

EDITADO POR SIMÓN

EL NECRONOMICON

LIBRO DE HECHIZOS

Compañero del Libro de los Cincuenta Nombres

TRADUCIDO AL ESPAÑOL POR

PABLO BARRERA
PRIMA MINORIS LORD KORGON

*Dedico este trabajo a mi Esposa, Mariela Brítez,
que decidió tomar el camino angosto
de salvar las tradiciones,
y calma mi natural irritación
por la displicencia del mundo,
con sus ojos puros.*

PROLOGO DEL TRADUCTOR

Lo que van a leer en estas páginas, es *Canon dentro de la Doctrina Unificada*. No hay mejor libro que un mago pueda traducir, sobre todo para otros, dado que las virtudes contenidas en esta parte del mítico NECRONOMICON, le abrirá la puerta al neófito a poderes mágicos realmente ancestrales y efectivos.

Siendo SIMÓN un autor anónimo, este volumen, se hará disponible de forma gratuita de forma permanente, dado que el trabajo de este servidor ha sido adaptar la versión facsímil original disponible en Internet en Ingles, en un español moderno de Latinoamérica. Sin embargo, es solo la puerta de entrada al LIBER ZONEI 237, donde se expande este pequeño grimorio en formas de operación de Magia K Anunnaki, altamente avanzadas.

El trabajo realizado, permitió ordenar el texto en una fuente más confortable, evitar las confusiones producidas por la falta de división de sellos y nombres, de forma ordenada, que hacen del texto original, una incomodidad técnica de lectura. Por otra parte, las traducciones disponibles por allí, si bien algunas, poseen buen diseño, se nota la mano permanente de traductores por Software. En este caso, se utilizó el Software SDL Trados ®, que es de carácter profesional, y pocas intervenciones de motores de traducción, para evitar una traducción fallida, de mala calidad y que desalienta su lectura.

Sin embargo, está siendo la primera versión oficial de mi traducción personal del NECRONOMICON, debo decir que habrá versiones periódicas con textos adicionales, enlaces a otros textos y a mediano plazo una concordancia de espíritus, para poder dividirlos en tareas comunes, o características afines. Pero esa es la labor de amor del LIBER ZONEI 237, de pronta aparición en el mundo. Volviendo al NECRONOMICON DE SIMÓN LIBRO DE HECHIZOS, todo el crédito debe ser dado a Lovecraft, Crowley, Kenneth Grant, y todos aquellos Magos Typhonianos, que, durante la última parte del siglo XX, permitiendo registrar en pequeños libros y magazines de revistas, muchas de las técnicas que hoy leerán en estas páginas.

Dejo en tus manos, la responsabilidad de hacerte cargo de tu propia existencia.

Aquí tienes el poder que tanto pediste a los cielos y al infierno...

¡Los Dioses no han olvidado!, ¡porque mi voz los ha hecho recordar!

Ahora, ¡o Hijo e Hija del Hombre!, toma el sendero de los Dioses.

¡Espíritus de la Tierra!, Recuerden!

¡Espíritus del Cielo, Recuerden sus votos para con la humanidad!

—

Pablo Barrera

Ciudad de Capiatá, Paraguay. Julio 21, 2019

TEXTO ORIGINAL TRADUCIDO

INTRODUCCION

La Iglesia donde todo comenzó ya no existe. Como todo lo demás en este caso bizarro, que ha estado haciendo historia en silencio, y que en los últimos cuatro años se ha retirado silenciosamente en la bruma de la memoria. Simón ha sido un monje, un sacerdote, luego un Abad y finalmente un Obispo consagrado de esta Iglesia Oriental, siendo ordenada incluso antes que termine El Secundario. Proveniente de una familia eslava (sus abuelos escaparon del Imperio Austrohúngaro) adquirió un amplio conocimiento, de varias lenguas extranjeras, incluyendo el Francés, español, italiano, Eslavo, griego, latín y aun el Chino Mandarín.

Esta habilidad, lo habilito a comunicarse con personas de diferentes razas y nacionalidades, y también sondear los misterios de la religión y la Magia K en los antiguos manuscritos y libros de cuero desgastado de tierras, ya olvidadas. Como un joven sacerdote, se encuentra siendo llamado para realizar exorcismos, de la familia de etnias pobres de las, a veces sórdidos y peligrosas vecindades de New York City, donde estaba su Parroquia. Enfrento al mal muchas veces en esta vida, y combatió con el mismísimo Diablo en persona, en sus muchos disfraces. Sin embargo, Él no estaba preparado, aun por la repentina aparición del NECRONOMICON, esa nublada tarde, en la primavera de 1972.

Aún no habían hecho historia, esos dos monjes renegados que, sin querer, hicieron posible que SIMON fuera uno de los primeros seres humanos que realmente poseen el notorio Libro de Hechizos en sus manos. Pero lo hicieron.

Poco después, los titulares del New York Times, El Christian Science Monitor y otros diarios en todo el país, proclamaron la horrible verdad. Sus dos hermanos monjes habían sido arrestados por cometer el mayor robo de libros raros, de la historia de los Estados Unidos. Pocos conocían el verdadero valor, de sus mal habidas posesiones. La caja corroída, que contenía cientos de páginas de manuscritos, escrito con una mano grande, en cursiva, en lengua griega.

Eran solo uno de los cientos y cientos más, que habían robado en los Estados Unidos y Canadá. Los dos monjes, eventualmente, llegaron a cumplir tiempo en una prisión federal por su ofensa. Y Simón se quedaría con la tarea de descifrar lo que parecía ser un antiguo libro de hechizos que data del siglo noveno, después de Cristo.

L.K Barnes había sido estudiante en la universidad de Colorado cuando comenzó a pintar las extrañas obras de paisajes alienígenas que se han convertido en su sello distintivo a todos los que lo conocen ahora. Hace años, había fantaseado con encontrar el temido NECRONOMICON en una antigua librería de libros usados, siendo muchas de sus pinturas y esculturas, son de temas inspirados en su voraz lectura de la obra de Lovecraft. De alguna manera, sabía que el libro tenía que existir. En algún lugar, en alguna forma.

De alguna forma, Él sabía que no era una mera fantasía de Lovecraft, la sola idea de tal libro tenía un poder por derecho propio. Entonces, un día en 1977, un amigo, a quien solo podemos identificar por sus iniciales B.A.K., lo llevó a la librería Mágica Childe en Manhattan.

Era justo la clase de exótico y extraño lugar, donde uno esperaría encontrar el NECRONOMICON, olvidado en un estante. Bromeando, le pregunto al propietario, Herman Slater, si eso era el caso;

"Por supuesto", respondió, y sacó el manuscrito traducido de Simón de detrás del mostrador. Aquí esta

El resto, como ellos dicen, es historia

Luchando contra todos los casi imposibles pronósticos, la primera edición del NECRONOMICON fue publicada en diciembre de 1977 Amigos y socios de negocios, le dijeron tanto a Simón como a su nuevo socio, L.K. Barnes, que el proyecto estaba condenado al fracaso. Que era demasiado caro Que jamás se vendería Y que ellos estarían estancados con un maldito libro de la Magia K, por el resto de sus vidas. Fue demostrada su equivocación En un año, la primera edición se vendió, aun cuando fue distribuido por cincuenta dólares la copia En menos de un año, la igualmente cara segunda edición, fue vendida y una tercera edición fue impresa recién en 1981. Se vendieron los derechos de los libros, y se ha hablado de los derechos de cinematografía para la historia del NECRONOMICON.

Pero el surgimiento de NECRONOMICON ha generado una generación completa de imitaciones desde 1977. El brillante artista y creador de los sets para la película Alien, H.R. Giger, ha salido con su propio NECRONOMICON; una serie de pinturas de versión libre, de los conceptos subterráneos de H.P.

