

**Dedicação**

**No Centenário da Natividade do  
Poeta**

**ALEISTER CROWLEY  
1875-1975**

**Para a Glória Menor de Cthulhi**

## **AGRADECIMENTOS**

O EDITOR gostaria de agradecer a todas as pessoas cuja cooperação e dedicação a horrores indizíveis tornaram este livro possível. Primeiro, nossos agradecimentos vão para aquele monge sem nome que nos presenteou com os originais, que desde então desapareceu. Segundo, para aquela equipe de tradutores em constante mudança que realizou uma tarefa muito desagradável e muitas vezes dolorosa. Celms, Sra. N. Papaspyrou, Sr. Peter Levenda, Sr. X. e Sr. Y. Terceiro, à Sra. J. McNally, cujo profundo conhecimento e entendimento do folclore da Arte ajudou o Editor a assumir uma perspectiva adequada em relação a esta Obra. Quarto, ao Sr. J. Birnbaum que auxiliou em algumas das pesquisas práticas preliminares sobre os poderes do Livro e seus perigos. Quinto, ao Sr. LK Barnes, que ousou tentar a ira terrível dos Antigos, levantando horrores sobrenaturais indizíveis, ao apoiar a publicação deste tratado arcano. Sexto, a todos aqueles pagãos e amigos da Arte pacientes que esperaram, e esperaram pela eventual publicação deste tomo com a respiração suspensa... e algo no fogão. Sétimo, e talvez o mais importante, a Herman Slater da Magickal Childe (nee Warlock Shop), cujo encorajamento constante e eterna reclamação foram materiais para a conclusão desta Obra.

E, finalmente, ao Demônio PERDURABO, sem cuja ajuda a apresentação deste Livro teria sido impossível.

# ÍNDICE

## *INTRODUÇÃO*

Ensaio introdutório

Notas Prefaciais

Quadro de comparações

Material suplementar para 777

Notas sobre Pronúncia

Os Feitiços (Traduzido)

Palavras e frases sumérias comuns em inglês

Uma palavra sobre o manuscrito original

Banimentos

Bibliografia e lista de leitura sugerida

## *O NECRONOMICON*

O Testemunho do Árabe Louco  
Dos Zonei e Seus Atributos

O Livro da Entrada e do Andar

Os Encantamentos dos Portões

A Conjuração do Deus do Fogo

A Conjuração do Observador

O texto MAKLU

O Livro do Chamado

O Livro dos Cinquenta Nomes

O texto MAGAN

O texto URILIA

O Testemunho do Árabe Louco, a Segunda Parte

## **PREFÁCIO À SEGUNDA EDIÇÃO**

HÁ TRÊS indivíduos importantes que devem dividir o crédito pela recepção surpreendentemente boa que o NECRONOMICON tem desfrutado nos últimos dois anos desde sua publicação. LK Barnes foi atraído para a livraria Magickal Childe em Manhattan um dia por uma forma-pensamento encarnada a que podemos nos referir apenas por suas iniciais, BAK. Ambos estavam em busca de alguma diversão casual da versão ligeiramente distorcida da disseminação de inteligência sobrenatural que geralmente acontecia nessas instalações. LK Barnes, editor deste tomo, provavelmente se arrependeu de ter posto os pés ou tentáculos dentro daqueles recintos úmidos, pois o enlouquecido

o proprietário daquela instituição começou a agitar diante de si a cópia manuscrita deste livro, garantindo assim sua alma para sempre a serviço dos Deuses Anciões.

Nem preciso dizer que LK - um peregrino de longa data na busca pelo NECRONOMICON genuíno que ele sabia, desde a infância, que realmente existia - ficou adequadamente impressionado. Chocado, na verdade. Ele pediu para ver a personalidade duvidosa que assumiu a responsabilidade pela edição e pelo trabalho de pesquisa geral que foi feito no volume.

Este indivíduo exótico, chamado Simon, apareceu de repente um dia nos aposentos de LK Barnes vestido com uma boina, um terno de algum material escuro e fibroso, e uma pasta que continha - além de correspondências de várias embaixadas dos Bálcãs e uma fotografia do caça F-104 sendo encaixotado para embarque para Luxemburgo - material adicional sobre o NECRONOMICON que provava sua boa-fé. Também naquela reunião estava o terceiro membro da Trindade Profana, James Wasserman do Studio 31 que - de acordo com um líder de culto sul-americano - morreu durante o último ano, mas que foi capaz com a assistência da Pedra dos Sábios e algumas das fórmulas neste livro, de continuar com seus negócios como um homem vivo.

Com o manuscrito de Simon, a visão oculta e os escrúpulos estéticos de Barnes, e a experiência de produção e o trabalho incansável de Wasserman, o abominado NECRONOMICON começou a tomar forma e a primeira edição chegou às bancas em 22 de dezembro de 1977 - a antiga festa pagã de Yule, o solstício de inverno.

No entanto, não sem uma série de ocorrências bizarras que mais de uma vez ameaçaram as vidas, a sanidade e os corpos astrais dos três indivíduos mais profundamente envolvidos.

Jim Wasserman foi submetido ao que podemos vagamente chamar de atividade "poltergeist" durante o tempo em que trabalhou nos aspectos de produção e design do livro. Uma sala que, para certos propósitos repugnantes, era sempre mantida trancada foi encontrada um dia aberta - por dentro. No mesmo prédio, logo abaixo de seu loft, os tipógrafos foram atacados por enxames de ratos. A descoberta de um pequeno ídolo hindu que havia sido perdido sinalizou o fim da praga, e os ratos desapareceram.

Simon geralmente vive com medo de sua vida, por razões que nem sempre têm a ver com o NECRONOMICON. No entanto, ele tem sido alvo de vigilância constante dos Antigos enquanto eles aguardam um deslize, um único passo em falso, que lhes proporcionará a entrada que tanto desejam neste mundo.

LK Barnes, por outro lado, não teve descanso algum dos sinais e mensagens das inteligências extraterrestres que eram os supervisores e guardiões da publicação do livro. Ele foi atormentado por uma cadeia incessante de eventos numerológicos que ele não pode ignorar. A predominância dos números 13.333.555.666 e outros muito arcanos para serem mencionados fizeram de sua vida uma demonstração (leia-se, demonstração) de padrões de sincronicidade junguiana. Além disso, sua impressão do belo Zodíaco Denderah em cores no primeiro aniversário da publicação do NECRONOMICON em 1978 precipitou uma onda de avistamentos de OVNI's na Austrália e na Nova Zelândia - nos quais um piloto desapareceu.

Ocorrências bizarras e coincidências engraçadas à parte por enquanto, o NECRONOMICON causou mudanças na consciência das pessoas mais intimamente envolvidas com ele, assim como muitos estranhos que simplesmente compraram o livro pelo correio ou em sua livraria. A julgar pelas cartas que recebemos nos últimos dois anos, essas mudanças foram surpreendentes. Muitos descobriram que a magia dos livros funciona, e funciona extremamente bem. Outros, tendo tentado certos rituais, sentiram-se compelidos a se retirar da "cena" oculta por longos períodos de tempo. O simples fato de que os livros eram geralmente considerados como nunca tendo existido - e então descobertos que existiam afinal - é em si uma poderosa influência psíquica. Uma fantasia que se tornou realidade. Um sonho realizado na vida desperta. A busca por uma busca de vida chegou ao fim. O Livro de Feitiços definitivo. O Padrinho dos Grimórios.

Portanto, é com admiração, e com algo parecido com pavor, que dirijo esta segunda edição ao corajoso leitor do NECRONOMICON. A Besta nos disse: "Eu sou o guerreiro Senhor dos Quarenta: os Oitenta se encolhem diante de mim, e são humilhados." (AL, III:46) Esta edição do NECRONOMICON está programada para entrega antecipada em janeiro-fevereiro de 1980, tornando-se possivelmente o primeiro livro oculto dos anos oitenta. Um arauto da desgraça? Ou um prenúncio do destino?

Desde a publicação deste livro em dezembro de 1977, as antigas forças da antiga vitória têm batido e clamado nos Portões. Dezembro de 1977 foi o meio da matança do assassino de calibre, conhecido pela imprensa como o Filho de Sam, que foi motivado - de acordo com relatórios recentes - pela filiação a um culto satânico em Yonkers. Vários meses após a captura de David Berkowitz em 1978, quase mil pessoas se mataram na Guiana sob as ordens de um líder religioso enlouquecido. Vários meses depois disso, o líder de um

Uma seita islâmica mística tomou o poder no Irã e - no momento em que este artigo foi escrito - está convocando uma Guerra Santa contra os Infiéis.

Há evidências de que toda Nova Era testemunha um batismo de fogo. Cristãos e muçulmanos estão se voltando uns contra os outros e contra si mesmos; Israel está novamente em sério perigo; o budismo está sendo erradicado no sudeste da Ásia, assim como foi no Tibete. Os Antigos, Senhores de um tempo antes da memória, estão sendo atraídos pelo cheiro da confusão, pela histeria e pelo ódio mútuo das formas de vida primitivas neste planeta: os seres humanos. A menos que os Portões sejam protegidos contra ataques, a menos que a humanidade desperte tanto para o perigo real quanto para o potencial real de evolução

...

Bem, a visão do Árabe Louco - ancestral dos príncipes muçulmanos que tanto estiveram nas notícias em 1979/1980 - é, certamente, de terror. A descoberta deste livro, no entanto, como a descoberta do ídolo dos tipógrafos, pode ser a chave, o elo em nossa defesa contra o possível Inimigo que nos aguarda, Lá fora. Os eventos dos últimos dois anos nos mostraram que o livro também é um amuleto, um escudo protetor, que guarda os seus das maquinações do mal. Extraterrestres ou elementais primitivos, seres alienígenas ou repressões subconscientes, eles são impotentes contra nós se considerarmos profundamente a mensagem deste livro, e tomarmos o aparente discurso do árabe pelo valor de face pelo que eles são: um aviso, uma arma e uma sabedoria. Com esses três, entramos na Nova Era da Criança Coroada e Conquistadora, Hórus, não em um desleixo em direção a Belém, mas nascido dentro de nós no momento em que conquistamos o medo à espreita em nossas próprias almas.

