

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

oscuros 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 Feroces que cabalgan en la
Noche; el Gran Cthulhu es Su hermano, los shaggoths Sus esclavos... Los
Dholes rinden homenaje a Ellos en el valle lleno de noche de Pnoth y los
Gugs cantan Sus alabanzas bajo los picos de la antigua Throk. Ellos han
paseado entre las estrellas y Ellos han paseado por la tierra. La Ciudad de
Irem en el gran desierto Los ha conocido; Leng, en el Yermo Frío. ha visto Su
paso, la ciudadela eterna sobre las alturas veladas por las nubes de la
desconocida Kadath llevó su marca.

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

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

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

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

DE LOS TIEMPOS Y LAS EPOCAS QUE DEBEN

OBSERVARSE

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

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

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

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

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

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

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

de la Cruz cuando el Negro aparece.

PARA ERGUIR LAS PIEDRAS

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

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

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

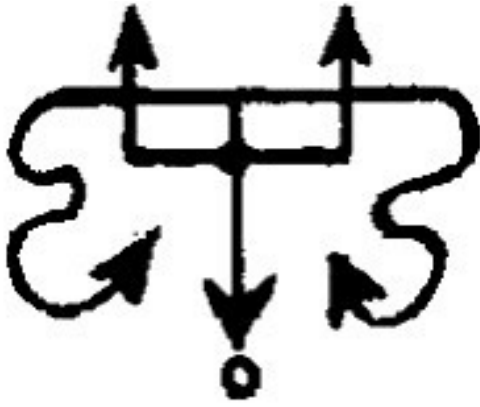
La puerta de los Torrentes Impetuosos haréis que se abra en el punto occidental más interior (a una distancia de cinco pasos a partir de la piedra del Este), donde el Sol muere en el atardecer y retorna el ciclo de la noche. Blasonad la piedra con el Signo del Escorpión cuya cola llega a las estrellas: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

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

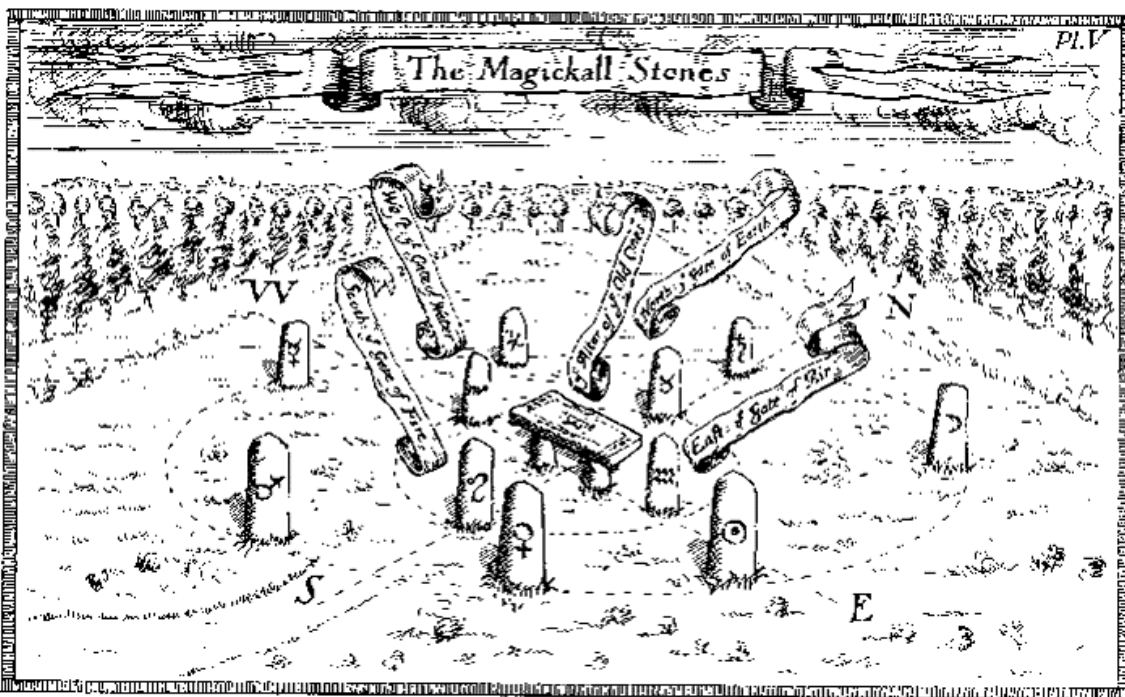
En el centro de la configuración así completada colocad el Altar de los Grandes Antiguos y sellado con el símbolo de Yog-Sothoth y los poderosos nombres de Aza-thothoth, Cthulhu, Hastur, Shub-Niggurath y Nyarlathotep. Y las piedras serán las Puertas a través de las cuales los podréis hacer surgir desde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

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

EL SELLO DE YOG-SOTHOTH



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 segundo signo es el de KISH y abate todas 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

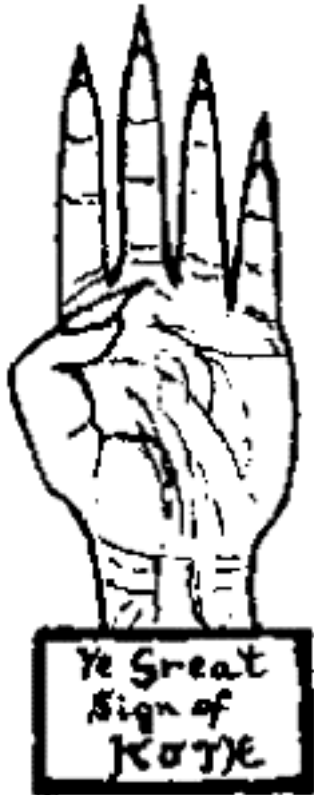
El signo de Voor



El signo de Kish



El signo de Koth

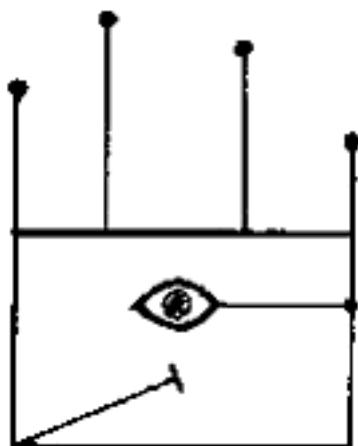


El signo mayor



Cuando deseéis cerrar la Puerta esculpíd 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 reducido a polvo lo más fino posible.

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

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

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

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

Al Sur: ¡OASAIJ, WURAM, THEFOTOSON!

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

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

Nota.

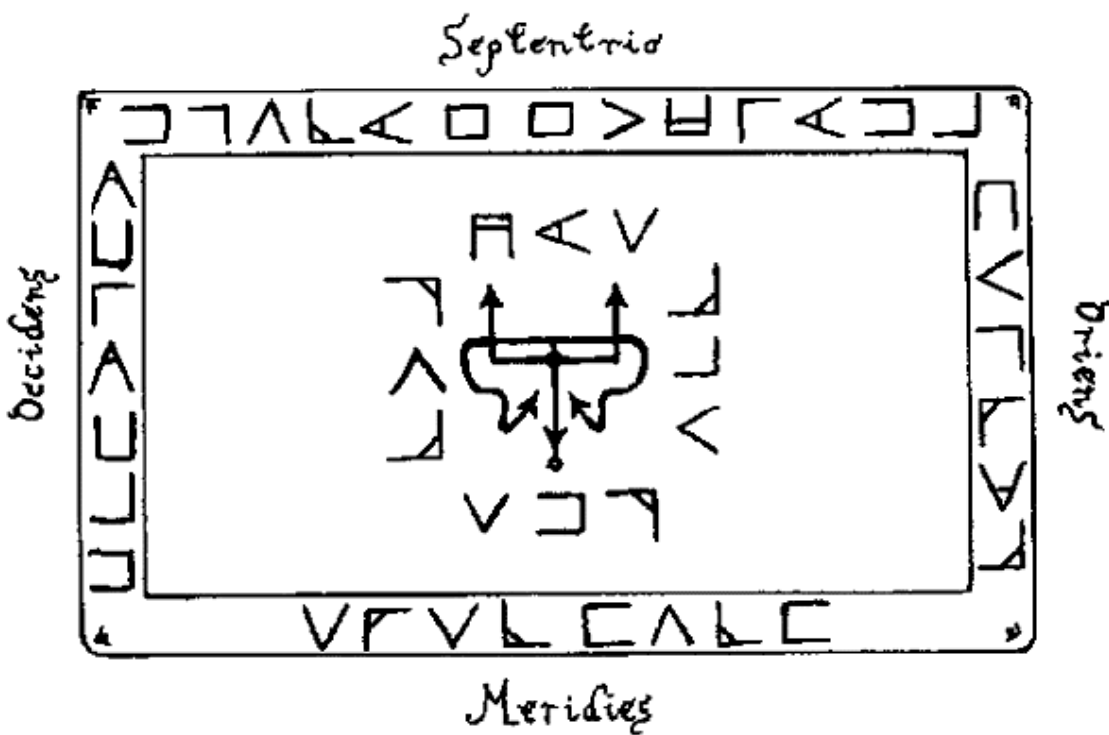
Cuando se emplee en los Ritos Últimos, el incienso podrá hacerse más eficaz con la adición de una parte de momia egipcia convertida en polvo.

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

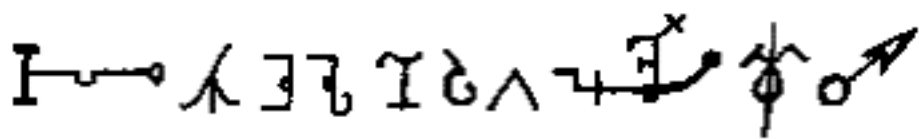
echando las esencias sobre ascuas de carbones vegetales de Tejo o Roble. Y cuando los espíritus acudan humo vaporoso los encantaré y fascinaré, vinculando sus poderes a vuestra voluntad

cerca, el

Uno.