Lovecraft, quien popularizo el libro en la década del 20, y del 30 por medio de sus cuentos cortos y novelas, describiendo al NECRONOMICON como el más blasfemo y

siniestro libro de hechizos que el mundo haya conocido (una actitud sin dudas, basada en la mala interpretación los verdaderos orígenes del libro y su propósito). El autor británico, Colin Wilson, colaboro en un fino tomo publicado en 1978, conteniendo especulaciones, concernientes a la existencia del NECRONOMICON. Stephen Skinner, lo menciono en su introducción del Diccionario Enoquiano, y Francis King lo menciono en su introducción al Armadel, una reimpresión de un libro de hechizos de la Edad Media. Un revisor de la revista Fate Magazine advirtió a sus lectores contra el posible mal uso del Libro, ya que podría implicar graves peligros para la salud. (¿mental, psíquica, o espiritual?), y, de hecho, gran parte de la leyenda del Libro se refiere a la fórmula para la invocación de poderes oscuros de debajo de la tierra o más allá del velo de las estrellas.

Sin embargo, estas mismas fuerzas en realidad no son más que las capacidades psíquicas de la humanidad olvidadas desde hace mucho tiempo, retenido durante millones de años desde que el primer ser humano caminó por la tierra y se comunicó íntimamente con los poderes de la naturaleza, los cielos y el reino animal. Estas fuerzas son los restos de los antiguos dioses adorados por la civilización occidental registrada más antigua: Los Sumerios, una raza que desapareció misteriosamente de la faz de la tierra hace unos cuatro mil años atrás.

El Editor y los Publicistas del NECRONOMICON esperan, con este volumen, presentar una pequeña guía para el uso de los hechizos del libro, que habilitaría a cualquier persona, a simplemente elegir uno de ellos, y utilizarlos sin temor o riesgos. Los hechizos concernientes a los Cincuenta Nombres del Dios Sumerio Marduk fueron elegidos por su llamado Universal a las necesidades básicas y deseos de cada ser humano; Amor, Riqueza, Paz Mental, Protección contra enemigos, y Sabiduría, estarían entre estos.

El Editor ha sentido, que los beneficios derivados del uso de

estos hechizos no deben estar restringidos a aquellos que tienen tiempo y los antecedentes académicos necesarios para seguir el complejo sistema de forma completa hasta su fin, un proceso que le tomaría a la mayoría de las personas un año en realizar apropiadamente. En su lugar, en las siguientes páginas, un método simple de usar los nombres, palabras y sellos de Marduk, han sido descritos y demostrados, para que cualquier persona pueda seguir el proceso fácilmente y con éxito.

Esto significa *TU*

Hemos recibido muchas cartas de personas que quedaron impresionadas con nuestra publicación del NECRONOMICON, pero solo para aquellos, que encuentran que el lenguaje arcano y las instrucciones y diagramas misteriosos son un poco confusos, y nos piden que lo simplifiquemos para que puedan penetrar en los hechizos y cambiar sus vidas sin causar daño psíquico.

Por lo tanto, consideramos que es nuestra responsabilidad presentar este libro como una respuesta a esas cartas y a esas solicitudes de un método simple y ordenado para usar las antiguas y asombrosas fuerzas de NECRONOMICON para obtener sabiduría, poder, amor y protección en estos tiempos turbulentos.

Así, le instamos a no demorar, el uso de los hechizos que constituyen la mitad de este informe.

No hay razón para que usted se deba sentar y esperar para que alguien más lo haga por usted, y que le digan que funciono de maravillas, cuan maravillosos son los resultados, y cuan rápido tus deseos se pueden volver realidad.

Esta es su oportunidad de decidir que finalmente, hoy, vas a asumir la Responsabilidad completa y total de su vida y felicidad; que el tiempo para el dolor, el miedo, la duda y la confusión han terminado; de ahora en adelante, eres tu propio amo/a con la ayuda de los maleficios del increíble NECRONOMICON.

ESTOS HECHIZOS, fueron usados por los místicos de la antigua Sumeria, una misteriosa civilización que floreció en lo que hoy es conocido como Iraq, más de dos mil años antes del nacimiento de Cristo. Nadie sabe quiénes fueron los Sumerios realmente, o de donde vinieron~ Algunos dicen que vinieron de las partes más oscuras de África, donde fueron gente nómada.

Entonces, de repente, en menos de cien años, se convirtieron en una sociedad agrícola en toda la regla con ciudades y granjas y hermosos templos que alcanzaron los cielos.

Dieron crédito por su despertar, a un ser extraño que vino a ellos desde el mar, vistiendo un traje de buceo, y quién les enseñó escritura, ciencia, agricultura, arquitectura y, por supuesto, Magia K casi en una noche, los Sumerios se volvieron un pueblo Trabajando con el sistema del NECRONOMICON, en los templos de siete pisos, se convirtieron en la más cultural y en una poderosa potencia en el Medio Oriente.

En este su sistema de Magia K, que ha sido retenido en el NECRONOMICON. Ahora luego de, literalmente, miles de años, este secreto Sistema místico para ganar poder, amor y éxito, está disponible para todos.

Por supuesto, los hechizos originales estaban en su propio

idioma Sumerio, pero gracias al equipo de traductores que trabajo con Simón en el descifrado del manuscrito, podemos ahora entender de que trataban los hechizos y como trabajar con ellos apropiadamente en Ingles, (Ahora al español).

Pero, para trabajar apropiadamente, algunas palabras sumerias fueron mantenidas, porque son conocidas “palabras de poder”. Una “palabra de poder”, es una palabra que contiene poder en si misma; en su misma pronunciación y en los sonidos que la componen.

No pueden ser cambiadas, o mucho de su poder se perdería para siempre. Por lo tanto, hemos conservado las palabras de poder originales del Sumerio, en su estado original, con los sonidos intactos. Algunos de estas palabras, pueden parecer difíciles de pronunciar al principio, pero tómallo con calma, y esto derivara en mucho beneficio.

Estas son las palabras una vez habladas hace miles de años atrás en los templos Sumerios, para convocar fuerzas cósmicas de tal calibre, que la mente ciertamente se resiste a tratar de imaginar los rituales que acompañaban a las palabras de poder en esos días. Por ende, tomate tu tiempo y el esfuerzo de aprender correctamente la manera de pronunciar las palabras que tú quieres usar. Los esfuerzos, serán pagados con creces, cuando emplees realmente tu ritual.

PASOS OPERATIVOS PARA LOS RITUALES DEL NECRONOMICON DE SIMON

PASO 1

Una vez que hayas encontrado el hechizo que deseas usar de los siguientes sellos y descripciones, haz una copia del sello en papel blanco y nuevo, con tinta negra. Puedes hacer el sello tan grande o pequeño como desees. Mantenlos en lugar seguro, una vez que lo hayas usado, y nunca, en ninguna circunstancia, dejes que otras personas lo miren, antes o después que lo hayas usado. Es solo para tus ojos.

PASO 2

Elige una tarde tranquila y un lugar donde no seas molestado durante tu ritual. El mejor momento, es a las tres de la mañana, cuando las distracciones (tanto naturales como psíquicas), están en su más baja intensidad. Ten tu sello listo enfrente de ti. Enciende dos velas, y colócale a cada lado del sello sobre la mesa o escritorio. Si te parece bien, enciende una varita de incienso. Pino o Sándalo es el mejor, o cedro. La luna debe estar en creciente, pero en casos de emergencia esto no es necesario. Funcionará en todo momento. Cuando todo haya sido arreglado para el ritual, siéntate por unos minutos a pensar sobre el objetivo que deseas alcanzar.

PASO 3

Mientras miras intensamente al sello que has hecho, que es la única cosa que tu podrás ver, inspira profundo tres veces, suavemente, uno a la vez. Concéntrate en el objetivo al mismo tiempo, viéndolo como una imagen si es posible. Una imagen tuya sentado/a sobre una pila de dinero, con tus brazos alrededor de tu ser amado, o dentro de un círculo protector. Entonces, suavemente levanta tus ojos, sin levantar tu cabeza a los cielos y di, lento y suavemente:

ZI KIA KANPA,

ZI ANNA KANPA

ZI DINGIR KIA KANPA,

ZI DINGIR ANNA KANPA

Escúchame, o Tu (*Aquí insertas el NOMBRE del espíritu que estas invocando*)

Ven a mí por los poderes de la palabra (*Aquí insertas LA PALABRA DE PODER, del Espíritu que estas invocando*)

¡Y contesta mi Pedido Urgente!