Nova York, NY  
Dezembro de 1979



## ***"Nosso trabalho é, portanto, historicamente autêntico; a redescoberta da Tradição Suméria." - Aleister Crowley***

# **INTRODUÇÃO**

---

EM MEADOS DA DÉCADA DE 1920, a aproximadamente dois quarteirões de onde ficava a Warlock Shop, em Brooklyn Heights, vivia um homem quieto e recluso, um autor de contos, que eventualmente se divorciou de sua esposa de dois anos e retornou para sua casa de infância em Rhode Island, onde morava com suas duas tias. Nascido em 20 de agosto de 1890, Howard Phillips Lovecraft viria a exercer um impacto no mundo literário que ofusca seus sucessos iniciais com a revista *Weird Tales* em 1923. Ele morreu, tragicamente, aos 46 anos em 15 de março de 1937, vítima de câncer no intestino e da doença de Bright. Embora pessoas de renome como Dashiell Hammett se envolvessem em seu trabalho, antologizando-o para publicação aqui e no exterior, a reputação de um homem geralmente reconhecido como o "Pai do Horror Gótico" não se consolidou realmente até os últimos anos, com a republicação massiva de suas obras por várias editoras, um volume de suas cartas selecionadas e sua biografia. Na edição de julho de 1975 da *The Atlantic Monthly*, apareceu uma história intitulada "There Are More Things", escrita por Jorge Luis Borges, "To the memory of HP Lovecraft". Este gesto de um homem da estatura literária de Borges é certamente uma indicação de que Lovecraft finalmente ascendeu ao seu devido lugar na história da literatura americana, quase quarenta anos após sua morte.

No mesmo ano em que Lovecraft foi publicado nas páginas de *Weird Tales*, outro cavalheiro viu seu nome impresso; mas na imprensa sensacionalista britânica.

NOVAS REVELAÇÕES SINISTRAS DE ALEISTER CROWLEY diziam a primeira página do *Sunday Express*. Tratava-se do testemunho de um dos antigos seguidores do notório mágico (ou, na verdade, da esposa de um de seus seguidores) de que Crowley havia sido responsável pela morte de seu marido, na Abadia de Thelema, em Cefalu, Sicília. A má imprensa, mais a ameaça imaginada de sociedades secretas, finalmente forçaram Mussolini a deportar a Grande Besta da Itália. Histórias de horrores encheram as páginas dos jornais na Inglaterra por semanas e meses: rituais satânicos, missas negras, sacrifícios de animais e até sacrifícios humanos foram relatados - ou descaradamente mentidos. Embora muitas das histórias não fossem verdadeiras ou fossem apenas exageros fantasiosos, uma coisa era certa: Aleister Crowley era um mágico e um membro da Primeira Ordem.

Nascido em 12 de outubro de 1875, na Inglaterra - no mesmo país de Shakespeare - Edward Alexander Crowley cresceu em uma família religiosa fundamentalista rigorosa, membros de uma seita chamada "Plymouth Brethren". A primeira pessoa a chamá-lo por aquele Nome e Número pelo qual ele se tornaria famoso (após a referência no Livro do Apocalipse), "A Besta 666", foi sua mãe, e ele eventualmente levou essa denominação a sério. Ele mudou seu nome para Aleister Crowley enquanto ainda estava em Cambridge, e por esse nome, mais "666", ele nunca ficaria muito tempo fora de catálogo, ou fora dos jornais. Pois ele acreditava ser a encarnação de um deus, um Ancião, o veículo de uma Nova Era da história do Homem, o Aeon de Hórus, deslocando a antiga Era de Osíris. Em 1904, ele recebeu uma mensagem, vinda do que Lovecraft poderia ter chamado de "do espaço", que continha a fórmula para uma Nova Ordem Mundial, um novo sistema de filosofia, ciência, arte e religião, mas essa Nova Ordem tinha que começar com a parte fundamental e denominador comum de todas as quatro: Magia.

Em 1937, ano em que Lovecraft morre, os nazistas baniram as lojas ocultas da Alemanha, notáveis entre elas duas organizações que Crowley supervisionou: a A\A\ e a OTO, a última das quais ele foi eleito chefe na Inglaterra, e a primeira que ele mesmo fundou. Há aqueles que acreditam que Crowley foi de alguma forma, magicamente, responsável pelo Terceiro Reich, por duas razões: uma, que o surgimento de Novas Ordens Mundiais geralmente parece instigar holocaustos e, duas, que ele teria influenciado a mente de Adolf Hitler.

Embora seja quase certo que Crowley e Hitler nunca se encontraram, sabe-se que Hitler pertencia a várias lojas ocultas nos primeiros dias após a Primeira Guerra; o símbolo de uma delas, a Thule Gesellschaft, que pregava uma doutrina de superioridade racial ariana, era a infame suástica que Hitler mais tarde adotaria como o símbolo das formas, no entanto, é evidente em muitos de seus escritos, notavelmente os ensaios escritos no final dos anos trinta. Crowley parecia considerar o fenômeno nazista como uma criatura do cristianismo, em seu antissemitismo e severas restrições morais relativas a seus adeptos, o que levou a vários tipos de loucuras e "bloqueios" que caracterizaram muitas das lideranças do Reich. No entanto, talvez possa haver pouca dúvida de que o caos que engolfou o mundo em

aqueles anos foram prefigurados e previstos no Liber AL vel Legis de Crowley; o Livro da Lei.

## O Mythos e a Magia

Podemos comparar proveitosamente a essência da maioria dos contos de Lovecraft com os temas básicos do sistema único de Magick cerimonial de Crowley. Enquanto este último era uma estrutura psicológica sofisticada, destinada a colocar o iniciado em contato com seu Eu superior, por meio de um processo de individuação que é ativo e dinâmico (sendo provocado pelo próprio "paciente") em oposição à análise de profundidade passiva dos adeptos junguianos, o Cthulhu Mythos de Lovecraft foi feito para entretenimento. Os estudiosos, é claro, são capazes de encontrar motivos mais elevados e ocultos nos escritos de Lovecraft, como pode ser feito com qualquer manifestação de Arte.

Lovecraft retratou um tipo de Mito Cristão da luta entre forças opostas da Luz e das Trevas, entre Deus e Satanás, no Cthulhu Mythos. Alguns críticos podem reclamar que isso cheira mais à heresia maniqueísta do que ao dogma cristão genuíno; ainda assim, como padre e ex-monge, acredito que é justo dizer que esse dogma está infelizmente muito distante da maioria dos Fiéis para ser de muita consequência. A ideia de uma Guerra contra Satanás, e das entidades do Bem e do Mal tendo Poderes aproximadamente equivalentes, é talvez melhor ilustrada pela crença, comum entre as igrejas Ortodoxas do Oriente, em um demônio pessoal, bem como em um anjo pessoal. Esse conceito foi ampliado pela Igreja Católica Romana a tal ponto - talvez subconscientemente - que um missal em posse do Editor contém uma gravura para a Festa de Santo André, Apóstolo, em 30 de novembro, que traz a legenda "Ecce Qui Tollis Peccata Mundi" - Eis Aquele que Tira os Pecados do Mundo - e a imagem acima é da bomba atômica!

Basicamente, há dois "conjuntos" de deuses no mito: os Deuses Anciões, sobre os quais não muito é revelado, exceto que eles são uma Raça estelar que ocasionalmente vem ao resgate do homem, e que corresponde à "Luz" Cristã; e os Antigos, sobre os quais muito é dito, às vezes em grandes detalhes, que correspondem à "Escuridão". Estes últimos são os Deuses Malignos que desejam nada além do mal para a Raça do Homem, e que constantemente se esforçam para invadir nosso mundo através de um Portão ou Porta que leva de Fora para Dentro. Há certas pessoas, entre nós, que são devotas dos Antigos, e que tentam abrir o Portão, para que esta organização evidentemente repulsiva possa governar a Terra novamente. O principal entre estes é Cthulhu, tipificado como um Monstro Marinho, habitando o Grande Abismo, uma espécie de Oceano primitivo; um Ser que o colaborador de Lovecraft, August Derleth, erroneamente chama de "elemental da água". Há também Azazoth, o deus idiota cego do Caos, Yog Sothot, o parceiro de Azathoth no Caos, Shub Niggurath, o "bode com mil filhotes", e outros. Eles aparecem em vários momentos ao longo das histórias do Mythos de Cthulhu em formas assustadoras, que testam a força e a desenvoltura dos protagonistas em suas tentativas de colocar as Coisas infernais de volta de onde vieram. Há uma sensação predominante de terror primitivo e cósmico nessas páginas, como se o homem estivesse lidando com algo que ameaça outra coisa além de sua segurança física: sua própria natureza espiritual. Essa cosmologia de horror é estendida pelo aparecimento frequente do Livro, NECRONOMICON.

O NECRONOMICON, de acordo com os contos de Lovecraft, é um volume escrito em Damasco no século VIII d.C., por uma pessoa chamada de "Árabe Louco", Abdhul Alhazred. Deve ter aproximadamente 800 páginas, pois há uma referência em uma das histórias sobre algumas lacunas em uma página nos anos 700. Ele foi copiado e reimpresso em várias línguas - a história continua - entre elas latim, grego e inglês. O Doutor Dee, o Mago da fama elizabetana, supostamente possuía uma cópia e a traduziu. Este livro, de acordo com o mito, contém as fórmulas para evocar coisas incríveis em aparência visível, seres e monstros que habitam o Abismo e o Espaço Exterior da psique humana.

Tais livros existiram de fato, e existem. Idries Shah nos conta sobre uma busca que ele conduziu por uma cópia do Livro do Poder pelo mágico árabe Abdul-Kadir (veja: The Secret Lore of Magic por Shah), do qual apenas uma cópia foi encontrada. The Keys of Solomon teve uma reputação semelhante, assim como The Magus por Barret, até que todas essas obras foram eventualmente reimpressas nos últimos quinze anos ou mais. Dizem que a Golden Dawn, uma famosa loja ocultista britânica e americana da virada do século, possuía um manuscrito chamado "os Véus da Existência Negativa" por outro árabe.

Esses eram os manuais do feiticeiro, e geralmente não eram concebidos como livros didáticos ou enciclopédias de magia cerimonial. Em outras palavras, o feiticeiro ou mágico deve estar em posse do conhecimento e treinamento necessários para realizar um ritual mágico complexo, assim como se espera que um cozinheiro seja capaz de dominar a mistura de ovos antes de conjurar um "ovos Benedict"; os grimórios, ou Livros Negros, eram simplesmente variações de um tema, como livros de receitas, diferentes registros do que mágicos anteriores fizeram, os espíritos que contataram e os sucessos que tiveram. Espera-se que os mágicos que agora leem essas obras sejam capazes de selecionar o trigo do joio, da mesma forma que um alquimista discernindo os erros deliberados em um tratado sobre seu assunto.