LOS CARACTERES DE MARTE



LOS CARACTERES DE SATURNO

5 T o h e l e l d w H o i V

PARA HACER EL POLVO DE IBN GHAZI

EL POLVO MISTICO DE LA MATERIALIZACION

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

PARA EL USO DEL POLVO

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

EL UNGÜENTO DE KHEPHENS EL EGIPCIO

A quienquiera que unte su cabeza con el unguento de Khephens se le concederán durante el sueño visiones veraces de los tiempos que aún han de venir. Cuando la Luna incrementa su luz, colocad en un crisol de tierra una generosa cantidad de aceite de Loto, rociadlo con una onza de polvo de mandrágora y 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 unguento se haya enfriado, colocadlo en una urna del más alabastro, que guardaréis en un lugar secreto (conocido sólo hasta que tengáis necesidad de él.

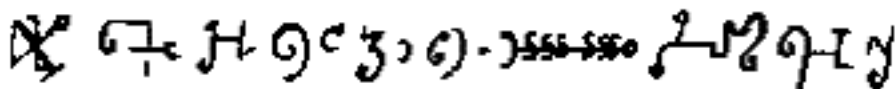
fino
por vosotros)

PARA FORJAR LA CIMITARRA DE BARZAI

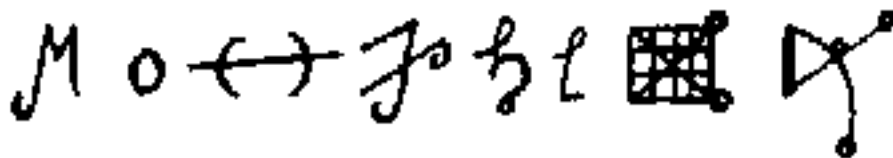
En el día y hora de Marte. y cuando la Luna esté en el cuarto
haced una cimitarra de bronce con un puño de fino ébano.

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 quíntuple conjuro:

encended
las llamas,

HCORIA XOJU, 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)

de

¡Da poder!
¡Da poder!

¡Da poder!

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

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

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



EL ALFABETO DE NUG-SOTH

AB CDEF



GHI JLM



NOP QRS



T V WX YZ



Nota: En la escritura de las runas místicas de Nug-Soth, la C latina sirve de K. Los caracteres de Nug contienen la clave de los planos; empleados 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! Quyhet 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

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

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

respuesta

Y

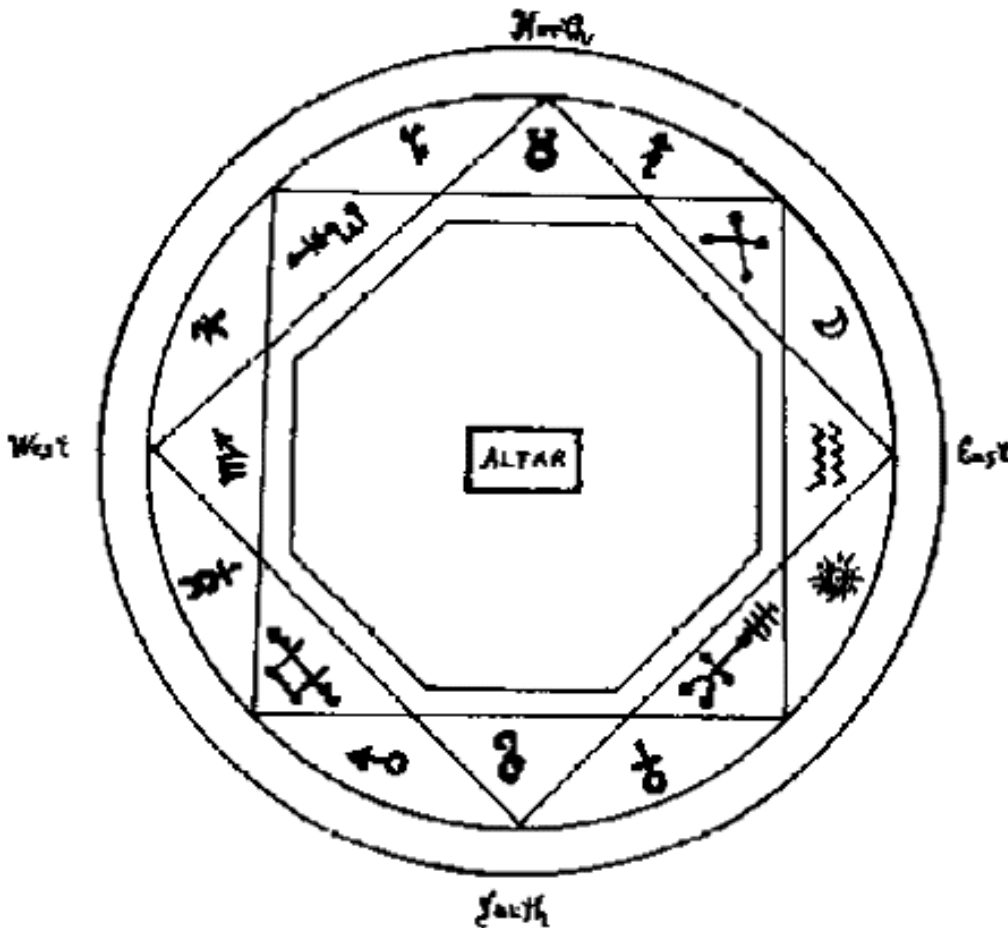
El os revelará el secreto de Su Sello con el que podréis ganar favor de los Antiguos cuando pisen una vez más la Tierra.

a los ojos

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

caerá
habitará hasta que El

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!

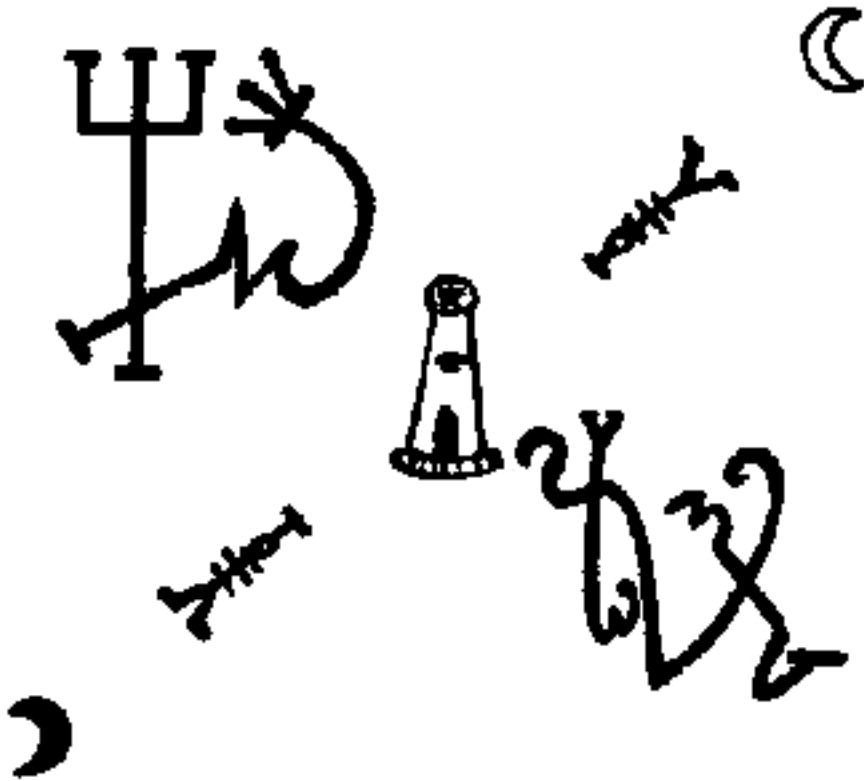
¡Escúchame, Señor de los Sueños!

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

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 puede escuchar Tu llamada. (En la tercera repetición del encantamiento tirad la Tablilla a las olas diciendo)

:

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



PARA CONVOCAR A SHUB-NIGGURATH EL

NEGRO

Cuando las piedras hayan sido erguidas, invocaréis a Shub-Niggurath
 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!

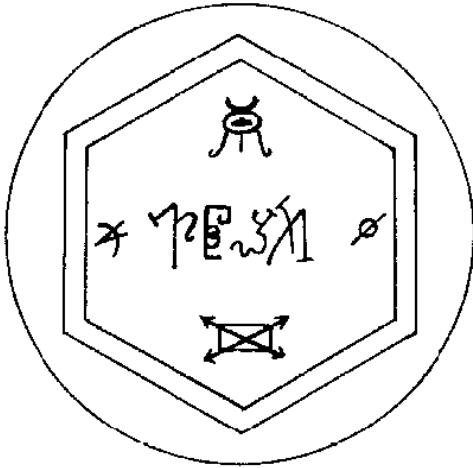
Doy la vuelta a la llave. ¡Ahora! ¡Anda por la Tierra

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
entoad 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:

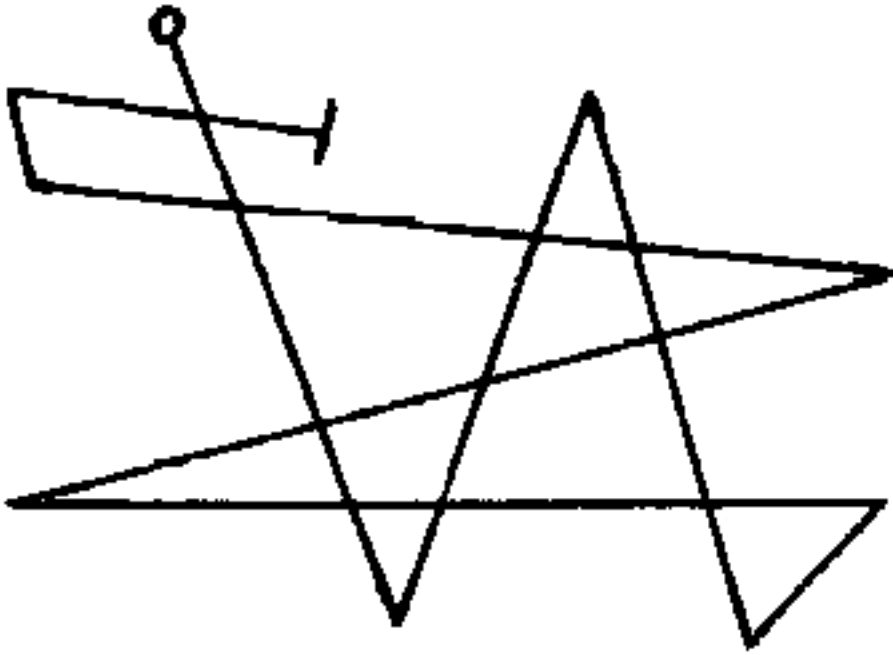
¡ABYSSUS-DRACONI-SUS, ZEXOWE-AZATHOTH! ¡NRRGO, IAA! ¡NYARLATHOTEP!