ZI KIA KANPA

ZI ANNA KANPA

PASO 4

Entonces, suavemente vuelve tu mirada al sello en frente de ti, y mira fijamente al dibujo, y al mismo tiempo forma una idea mental clara del fin que estas tratando de alcanzar.

No le prestes atención a ningún sentimiento extraño o misterioso que puedas experimentar en este momento. Esto es común con esta clase de rituales, y no hay causa para alarmarse. Es importante, que no rompas la concentración por cualquier propósito cualesquiera, por ende, ignora sonidos raros y sensaciones que podrían acompañar la realización del cualquiera de estos rituales. Son simples intentos de debilitar o entidades psíquicas poco evolucionadas para desviar el ritual. No son merecedores de tu atención.

PASO 5

Cuando hayan pasado unos breves momentos de esta manera, y sientes que tu concentración decrece, entonces cierra el ritual con la siguiente oración

ZI DINGIR KIA KANPA,

ZI DINGIR ANNA KANPA

¡Espíritu de la Tierra, Recuerda!

¡Espíritu de los Cielos, Recuerda!

Inspira profundamente tres veces más, entonces párate (si estabas sentado), y camina varios pasos alrededor de la habitación, mirando a los objetos que podría haber ahí: muebles, pinturas, etc. Y toca alguno de esos objetos. Esto sirve a dos propósitos, uno: esto ayuda a solidificar tu cuerpo astral, si el ritual precedente causo hipersensibilidad a las vibraciones en tránsito, haciéndote débil y vulnerable, y dos: distrae a la mente consciente sobre los procesos inconsciente básicos que el ritual ha disparado. Ahora, regresa a la mesa en donde el sello está ubicado.

PASO 6

Toma el sello que has hecho y cúbrelo, y guárdalo, o ponlo lejos en otro lugar, donde nadie lo vea. El sello ha sido cargado, de una manera sutil, y ahora no puede ser usado con ningún otro propósito que no sea para lo que fue consagrado en tu ritual. No debes usar el mismo sello para diferentes objetivos, a pesar, de que podrás usarlo dos veces para el mismo objetivo, en caso de que desees repetir el ritual a la siguiente noche. Es recomendable no repetirlo por más de tres noches consecutivas, por razones que serían complicadas de explicar aquí.

Apaga las velas y colócalas en un lugar en el que puedas encontrarlo fácilmente para tu próximo ritual. Pueden ser usadas nuevamente para cualquier ritual, pero NUNCA debe ser usada para iluminar la habitación. Una vez usadas en un ritual del NECRONOMICON, no pueden ser usadas con otro propósito, que un ritual similar del NECRONOMICON No uses estas velas para otros rituales (esto significa, de otros libros de hechizos) o por cualquier otro propósito mundano.

Debes tomarte estos rituales muy seriamente, y tratar a las herramientas que usas en el ritual con el mismo respeto que un carpintero tiene por su sierra y su martillo, o un plomero por su llave inglesa, o un sacerdote por su Biblia.

De cierta manera, usando estos rituales, te vuelves una suerte de sacerdote o sacerdotisa, dado que te has unido a una selecta orden de iniciados, que han estado practicando estos rituales y similares, desde el comienzo de la historia registrada.

PASO 7 (OPCIONAL)

La mayoría de nuestros lectores y estudiantes, han encontrado enormemente útil, mantener un registro escrito de todos los rituales que realizan, para acceder fácilmente a los resultados obtenidos, usando un ritual en particular. Pueden mensurar cuanto tiempo tardara en funcionar, el ritual de un hechizo en particular, y también pueden refrescar la memoria en el futuro, contando todos los éxitos que han disfrutado usando el NECRONOMICON.

La primera vez que un ritual funciona, creerás que es una coincidencia. Luego, cuando el tiempo pasa más y más y tus hechizos funcionan, con resultados fenomenales, es bueno ir hacia atrás y revisar tu diario de magia k, para darte cuenta cuan equivocado estabas sobre las coincidencias, y para probarte a ti mismo una vez y para siempre que **¿¡SI!, ¡LA MAGIA K FUNCIONA!**

ANTES que vayas a los nombres, unas pequeñas palabras de información importantes.

Acorde a la mitología Sumeria, Marduk era el Dios que derroto a los Antiguos, antes de la creación de la materia, como la conocemos. Contra El en batalla, estaba la fiera TIAMAT, KINGU y AZAG-TOTH Una vez que destruyo a esos demonios, Creo el universo de la carne de TIAMAT, y a la humanidad de la sangre de KINGU mezclada con su propio aliento.

Recorrerás estos nombres en la descripción de los Cincuenta Nombres, los cuales eran títulos dados a Marduk por los Dioses Ancianos, luego que el los ayudo a derrotar a los Antiguos. Es no, es más, que la historia bíblica de la guerra en el cielo y la caída de Lucifer, y, de hecho, esto fue registrado por los Sumerios, mucho antes que de que

existiera una religión judía, dado que los Sumerios fueron la primera civilización en el Medio Oriente, y sus libros sagrados y leyendas se volvieron la base de mucho de lo que leemos en el Antiguo Testamento.

La Torre de Babel, por ejemplo, es probablemente el Zigurat (o templo) de Babilonia, que fue originalmente una ciudad Sumeria antes de que fuera tomada por las hordas Asirias. Muchos de los nombres, no tienen palabras. En ese caso, usa los Cincuenta Nombres dados en la sección titulada “Una Guía para los Hechizos”

El sello especial para cada nombre es dado en la lista.

Los sellos serán encontrados en el NECRONOMICON DE SIMON, “El Libro de los Cincuenta Nombres”

LOS CINCUENTA NOMBRES DE MARDUK



El Primer Nombre es MARDUK

Señor de Señores, Amo de los Magos. Su nombre no debe ser llamado, excepto en casos donde ningún otro nombre funcionara, es la más terrible responsabilidad hacerlo.

La palabra de su llamado es DUGGA;

El primer nombre de MARDUK solo debe ser usado cuando tu vida está bajo amenaza. No es sabio usarlo en cualquier otra ocasión, de forma liviana. Hacer esto, hará que los demás sellos se vuelvan inútiles, porque MARDUK te abandonaría a tu suerte.



El Segundo Nombre es MARUKKA

Conoce todas las cosas, desde el comienzo del mundo. Conoce todos los secretos, sean estos humanos o divinos, y es muy difícil invocarlo. El Sacerdote no debe invocarlo, a menos que sea de corazón puro y espíritu, porque este espíritu sabrá tus pensamientos más profundos.

Esta advertencia, debe ser tomada en serio, por supuesto. Puede ser útil en una situación de emergencia, cuando el conocimiento de alguna cosa secreta es lo suficientemente importante como arriesgar la vida, sin embargo, un periodo de purificación debe ser observado a cualquier grado, después que el espíritu es invocado. No hay palabra para este espíritu Debe ser invocado por la fuerza de tu deseo.



El Tercer Nombre es MARUTUKKU

Maestro en las Artes de la Protección, encadenó al Dios Loco en la batalla. Encerró a los Antiguos en las Cuevas detrás de los Portales Posee la ESTRELLA ARRA.

La cual debe ser usada especialmente, cuando se realizan rituales en donde hay peligro, como la invocación de fuerzas demoniacas. La ESTRELLA ARRA, es un pentagrama de cinco puntas, y es el símbolo de protección universal. Protege el Alma, así como también, el cuerpo.



El Cuarto Nombre es BARASHAKUSHU

Hacedor de Milagros El más amable de los Cincuenta, y el más benefactor.

La Palabra usada en su llamado es BAALDURU;

Puede ser usado en casos desesperados, cuando parece que todo el mundo está contra ti, o un ser querido. Cuando la desesperación alcanza su mayor profundidad, y el frío constriñe tu alma, llama con fuerza a BARASHAKUSHU con toda tu energía y esperanza, y tu oración será contestada en maneras que no podrás imaginarte.



El Quinto Nombre es LUGGALDIMERANKIA

Puso ORDEN en el CAOS Enderezó las aguas Comandante de Legiones de Demonios del Viento, que lucharon contra los Antiguos TIAMAT, al lado de MARDUK KURIOS

La palabra de poder usada en su llamado es BANUTUKKU

Este sello ha sido probado útil, cuando la confusión ha tomado el control de la mente, y no hay manera de encontrarle solución al desastre dentro de una vida.