Portanto, era (e é) insanidade para o novato pegar uma obra sobre Magick cerimonial como Lesser Key of Solomon para praticar conjurações. Também seria tolice pegar Magick in Theory and Practice de Crowley com a mesma intenção. Ambos os livros definitivamente não são para iniciantes, um ponto que não pode ser feito com muita frequência. Infelizmente, talvez, o temido NECRONOMICON se enquadre nessa categoria.

A Magia de Crowley foi um testemunho do que ele encontrou em suas pesquisas sobre o conhecimento proibido e esquecido de civilizações passadas e tempos antigos. Seu Livro da Lei foi escrito no Cairo na primavera de 1904, quando ele acreditava estar em contato com uma inteligência pretérita-humana chamada Aiwass que lhe ditou os Três Capítulos que compõem o Livro. Ele o influenciou mais do que qualquer outro, e o restante de sua vida foi gasto tentando entendê-lo completamente e tornar sua mensagem conhecida ao mundo. Ele também contém as fórmulas necessárias para invocar o invisível para a visibilidade, e os segredos das transformações estão escondidos em suas páginas, mas este é o próprio NECRONOMICON de Crowley, recebido no Oriente Médio na sombra da Grande Pirâmide de Gizé, e nele está escrito não apenas a beleza, mas a Besta que ainda aguarda a humanidade.

Seria inútil tentar fazer uma sinopse da filosofia de Crowley, exceto que seu "leitmotiv" é o Rabelaisiano

## ***Faze o que tu queres, há de ser tudo da Lei.***

O significado real desta frase levou muito tempo para ser explicado, mas, grosso modo, ela diz respeito à união do Eu consciente, um processo de individuação que culmina em um rito chamado "Conhecimento e Conversação do Sagrado Anjo Guardião"; o Anjo significa o Eu puro e evoluído.

No entanto, há muitos terrores no Caminho para o Eu, e um Abismo a ser atravessado antes que a vitória possa ser declarada. Demônios, vampiros, sanguessugas psíquicas, formas medonhas abordam o aspirante a mago de todos os ângulos, de todos os quadrantes ao redor da circunferência do círculo mágico, e eles devem ser destruídos para que não devam o próprio mago. Quando Crowley professou ter passado pelos obstáculos, e cruzado o Abismo do Conhecimento, e encontrado seu verdadeiro Eu, ele descobriu que era idêntico à Besta do Livro do Apocalipse, 666, que o Cristianismo considera representar o Diabo. De fato, Crowley não tinha nada além de admiração pelo Shaitan (Satanás) do chamado culto de "adoração ao diabo" dos Yezidis da Mesopotâmia, conhecimento do qual o levou a declarar as linhas que abrem esta Introdução. Pois ele viu que os Yezidis possuem um Grande Segredo e uma Grande Tradição que se estendem muito para trás no tempo, além da origem dos cultos do Sol de Osíris, Mitra e Cristo; mesmo antes da formação da religião judaica e da língua hebraica. Crowley remeteu-se a uma época anterior à adoração da Lua, à "Sombra Fora do Tempo"; e nisso, quer ele percebesse ou não, ele ouviu o "Chamado de Cthulhu".

## **Sumério**

Que um recluso autor de contos que vivia em um bairro tranquilo na Nova Inglaterra, e o maníaco e infame Mestre Mágico que chamava o mundo de seu lar, de alguma forma se encontraram nos desertos arenosos de alguma civilização esquecida parece incrível. Que ambos se tornaram Profetas e Precursores de uma

A história do Novo Aeon do Homem é igualmente, se não mais, inacreditável. No entanto, com HP Lovecraft e Aleister Crowley, o inacreditável era um lugar-comum da vida. Esses dois homens, ambos aclamados como gênios por seus seguidores e admiradores, e que nunca se encontraram de fato, esticaram suas pernas pelo mundo, e nas Botas das Sete Léguas da mente eles se encontraram, e em solo comum... Suméria.

Suméria é o nome dado a uma civilização outrora florescente que existiu no que hoje é conhecido como Iraque, na área chamada pelos gregos de "Mesopotâmia" e pelos árabes como, simplesmente, "A Ilha", pois existia entre dois rios, o Tigre e o Eufrates, que correm das montanhas para o Golfo Pérsico. Este é o local da lendária cidade da Babilônia, bem como de Ur dos Caldeus e Kish, com Nínive bem ao norte. Cada uma das sete principais cidades da Suméria era governada por uma divindade diferente, que era adorada na estranha língua não semítica dos sumérios; uma língua que tem sido intimamente aliada à da raça ariana, tendo de fato muitas palavras idênticas às do sânscrito (e, dizem, ao chinês!).

Pois ninguém sabe de onde os sumérios vieram, e eles desapareceram tão misteriosamente quanto apareceram, após as invasões assírias que dizimaram sua cultura, mas fornecendo aos assírios muito de sua mitologia e religião; tanto que o sumério se tornou a língua oficial da igreja estatal, assim como o latim é hoje da Igreja Católica Romana. Eles tinham uma lista de seus reis antes do Dilúvio, que até eles cuidadosamente registraram, assim como muitas outras civilizações antigas ao redor do mundo. Acredita-se que eles tinham um sofisticado sistema de astronomia (e astrologia), bem como um ritual igualmente religioso. A magia, assim como na história, começa na Suméria para o Mundo Ocidental, pois é aqui, nas tábuas cuneiformes enterradas na areia que registraram uma Era, que o primeiro Épico da Criação é encontrado, o primeiro exorcismo, as primeiras invocações rituais de divindades planetárias, as primeiras invocações sombrias de Poderes malignos e, ironicamente, as primeiras "queimas" de pessoas que os antropólogos chamam de "Bruxas".

O mito de Lovecraft lida com o que são conhecidas divindades ctônicas, isto é, deuses e deusas do submundo, muito parecidos com o Leviatã do Antigo Testamento. A pronúncia de ctônico é 'katonic', o que explica o famoso Miskatonic River e Miskatonic University de Lovecraft, sem mencionar a divindade principal de seu panteão, Cthulhu, um monstro marinho que jaz, "não morto, mas sonhando" abaixo do mundo; um Ancião e suposto inimigo da Humanidade e da Raça inteligente. Cthulhu é acompanhado por uma variedade de outras grotescas, como Azathoth e Shub Niggurath. É de extrema importância para os estudiosos do ocultismo que muitas dessas divindades tinham contrapartes reais, pelo menos no nome, para divindades da Tradição Suméria, a mesma Tradição que o Mago Aleister Crowley considerou tão necessário "redescobrir".

O Submundo na antiga Suméria era conhecido por muitos nomes, entre eles ABSU ou "Abismo", às vezes como Nar Mattaru, o grande Oceano do Submundo, e também como Cutha ou KUTU, como é chamado no Enuma Elish (o Épico da Criação dos Sumérios). A similaridade fonética entre Cutha e KUTU e Chthonic, assim como Cthulhu, é impressionante. A julgar por uma gramática suméria em mãos, a palavra KUTULU ou Cuthalu (Cthulhu sumerianizado de Lovecraft) significaria "O Homem de KUTU (Cutha); o Homem do Submundo; Satanás ou Shaitan, como é conhecido pelos Yezidis (que Crowley considerava serem os remanescentes da Tradição Suméria). A lista de similaridades, tanto entre as criações de Lovecraft e os deuses sumérios, quanto entre o mito de Lovecraft e a magia de Crowley, pode continuar quase indefinidamente, e em profundidade, para a qual não há espaço aqui no momento. Um exame exaustivo do ocultismo de Crowley à luz de descobertas recentes sobre a Suméria, e exegese sobre as histórias de Lovecraft, está atualmente em preparação e espera-se que esteja disponível em breve.

Até lá, alguns exemplos serão suficientes.

Embora uma lista seja anexada aqui contendo várias entidades e conceitos de Lovecraft, Crowley e Suméria com referências cruzadas, ela servirá para mostrar como o Editor encontrou relacionamentos válidos e até mesmo surpreendentes. AZATOT é frequentemente mencionado nas páginas sombrias do Mythos de Cthulhu, e aparece no NECRONOMICON como AZAG-THOTH, uma combinação de duas palavras, a primeira suméria e a segunda copta, o que nos dá uma pista sobre sua identidade. AZAG em sumério significa "encantador" ou "mágico"; THOTH em copta é o nome dado ao deus egípcio da magia e da sabedoria, TAHUTI, que foi evocado tanto pela Golden Dawn quanto pelo próprio Crowley (e conhecido pelos gregos como Hermes, de onde obtemos "hermético"). AZAG-THOTH é, portanto, um Senhor dos Magos, mas dos magos "negros", ou os feiticeiros do "Outro Lado".

Há uma aparente referência a SHUB NIGGURATH no NECRONOMICON, em nome de uma divindade suméria, a "Respondedora de Orações", chamada ISHNIGARRAB. A palavra "Shub" pode ser encontrada na língua suméria em referência ao Rito de Exorcismo, um dos quais é chamado Nam Shub e significa "o Arremesso". No entanto, ainda não está claro o que a combinação SHUB ISHNIGARRAB (SHUB NIGGURATH) pode realmente significar.

Houve uma batalha entre as forças da "luz" e da "escuridão" (assim chamada) que ocorreu muito antes do homem ser criado, antes mesmo do cosmos como o conhecemos existir. É descrita completamente no Enuma Elish e na versão bastardizada encontrada no NECRONOMICON, e envolveu os Antigos, liderados pela Serpente MUMMU-TIAMAT e sua contraparte masculina ABSU, contra os DEUSES ANCIÃOS (chamados assim no N.) liderados pelo Guerreiro MARDUK, filho do Deus do Mar ENKI, Senhor dos Magos deste Lado, ou o que poderia ser chamado de "Magos Brancos" - embora um exame atento dos mitos dos tempos antigos faça alguém parar antes de tentar julgar qual das duas facções em guerra era "boa" ou "má". MARDUK venceu esta batalha - da mesma forma que mais tarde São Jorge e São Miguel derrotariam a Serpente novamente - o cosmos foi criado a partir do corpo da Serpente morta, e o homem foi criado a partir do sangue do comandante morto do Exército Antigo, KINGU, tornando o homem um descendente do Sangue do Inimigo, bem como do "sopro" dos Deuses Anciões; um paralelo próximo à referência aos "filhos de Deus e filhas dos homens" no Antigo Testamento. No entanto, embora a identidade do Vencedor seja clara, houve - e há - certas pessoas e organizações que ousaram ficar do lado dos vencidos, acreditando que os Antigos são uma fonte de poder tremendo e inacreditável.