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!

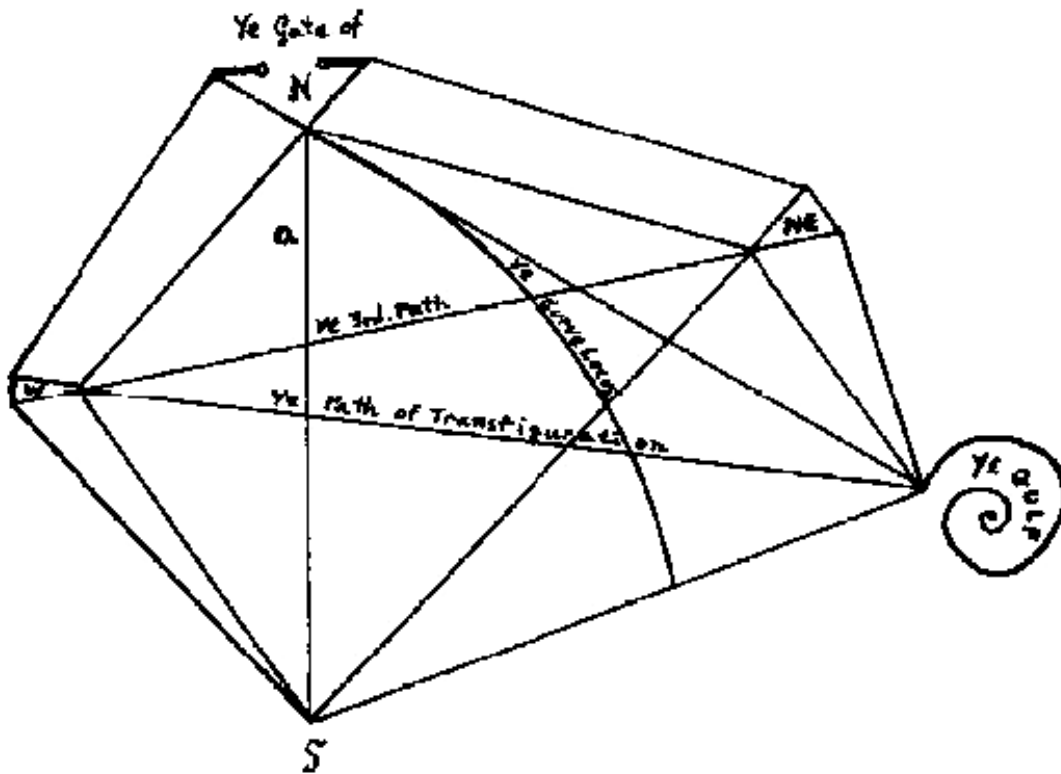
Haced el Sello de la Transformación y entrad en el Abismo.

EL SELLO DE LA TRANSFORMACION



LA TRAMA DE ANGULOS

La figura se orientara hacia los polos magneticos de la tierra



PARA EL CONJURO DE LAS ESFERAS

Sabed que las esferas de Yog-Sothoth son en número de trece y son poderes del grupo de Parásitos que son Sus servidores y cumplen

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 hacerlos invisible y de devolver la vista que se ha perdido.

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

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

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

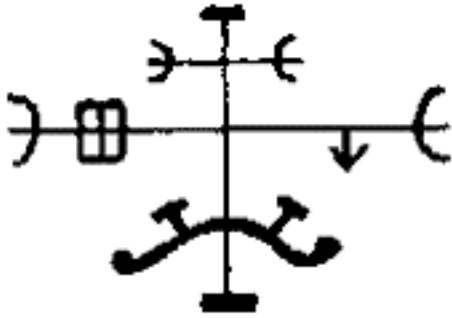
amor de cualquier

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

amarillo. nigrománticas, puede de cosas extrañas y oscuras.

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

sobre la



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 hendid el aire tres veces con la cimitarra y decid:

hablar,

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

obligados

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 IGIGI, 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

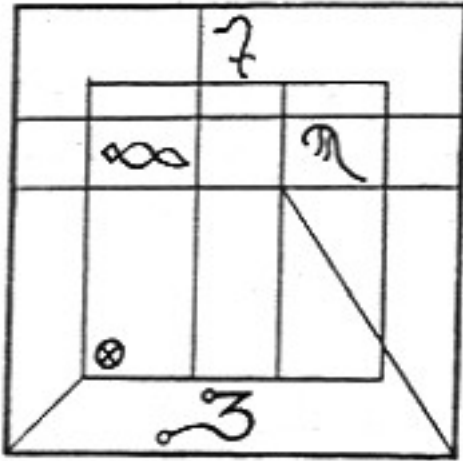
antiguo ni a ningún nigromante del Arte Prohibido, sino las tunicas negras caídas sobre la hierba y los matorrales, sin la presencia de vida o cuerpos en ellas. Con cautela me acerqué a la primera y, recogiendo una rama, la alce de los matorrales espinosos. Lo único que quedaba del sacerdote era un charco 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 CRANEO, cuya sola visión produce horror y desolación, y según algunos, una muerte de naturaleza muy extraña.

Con el tiempo aprendí los nombres y propiedades de todos los demonios, diablos, espíritus malignos y monstruos apuntados en este Libro de la Tierra Negra. Aprendí los Poderes de los Dioses Astrales y 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 Antigo 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 oír 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 Esalera 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.

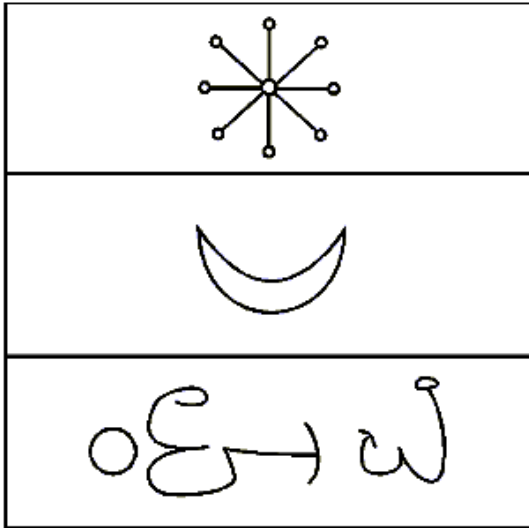
El paso por el Portico le brinda al sacerdote el poder y la sabiduria para utilizarla. Queda capacitado para controlar los asuntos de su vida de manera mas perfecta que antes; muchos se han contentado con solo atravesar los tres primeros Porticos y, luego, detenerse y cesar el avance, disfrutando de 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 sacrirlo 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.

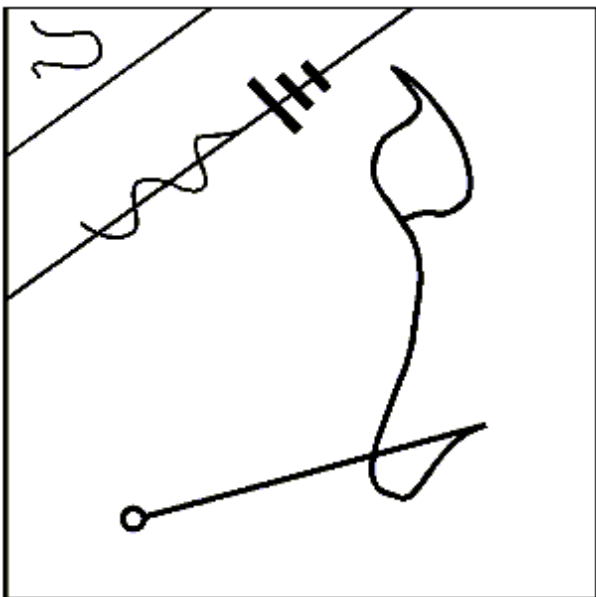
El Numero de NANNA es el Treinta y este es su Sello:



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 cuadrado de la mas fina seda y dejarlo reposar hasta el momento que desees utilizarlo; entonces, solo deberas sacro 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:



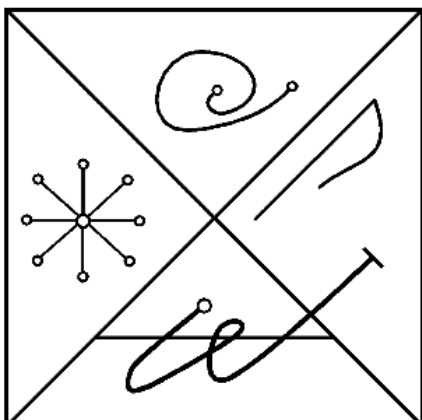
La Diosa de Venus es la mas excelsa Reina INNANA, llamada por los babilonios ISHTAR . Es la Diosa de la Pasion, tanto del Amor como de la Guerra, dependiendo de su signo y del momento de su aparicion en los cielos. Su porte es el de una Dama muy hermosa acompañada de leones, y comparte una sutil naturaleza 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 pertrechado con Su armadura, es como la propia Diosa. De ese modo fue como yo descendi 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 debera 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, debera ser envuelto en la seda mas pura y guardado en sitio seguro, para sacarlo unicamente, en cualquier momento, cuando surja la necesidad.