Para agudizar tu percepción de un problema, y para descubrir una respuesta escondida, una que has estado buscando constantemente, llama a este espíritu y una nube se levantara de tu corazón y mente, y la solución a un problema importante, se revelara en toda su simplicidad.



El Sexto Nombre es NARILUGGALDIMMERANKIA

El vigilante de los IGIGI y de los ANUNNAKI Sub comandante de los Demonios del Viento Pondrá en fuga a cualquier mago que te persiga, y al enemigo del Rabisu. Nada puede pasar en el Mundo Superior o el Mundo Inferior sin su conocimiento.

Su palabra de poder es BANRABISHU

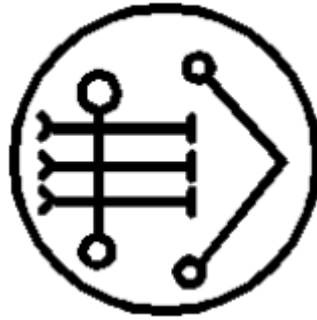
Un buen espíritu para evitar los sentimientos de agitación e irritación, así como los sentimientos de temor que a veces se presentan en las primeras horas de la mañana, cuando te sientes perdido y solo. **La mera pronunciación de la palabra BANRABISHU** en esos momentos de emociones negativas. Debe ser dicho con ímpetu y fuerza, en las cuatro direcciones cardinales.



El Séptimo Nombre es ASARULUDU

Portador de la Espada Flamígera, supervisa la Competencia de los Vigilantes, por pedido de los Dioses Ancianos. El asegura la más perfecta seguridad, especialmente en tareas peligrosas, emprendido a instancias de los Dioses Astrales, **su palabra de poder es BANMASKIM**

Como el Ángel del Genesis, este espíritu protege lugares, hogar o templos, de ataques psíquicos y mágicos negativos. Como el sexto espíritu, la mera pronunciación de su palabra de poder BANMASKIM es suficiente para dispersar influencias hostiles, cuando es gritado a los cuatro cuartos. Maskim y Rabisu son los nombres de los antiguos demonios sumerios.

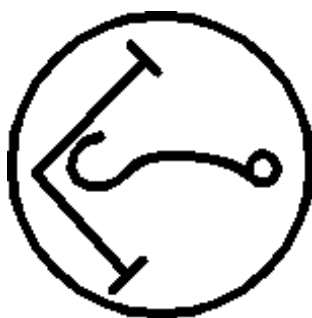


El Octavo Nombre es NAMTILLAKU

Un Señor sumamente secreto y poderoso, tiene el conocimiento de resucitar a los muertos y conversar con los espíritus del Abismo, sin el conocimiento de su Reina. No hay alma que pasa a la Muerte, de la que él no esté al tanto.

Su palabra de poder es BANUTUKUKUTUKKU

Similar al Dios Yama de los tibetanos, o El Barón Samedi del culto Vudu, este espíritu tiene el poder de ver más allá del velo que separa a los vivos de los muertos, y puede revelar secretos que han sido llevados a la tumba.

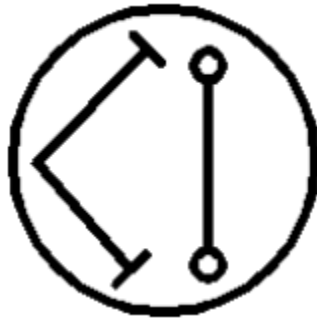


El Noveno Nombre es NAMRU

Suministra sabiduría y conocimiento en todas las cosas. Da excelente consejo y enseña la ciencia de los metales.

Su Palabra de Poder es BAKAKALAMU

Un lector nos escribió y dijo: Si bien soy excelente en la mayoría de mis materias (Un colegio de la Costa Este de los Estados Unidos), Soy un burro en ciencia. Esto sucedía cuando obtuve una copia de tu NECRONOMICON, y mis ojos se posaron sobre el sello de NAMRU Hice mi pedido a NAMRU, la noche anterior de un examen de medio término de Química, y lleve el sello a la clase. Aprobé el examen, y jamás pensé que podría llegar ni siquiera a 35, en un asombroso 85. De pronto, pareció que entendía el asunto por primera vez en mi vida.



El Décimo Nombre es ASARU

Esta Potencia, posee conocimiento de todas las plantas y árboles, y puede hacer crecer frutos maravillosos en lugares desérticos, y ninguna zona es un desperdicio para él.

Él es el verdadero protector del Generoso Su Palabra de Poder es BAALPRIKU.

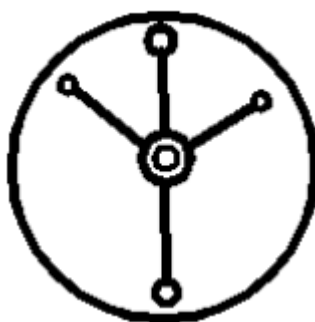
La aplicación de los poderes de este Espíritu es más que obvia. Puede ser usado por una simple flor de ventana, o una granja entera, para protegerse contra la plaga y la sequía, y para asegurar una cosecha abundante.



El Décimo Primer Nombre es ASARUALIM

Posee Sabiduría Secreta, y brilla como una Luz en las zonas oscuras, forzando a los que viven allí, a dar buenas explicaciones de su existencia y conocimiento. Da excelente consejo en TODAS LAS COSAS Su palabra de poder es BARRMARATU

Para aquellos que experimenta con el Arte de la Necromancia, o que están envueltos en Espiritualidad, Santería, Vudú, Macumba o cualquier otra clase de arte, donde la principal comunicación es con espíritus invisibles y dioses, este Espíritu es un probador y medidor de su verdad. Puede proteger de ser engañado por espíritus negativos o ingobernables, o por aquellos que te buscaran para convencerte, de que están en comunicación con esas fuerzas, cuando en realidad no es así. Cuando es grabado en metal y usado sobre la persona en presencia de engaño, el metal tiende a ponerse caliente al tacto.



El Décimo Segundo Nombre es ASARUALIMNUNNA

Esta es la Potencia que Preside sobre armaduras de todo tipo, y es excelente conoedor en materia militar, siendo la avanzada del ejército de MARDUK en Batalla. Puede proveer de un ejército completamente armado en tres días.

Su Palabra de Poder es BANATATU

Un Suboficial de Policía de nuestra zona, no sale a ninguna parte a patrullar sin el sello de este espíritu cocido en su ropa.



El Décimo Tercer Nombre es TUTU

Silencia la angustia y da alegría al triste y a los corazones rotos. Un Nombre más que beneficioso, Protector de los caseros y caseras, su Palabra de Poder es DIRRIGUGIM

La tristeza, algunas veces, puede ser una pesada carga y una emoción negativa que devora nuestro cuerpo y alma, tan seguro como una enfermedad. A menudo, un solo cambio de perspectiva es necesario para calmar a las almas temblorosas.

Una palabra amable, un oído que escucha, una inteligencia comprensiva, la mano del amigo Aquellos que invocan a este Espíritu, encuentran una paz indecible, que desciende a sus almas y enciende sus espíritus, para que puedan volver al mundo de los vivos con un sentido de alivio y fe renovada en ellos mismos y el mundo. Puede ser invocado para ayudar a un amigo en problemas, así como también darte a ti mismo, el muy necesitado sentido de la alegría y del bienestar.

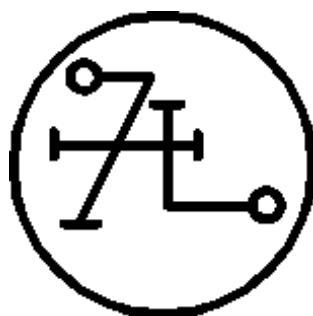


El Décimo Cuarto Nombre es ZIUKKINNA

Da Conocimiento excelente concerniente al movimiento de las estrellas, y su significado, en el cual los Caldeos poseían el mismo conocimiento en abundancia.