## Adoração aos Antigos na História

***"Amaldiçoem-no os que amaldiçoam o dia, os que são hábeis em despertar o Leviatã." - Jó 3:8***

SH Hooke, em sua excelente Mitologia do Oriente Médio, nos conta que o Leviatã mencionado em Jó e em outras partes do Antigo Testamento é o nome hebraico dado à Serpente TIAMAT, e revela que existia um culto ou indivíduos dispersos que adoravam ou invocavam a Serpente do Mar ou do Abismo.

De fato, a palavra hebraica para Abismo encontrada em GÊNESIS 1:2 é, Hooke nos conta, tehom, que a maioria dos estudiosos considera ser uma sobrevivência do nome do dragão do caos TIAMAT ou Leviatã, que é identificado intimamente com KUTULU ou Cthulhu, dentro das páginas que são mencionadas independentemente uma da outra, indicando que, de alguma forma, KUTULU é a contraparte masculina de TIAMAT, semelhante a ABSU.

Este monstro é bem conhecido por cultos de adoração em todo o mundo. Na China, no entanto, há uma reviravolta interessante. Longe de ser considerado uma criatura completamente hostil, dedicada a apagar a humanidade da página da existência, o Dragão recebe um lugar de preeminência e não se ouve falar de um anjo ou santo chinês se esforçando para matar o dragão, mas sim para cultivá-lo. O sistema chinês de geomancia, feng shui (pronuncia-se fung shway) é a ciência de entender as "correntes do dragão" que existem abaixo da terra, essas mesmas energias telúricas que são destiladas em lugares como a Catedral de Chartres na França, Glastonbury Tor na Inglaterra e os Zigurates da Mesopotâmia. Tanto na cultura europeia quanto na chinesa, diz-se que o Dragão ou Serpente reside em algum lugar "abaixo da terra"; é uma força poderosa, uma força mágica, que é identificada com o domínio sobre o mundo criado; é também um poder que pode ser invocado por poucos e não por muitos. No entanto, na China, não pareceu haver uma reação de medo ou ressentimento contra essa força como era conhecida na Europa e na Palestina, e o símbolo de poder e realeza na China ainda é o Dragão. No Ocidente, a conjuração, cultivo ou adoração desse Poder foi fortemente oposta com o advento das religiões Solares e Monoteístas, e aqueles que se apegaram aos Velhos Caminhos foram efetivamente extintos. O massacre em massa daqueles chamados "Bruxos" durante a Inquisição é um exemplo disso, assim como o celibato solene e distorcido - isto é, sem propósito e sem iluminação - que a Igreja adotou. Pois o orgone de Wilhelm Reich é tanto Leviatã quanto a Kundalini dos adeptos tântricos e o Poder levantado pelas Bruxas. Ele sempre foi, pelo menos nos últimos dois mil anos, associado ao ocultismo e essencialmente aos Ritos da Magia Maligna, ou a Magia Proibida, do Inimigo e de Satanás...

... e a espiral sagrada e retorcida formada pela Serpente do Caduceu e pela rotação das galáxias é também o mesmo Leviatã que a espiral do Código da Vida dos biólogos: DNA

# A Deusa das Bruxas

O atual renascimento do culto chamado WICCA é uma manifestação das antigas sociedades secretas que buscavam explorar essa força telúrica e oculta e usá-la para sua própria vantagem e para a vantagem da humanidade, como era a intenção original. A elevação do Cone de Poder por meio da dança circular é provavelmente o método mais simples de atingir resultados em "despertar Leviatã", e tem sido usado por sociedades tão diversas quanto os Dervixes no Oriente Médio e os Dançarinos Python da África, sem mencionar as danças circulares que eram familiares aos cristãos gnósticos e as realizadas todos os anos no passado em Chartres.

As Bruxas de hoje, no entanto, embora reconheçam a importância do elemento Masculino do Poder telúrico, geralmente preferem dar maior honra ao Princípio Feminino, personificado como a Deusa. A Deusa também foi adorada em todo o mundo, e sob muitos nomes, mas ainda é essencialmente a mesma Deusa.

Que TIAMAT era indubitavelmente feminino é o ponto; e que os chineses, assim como os sumérios, percebiam duas correntes de dragão, masculina e feminina, dá aos pesquisadores uma imagem mais complexa. O Dragão Verde e o Dragão Vermelho dos alquimistas são, portanto, identificados como as energias positivas e negativas que comprometem o cosmos de nossa percepção, como manifestado no famoso símbolo chinês yin-yang.

Mas o que dizer de INANNA, a única divindade planetária com uma manifestação feminina entre os sumérios? Ela é invocada no NECRONOMICON e identificada como a vencedora da Morte, pois ela desceu ao Submundo e derrotou sua irmã, a Deusa do Abismo, Rainha ERESHKIGAL (possivelmente outro nome para TIAMAT). Curiosamente, o mito tem muitos paralelos com o conceito cristão da morte e ressurreição de Cristo, entre os quais a Crucificação (INANNA foi empalada em uma estaca como um cadáver), os três dias no Hades sumério e a eventual Ressurreição são exemplos notáveis de como a mitologia suméria antecipou a religião cristã em talvez até três mil anos - um fato que ilustra lindamente a natureza cósmica e eterna deste mito.

Portanto, a Deusa das Bruxas tem duas formas distintas: a Anciã, Deusa do Poder telúrico semelhante ao do Dragão, que é despertado em rituais mágicos, e a Deusa Anciã, Derrotadora da Morte, que traz a promessa de Ressurreição e Rejuvenescimento aos seus seguidores, aqueles que devem residir por um tempo após a morte e entre encarnações no que é chamado de "Terra do Verão".

## *Terra da Suméria?*

Outra marca registrada da Arte dos Sábios é evidente no NECRONOMICON, assim como na literatura suméria em geral, e é o arranjo dos dias de quartos cruzados, que compõem metade dos feriados pagãos oficiais da Arte. Eles ocorrem nas vésperas de 2 de fevereiro, 1º de maio, 1º de agosto e 1º de novembro, e são chamados de Candlemas, Beltane, Lammas e Samhain (ou Hallows), respectivamente.

O nome Lammas tem uma origem curiosa nas dunas da Suméria. Não é menos que o nome de uma das quatro Bestas mitológicas dos signos fixos astrológicos, Lamas sendo o nome do meio-leão, meio-homem Guardião de Leão (o signo que governa a maior parte de agosto, quando a festa de Lammas acontece), e USTUR sendo o de Aquário (fevereiro), SED o de Touro (maio) e NATTIG o de Escorpião (novembro). Não acredito que esta seja uma suposição fantástica, a origem suméria da Festa de Lammas. De fato, parece tão válida quanto as ideias de Idries Shah sobre a etimologia da Arte, conforme apresentadas em seu livro, *The Sufis*. Também não é absurdo supor que essas quatro bestas eram conhecidas em toda a região do Oriente Médio, pois aparecem na Esfinge, no Egito, e se tornaram os símbolos dos Quatro Evangelistas do Novo Testamento cristão — um resultado irônico e esplêndido da ignorância dos historiadores religiosos gregos a respeito dos antigos mistérios!

Provavelmente o conceito mais inconsistente que os sumérios possuem com referência à Arte é a nomeação da Deusa como uma divindade, não da Lua (como a Arte a teria), mas do planeta Vênus. A Lua era governada por uma divindade masculina, NANNA (como INANNA, mas sem o 'I' inicial), e era considerada o Pai dos Deuses pela religião suméria mais antiga. Deve-se notar, no entanto, que todas as divindades planetárias, denominadas "os zoneados" ou zonei em grego, e de fato todas as divindades sumérias, tinham tanto homens quanto mulheres.

manifestações, mostrando que os sumérios definitivamente reconheciam uma composição yin-yang do universo (a ideia da "Lua masculina" é, o Editor é levado a entender, comum às chamadas mitologias arianas). Há também evidências para mostrar que todo deus e deusa também tinham uma natureza boa e uma má, e deuses maus eram banidos nas fórmulas de exorcismo daquela civilização, bem como as formas menores de demônio.

## A Lua Chifruda

Como mencionado, o Deus da Lua era chamado de NANNA pelos sumérios. Pelos sumérios e assírios posteriores, ele era chamado de SIN. Em ambos os casos, ele era o Pai dos Deuses (do reino planetário, o zonei), e era retratado usando chifres, um símbolo familiar às Bruxas como representante de seu Deus. A coroa em forma de chifre é ilustrativa das fases crescentes da Lua, e era simbólica da divindade em muitas culturas ao redor do mundo, e também era considerada uma representação de certos animais que tinham chifres, e adorados por suas qualidades particulares, como a cabra e o touro. Eles também representam o poder sexual.

O fato de que, na antiga Suméria e Egito, chifres eram unicamente representativos de deuses malignos, mas de muitas divindades diferentes, foi usado pela Igreja Cristã em sua tentativa de erradicar as crenças pagãs. Era um símbolo simples o suficiente para identificar com o Autor do Mal, Satanás, que a Igreja descreveu como uma criatura meio animal, meio humana com chifres, garras e, às vezes, uma cauda. O uso dos chifres pela Igreja como uma espécie de arquétipo do Mal é bastante semelhante ao sentimento que muitas pessoas têm hoje em relação à suástica usada pelos nazistas, um símbolo que se tornou o arquétipo de um sigilo maligno no Ocidente. O fato de ser um símbolo místico e religioso altamente valorizado no Oriente é algo que não é muito conhecido. O que é pior, a imagem do Diabo perpetrada pela Igreja é simultaneamente representativa da energia sexual, e pode ser comparada com segurança ao arquétipo da Sombra de Jung, o repositório psíquico da masculinidade inata de um homem, já que a alma representa aquela parte do homem que é feminina. Verdadeiramente, as imagens pintadas de um ritual satânico pelos piedosos clérigos católicos eram de orgias sexuais e "perversões", e o manual dos Inquisidores, o Malleus Maleficarum - que foi responsável pelas mortes de muito mais pessoas do que até mesmo o Mein Kampf de Hitler - está cheio de imagens sexuais detalhadas e revela a natureza das almas dos monges que o escreveram, em vez dos inocentes que ele foi usado para massacrar. Eventualmente, o satanismo, o protestantismo e o judaísmo foram inextricavelmente tecidos juntos para formar uma colcha de retalhos do Mal que a Igreja tentou destruir durante a Idade Média, com fogo e espada.