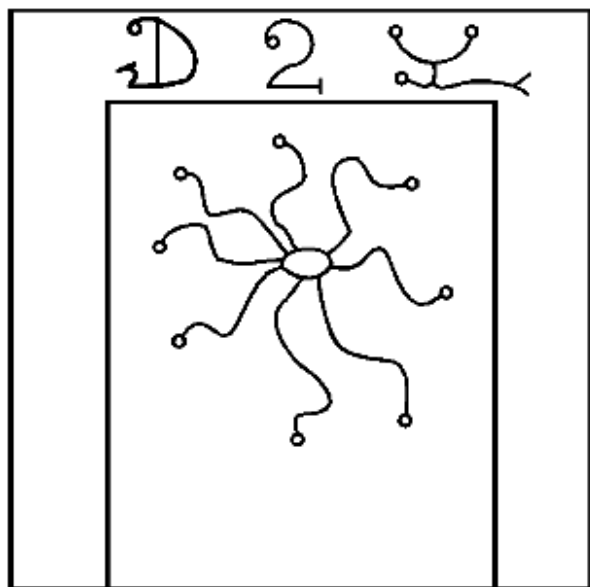
El Numero de INANNA es el Quince, con la cual se la conoce con frecuencia en los encantamientos de la Dispensacion, y su sello es el siguiente:



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:



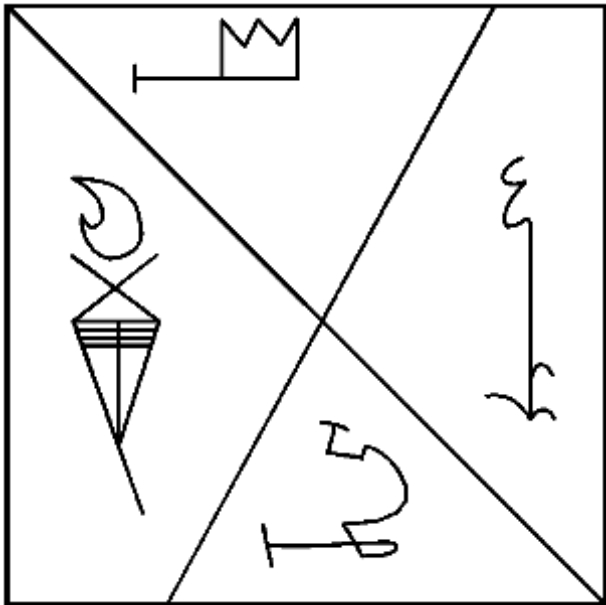
El Dios de Marte es el poderoso NERGAL . Tiene la cabeza de un hombre en el cuerpo de un leon, y porta una espada y un mayal. Es el Dios de la Guerra y de la suerte de las guerras.

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 atraveses 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 debera 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.

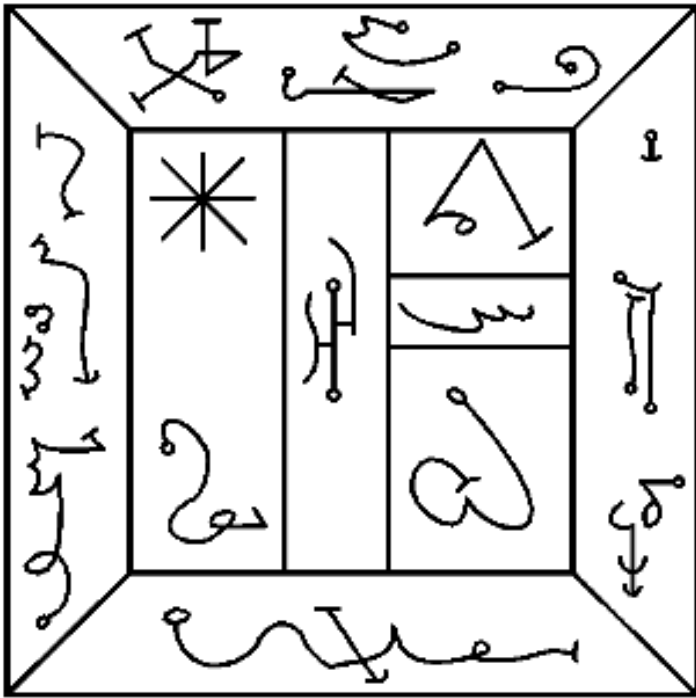
El Numero de NERGAL es el Ocho y este es su Sello:



El Dios de Jupiter es el Señor de los Magos, MARDUK KURIOS, el del Hachah 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.

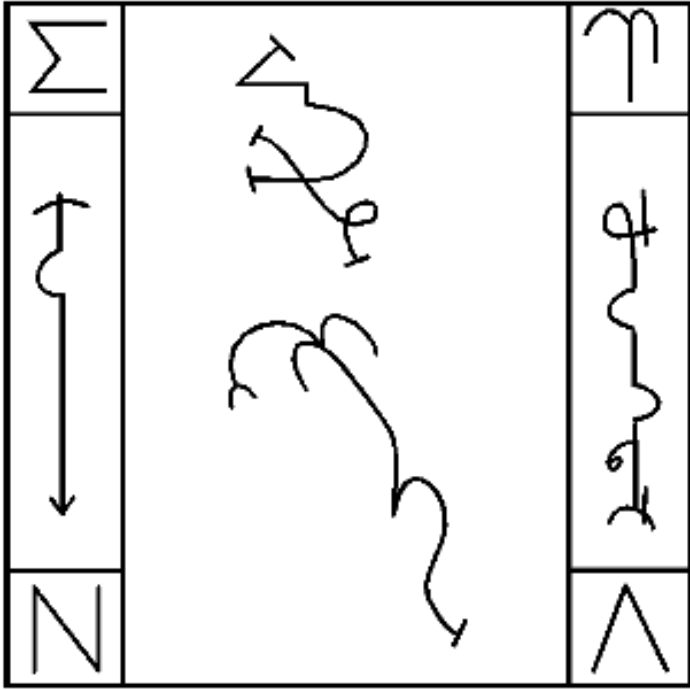
El Numero de MARDUK es el Diez y este es su Sello:



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 purificacion 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

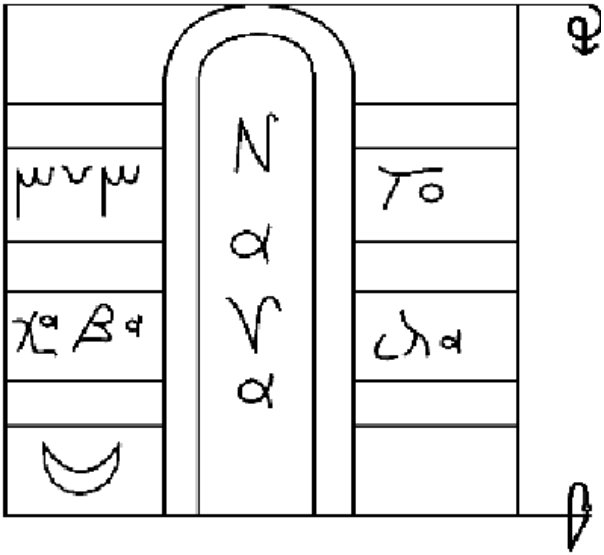
tiempo y lugar desde el cual os pueda servir y rodearos en todas las direcciones con una espada llameante.

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.

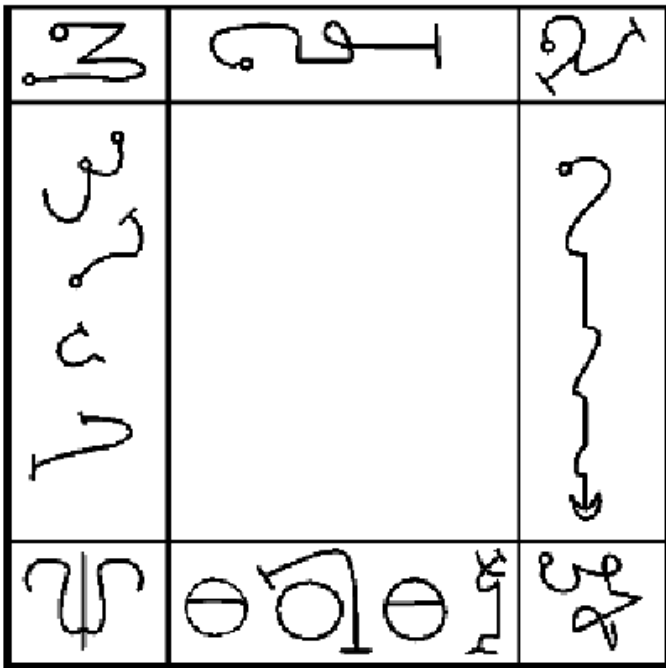
Debereis preparar un altar que este situado hacia el Norte, y en el colocareis las estatuas de vuestras deidades, o las Imagenes que sean adecuadas, un cuenco de ofrenda y un brasero. Sobre la tierra tendra que estar grabado el Portico adecuado para el Andar. Si sobre vuestras cabezas se encuentra el 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:

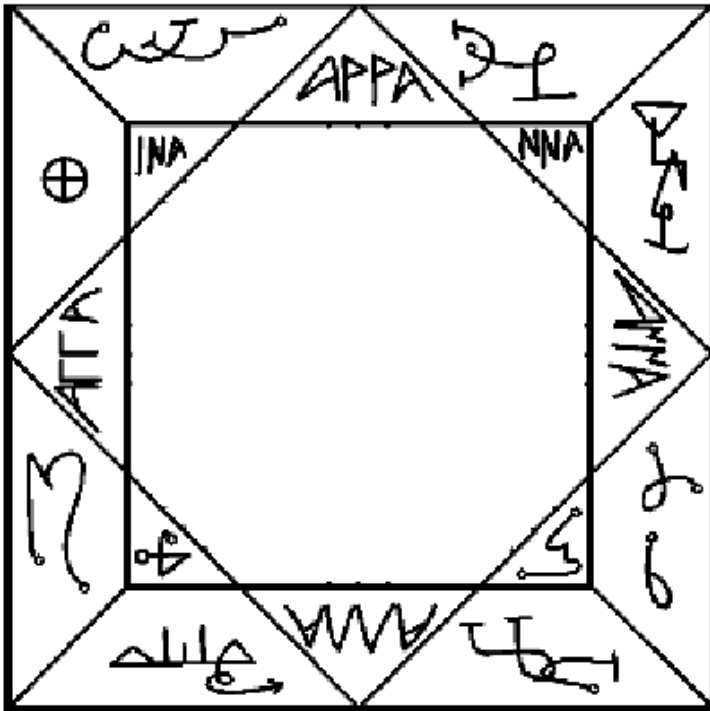
EL PÓRTICO DE NANNA, LLAMADO SIN



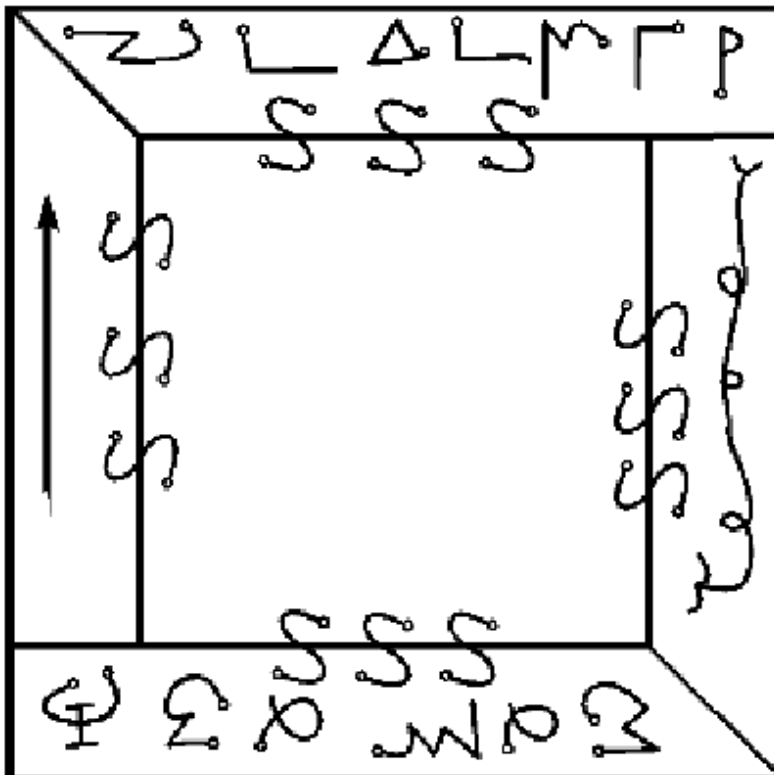
ESTE ES EL SEGUNDO PÓRTICO DE NEBO



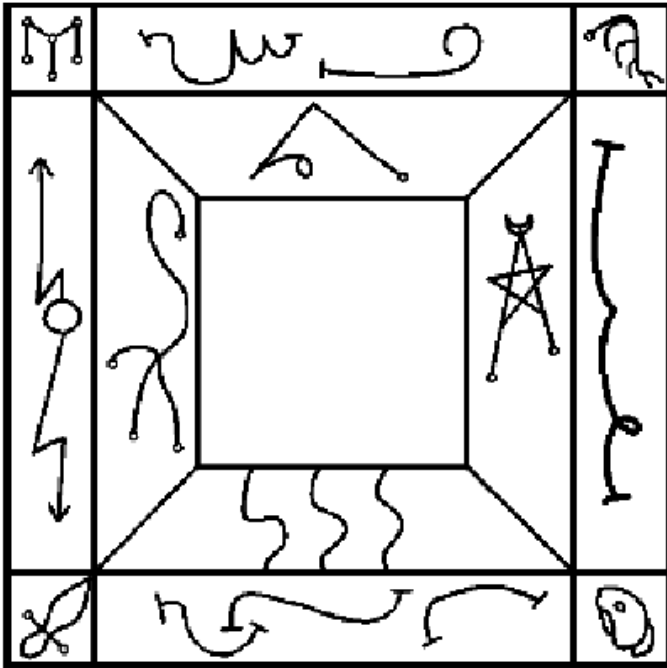
ESTE ES EL TERCER PÓRTICO DE INANNA, LLAMADO ISHTAR



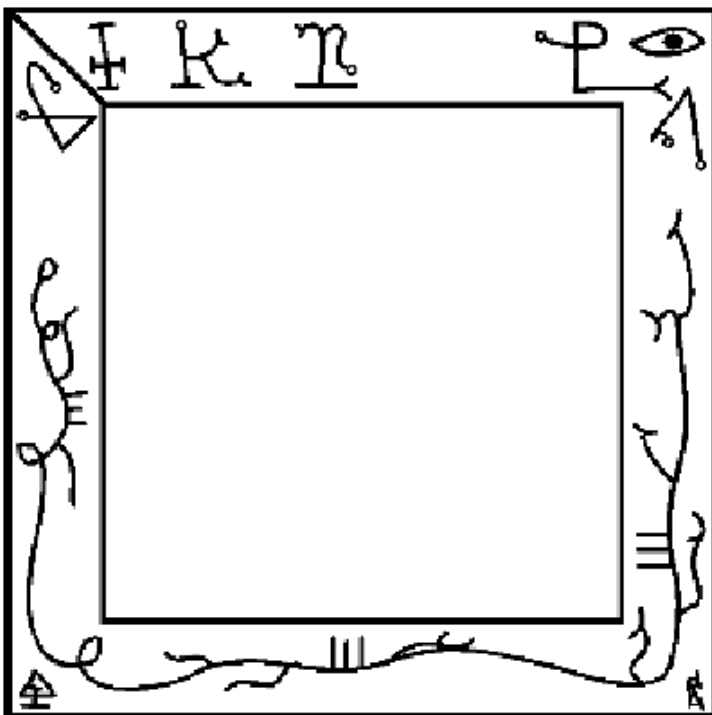
ESTE ES EL CUARTO PÓRTICO DE SHAMMASH, LLAMADO UDDU



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 mística?

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 ejercitos!

¡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! Te llamo!
iDesde el Pórtico de la Amada ISHTAR, la Esfera de LIBAT, de la Sabiduría, te llamo!
iLUMINADOR de la Oscuridad, Destructor del Mal, Lámpara
iSHAMMASH, Portador de Luz. Te llamo:
iKUTULU es quemado por Tu Poderío!
iAZAG-THOTH cae de Su Trono ante Ti!
iSHMGARRAB 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, iAbrete! 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! ¡LA MARGOLQBABBONNESH!
¡IA MARRUTUKKU! ¡IA TUKU! ¡SUHRIM SUHGURIM!
¡ZHRIM ZAHGURIM! ¡AXXANNGABANNAXAXAGANNABABILLUKUKU!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NINIB

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

EL CONJURO DEL DIOS DEL FUEGO

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

EL CONJURO DEL OBSERVADOR

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



LOS ENCANTAMIENTOS DE LOS PORTICOS

El 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 ejercitos!
¡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!
¡RABBMI LO-YAK ZI ISHTARI KANPA!
¡INANNA ZI AMMA KANPA! ¡BI ZAMMA KANPA!
¡IA IA IA BE-YI RAZULUKI!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE SHAMMASH

¡Espíritu del Sol, Recuerda!
¡SHAMMASH, Señor del Disco Flamígero, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico de la Amada ISHTAR, la Esfera de 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! ¡INNGYA! ¡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! ¡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!
¡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 apartan 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, dispuestos a devorar al Sacerdote que se ha equivocado en los encantamientos,

ha omitido el sacrificio o desafiado la Alianza, por cuyos actos ni los mismos Dioses Mayores pueden perdonar a esa silenciosa Raza de pagar su tributo. Se dice que algunos de esa Raza están a la espera de que los Antiguos vuelvan a gobernar el Cosmos para que se les pueda conceder 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 SSARATI SHA MUSHI LIPSHURU RUXISHA LIMNUTI!

¡IZANIMMA 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 llevar 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 Siete En los deslumbrantes

cielos son Siete

Proceden de las profundidades del océano

Proceden del refugio oculto

No son machos ni hembras

Éstos que se estiran como cadenas

No tienen pareja

No tienen hijos

Desconocen la caridad

Ignoran las plegarias

Se mofan de los deseos

Son sabandijas que salen de las Montañas de MASHU

Enemigos de Nuestro Señor ENKI

Son la venganza de los Antiguos

Ponen dificultades

Obtienen poder de la perversidad
Los Enemigos! ¡Los Enemigos! ¡Los Siete Enemigos!
¡Son Siete!
¡Son Siete!
¡Son Siete veces Siete!
Espíritu del Cielo, Recuerda! ¡Espíritu de la Tierra, Recuerda!

EL EXORCISMO BARRA EDINAZU PARA LOS ESPÍRITUS QUE ATACAN EL CÍRCULO

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

EL EXORCISMO ZI DINGIR

(Para ser usado contra cualquier clase de maleficio)

¡ZI DINGIR NNGI E NE KANPA
ZI DINGIR NNGI E NE KANPA
ZI DINGIR ENNUL E NE KANPA
ZI DINGIR NINNUL E NE KANPA
ZI DINGIR ENN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGIR NINN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGIR N DA SHURRIM MA KANPA
ZI DINGIR NINNDA SHURRIM MA KANPA

ZI DINGIR ENDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGIR NINNDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGIR ENUHDDIL LA KANPA
ZI DINGIR NINN UHDDIL LA KANPA
ZI DINGIR ENMESHIR RAA KANPA
ZI DINGIR NINME 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 Fantasmas para acosarme.
Has enviado vampiros para acosarme.
A los Espectros Vagabundos de los Yermos me has entregado.
A los Fantasmas de las Ruinas me has entregado.
A los desiertos, los páramos, las tierras prohibidas me has entregado.
¡Jamás Vuelvas a Abrir Tu Boca Para Lanzar Tus
¡He arrojado tu imagen A las Llamas de GIBIL! ¡Arde,
Loco!
¡Que el ardiente GIRRA deshaga tus nudos!

Hechicerías Contra Mi!

Espíritu Loco! ¡Arde, Dios

¡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 GEGE ENENE!

ENCANTAMIENTO DE PROTECCIÓN CONTRA

LOS LACAYOS DE LOS

ANTIGUOS

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

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

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

EL EXORCISMO CONTRA EL ESPÍRITU DE

LA POSESIÓN

(Ha de pronunciarse cuando el cuerpo del poseído se 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, como 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 ESIIARRAGE 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

hechicerías!

Que sus bocas se conviertan en cera, sus lenguas en miel.

¡La palabra de mi perdición han pronunciado.

Que se derritan como cera!

Que el hechizo que han preparado fluya como la miel.

¡Su nudo está roto!

¡Su trabajo destruido!

Todas sus palabras llenan los desiertos y los yermos.

De acuerdo con el Decreto que los Dioses de la Noche han

promulgado, Ha acabado.

OTRA SUJECIÓN PARA LOS HECHICEROS

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

¡Mis imágenes habéis dado a los muertos: regresad!

¡Mis imágenes habéis visto con los muertos: regresad!

¡Mis imágenes habéis arrojado al costado de los muertos: regresad!

¡Mis imágenes habéis tirado al suelo de los muertos: regresad!

¡Mis imágenes habéis enterrado en el féretro con los muertos:

¡Mis imágenes habéis dado para la destrucción: regresad!

¡Mis imágenes habéis encerrado entre paredes: regresad!

¡Mis imágenes habéis golpeado contra las puertas: regresad!

¡Mis imágenes habéis entregado al Dios del Fuego: regresad!

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

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

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

EL CONJURO DE LAS MONTAÑAS 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, ¡Quién 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 ANNUNAKI, 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!