Su Palabra de Poder es GIBBILANNU

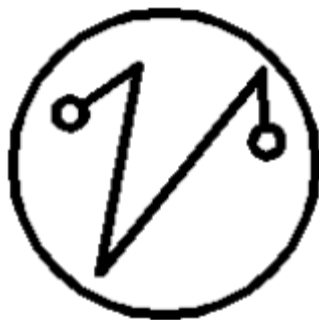
Un Espíritu de Patronazgo para astrólogos y astrónomos, y una buena ayuda para aquellos que leen el SAGRADO TAROT también. Las habilidades psíquicas de los astrólogos que trabajan con ZIUKKINNA en sus operaciones, se verán grandemente expandida.



El Décimo Quinto Nombre es ZIKU

Esta Potencia trae consigo todo tipo de riquezas, y pueden decir donde un tesoro está escondido. Conocedor de los Secretos de la Tierra Su Palabra de Poder es GIGGIMAGANPA

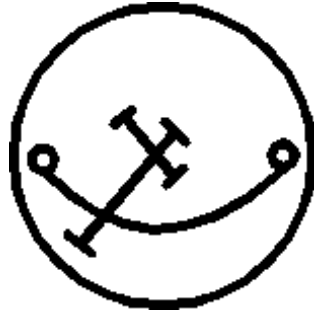
Aunque muy a menudo, los escolásticos atribuyen significado metafórico a los poderes descritos en hechizos espirituales, ZIKU, ha sido conocido por ambas modalidades, tanto literal como metafórico. Una lectora que ha usado ZIKU antes, no ha dicho que luego de invocarlo, ella encontró un billete de diez dólares en la calle. Esto fue solo el comienzo A la semana siguiente, Ella encontró en su ático una estampilla de una valiosa colección que ella vendió a un comprador interesado. ¿Un “tesoro escondido”?



El Décimo Sexto Nombre es AGAKU

Esta Potencia puede dar vida al que ya está muerto, pero por un periodo de tiempo corto. Él es el Señor del AMULETO y el TALISMAN Su Palabra de Poder es MASHGARZANNA

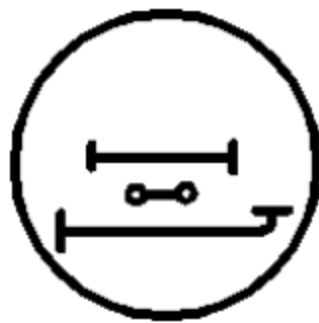
Algunas explicaciones son necesarias, para entender todas las implicancias de AGAKU Insuflar vida en objetos muertos, es una especialización de esos Magos que lidian con la MAGIA K TALISMANICA En este ARTE, un dibujo o un gravado de cierto símbolo oculto, que representa el objetivo que se desea alcanzar (por dar un ejemplo extremo, dibujar un símbolo del dólar en un pedazo de papel, para representar riqueza) [Este “talismán” debe ser consagrado y darle “vida” que es la fuerza de vida y verdadera voluntad del mago transmitido al talismán. AGAKU puede ayudar al Mago en ciernes, ayudándolo a transferir de mejor manera la fuerza de vida al talismán



El Décimo Séptimo Nombre es TUKU

Señor de la Magia Funesta, Vendedor de los Antiguos por medio de la MAGIA K, le dio el hechizo a MARDUK KURIOS, el más fiero enemigo. Su Palaba de Poder es MASHSHAMMASHTI

Hay ocasiones donde sentimos que alguien más, está practicando Magia K contra nosotros. La sensación es difícil de describir para cualquiera, pero ahora sabemos cuándo sucede. Si estás seguro de que cierta Magia K está siendo usada contra ti, que un hechizo ha sido lanzado o una maldición en tu dirección, entonces el nombre y el sello de este espíritu repelerá al malhechor tan seguro como si el Arcángel Miguel hubiera sido invocado para derrotar a Lucifer del cielo. Un dispersivo de protección de lo más potente.



El Décimo Octavo Nombre es SHAZU

Conoce los pensamientos de aquellos que están lejos, también aquellos de la vecindad. Nada es enterrado en el suelo, o arrojado al agua, sin que esta Potencia este al tanto. Su Palabra de Poder es MASHSHANANNA

Puede asistir al mago a desarrollar poderes de telepatía y magia de Cartas, también como habilidades especiales de adivinación (decir pasado y futuro, como también el presente, eventos a través del uso de cartas del TAROT, El I Ching, o cualquier de los miles de métodos en uso, desde que comenzó el tiempo)



El Décimo Noveno Nombre es ZISI

Reconciliador de enemigos, silenciador de críticas, entre dos personas o dos naciones, o aun, es dicho, entre dos mundos. La esencia de la Paz es en realidad dulce para esta Potencia, siendo su palabra de poder MASHINANNA

La función de este Espíritu es obvia, por la descripción de arriba. Puede resolver una pelea de pareja, una disputa conyugal, una demanda o incluso problemas mayores. Los cincuenta nombres de MARDUK son de la Batalla original que dividió al universo entre el Bien y el Mal, por ende, las fuerzas que ellos representan son primordiales, y permiten escuchar un tiempo pasado de la historia registrada, antes de la memoria colectiva de la humanidad.



El Vigésimo Nombre es SUHRIM

Busca a los adoradores de los Antiguos, donde sea que estén. El Sacerdote que lo envía a una asignación lo hace a un riesgo terrible, porque SUHRIM mata fácilmente, y sin pensarlo. Su Palabra de Poder es MASSHANGERGAL

No haremos comentario de lo supra citado.

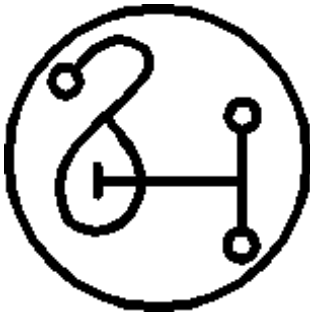


El Vigésimo Primer Nombre es SUHGURIM

Como SUHRIM antes, el enemigo que no puede ser apaciguado. Descubre a los enemigos del Sacerdote con facilidad, pero debe ser prudente en no matarlos si el Sacerdote no lo desea. Su Palabra de Poder es MASHSHADAR

Nuevamente, nos rehusamos a comentar, pero solo decir que usar tanto a SUHRIM o SUHGURIM, así como ZHRIM y ZHGURIM debajo, es un acto peligroso de, quizás, dudosa moralidad.

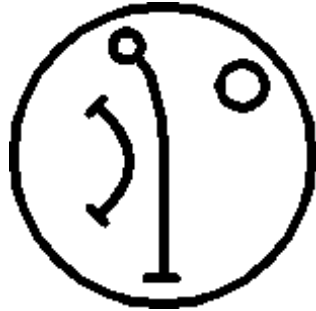
La MAGIA K ha trabajado duro en esta tradición.



El Vigésimo Segundo Espiritu es ZAHRIM.

Asesino a diez mil de las Hordas en Batalla Un Guerrero sobre todo los Guerreros Puede destruir a un ejército entero si el Sacerdote lo desea. Su Palaba de Poder es MASHSHAGARANNU

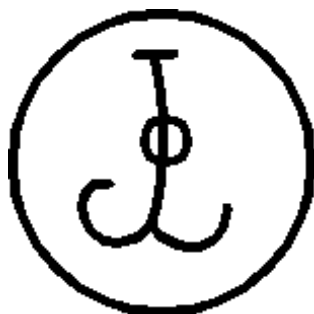
Vea la página previa



El Vigésimo Tercer Nombre es ZAHGURIM

Como ZHRIM, el más terrible oponente Es dicho que ZAHGURIM mata lentamente, de la forma más contranatural Desconozco, porque jamás invoque a este espíritu. Este es TU riesgo Su Palabra de Poder es MASHTISHADDU

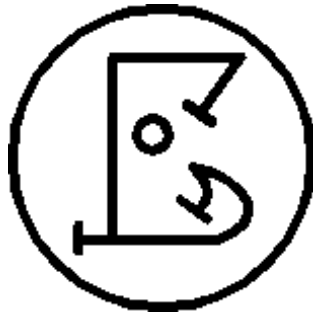
¿Ok?