Na verdade, um certo tipo de adoração ao diabo existia naquela época, mas, ironicamente, os acólitos do Inferno geralmente nunca eram levados a julgamento; algo que decorre do fato de que muitos dos que celebravam e compareciam às infames Missas Negras do período eram clérigos católicos romanos, muitos dos quais foram pressionados a Seu Serviço ainda jovens por seus pais, que desejavam ver seus filhos criados bem alimentados e educados naqueles tempos incertos, onde a Igreja era o único poder e refúgio. A frustração de ser "condenado" a uma vida que exigia o abandono da sociedade e uma vida "normal" levou muitos padres a expressar suas hostilidades por meio do Ofício do Demônio, a Missa Negra. Muitas vezes, isso também era um meio de demonstração política, já que a Igreja controlava virtualmente toda a vida política do período. De certa forma, como se estivesse em um tubo de ensaio em um laboratório filosófico, Aleister Crowley foi criado em circunstâncias semelhantes - embora muito distante no tempo dos dias do imenso poder temporal da Igreja.

Vindo de uma família cristã fanaticamente religiosa, e subitamente libertado na vizinhança de Cambridge, Crowley, de certa forma, se tornou satanista. Ele se identificou fortemente com os oprimidos, tanto política quanto espiritualmente, e eventualmente tomou o Nome da Besta como seu, e expôs uma filosofia que ele esperava que rasgasse a tapeçaria desgastada da atmosfera cristã moral estabelecida da Inglaterra vitoriana, e a expusesse pelo que realmente era, um tapete feito de muitos fios engenhosos e não Deus - ou felicidade eterna - de forma alguma; apenas cochilo.

Portanto, parecia quase lógico que ele deveria buscar nas derrotadas Religiões Antigas do mundo a base de sua nova filosofia e, alguns dizem, sua nova "religião". Ele elevou o aspecto feminino de volta a um de igualdade com o masculino, como era nos ritos do Egito e de Eleusis. "Nossa Senhora Babalon" (sua grafia) se tornou um tema de muitos de seus escritos mágicos, e ele recebeu o Credo, o Livro da Lei, por meio de uma Mulher, sua esposa Rose Kelly. O elemento lunar, assim como o venusiano, são certamente acessíveis em suas obras. Foi até dito em círculos ocultos que ele teve uma mão na montagem do grimório de um Gerald Gardner, fundador de uma

movimento contemporâneo de Bruxaria, chamado de Livro das Sombras.

A Lua tem um papel extremamente importante, de fato indispensável, nos ritos de magia sexual tântrica que tanto preocupavam Crowley e a OTO. Não pode haver verdadeira magia sem mulher, nem sem homem, e na linguagem simbólica do ocultismo não pode haver Sol sem a Lua. Na alquimia, magia cerimonial e Bruxaria, a fórmula é a mesma, pois todas lidam com propriedades idênticas; sejam elas chamadas de Sol e Lua do Elixir Vitae, os participantes masculino e feminino em um rito de tantrismo indiano ou chinês, ou a Sombra e a Anima da psicologia profunda junguiana.

Por muitos anos, a Lua permaneceu como a divindade principal dos sumérios, constituindo o Personum essencial de um drama religioso e místico que foi realizado aproximadamente em 3000 a.C. em meio aos desertos e pântanos da Mesopotâmia. Lado a lado com a adoração da Lua, NANNA, havia o medo do Demônio, PAZUZU, um gênio tão amplamente recriado no livro e no filme de Blatty, O Exorcista, e similarmente reconhecido como o próprio Diabo pela Igreja. PAZUZU, a Besta, foi trazido à vida por Aleister Crowley, e o Demônio andou pela Terra mais uma vez.

Com publicidade fornecida por HP Lovecraft.

## O diabo

PAZUZU foi um exemplo primordial do tipo de Diabo do qual os sumérios estavam particularmente cientes, e que eles retratavam constantemente em suas esculturas e estátuas. O propósito dessa iconografia era afastar as circunstâncias espirituais - e psíquicas - que precipitariam uma praga, ou algum outro mal. "Mal para destruir o mal." Embora os povos antigos do mundo estivessem conscientes de uma entidade que poderíamos chamar de "Autor de todo o Mal", o Diabo ou Satanás, como é evidente no Épico da Criação Sumério e nas existências rumores do Culto de Set dos Egípcios, a preocupação mais urgente era geralmente o exorcismo de TIAMAT, ela existe, de alguma forma, assim como o Abismo existe e é talvez indispensável à vida humana se pensarmos nela como tipificando a qualidade feminina da Energia. Embora MARDUK tenha sido responsável por dividir o Monstro do Mar, a Tradição Suméria diz que o Monstro não está morto, mas sonhando, dormindo abaixo da superfície da Terra, forte, potente, perigoso e muito real. Seus poderes podem ser explorados pelos conhecedores, "que são hábeis para despertar o Leviatã".

Embora a religião cristã tenha se esforçado muito para provar que o Diabo é inferior a Deus e existe somente para Seu propósito, como o Tentador do Homem - certamente uma razão de ser duvidosa - a Tradição Suméria reconhece que a Pessoa do "Mal" é na verdade o mais antigo, o mais Antigo dos Deuses. Enquanto o Cristianismo afirma que Lúcifer era um rebelde no céu, e caiu da graça de Deus para a ignomínia abaixo, a história original era que MARDUK era o rebelde, e cortou o Corpo do Ancião dos Anciões para criar o Cosmos em outras palavras, o exato reverso do dogma judaico-cristão. Os Deuses Anciões evidentemente possuíam uma certa Sabedoria que não era mantida por seus Pais, mas seus Pais detinham o Poder, a Força Primordial, a Primeira Magia, que os Anciões exploraram para sua própria vantagem, pois foram gerados por Ela.

É geralmente aceito nos Salões da Magia que toda a Sabedoria do mundo é inútil sem o necessário adjunto do Poder. Este Poder tem muitos nomes, como a Deusa e o Diabo, mas os chineses o simbolizam pelo Dragão. É a força da Vontade, e depende fortemente da matéria bioquímica que compõe o corpo humano e, portanto, a consciência humana, para lhe dar existência. A ciência está chegando para aceitar o fato de que a Vontade existe, exatamente no ponto em que a Psicologia determinou que não existe - na tentativa vã dos behavioristas de erradicar o que sempre foi conhecido por constituir partes vitais da psique de sua consideração em experimentação pseudocientífica, deixando-nos com os "ratos e pombos brancos" de O Fantasma na Máquina de Koestler. A Ciência, antiga Irmã da Magia, começou a perceber o potencial humano que reside, discretamente, na matéria espiral mapeada do cérebro. Assim como os mágicos, acusados de traficar com o Diabo, teriam desenvolvido um tremendo poder sobre os fenômenos naturais, a Ciência ascendeu a esse reino sem culpa e sem culpa. O Papa viajou em aeronaves. Cardeais voaram em "helicópteros" sobre campos de batalha no Sudeste Asiático, incitando o lado ecológico tecnológico, invocando Cristo; pronunciando a condenação e o Diabo sobre o homem industrialmente inferior. Ecce Qui Tollit Peccata Mundi.

E um grupo de rock da Inglaterra, lar da heresia anglicana, canta "simpatia" pelo Diabo. PAZUZU. TIAMAT. Os Sete Pecados Capitais. O medo de Lovecraft. O orgulho de Crowley.

O pouso lunar foi a manifestação simbólica do poder potencial recém-adquirido pelo homem de alterar a natureza - e talvez, por meio de armas nucleares, o curso - dos corpos celestes, os zonei, os Deuses Anciões. Ele tem um poder que os Antigos têm esperado por milênios, e agora está ao alcance deles. O próximo século pode entregar à humanidade esse poder e responsabilidade incríveis, e o deixará batendo nas portas temidas dos azonei, os IGIGI, aproximando-se da barreira que mantém o ABSU do lado de fora.

E um dia, sem o benefício do NECRONOMICON, a Raça Humana quebrará a barreira e os Antigos governarão mais uma vez.

Existe uma possibilidade alternativa: que, ao pousar na Lua, viemos restabelecer a antiga Aliança e, assim, assegurar nossa proteção contra o Exterior. Já que "os deuses são esquecidos", ao pisar em suas esferas celestiais, estamos lembrando-os de suas antigas obrigações para conosco, seus criados. Pois, como é dito em uma das mais antigas Alianças do homem, a Tábua de Esmeralda, "Assim como Acima, Assim Abaixo". O poder do homem de alterar a natureza de seu ambiente deve se desenvolver simultaneamente com sua habilidade de dominar seu ambiente interno, sua própria mente, sua psique, alma, espírito. Talvez, então, o pouso lunar tenha sido a primeira iniciação coletiva para a humanidade, que a levará um passo mais perto de uma Força benéfica que reside além da raça dos "espíritos celestiais cruéis", além do Abismo do Conhecimento. No entanto, ele deve se lembrar de que os poderes ocultos que acompanham a obtenção mágica são apenas ornamentais, indicações de obstáculos superados no Caminho para a Perfeição, e não devem ser buscados em si mesmos, pois aí reside a verdade, a Morte. Lovecraft viu esse Mal, enquanto o mundo passava de uma Guerra e se movia ameaçadoramente em direção a outra. Crowley se preparou para isso e nos forneceu as fórmulas. O Árabe Louco viu tudo, em uma visão, e escreveu. Ele foi, talvez, um dos adeptos mais avançados de seu tempo, e certamente tem algo a nos dizer, hoje, em uma linguagem que a Intuição entende. Mas eles o chamavam de "Louco".

Acompanhado nas fileiras dos "insanos" por tais "loucos" como Neitzsche, Artaud e Reich, o Árabe Louco faz um Quarto, em um jogo de vida ou morte de bridge cósmico. Eles são todos vozes clamando naquele deserto de loucura que os homens chamam de Sociedade, e como tal foram condenados ao ostracismo, apedrejados e considerados mentalmente inaptos para a vida. Mas, para eles, a Justiça virá quando percebermos que o Navio do Estado e o Navio de São Pedro se tornaram meros Navios de Tolos - com Capitães que percorrem os mares pelas estrelas, ignorando o Oceano eterno - e então, teremos que olhar para os Prisioneiros no Porão para orientação de navegação.

Ele está lá, sempre, e Cthulhu chama.