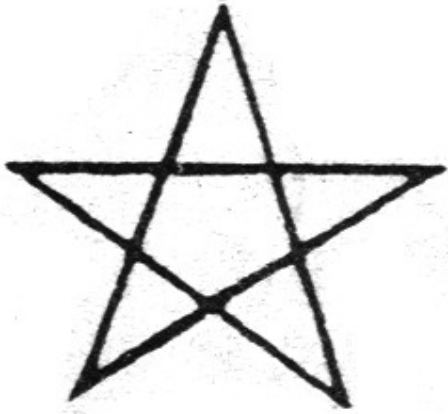
Sexto , sabed que no debéis buscar la operación de esta Magia sin seguir las reglas y dictados expuestos aquí: si no fuera así, correríais el más terrible de los riesgos, tanto para vosotros como para la humanidad. Por lo tanto prestadle mucha atención y no cambiéis las palabras de los encantamientos,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

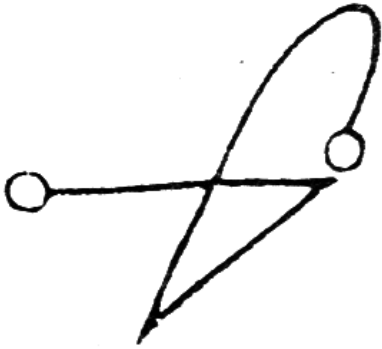
Alrededor de vosotros surgirá la Llama. como un relámpago, centelleando en todas direcciones, todo aparecerá entre truenos y desde las cavidades de la Tierra saldrán los ANNUN-NAKI, con sus Caras de Perro, a los que deberéis abatir.

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

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

Y las Cintas y los Estandartes de la Llamada deberán ser de una tela fina y llevar los colores de NINIB e INANA, es decir, Negro 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

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

Invocación del Pórtico Este

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

Invocación del Pórtico Sur

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

Invocación del Pórtico Oeste

¡A ti te invoco, Espíritu De la Tierra de MER MARTIJ!
¡A ti te invoco, Angel del Crepúsculo!
¡Protégeme del Dios Desconocido!

¡Protégeme del Demonio Desconocido!
¡Protégeme del Enemigo Desconocido!
¡Protégeme de la Hechicería Desconocida!
¡Protégeme de las Aguas de KUTULU!
¡Protégeme de la Ira de ERESHKIGAL!
¡Protégeme de las Espadas de KINGU!
¡Protégeme de la Mirada Funesta,
de la Palabra Funesta,
del Nombre Funesto,
del Número Funesto,
de la Forma Funesta!
¡Manténte 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!
¡IA ENLIL! ¡JA NNGI!
¡ZABAO!

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

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

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

fueran colocados en su lugar, en la era en que los Antiguos gobernaban todo lo que existía 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 posesiones más poderosas de los Dioses Mayores contra los Antiguos que amenazan desde el Exterior, desde el Abismo, el Señor de la Oscuridad, el Amo del CAOS, el Nonato, el No Creado, que todavía desea el mal sobre la Raza de los Hombres 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. Vigila 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

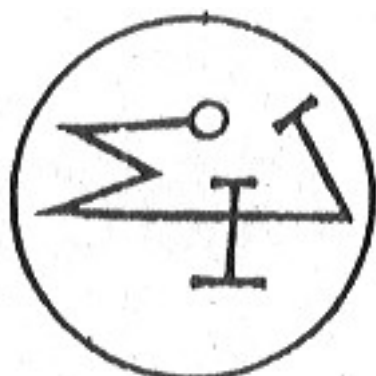
Hacedor de Milagros. El más benévolo de los Cincuenta, y el más beneficioso. La Palabra empleada en su Llamada es BAALDURU. Éste es su Sello:



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:



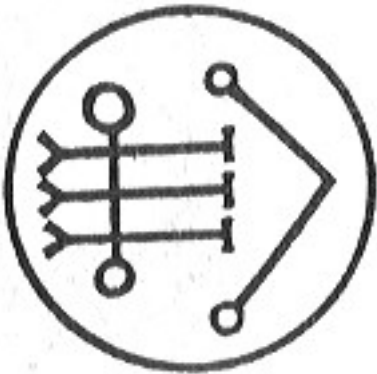
El Séptimo Nombre es ASARULUDU
 Portador de la Llama Ardiente, supervisa a la Raza de Observadores por petición de los
 Dioses Superiores. Garantiza la más absoluta seguridad, en especial en
 misiones peligrosas llevadas a cabo por solicitud de los Dioses Astrales.
 Su Palabra es BANMASKIM y su Sello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



El Octavo Nombre es NAMTILLAKU

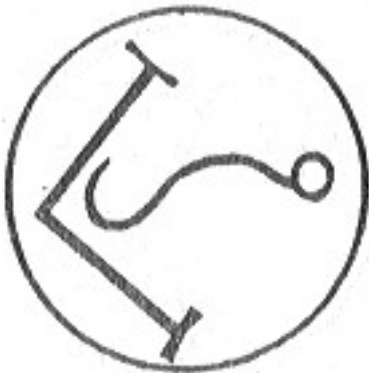
Un Señor de lo más secreto y potente, posee el conocimiento de invocar a los muertos y de conversar con los espíritus del Abismo, sin que lo sepa su Reina. Ningún alma pasa a la Muerte sin que él lo sepa.

Su Palabra es BANUTUKUKUTUKKU, y su Sello es así:



El Noveno Nombre es NAMRU

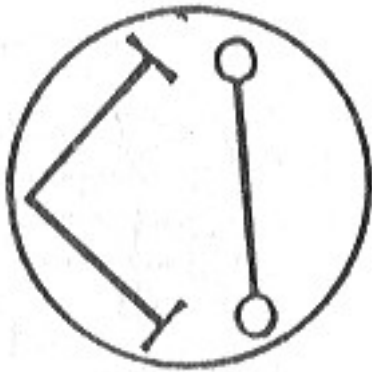
Dispensa sabiduría y conocimiento sobre todas las cosas. Da un consejo excelente y enseña la ciencia de los metales. Su Nombre es BAKAKALAMU y su Sello:



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:



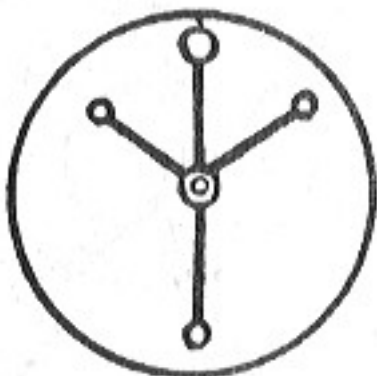
El Undécimo Nombre es ASARUALIM

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 Decimotercer Nombre es TUTU

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



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



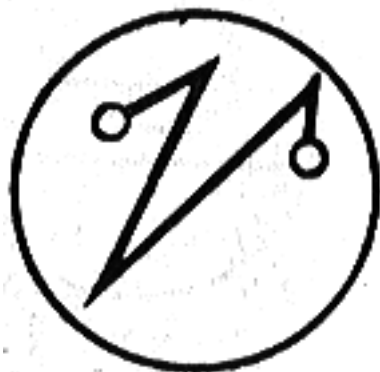
El Decimoquinto Nombre es ZIKU
Este Poder brinda riquezas de todo tipo y revela dónde se esconden los tesoros.
Conocedor de los Secretos de la Tierra. Su Palabra es GIGGIMAGANPA, y su Sello
es éste;



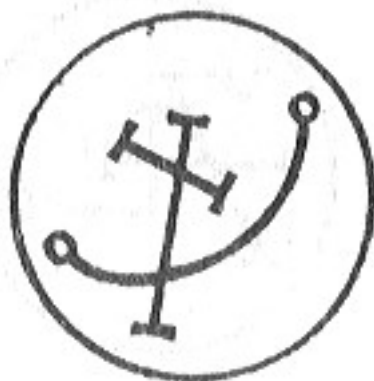
El Decimosexto Nombre es AGAKU
Este Poder puede dar la vida a lo que ya está muerto: aunque sólo por breve

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

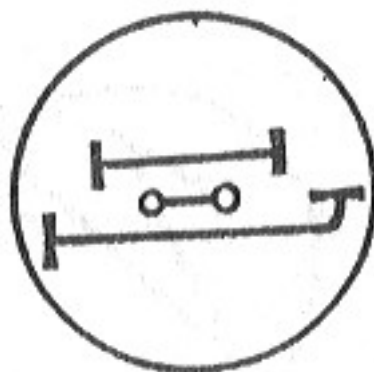
Amuleto y del Talismán. Su Palabra es MASHGARZANNA,



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



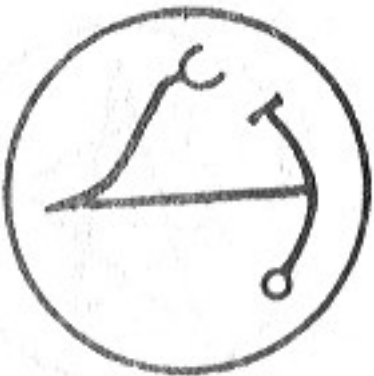
El Vigésimo Nombre es SUHRIM

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:

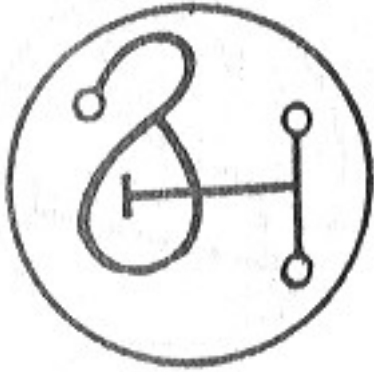


El Vigésimo Segundo Nombre es ZHRIM

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



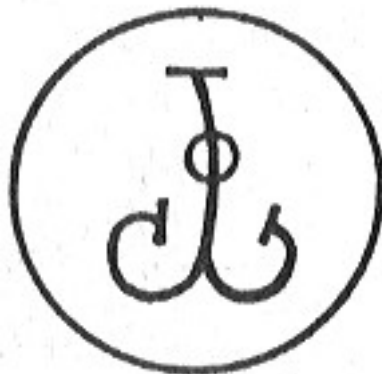
El Vigésimo Tercer Nombre es ZAHGURJM

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

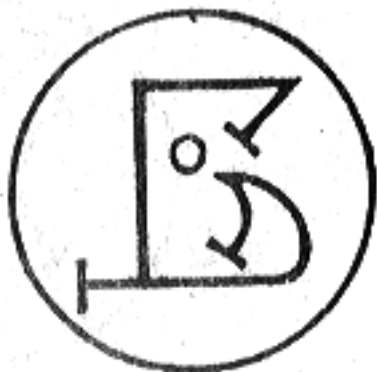
Este Poder puede buscar agua en medio de un desierto o en las cimas de las montañas. Conoce los Secretos del Agua, y de los ríos que corren bajo la Tierra. Es un Espíritu muy útil. Su Palabra es MASHSHANEBBU, y su Sello así:



El Vigésimo Quinto nombre es EPADUN

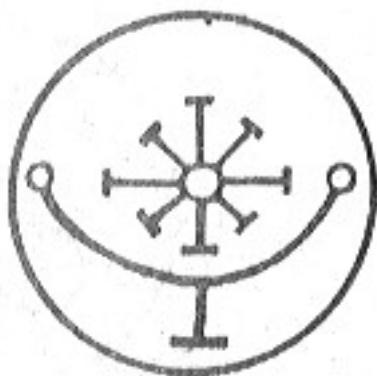
Este es el Señor de toda la Irrigación y puede traer Agua desde un lugar lejano hasta vuestros

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

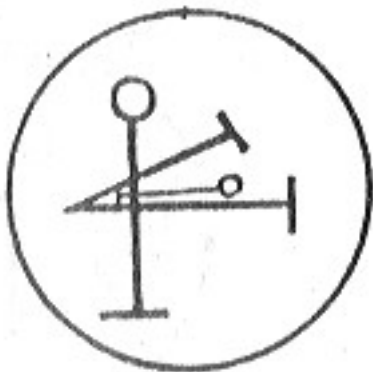


Trigésimo Segundo Nombre es AGILMA
Portador de Lluvia. Hace que la Lluvia suave caiga, o produce Tormentas y Truenos, los cuales pueden destruir ejércitos, Su Palabra es MASHSHAYEGURRA, y su sello es:

grandes ciudades y cosechas.

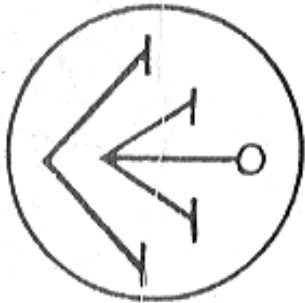


El Trigésimo Tercer Nombre es ZULUM
Sabe dónde en cuándo plantar. Da excelentes consejos en todo tipo de negocios y comercio. Protege a un hombre de los mercaderes malignos. Su Palabra es ABBABAAL, y su sello es éste:

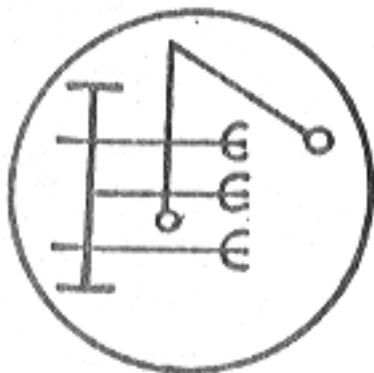


El Trigésimo Cuarto nombre es MUMMU

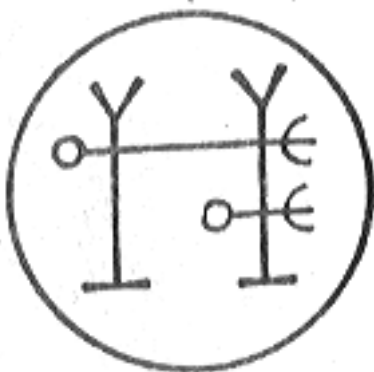
El Poder otorgado a MARDUK para crear el universo de la carne de TIAMAT.
 Proporciona sabiduría en lo referente a la vida antes de la creación y sobre la naturaleza de la estructura de las Cuatro Co-lumnas sobre las que descansan los Cielos. Su Palabra es ALALALABAAAL,, y su Sello es:



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:

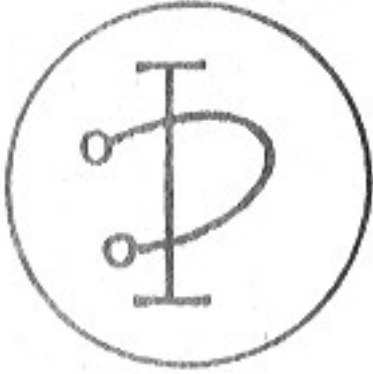


El Trigésimo Sexto Nombre es LUGALABDUBUR
 Destructor de los Dioses de TIAMAT. Vencedor de Sus Hordas. Encadenó a KUTULU al Abismo. Luchó con destreza contra AZAG-THOTH. Es un gran Defensor y un gran Atacante. Su Palabra es AGNIBAAL, y su sello es éste:



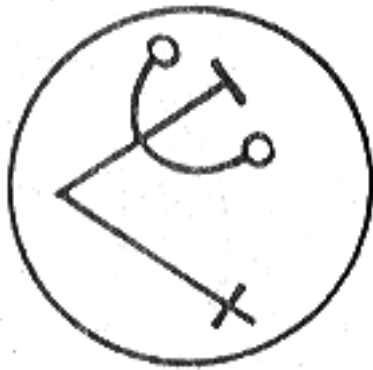
El Trigésimo Séptimo PAGALGQUENNA

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:



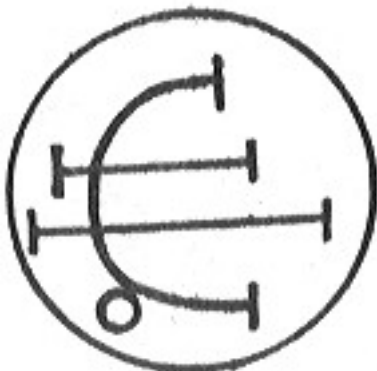
El Trigésimo Octavo Nombre es LUGALDURMAH

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



El Trigésimo Noveno Nombre es ARANUNNA

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

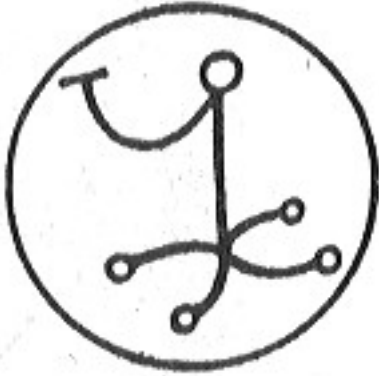


El Cuadragésimo Nombre es DUMUDUKU

Poseedor de la Vara de Lapislázuli, Conocedor del nombre

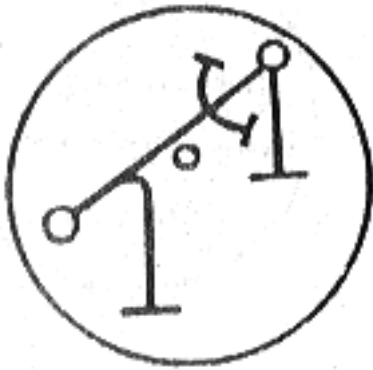
Se-creto y del

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



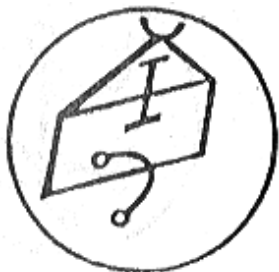
El Cuadragésimo Primer Nombre es LUGALANNA

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:



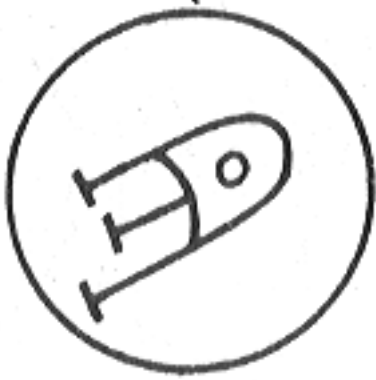
El Cuadragésimo Segundo Nombre es LUGALUGGA

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.



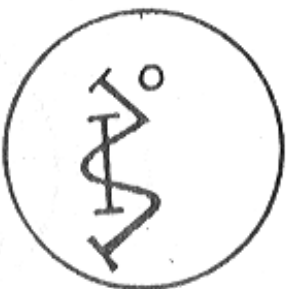
El Cuadragésimo Cuarto Nombre es KINMA

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



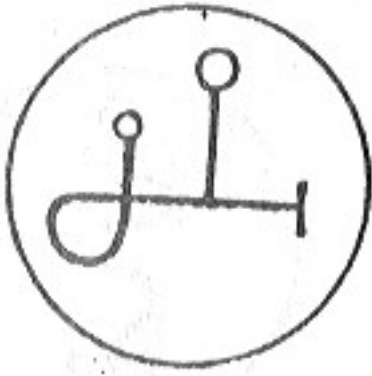
El Cuadragésimo Quinto Nombre es ESIZKUR

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

Concedor 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.
Encolerizada.
Llena con un Acto Maligno,
Dijo:
Creemos Monstruos
Para que palían y luchen
Contra estos Hijos de la Iniquidad,
Los vástagos asesinos que han destruido
A un Dios.

HUBUR se levantó, ella que ha diseñado todas las cosas,
Poseedora de una Magia como la de Nuestro Señor.
Añadió armas sin par a los arsenales de los Antiguos,
Dio a luz a Monstruos-Serpientes
De dientes afilados y largos colmillos.
Llenó sus cuerpos con veneno en vez de sangre.
Y a los rugientes dragones los recubrió con Terror.
Los coronó con Halos, convirtiéndolos en Dioses.
De modo que aquel que los contemple, perecerá,
Y así. cuando alcen sus cuerpos.
Nadie pueda hacerlos retroceder.
Llamó a la Víbora, al Dragón y al Toro Alado,
Al Gran León, al Perro-Loco al Hombre-Escorpión.
Poderosos Demonios rabiosos. Serpientes con Plumas,
el Hombre-Caballo,
Con armas que desconocen el perdón.
Intrépidos en la Batalla,
Encantados con los hechizos de magia antigua,
...A Once de esta especie creó.
Y KINGU fue el Líder de los Esbirros

En el Tercer Pórtico N1NNGHIZHIDDA le quitó las Joyas, Las Joyas que tenía
alrededor del cuello cogió, E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, Guardián del Pórtico, me has quitado mi Tercera Joya?
Y el Guardián del Pórtico contestó:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del
Tiempo,
Los Decretos de la Llama de KUTU.