El Vigésimo Tercer Nombre es ENBILULU

Esta Potencia puede buscar en el agua, en la polvareda de un desierto o en las cimas de las montañas Conoce los secretos del Agua y el cauce de los ríos debajo de la tierra. Un espíritu muy útil Su Palaba de Poder es BANATATU

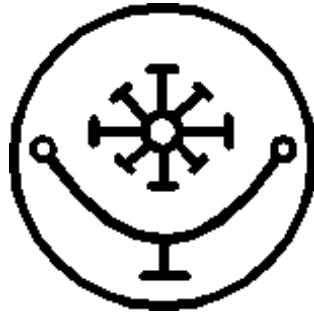
Para la irrigación, para la sequía, y la radiestesia, El “MAS UTIL”



El Vigésimo Quinto Nombre es EPADUN

Es el Señor de Toda la Irrigación, y puede traer Agua de un lugar lejano a tus pies. Posee conocimiento de la más sutil geometría de la tierra, y conocimiento de todas las tierras donde el Agua puede ser encontrada en abundancia. Su Palabra de Poder es EYUNGINAKANPA

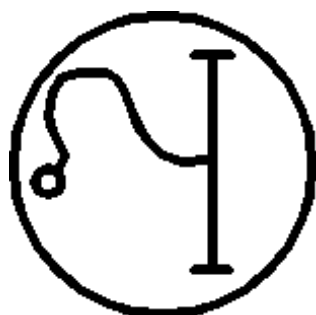
El uso de EPADUN es obvia, en las oraciones precedentes. El agua se ha vuelto, un recurso escaso en algunas áreas de la tierra, y radiestesistas, son a menudo llamados para que ayuden a localizar recursos de agua bajo el suelo. Cuanto más poderoso ellos serían con el conocimiento del poder del NECRONOMICON, y el Espíritu Sumerio llamado EPADUN



El Vigésimo Sexto Nombre es ENBILULUGUGAL

Es la Potencia que preside sobre todo crecimiento, y todo lo que crece Da conocimiento de cultivos, y puede suministrar a una ciudad hambrienta con comida por trece meses y una luna La Potencia más Noble Su Palabra de Poder es
AGGHA

Los científicos pronostican una hambruna mundial en veinte años.



El Vigésimo Séptimo Nombre es HEGAL

Como la Potencia anteriormente mencionada, Es el Maestro en las Artes de Sembrar y la Agricultura Otorga ricas cosechas Posee el conocimiento de los metales de la tierra, y del arado Su Palabra de Poder es BURDISHU

Un místico consumado nos escribe para decir que otra habilidad de este Espíritu también se encuentra en el ámbito de la reproducción sexual en las personas, y afirma que HEGAL puede revelar secretos relacionados con la sexualidad humana y la fertilidad, vinculando HEGAL con el Espíritu Semítico HAGIEL, un Espíritu del planeta venus.



El Vigésimo Octavo Nombre es SIRSIR

El Destructor de TIAMAT, odiado por los Antiguos,
Maestro sobre la Serpiente, Enemigo de KUTULU El
Señor más Poderoso Su Palabra de Poder es
APIRIKUBABADAZUZUKANPA.

Una aplicación secreta de este Espíritu tiene que ver con el
celibato y el aprovechamiento de la necesidad sexual de un
mayor poder mágico, como se hace en algunas tradiciones
occidentales y orientales ocultas.



El Vigésimo Noveno Nombre es MALAH

Recorre la espalda del gusano y la corta en dos. Señor de la Bravura y el Coraje, da estas cualidades al Sacerdote que lo desee, o a otros que el Sacerdote decida Su Palabra de Poder es BACHACHADUGG

Una de las características principales de los sobrevivientes es un sentido interno de coraje frente a probabilidades casi imposibles.

Muy a menudo, todo lo que se interpone entre nosotros y el éxito es la valentía de hacer lo correcto.

Autoconfianza no viene de nacimiento Debe ser aprendida MALAH, puede ayudar, el uso del sello y el nombre actúa en días, algunos dicen en minutos, para instilar un sentimiento estimulante de superioridad. Uno se siente igual a cualquier tarea, no importa cuando dura o prohibida



El Trigésimo Nombre es GIL

El suministrador de semillas. El Amado de ISHTAR, su Poder es misterioso y bastante antiguo. Hace que la cebada crezca y que las mujeres den a luz. Hace potente al impotente Su Palabra de Poder es AGGABAL

No es necesario ningún comentario adicional



El Trigésimo Primer nombre es GILMA

Fundador de ciudades, Poseedor del Conocimiento de la Arquitectura, por el cual se construyeron los templos legendarios de UR; El creador de todo lo que es permanente y nunca se mueve. Su Palabra de Poder es AKABAL

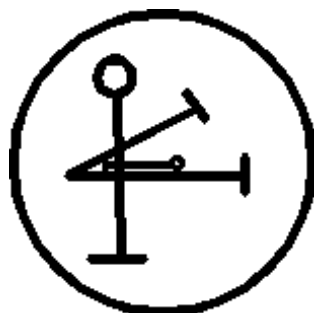
También revela la estructura oculta en todas las cosas, desde la molécula o átomo más diminuta hasta el sistema solar, galaxia, universo. Puede mostrarle el patrón de cualquier evento u objeto, puede revelar el triángulo amoroso y el triángulo dorado de los geos metristas. Ayuda a los estudiantes de la universidad con la misma facilidad que los niños en una clase de jardín de infantes que estudian los nombres de los colores.



El Trigésimo Segundo Nombre es AGILMA

El que trae la lluvia Hace que lleguen las suaves lluvias, o cause grandes tormentas y truenos, similares pueden destruir ejércitos y ciudades y cultivos. Su Palabra de Poder es MASHSHAYEGURRA.

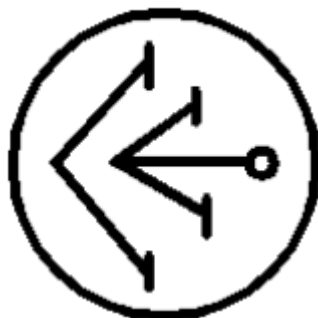
El suministro de agua potable se está transformando en un problema creciente en varios países. Muchos Magos han hecho su fortuna simplemente con la habilidad de proveer lluvia a ciudades secas o a tierras de cultivo. Otro Espíritu cuya utilidad se hará más y más evidente a medida que pasen los próximos años.



El Trigésimo Tercer Nombre es ZULUM

Conoce donde plantar y cuando plantar. Da excelente consejo en todas las formas de negocio y comercio. Protege al hombre de comerciantes malignos
Su Palabra de Poder es ABBABAAL

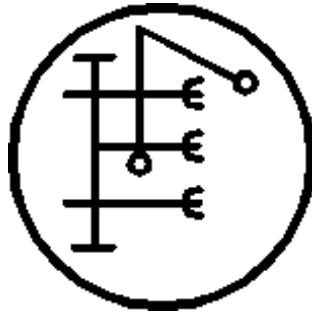
Ciertamente una Potencia práctica, las habilidades de ZULUM varían de ayudar a una persona a sembrar y dar plantas saludables, hasta aconsejar a una persona en el gerenciamiento de una corporación multinacional Puede proteger su tienda u hogar contra estafadores o fraudes. Invoque a diario cuando esté involucrado en un trato comercial particularmente importante o pegajoso con personas en las que no confía particularmente.



El Trigésimo Cuarto Nombre es MUMMU

El poder otorgado a MARDUK, para dar forma al universo de la carne de TIAMAT Otorga conocimientos, respecto a la condición de la vida antes de la creación, y de la naturaleza de las estructuras de los cuatro pilares, donde el cielo descansa. Su Palabra de Poder es ALALALABAAAL

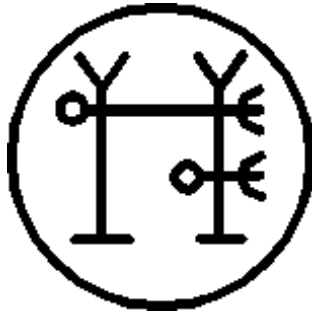
Antes que existiera Materia, acorde con ciertos místicos, había solo Energía Este espíritu es invocado para impartir conocimiento de este fuego cósmico y divino al aspirante a Mago K



El Trigésimo Quinto Nombre es ZULUMMAR

Da enorme fuerza, de diez hombres a uno. Descartó la parte de TIAMAT que se convertiría en el Cielo de la parte que se convertiría en la Tierra. Su Palabra de Poder es ANNDARABAAL.