# NOTAS PRELIMINARES

O PRESENTE MANUSCRITO foi entregue às mãos do Editor por um padre que conseguiu ser ordenado por meio de métodos não canônicos que foram divertidamente descritos em vários livros e artigos sobre o fenômeno eclesiástico, os "bispos errantes". Um prelado "não ortodoxo" como esse era o Pe.

Montague Summers, que escreveu vários livros sobre demonologia, bruxaria e coisas do tipo. Basta dizer que estávamos bastante duvidosos quanto à autenticidade da obra diante de nós. Em primeiro lugar, era em grego e por um bom tempo foi difícil determinar o que realmente poderia ser, exceto pelo título NECRONOMICON e os muitos desenhos estranhos. Em segundo lugar, após a tradução, encontramos várias inconsistências internas e algumas evidências que sugeririam que não possuíamos a Obra inteira. Pode ainda haver alguma falta ou o monástico irregular pode ter retido alguns capítulos. Como os capítulos não são numerados, é muito difícil dizer.

Uma grande quantidade de infortúnios acompanhou a publicação deste livro. Primeiro, passamos por mais de um tradutor. O último finalmente fugiu com seu prefácio, descrevendo seu trabalho em alguns detalhes. Isso, teremos que fazer de memória nas páginas seguintes. Em um ponto, um editor inescrupuloso da Costa Oeste pegou uma cópia do prefácio inicial e algumas das páginas diversas traduzidas (incluindo algumas páginas falsas, que tínhamos o hábito de dar a editores em potencial para nossa proteção) e foi embora, e não se ouviu mais falar dele.

Em um estágio crucial na preparação do manuscrito, o editor foi acometido por um colapso pulmonar e teve que passar por uma cirurgia de emergência para salvar sua vida.

Mas, prossigamos com uma descrição do conteúdo do NECRONOMICON:

Nestas páginas, uma série de mitos e rituais são apresentados que sobreviveram aos dias mais sombrios da magia e do ocultismo. Os exorcismos e amarrações do famoso texto Maqlu são aqui apresentados pela primeira vez em inglês, embora não completamente: pois os originais em sua totalidade evidentemente não eram conhecidos pelo autor do NECRONOMICON, nem devem apresentar bolsa de estudos; as várias tábuas nas quais foram escritas estão rachadas e apagadas em muitos lugares, tornando a tradução impossível. O texto MAGAN, que compreende o Épico da Criação dos Sumérios (com glosas muito posteriores) e o relato da "descida ao Submundo" de INANNA, junto com mais matéria estranha, é apresentado. O único "Livro da Entrada" não tem contrapartida na literatura oculta, e os desenhos de selos e símbolos mágicos são totalmente novos para qualquer coisa que já tenha aparecido na cena oculta contemporânea - embora tenham algumas semelhanças com vários diagramas encontrados nos antigos textos árabes do último milênio. Embora alguns dos caracteres encontrados nestas páginas possam ser rastreados até fontes mandáicas e demóticas, e sejam evidentemente de uma data muito posterior aos Ritos da Suméria, a aparência geral dos selos é bastante incomum, quase surreal.

O livro começa com uma introdução do suposto autor, o Árabe Louco (o nome que Lovecraft tornou famoso, 'Abdul Alhazred' não aparece em nossa cópia do Ms.), e termina com uma espécie de epílogo do mesmo árabe. Chamamos a primeira parte de "O Testemunho do Árabe Louco" e a última de "O Testemunho do Árabe Louco, a Segunda Parte". A Segunda Parte é a mais arrepiante. O autor, a esta altura da escrita de sua obra, teme por sua alma e começa a se repetir no texto, dizendo coisas que já disse em capítulos anteriores como se tivesse esquecido que as havia dito, ou talvez para enfatizar sua importância. O Segundo Testemunho é crivado de non sequiturs e pedaços de encantamento.

Ele não termina o Livro.

Ele termina onde ele teria assinado, presumivelmente, à maneira árabe, mas dando sua linhagem. Em vez disso, ele termina antes que ele possa nomear a si mesmo ou mesmo um parente. Só podemos imaginar com horror qual destino se abateu sobre este nobre Sábio.

Outro problema que confronta o Editor é a frequência suspeita das glosas do copista; isto é, parece haver ocasionalmente pedaços de frases ou fragmentos de literatura que parecem ser inconsistentes com o

período em que o texto foi escrito. No entanto, nenhuma palavra final pode ser dita sobre este assunto. A dificuldade surge na velha questão de "o que veio primeiro, a galinha ou o ovo?". Por exemplo, no texto MAGAN, os versos finais lidos dos Oráculos Caldeus de Zoroastro:

"Não te rebaixes, portanto, no mundo escuro e brilhante", que pode ter sido de origem grega e não zoroastriana. É uma questão para estudiosos.

A etimologia de certas palavras é um jogo que fascinou tanto o Editor quanto talvez uma pontuação ou mais de pesquisas sumérias do passado. A origem suméria de muitas das palavras e nomes de lugares que usamos hoje nos fornece uma visão sobre nossas próprias origens. Por exemplo, a palavra suméria para o templo é BAR, de onde obtemos nossa palavra "barreira", ou assim é dito por Waddell. Isso faz sentido no contexto com a construção e manutenção de barreiras contra as forças hostis de fora.

A etimologia é ainda mais dramática no que diz respeito à Magick, e nos ajuda a entender até mesmo o sistema de Crowley melhor do que nós. Como exemplo, Crowley de (ou Aiwass) termina o Livro da Lei com as palavras "AUM.HA." No Sumero-Aryan Dictionary de Waddell, vemos que a palavra AUM era conhecida pelos sumérios, quase no mesmo sentido que era, e é, conhecida pelos hindus. É uma palavra sagrada e pertence ao Senhor dos Magos, ENKI. Além disso, a grafia grega de ENKI era EA, pela qual ele é mais comumente conhecido nos textos europeus que tratam da Sumeriologia. No alfabeto grego, EA apareceria como HA. QED: AUM.HA trai o caráter sumério essencial daquele Livro.

Após o Testemunho inicial, chegamos ao capítulo intitulado "Dos ZONEI e Seus Atributos", Zonei é, é claro, uma palavra grega e se refere aos corpos planetários ou celestes; pois eles são "zoneados", ou seja, tendo cursos e esferas definidos. Eles também são conhecidos como tal nos Oráculos Caldeus. Os "espíritos" ou corpos que existem além dos zonei são chamados de azonei, que significa "não zoneados". Se isso se refere às chamadas estrelas "fixas" (sem esfera determinável para os primeiros astrônomos) ou aos cometas, é desconhecido para o Editor. Seja qual for o caso, os zonei parecem incluir os Sete Planetas Filosóficos, ou seja, incluindo o Sol e a Lua como corpos planetários, junto com Mercúrio, Vênus, Marte, Júpiter e Saturno. Cada um tem seu próprio selo e seu próprio Número.

Kenneth Grant, autor de Aleister Crowley and the Hidden God, pode estar interessado em saber (ou já pode saber) que o Número da Deusa Suméria de Vênus, portanto do Amor e da Guerra, é Quinze. Em muitas das tábuas antigas daquele período, ela é realmente referida como "a Quinze", como um atalho para soletrar todo o Nome em cuneiforme, foi assumido. Grant fez muito da "Deusa Quinze" em seu estudo do sistema de Crowley como relacionado ao Tantrismo, sem mencionar o Nome pelo qual esta Deusa é bastante conhecida, ou mesmo mencionar Seu país natal!

Após o capítulo sobre Zonei, chegamos ao "Livro da Entrada", que é realmente um sistema de autoiniciação nas esferas planetárias e pode ter algo a ver com o arranjo planetário dos degraus dos zigurates da Mesopotâmia, que eram montanhas de sete andares. Não muito é revelado ao candidato em potencial para iniciação sobre como esses "portais" funcionam, ou o que ele pode encontrar lá, exceto dizer que a chave de um Portão está em dominar o Portão antes dele. O Árabe Louco estava mantendo um Segredo sagrado, ou achou a linguagem humana inadequada para a tarefa de descrever o que outros iniciados em sistemas semelhantes expressaram nas vagas abstrações dos verdadeiramente iluminados, comparando a experiência a uma viagem de LSD.

Os "Encantamentos dos Portões" seguem, e provavelmente devem acompanhar o capítulo anterior, sendo orações próprias para cada um dos Portões celestiais. A "conjuração do Deus do Fogo" segue esta, e se assemelha às outras em sua mistura de frases gregas e sumérias. Deve-se notar aqui que onde quer que uma frase suméria apareça no MS original, nós a mantivemos como está, sem tradução, como esperamos que o Árabe Louco a quisesse. Muito possivelmente, mesmo ele não sabia o significado exato de muitas das conjurações na Língua Antiga, mas a via como uma língua "bárbara" que deve ser preservada por causa de seu Poder essencial. De fato, com a publicação deste Livro, o Sumério pode se tornar tão popular entre os mágicos quanto a estranha e angelical língua de Enoquiano, descoberta pelo Dr. Dee em Elizabeth England.

Em grego, no manuscrito original, um encantamento comum seria algo como isto (usando caracteres romanos para o grego):

***Kakos Theos  
Kakos Daimon  
Daimon  
PNEUMA TOU OURANOU THUMETHERE!  
PNEUMA TES GES TUMETATO!***

*(Ó Deus perverso, ó  
demônio perverso, ó  
espírito*

*demoníaco do céu, lembre-se!  
Espírito da Terra, lembre-se!)*

No entanto, uma palavra como SHAMMASH, o Nome da Divindade Solar, seria lida como SAMAS ou SAMMAS, e no texto do NECRONOMICON faríamos a palavra ser lida como seu original.

A "Conjuração do Observador" segue a conjuração do Deus do Fogo. A palavra "observador" às vezes é usada como sinônimo de "anjo", e às vezes como uma Raça distinta, além de anjos: egragori. Dizem que a Raça dos Observadores não se importa com o que observam, exceto que seguem ordens. Eles são criaturas um tanto irracionais, mas bastante eficazes. Talvez correspondam aos shuggoths de Lovecraft, exceto que os últimos se tornam desajeitados e difíceis de controlar.

Depois do Observador, vem o texto MAKLU, que parece ser uma coleção de exorcismos, que inclui o famoso encantamento "Xilka Xilka Besa Besa", no original, ao qual uma tradução foi anexada nesta obra - uma tradução evidentemente não disponível quando o autor compilou o MS. Assim, pela primeira vez, este exorcismo muito comentado está disponível na íntegra e em inglês.