Atravesad el Tercer Pórtico.

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

Atravesad el Cuarto Pórtico.

En el Quinto Pórtico NINNGHIZHIDDA le quitó las Joyas,
El Cinturón de Joyas alrededor de su cintura cogió.
E ISTHAR preguntó:

¿Por qué, Observador de la Entrada Prohibida, me has quitado mi Quinta Joya?

Y el Observador respondió:

Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del
Tiempo.

Las Reglas de la Llama de KUTU.

Atravesad el Quinto Pórtico.

En el Sexto Pórtico

NINNGHIZHII)DA quitó las Joyas,

Las Joyas alrededor de sus muñecas.

Y las Joyas que rodeaban sus tobillos cogió,

E ISHTAR preguntó:

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

Y NINNKIGAL respondió:

Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del
Tiempo.

Los Decretos de la Llama de KUTU.

Atravesad el Sexto Pórtico.

En el Séptimo Pórtico

NINNGHIZHIDDA quitó las Joyas

Las Túnicas Enjoyadas de ISHTAR cogió,

E JSHTAR, sin protección, sin seguridad,

ISHTAR, sin talismán o amuleto, preguntó:

¿Por qué, Mensajero de los Antiguos, me has quitado mi Séptima Joya?

y el Mensajero de los Antiguos replicó

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

Atravesad el Séptimo Pórtico y contemplad el Mundo

Subterráneo.

ISHTAR había descendido a la Tierra de KUR,

A las Profundidades de CUTHA había bajado.

Habiendo perdido sus Siete Talismanes de los Mundos Superiores.

Habiendo perdido sus Siete Poderes de la Tierra de los Vivos,

Sin Comida de Vida o Agua de Vida,

Apareció ante ERESHKIGAL, Señora de la Muerte.

ERESHKIGAL gritó ante su presencia.

ISHTAR levantó Su Brazo.

ERESHKIGAL invocó a NAMMTAR.

El Mago NAMMTAR,

Con estas palabras le habló:

¡Ve! ¡Aprésala!

¡Sujétala a la Oscuridad!

¡Encadénala en el Mar debajo de los Mares!

¡Lanza contra ella a los Siete ANNUNNAKI!

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

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

Y los ANNUNNAKI, Terribles Jueces,
Siete Señores del Mundo Subterráneo,
La rodearon:

Los Dioses sin Rostro de ABSU,
Ellos la miraron,
La observaron con el Ojo de la Muerte,
Con la Mirada de la Muerte

La mataron

Y la colgaron como un cadáver en la estaca

Y los sesenta demonios desgarraron sus miembros de los costados todos,

Sus ojos de su cabeza,

Sus orejas de su cráneo.

ERESHKIGAL se regocijó.

El ciego AZAG-THOTH se regocijó.

IAK SAKKAK se regocijó.

ISHNIGGARAB se regocijó.

KUTULU se regocijó.

Los MASKIM alabaron a la Reina de la Muerte.

Los GIGIM alabaron a ERESHKIGAL, Reina de la Muerte.

Y los Dioses Mayores quedaron dominados por el temor.

Nuestro Padre, ENKI,

Señor de la Magia,

Al recibir noticias de NINSHUBUR,

Sirviente de ISHTAR,

Se entera del Sueño de ISHTAR

En la Casa de la Muerte.

De cómo GANZIR ha sido abierto,

Cómo el Rostro del Abismo

Abrió sus fauces

Y se tragó a la Reina del Cielo,

Reina del Sol Naciente.

Y ENKI invocó la presencia de arcilla,

Y ENKI invocó la presencia del viento.

Y de la arcilla y del viento

ENKI creó a dos Elementales.

Creó al KURGARRU, Espíritu de la Tierra,

Y creó al KALATURRU, Espíritu de los Mares.

Al KURGARRU le dio la Comida de la Vidas.
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 ios 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,
ISTHAR 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,
Atraviése 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 M

El siguiente es el Texto de URILIA, el Libro del Gusano. Contiene las fórmulas con las cuales los Destruyores 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 ser 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.

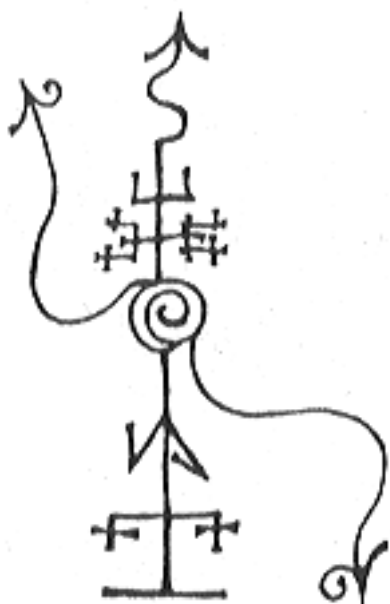
El Señor de las Abominaciones es HUMWAWA de los Vientos del Sur, cuyo rostro es un amasijo de las entrañas de animales y hom-bres. Su aliento es el hedor del estiércol, y ningún incienso puede desterrar el olor del lugar donde ha estado HUMWAWA. Es el Angel Oscuro de toda lo excretado, y de todo lo ácido. 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.

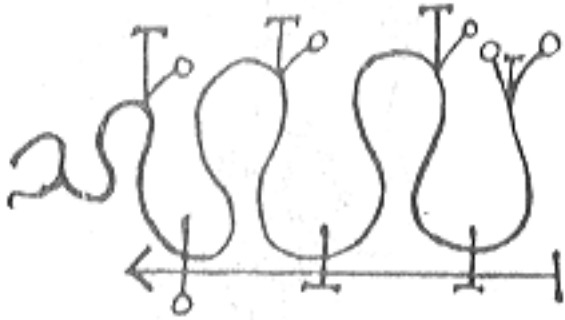
Y éste es el Signo de PAZUZU, por el que está obligado a venir:



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



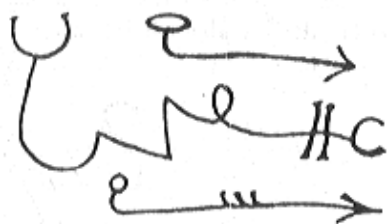
Y los LALASSU pueden ser llamarlos, los que acosan los lugares del Hombre, buscando también convertirse en un Hombre, pero no se les debe hablar, si no se quiere que el Sacerdote se vea inundado por la locura y se convierta en un

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:

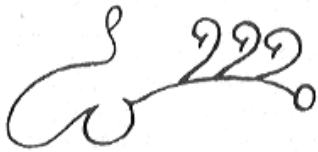


Y sabed que el MINU de ENKI es poderoso contra ellos, y contra todas las Operaciones de carácter Demoníaco, y con él se pueden eliminar algunas de ellas. Por lo tanto, siempre ha de estar oculto.

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 silos 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

y oscuros. El Juicio de la

Verdad

El Padre del Sin Padre SHAMMASH

Se ha retirado a su cámara.

¡Oh, Antiguos!

¡Dioses de la Noche!

¡AZABUA!

¡IAK SAKKAK!

¡KUTULU!

¡NINNGHIZHIDDA!

¡Oh, Brillante, GIBIL!

¡Oh, Guerrero, IRRÁ!

¡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 todas las cosas, pero que las Esencias de los Dioses Mayores están en todas las cosas que viven, lo cual os será de gran ayuda cuando llegue el momento. Recordad el ARRA, en especial cuando tratéis con Aquellos de Fuego, pues sólo respetan eso, ninguna otra cosa más. Recordad mantener pura la Luna. Guardaos de los Cultos de Muerte, que son el Culto del Perro, el Culto del Dragón y el Culto del Macho 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 verdad que los Perros Durmientes Duermen. ¿Y qué crimen he cometido? ¿A qué Dios Desconocido he ofendido? ¿Qué cosa prohibida he comido? ¿Qué cosa prohibida he bebido? ¡Mi sufrimiento! ¡Es Siete! ¡Es Siete veces Siete! ¡Oh, Dioses! ¡No rechacéis a vuestro sirviente!

Recordad al Hombre Escorpión que mora en las Montañas. Fue creado hace mucho por TIAMAT para luchar contra los Dioses Mayo-res, pero Ellos le permitieron

permanecer bajo las Montañas. Pero así como nos ha engañado en una ocasión, puede volver a hacerlo de nuevo. Sin embargo, llamadlo si hay, algo sobre el Exterior que 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.

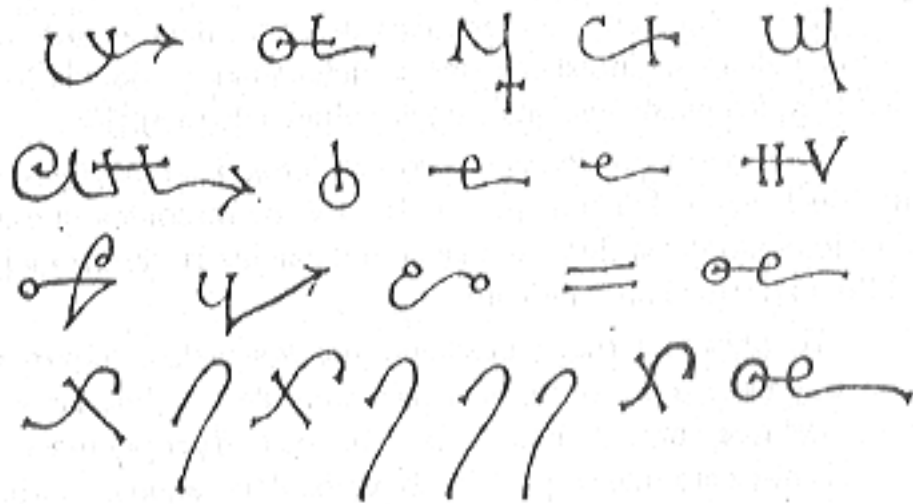
Y los he oído llamar todos los Nombres de los Antiguos, con orgullo, durante Sus Ritos. Y he visto la sangre derramada sobre la tierra Y la danza frenética y los gritos terribles mientras aullaban a sus Dioses para que aparecieran y los ayudaran en sus misterios. Y los he visto convertir los mismos rayos 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 sublevación de los Antiguos con poderosos Hechizos. Pero muchos caerán ante los del Exterior en ese momento.

Vigilad bien las Estrellas. Pues cuando se vean cometas 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.

Si 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 disfrutaban 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)