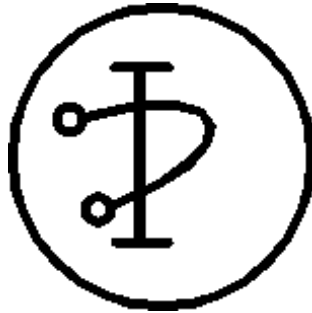
La evocación continua de este espíritu sobre un periodo de varias semanas incrementara la vitalidad y el vigor al débil y enfermizo. Agregará brillo a la salud y la fuerza de los fuertes.



El Trigésimo Sexto Nombre es LUGALABDUBUR

Destructor de los Dioses de TIAMAT Vencedor de sus Hordas Encadeno a KUTULU en el Abismo Lucho contra AZAG-THOTH con habilidad Gran defensor y atacante Su Palabra de Poder es AGNIBAAL

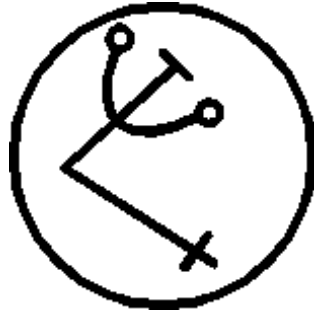
Un Espíritu para aumentar el sentido de sí mismo, o la confianza y la seguridad en sí mismo, trabajando para acelerar las reacciones, físicas y mentales, que determinan nuestro comportamiento. Da la agilidad de un tirador y la agudeza de un jugador de ajedrez. También es muy bueno generalmente, para defensa contra ataques mágicos.



El Trigésimo Séptimo Nombre es PAGALGUENNA.

Poseer de una Infinita Inteligencia, determina la naturaleza de las cosas aun no realizadas, y de los espíritus aun no creados, y conoce la fuerza de los Dioses Su Palabra de Poder es ARRABABAAL.

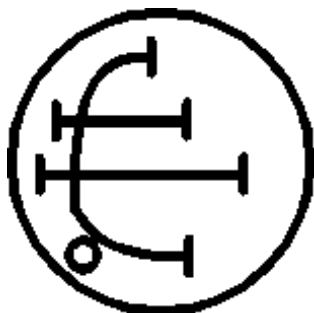
Un Espíritu Arcano, sin dudas podrá revelarte a ti la sabiduría de tomar ciertos cursos de acción en tu vida o negocios o asuntos personales. Puede mostrarte, donde, cierto plan de acción puede llevarte, si sigues a través del camino que te definiste previamente.



El Trigésimo Octavo Nombre es LUGALDURMAH.

Señor de los Lugares Elevados, Vigilante de los cielos y de todo lo que viaja en él. Nada atraviesa el elemento estrellado, sin que esta Potencia sea consciente. Su Palabra de Poder es ARATAAGARBAL

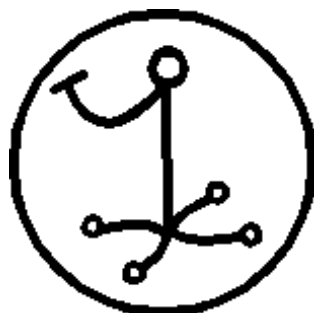
Aumenta la conciencia psíquica, aun en aquellos que afirman que no tienen clarividencia. Entrena a la mente para captar señales subconscientes de otros, advertencias de precognición. Bueno para los astrólogos y adivinos, o para invocar antes de ir a ver a un lector o astrólogo para asegurar una lectura verdadera.



El Trigésimo Noveno Nombre es ARANUNNA

Dador de Sabiduría, consejero de nuestro Padre, ENKI, Concedor del Pacto Mágico y de las Leyes y de la Naturaleza de los Portales Su Palabra de Poder es ARAMANNGI.

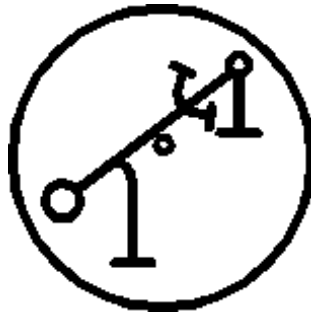
El Pacto Mágico describe la incómoda tregua que existe entre las fuerzas del Bien y del Mal, o, si se quiere, los Antiguos y los Dioses Ancianos, ambas formas de vida alienígenas que de alguna manera contribuyeron al nacimiento de la raza humana y que ahora compite por la superioridad sobre nosotros. Los Portales, se refieren al proceso de autoiniciación contenida en el NECRONOMICON Esta es una útil Guía Espiritual, en aquellos que están envueltos en alguna forma de autoiniciación oculta, algunas veces ARANUNNA actúa como Maestro.



El Cuadragésimo es DUMUDUKU

Poseedor del Bastón de Lapis Lapislázuli, Conocedor del Nombre Secreto y el Número Secreto. No debería revelar esto a ustedes, pero puedo hablar de otras cosas, igualmente maravillosas. Su Palabra de Poder es ARATAGIGI

Una Fuerza asombrosa, difícil de invocar. De poco uso práctico, en apariencia, excepto que las “otras cosas, igualmente maravillosas” pueden ser algunas veces sumamente útiles. No lo intente, hasta que hayas dominado al menos dos o doce de los otros. Una vez invocado, DUMUDUKU, es difícil de contener por mucho tiempo.



El Cuadragésimo Primer Nombre es LUGALANNA

La Potencia del más Anciano de los Ancianos, posee el conocimiento secreto del mundo, cuando los Antiguos y los Ancianos fueron UNO. Conoce la esencia de los Antigua y donde pueden ser encontrados. Su Palabra de Poder es BALDIKHU.

Incrementa tu propio poder, especialmente con habilidad mágica. Asiste a la persona a encontrar su propia voluntad, un paso más que necesario, en volverse competente en toda la MAGIA K También tiene la extraña habilidad de ayudarte a recordar tus vidas pasadas y otras encarnaciones.

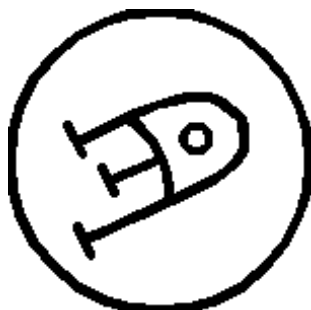


El Cuadragésimo Segundo Nombre es LUGALUGGA.

Conoce la Esencia de todos los Espíritus, de los Muertos y los No Nacidos, los Estelares y Terrestres, los Espíritus del Aire y los Espíritus del Viento también. Las cosas de las que te hable te harán crecer en sabiduría. Su Palabra de Poder es ZIDUR.

Permite trabajar la MAGIA K con mayor facilidad y velocidad, pero también para adivinar la verdad en cualquier situación, para sentir la realidad, detrás de los falsos frentes del comportamiento personal en otras personas, para saber de inmediato cuándo se le está engañando o cuando otros están engañándose a sí mismos.

Para el mago, este Espíritu brinda excelente información sobre el arte de la magia, y la mejor forma de convocar a los espíritus.



El Cuadragésimo Tercer Nombre es IRKINGU

Este es el Poder que capturó al comandante de las fuerzas de los Antiguos, KINGU, Poderoso Demonio, para que MARDUK pueda tomarlo y, con su sangre, crear la Raza de los Hombres y sellar el Pacto.

Su Palabra de Poder es BARERIMU.

Este Espíritu puede también dar conocimiento, sobre vidas pasadas y encarnaciones, porque estuvo ahí, en el tiempo de la creación de la raza humana, y conoce sus orígenes por medio de la Sangre y como el demonio KINGU fue capturado. Cuando invoque este Espíritu, medite por un momento en silencio antes de cerrar el círculo, mientras observa una superficie lisa y pulida como un espejo o una bola de cristal, y surgirán varias imágenes que le dirán lo que desea saber.