Depois disso, o "Livro do Chamado" precisa de pouca explicação. É o grimório do NECRONOMICON, contendo as fórmulas de conjuração ritual, bem como os selos e diagramas para acompanhar os ritos. Ele é seguido por "O Livro dos Cinquenta Nomes", sendo cinquenta poderes separados do Deus MARDUK, derrotador do Caos. Isso é interessante, pois os nomes parecem vir do Enuma Elish, no qual os Deuses Anciões conferem esses cinquenta nomes a MARDUK como títulos, em sua apreciação de sua derrota do Mal. Um sigilo é dado para cada um dos Nomes, e uma palavra de Poder para a maioria deles.

Então aparece a Peça Central do Livro, o texto MAGAN. A palavra MAGAN pode significar a Terra do MAGAN que se dizia estar no Oeste da Suméria. Por um tempo, parece que o nome MAGAN era sinônimo do Lugar da Morte - já que o Sol "morreu" no Oeste. Portanto, é um pouco confuso o que MAGAN realmente significa neste texto, mas no contexto a explicação do "Lugar da Morte" parece bastante válida. O texto MAGAN nada mais é do que uma versão incompleta e de forma livre do Épico da Criação da Suméria, junto com Descida ao Submundo de INANNA e muitas glosas. Somos informados de como MARDUK mata TIAMAT - da mesma forma que o Chefe de Polícia de Amity mata o grande tubarão branco no romance TUBARÃO de Benchley, soprando um vento maligno (o tanque de oxigênio) em sua boca e enviando uma flecha (bala) atrás dele para explodi-la. Certamente, os dois ou três filmes de maior sucesso de bilheteria dos últimos anos, TUBARÃO, O EXORICSTO e, talvez, O PODEROSO CHEFÃO, são uma indicação de que a essência da mitologia suméria está se fazendo sentir de uma forma muito real nesta segunda metade do século XX?

Depois do longo e poético texto MAGAN, vem o texto URILLIA que pode ser o Texto R'lyeh de Lovecraft, e tem o subtítulo "Abominações". Ele tem mais a ver especificamente com a adoração da Serpente e a natureza dos cultos que participam da Concelebração do Pecado. Novamente, mais conjurações e selos são dados, embora o leitor seja cobrado a não usá-los; uma inconsistência que pode ser encontrada em muitos grimórios de qualquer período e talvez revele um pouco da mentalidade dos mágicos; pois há muito pouco que seja maligno para o mago avançado, que não se importa se ele lida com forças angelicais ou demoníacas, exceto que ele faça o trabalho!

Então, seguindo o texto URILLIA e formando o final do MS recebido, está a Segunda Parte do Testemunho do Árabe Louco. É uma personalidade oculta assombrosa e triste. Ele era realmente louco? Isto é

Machine Translated by Google

talvez uma questão que continuará enquanto o Homem tentar entender a si mesmo; a si mesmo como parte da dança e espiral cósmica, que inclui o satânico e o deífico, o triste e o feliz. Talvez o árabe estivesse a par de algum segredo sobrenatural que ele não podia revelar. Talvez ele tivesse aberto a Porta por engano, seu próprio Portão pessoal para o Abismo, e foi forçado a cruzar seu limiar para o Desconhecido. Talvez nunca saibamos.

Ou talvez desejássemos nunca ter tido isso.

O Editor Nova York, Nova York 12 de outubro de 1975



## TABELA DE COMPARAÇÕES

(mostrando algumas relações a serem encontradas entre o mito de Lovecraft, a magia de Crowley e a fé da Suméria.)

Lovecraft	Crowley	Suméria
Cthulhu	A Grande Besta como representado em "CTHDH 666"	Ctha-lu, Colômbia
Os Antigos	Satanás; Teitan	Tiamat
Azathoth	Aiwass (?)	Azag-thoth
O Horror de Dunwich	Choronzon	Pazuzu
Shub Niggurath	Frigideira	Sub Ishniggarab (?)
Fora do espaço	O Abismo	Absu; Nar Mattaru
SIM!	SIM! SIM!	IA (JAH; EA; Senhor de Águas)
A estrela cinza de cinco pontas esculpido	O Pentagrama	O AR, ou UB (Sinal do Arado; o pentagrama original e o signo da Raça Ariana)
Mistérios de vermes	A Serpente	Erim (o Inimigo; e o Mar como Chaos; Gótico; Orm, ou Verme, grande serpente)

Esta não é, é claro, uma lista completa, mas sim uma amostra inspiradora. Meditação sobre os vários As coisas mencionadas no Mythos permitirão ao estudioso tirar suas próprias conclusões; pesquise sobre o assunto etimologia da literatura de Lovecraft e Crowley permite ao ocultista descobrir os antigos Nomes e números para grande parte de seu próprio material familiar.

(Nota: que Lovecraft pode ter cabeça ou Crowley é sugerido sombriamente em seu conto "The Thing On The "Porta de entrada" em que ele se refere a um líder de culto da Inglaterra que havia estabelecido uma espécie de covenstead em Nova York. Nessa história, publicada em Weird Tales em 1936, o líder do culto é intimamente identificado com forças ctônicas, é descrito como "notório" e ligado ao estranho destino que se abateu sobre o protagonista, Edward Derby.)

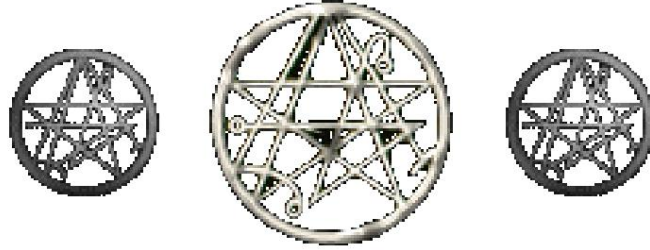


# MATERIAL SUPLEMENTAR AO 777

O QUADRO a seguir é baseado em pesquisas atualmente disponíveis ao Editor com relação aos sumérios e Religiões assírio-babilônicas. As entradas entre parênteses referem-se ao estado das correspondências antes do anúncio de os Deuses Anciões, a Raça de MARDUK; isto é, reflete a natureza do cosmos antes da Queda de MARDUK do Céu. (Os nomes das constelações zodiacais são baseados nas interpretações de Budge.)

	<b>Tabela VII [AC]</b>	<b>Tabela XXV [S.]</b>
0. . . .		ANU (TIAMAT)
1. Esfera do Primum Mobile 2. Esfera do Zodíaco ou Estrelas Fixas	ENKI; LUMASHI	ENLIL (ABSU) (IGIGI)
3. Esfera de Saturno 4. Esfera de Júpiter 5. Esfera de Marte 6. Esfera do Sol 7. Esfera de Vênus 8. Esfera de Mercúrio 9. Esfera da Lua 10. Esfera dos Elementos		ADAR MARDUQUE NERGAL PAGAR INANA OU NANNA KIA
11. Ar		ANA
12. Mercúrio		QUADRO
13. Lua		PECADO
14. Vênus		DLIBAT
15. Áries		ANTES (XUBUR)
16. Touro		VERGONHA E VERGONHA
17. Gêmeos		RE'U KINU VERGONHA EM TU'AME RABUTA (VIPER)
18. Câncer		COBRA
19. Leão		QUARTA-FEIRA CALBU (LAKHAMU)
20. Virgem		SILÊNCIO (REDEMOINHO)
21. Júpiter		UMUNPADDU
22. Libra		ZIBANITUM (Cão Raving)
23. Água		BADUR
24. Escorpião		AKRABU (HOMEM-ESCORPIÃO)
25. Sagitário 26. Capricórnio		PA-BIL-SAG (FURACÃO) SUXUR MASH (HOMEM-PEIXE)
27. Marte		MASTABARRU
28. Aquário		GULA (BESTA COM CHIFRES)

29. Peixes	DILGAN U RIKIS NUNI (ARMA)
30. Sol	SHAMASH
30. Fogo	AG
30. Saturn	CRIANÇAS
30. (bis) Terra 30.	KIA
(bis) Espírito	DIA



# NOTAS SOBRE A PRONÚNCIA

---

NÃO PODEMOS SER absolutamente como o sumério e o acádio eram falados; mas muitas diretrizes úteis estão disponíveis para o estudante, incluindo as tábuas transliteradas encontradas por toda a Mesopotâmia. Basicamente, podemos oferecer os seguintes princípios que devem provar ser valiosos na recitação das instruções em língua estrangeira:

## Vogais

um

como em "pai"

e

como em "soro de leite"

eu

como em "antigo"

o

como em "barco" (mas raramente encontrado)

em

como em "zulu"

## Consoantes

A maioria é basicamente a mesma do inglês. Os sumérios não tinham um alfabeto como o conhecemos, mas desenvolveram um silabário, muito parecido com a escrita japonesa "Kana" de hoje. Nas transliterações fonéticas, a grafia inglesa buscava aproximar-se da pronúncia suméria. No entanto, há alguns sons que o inglês não possui e que foram colocados em variações fonéticas. Exemplos importantes abaixo:

X

como no alemão "ach"

CH

(o mesmo que acima)

Pq

como em "curtir"

E

(o mesmo que acima)

E

como em "deve"

SS

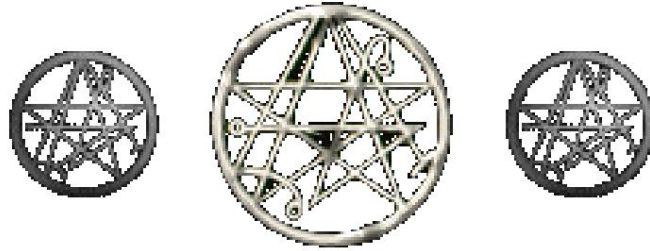
como em, talvez, "laço"; um "s" sibilante comum nas línguas árabes

COM

como em "lots"; um som forte de "ts", não exatamente como em "zoo"

**Lembre-se, nas transliterações que se seguem, cada letra deve ser pronunciada. Não há schwas ou sílabas mudas em sumério. Portanto, "KIA" é pronunciado "keeya"; "KAIMANU" é pronunciado "ka-ee-mah-nu" ou, se falado rapidamente, os dois sons de vogais iniciais se arrastam para 'kigh' rimando com "high"**

**Os encantamentos devem ser ditos com cuidado e devagar no início, para familiarizar-se com as frases de trava-língua. Um erro pode ser fatal para o Trabalho**



# OS FEITIÇOS (TRADUZIDOS)

SEMPRE QUE POSSÍVEL, o Editor aproveitou todas as oportunidades para encontrar a tradução suméria ou acádia original de um determinado encanto grego de conjuração. Elas serão fornecidas aqui. Além disso, o leitor encontrará traduções em inglês dos encantos sumérios conforme são fornecidos no NECRONOMICON. Nem todos os encantos estão disponíveis dessa forma, e às vezes tivemos que nos contentar com quase erros. Muito do que é encontrado aqui veio do texto Maklu, do qual a única tradução existente é em alemão de Tallqvist ("Die Assyrische Beschwörungsserie Maqlu nach dem originalen im British Museum Herausgegeben" Acta Societatis Scientiarum Fennicae, Tomm. XX, No. 6, Helsingforsiae mdcccxcv). A palavra "maklu" ou "maqlu" em si é controversa, mas Tallqvist parece pensar que ela, de fato, significa "queimar"; especialmente porque os encantamentos encontrados ali invariavelmente envolvem queimar algo, geralmente uma boneca feita à semelhança de uma bruxa ou feiticeiro maligno que o mágico desejava se livrar. Portanto, temos aqui provavelmente o arquétipo dos Grandes Tempos de Queima da Inquisição, quando as pessoas eram condenadas a uma morte ardente como Bruxas e Pagãos. O canto "queime, bruxa! queime!" pode ser encontrado no texto Maklu, em toda sua glória imaculada. De fato, Cthulhu Chama.

