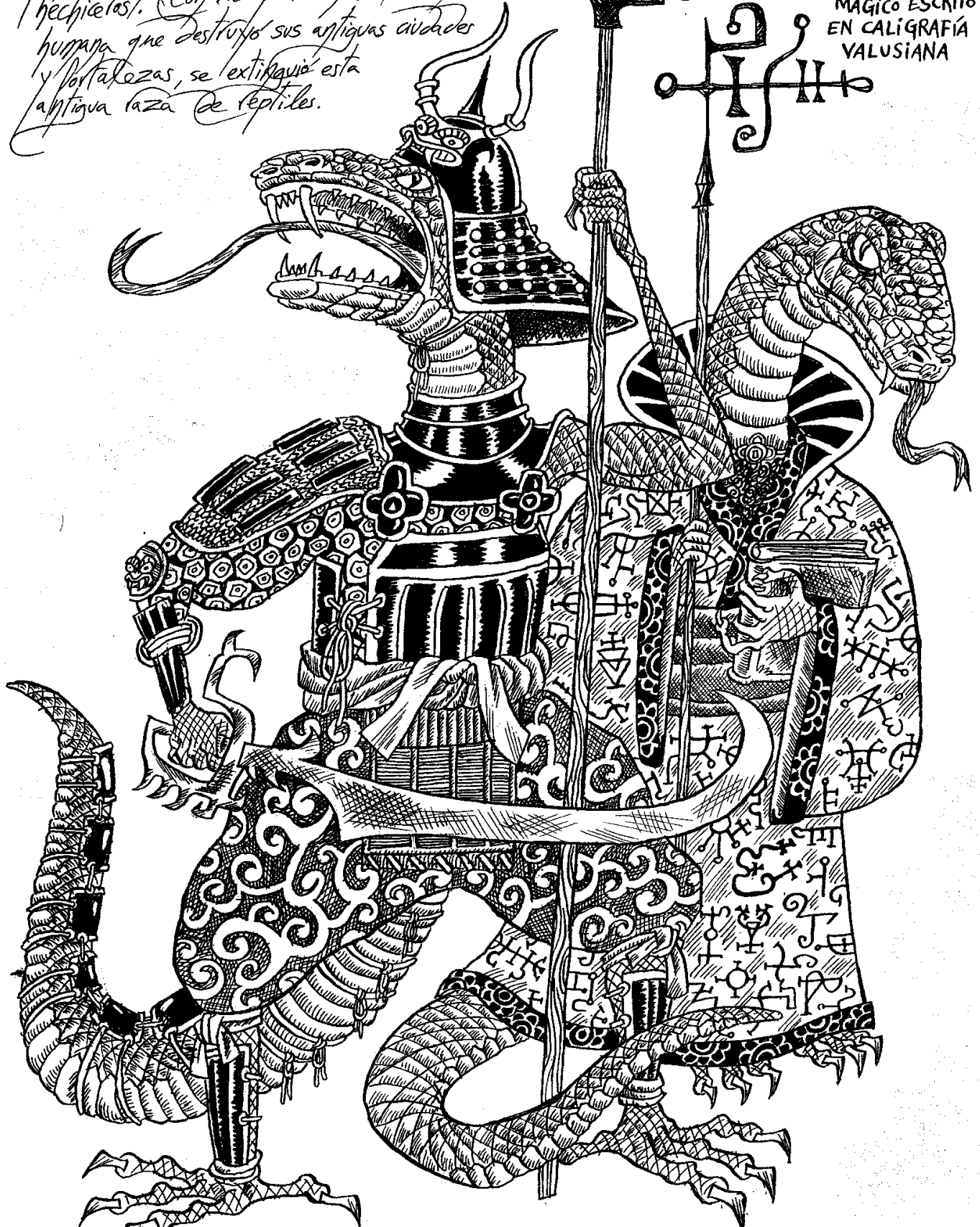


VALUSIANOS

Raza de reptiles bipedos con blazos y garras.
 u cabeza es de serpiente y tienen el cuerpo
 cubierto de escamas de ofidio. Construyeron grandes
 ciudades de basalto negro. En el triásico 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 20 30 40 50 60 70 80 90 100
 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200
 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300
 310 320 330 340 350 360 370 380 390 400
 410 420 430 440 450 460 470 480 490 500
 510 520 530 540 550 560 570 580 590 600
 610 620 630 640 650 660 670 680 690 700
 710 720 730 740 750 760 770 780 790 800
 810 820 830 840 850 860 870 880 890 900
 910 920 930 940 950 960 970 980 990 1000

HECHIZO
 MÁGICO ESCRITO
 EN CALIGRAFÍA
 VALUSIANA



VOORMIS

Raza con estirpe subhumana procedentes de las tierras de voorm. Vivieron durante el pleistoceno. Fueron esclavizados por los VALUSIANOS, los hombres serpiente. Con el declive de sus amos consiguieron liberarse y se refugiaron en Hyperborea. Cuando los hurmayos llegaron a las frías tierras de Hyperborea, los VOORMIS los enseñaron como conseguir alimento y les instruyeron en las arañas y en las artes mágicas. Pero los hurmayos fueron aumentando en número y pronto se olvidaron de sus benefactores. Se proclamaron señores de Hyperborea y cazaban VOORMIS como deporte. 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 ellos las largas
horas que pasan al amor del fuego,
en el corazón de su adorado
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
hormigas, 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 muertos, 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 pelo provisto de cuernos pequeños. No llevaban encima nada 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 repugnantes mercaderes de las negras galerías que vegetan cubies en DYLATH-LEEN.



LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH

Al llegar a un montículo bastante elevado, ajustó el fumigador que contenía los polvos que harían visible al monstruo. Después allí intentarían localizarlo. Primero fue una nube gris del tamaño de un edificio corriente de varios pisos... y luego ¡OH, DIOS DEL CIELO! Aquello no podía 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»

Nyarlahothep (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*, Watts

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 Obscenidad 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-Faun, 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-Faun*, 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, Machen; *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

MIGO «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

(GHOST)

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

(MOON-BEAST)

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

(GHOULS)

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 Tsathoggua, 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