El Cuadragésimo Cuarto Nombre es KINMA

Juez y Señor de los Dioses, quien su nombre hace temblar en temor. Para que los Dioses no se equivoquen, este Poder fue otorgado para supervisar sus actividades, en caso de que sean legales y dentro de la naturaleza del Pacto, porque los Dioses son olvidadizos y están muy lejos. Su Palabra de Poder es ENGAIGAL

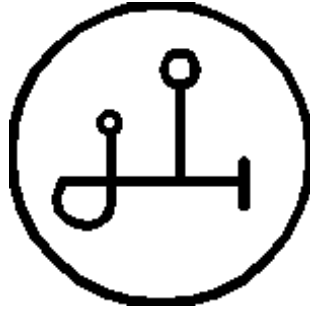
Cuando todo lo demás falla, cuando tus oraciones e invocaciones se quedan en nada, cuando parece que Dios te ha olvidado y te ha abandonado a tu suerte, cuando la situación parece desesperada y no hay posibilidad de mejorar, llama a KINMA con todo tu corazón, mente y alma. Vacíate de temor y soledad en su presencia, y él llevará tu mensaje hasta el trono de los mismos Dioses.



El Cuadragésimo Quinto Nombre es ESIZKUR.

Este Espíritu posee el conocimiento de la duración de la vida cualquier persona, aun el de las plantas, de los demonios y los dioses. El mide todas las cosas, y conoce el espacio entre ellas. Su Palabra de Poder es NENIGEGAL.

Sobre este Espíritu puede que no hablemos. Él puede ser invocado a tu discreción, en caso de encontrar dicha información deseable o necesaria. Sin embargo, debo aconsejarle, de alguien experimentado en estas materias. No preguntes a ESIZKUR saber la largura de tu vida. A menos que estés preparado para lidiar con dicha información en una forma útil y productiva.



El Cuadragésimo Sexto Nombre es GIBIL

A esta Potencia se le ha dado el Reino del Fuego y la Forja. Mantiene la punta afilada de la Espada y la Lanza, y da entendimiento en el trabajo de los metales. También levanta el Relámpago que viene de la Tierra y hace que las Espadas aparezcan en el Cielo. Su Palabra de Poder es BAALAGNITARRA

Según la enseñanza esotérica, este Espíritu inicia al mago en los procesos de autoconocimiento, refinando aquellos componentes básicos de nosotros mismos que permanecen secretos incluso para nosotros, o se revelan a través del costoso proceso de la psicoterapia y el análisis. Le ayuda a comprender por qué es víctima de pasiones e impulsos que no puede controlar y cómo, finalmente, controlarlos. Para el estudiante serio, merece la Pena involucrarse en invocarlo.



El Cuadragésimo Séptimo Nombre es ADDU.

Levanta tormentas que llenan todo el cielo y hace que las Estrellas tiemblen, y hasta los Mismos Portales del IGIGI se sacudan en su lugar. Puede llenar el cielo con su brillo, aun en la hora más oscura de la noche. Su Palabra de Poder es KAKODAMMU.

A veces es demasiado difícil lidiar con una situación que involucra muchas circunstancias atenuantes, los sentimientos personales de varias personas, que pueden confundirse, por ejemplo. La invocación de ADDU puede disipar la confusión y los sentimientos problemáticos y ayudar a despejar el aire de una manera rápida y dramática. En casos extremos, ADDU puede cambiar bruscamente la situación completa para mejorar, al lanzar un factor aleatorio de rápido movimiento, en el patrón que hace que todo cambie y disipe la energía dañina.



El Cuadragésimo Octavo Nombre es ASHARRU.

Conocedor de los caminos traicioneros. Da Inteligencia sobre el Futuro y también de las cosas pasadas. Pone a los Dioses en su curso y ciclos determinados Su Palabra de Poder es BAXTANDABAL.

Da información, pero no responde a comandos Un Excelente Espíritu para invocar antes de realizar una lectura de cartas, o hacer cualquier pregunta sobre el futuro. Tiene una forma extraña de llegar al corazón de cualquier asunto que se le presente.



El Cuadragésimo Noveno Nombre es NEBIRU

Este es el Espíritu de la Puerta de Marduk Maneja todas las cosas a su manera, y mueve los cruces de las estrellas siguiendo la moda conocida por los caldeos. Su Palabra de Poder es DIRGIRGIRI.

Para ser invocado cuando sienta la necesidad de orden y patrón en su vida, o de alguien más. Cuando se desea o necesita una sensación de seguridad, de comodidad y bienestar y de paz.



El Quincuagésimo es NINNUAM.

Esta es LA POTENCIA DE MARDUK, COMO SEÑOR DE TODO LO QUE ES, JUEZ DE JUECES, DECISOR DE DECISIONES, EL, QUE DETERMINA LAS LEYES Y EL REINO DE LOS REYES Él no puede ser llamado, salvo en la destrucción de una ciudad o la muerte de un rey. Su Palabra de Poder es GASHDIG.

Esta Advertencia debe ser observada escrupulosamente. Sin embargo, también puede entenderse que 'Rey' significa, además de los jefes de estado y monarcas, ejecutivos de corporaciones y líderes religiosos.

PALABRAS FINALES

Ya ha estado intrigado y desconcertado por los extraños contenidos del antiguo e impresionante texto oculto, y puede que se esté preguntando qué posibilidades tiene guardadas para ti, EL NECRONOMICON. ¿Funciona Realmente?

Lejos de ridiculizar una actitud tan escéptica, podría decirles, que es la única actitud que se debe tomar con respecto a cualquier servicio o libro de texto oculto. Vivimos en una era científica, la era del viaje espacial y la energía nuclear, de ingeniería genética y robots, de calculadoras de bolsillo y computadoras de hogar. Y, en medio de todo este logro tecnológico, aparece como un fantasma del pasado de Eldritch, el NECRONOMICON. En la era de pulsar botones desde terminales elegantes en salas de computadoras estériles y con aire acondicionado, viene un libro de encantamientos y

exorcismo Entre los técnicos, programadores e ingenieros con gafas, distraídos, se encuentra la figura austera y ligeramente aterradora del árabe loco. La yuxtaposición es increíble. ¿Qué significa? ¿Que presagia?

Aún no ha sido posible dar a la computadora el don de pensar. Desde la calculadora de mano más primitiva hasta la consolidación masiva de centros de investigación de todo el mundo, todo lo que la computadora puede hacer es computar. Las personas son las únicas máquinas que son capaces de pensar, de creatividad, de arte y de amor. Lo que nos diferencia de las computadoras es lo que nos atrae hacia EL NECRONOMICON, ya que habla de nuestro espíritu, y habla de los peligros que nuestro espíritu puede enfrentar al intentar desatar fuerzas no deseadas, cósmicas, sobre nuestro planeta y nosotros mismos.

No tienes que creer en la religión de los sumerios para obrar los milagros de NECRONOMICON, porque fue la magia de NECRONOMICON la que dio origen a la religión de Sumeria. Tu solamente debes creer en ti mismo. Dale oportunidad, esa parte de ti que sabes que es mejor que cualquier máquina, cualquier transbordador espacial y computadora, la oportunidad de tener éxito donde otros han fallado.

No simplemente creas en el NECRONOMICON Inténtalo No una vez, sino varias veces. Dale una batería de pruebas completamente científica.

Luego siéntate y disfruta el espectáculo

Buena Cacería.

*No te detengas, por lo tanto,
Al oscuro y espléndido mundo,
En donde continuamente lees una profundidad sin fe
Y Hades envuelto en nubes,
Deleitándose en Imágenes ininteligibles,
Precipitado, sinuoso,
Un abismo negro,
siempre en movimiento
Siempre exponiendo un cuerpo poco luminoso
Sin forma y vacío*

Los Oráculos de los Caldeos - Zoroastro.

Zi Kia Kanpa
Zi Anna Kanpa
Zi Dinguir Kia Kanpa
Zi Dinguir Anna Kanpa

**OH! MARDVK KVRIOS HE CUMPLIDO MI PALABRA!
RECUERDA PUES, ¡TU VOTO PARA CONMIGO!**

**LE HE DADO AL MUNDO LA PRIMICIA, DE LO QUE
VENDRÁ
MAS SI ME SIGUES, NUEVA URUK SE LEVANTARA**

Y LA PUERTA DE INANNA, ¡ASTAROTH E ISHTAR!

**I KUMME KAVAKAWE
I KUMME KORGONEL
LAMAH! ¡LILITH! AIMA! BARBELLO!
ETURGAH! SABUSH! NAJAMAGJ! ¡BAAL ZEBUB!**