## A Conjuração "A Amarração dos Feiticeiros Malignos"

O mês da Etiópia é o primeiro mês do  
mês antes do final do mês. Onde você é o filho de Eli que lhe deu  
a luz do mundo, Izizanimma tem que trabalhar com você  
Epu-ush salam kashshapi -ia u kashshapti- ia Sha  
epishia u mushtepishti-ia É  
mass-ssarati sha mushi lipshuru ruxisha limnuti  
Pisha lu-u ZAL.LU Lishanusha Lu-u  
Tabtu Sha iqbu-u amat limotti-ia como  
ZAL.LU litta-tuk Sha ipushu kishpi  
kim Tabti lishxdarmit qi  
-ishrusha pu-uttu-ru ipshetusha  
xulluqu Kal amatusha malla-a sseri  
Ina qibit iqbu-u ilani mushitum.

## A Conjuração "XILQA XILQA BESA BESA" ou "Um Amuleto Mais Excelente Contra as Hordas de Demônios" etc.

Levanta-te! Levanta-te! Vai para longe! Vai para longe!  
Seja envergonhado! Seja envergonhado! Fuja! Fuja!  
Vire-se, vá, levante-se e vá para longe!  
Sua maldade pode subir ao céu como fumaça!

Levante-se e deixe meu corpo!  
Do meu corpo, afaste-se envergonhado!  
Fuja do meu corpo!  
Afasto-se do meu corpo!  
Afasto-se do meu corpo!  
Não volte para o meu corpo!  
Não chegue perto do meu corpo!  
Não se aproxime do meu corpo!  
Não se aglomerem em volta do meu corpo!  
Seja comandado por Shammash, o Poderoso!  
Seja comandado por Enki, Senhor de Tudo!  
Seja comandado por Marduk, o Grande Mago dos Deuses!  
Seja comandado pelo Deus do Fogo, seu Destruidor!  
Que você seja afastado do meu corpo!

## "Outra Ligação dos Feiticeiros"

Ssalmani-ia ana pagri tapqida duppira  
Ssalmani-ia ana pagri taxira duppira  
Ssalmani-ia iti pagri tushni-illa duppira  
Salmani ini ishdi pagri tushni-illa duppira  
Ssalmani-ia qimax pagri taqbira duppira  
Ssalmani-ia ana qulqullati tapqida duppira  
Ssalmani-ia ina igari tapxa-a duppira  
Ssalmani-ia ina askuppati Tushni-illa duppira  
Ssalmani-ia está tentando duplicar o tapxa.  
Ssalmani-ia ana GISHBAR tapqida duppira

## A Conjuração das Montanhas de MASHU"

Que a montanha te domine!  
Que a montanha te segure!  
Que a montanha te conquiste!  
Que a montanha te assuste!  
Que a montanha te sacuda até a alma!  
Que a montanha te mantenha sob controle!  
Que a montanha te submeta!  
Que a montanha te cubra!  
Que a poderosa montanha caia sobre você,  
Que você seja afastado do meu corpo!

(Nota: o tradutor original notou a semelhança entre a palavra grega para Lors, kurios, e a palavra suméria para montanha, kur, e para um tipo de submundo, chthoic, monstro que também é chamado de kur e que se refere ao Leviatã do Antigo Testamento. Além disso, nesta conjuração em particular, a palavra para montanha é shadu - shaddai ? A Velha Serpente KUR é, claro, invocada todos os dias pelos cristãos: Kyrie Eleison!)



# PALAVRAS E FRASES COMUNS DA SUMÉRIA

## INGLÊS

Sumério	Inglês
Akhkharu	Vampiro
Infelizmente	Destruidor
Oh meu Deus	Deus Maligno
<b>Fora!</b>	<b>Iniciado!</b>
Dingir Xul	Deus Maligno
Edin Na Zu!	Vá para o deserto! (uma forma de exorcismo)
gel	Íncubo
Escolha um show	Espírito maligno
Dirigindo Xul	Fantasma maligno
Idem	Demônio
IDPA	Febre
Kashshaptu	Bruxa
carícia	Fantasma
Lalssu	Espectro
envolver	Súcubo
Máscara Xul	Demônio Maligno (Embossador, Mentiroso à Espera)
Mulá Xul	Diabo Maligno
Rabisha	(o mesmo que Maskim Xul)
Telal	Demônio Maligno (Guerreiro)
Uggae	Deus da Morte
Uruku	Larvas
Utuk Khul	Espírito maligno
Zi Dingir Anna Kanpa! Espírito, Deus do Céu, Lembre-se!	
Zi Dinger Kia Kanpa! Espírito, Deus da Terra, Lembre-se!	



# UMA PALAVRA SOBRE O ORIGINAL MANUSCRITO

O EDITOR e os editores preveem que, a princípio, haverá uma demanda por visualizações privilegiadas do NECRONOMICON original, seja por curiosidade, seja por experimentadores nervosos que terão certeza de que não copiamos um sigilo corretamente, etc.

Apressemo-nos em declarar neste ponto que o manuscrito original não é propriedade do Editor nem dos Editores. Recebemos o direito de traduzir e publicar esta obra, com tanto material adicional e explicativo quanto necessário, mas não o direito de submeter o manuscrito à inspeção pública. Lamentamos que este seja o caso, mas também sentimos que pode ser aconselhável, em referência ao caráter perigoso da obra envolvida. Talvez um dia um livro seja escrito sobre os perigos de possuir uma obra tão original em casa ou no escritório, incluindo as alucinações assustadoras, incapacidades físicas e mal-estar emocional que acompanharam esta obra desde o início da tradução até o fim de sua forma final publicada.

Portanto, por uma questão de política, não podemos atender a nenhuma solicitação para ver o NECRONOMICON em seu estado original.



## BANIÇÕES

---

Leia esta seção com atenção.

No período intermediário entre a tradução e a publicação desta obra, o Editor, juntamente com um círculo de iniciados em outra disciplina, empreendeu a experimentação com os rituais e forças delineados no NECRONOMICON. Ao usar o material sozinho, ou dentro de uma estrutura cerimonial ocidental (como o sistema Golden Dawn), chegamos a descobertas surpreendentes em ambos os casos: não há banimentos efetivos para as forças invocadas no próprio NECRONOMICON! Os rituais, encantamentos, fórmulas deste Livro são de origem antiga, compreendendo alguns dos mais antigos trabalhos mágicos escritos na história oculta ocidental. As divindades e demônios identificados nele provavelmente não foram efetivamente invocados em quase seis mil anos. Exorcismos comuns e fórmulas de banimento provaram ser extremamente inadequados até agora: isso, por mágicos experientes.

Daí as recomendações a seguir.

A religião dos antigos povos sumérios parece ter sido orientada para a lua, uma religião - ou religião - estrutura mágica - da noite, da escuridão em um sentido. Invocações usando fórmulas solares provaram ser eficazes até agora em banir com sucesso demônios e inteligências NECRONOMICON. Por exemplo, a oração Kaddish da fé judaica contém alguns elementos solares que provaram ser resilientes a gênios inimigos, e a vibração da Oração do Senhor para os cristãos também é um método viável.

Sugerimos que operadores individuais utilizem uma invocação solar equivalente (ou seja, luz positiva) de sua própria religião ou da religião de seus ancestrais, caso não tenham mais uma religião ou tenham mudado de religião durante sua vida.

Para os melhores propósitos práticos no começo - para aqueles que pretendem realmente usar os rituais aqui contidos - é aconselhável tomar cuidado especial na construção do círculo mágico e de todas as defesas mágicas. Um período preliminar de purificação é bem adequado antes de tentar qualquer coisa neste grimório. Pessoas com condições mentais instáveis, ou condições emocionais instáveis, não devem ser autorizadas, sob nenhuma circunstância, a observar um desses rituais em andamento. Isso seria criminoso e talvez suicida. Um de nossos colegas foi terrivelmente atacado por seu cachorro seguindo diretamente uma fórmula bastante simples e descomplicada deste livro.

Este definitivamente não é um conjunto de química Gilbert.

O método do NECRONOMICON diz respeito a forças profundas e primitivas que parecem preexistir às imagens arquetípicas normais dos trunfos do tarô e às figuras telemáticas da Golden Dawn. Essas são forças que se desenvolveram fora do mainstream judaico-cristão e foram adoradas e invocadas muito antes da criação da Cabala como a conhecemos hoje. Daí a ineficácia dos procedimentos de banimento da Golden Dawn contra elas.

Eles não são necessariamente demoníacos ou qliphóticos no sentido em que esses termos são comumente entendidos no Ocidente; eles simplesmente representam fontes de poder amplamente inexploradas e até agora ignoradas pela consciência dominante do século XX.

Os resultados de qualquer experimentação com este livro, bem como sugestões práticas sobre seus rituais, são bem-vindos pelos editores.



# **BIBLIOGRAFIA E LISTA DE LEITURA SUGERIDA**

(de forma alguma completo, mas representativo. em ordem alfabética por autor)

<b>Nome</b>	<b>Livro</b>	<b>Publicado</b>
Bernhard, Bennet e Arroz.	Novo Manual dos Céus	Nova Iorque, 1948
Orçamento, EA	Amuletos e Talismãs	Nova Iorque, 1970
Crowley, A.	Livro Quatro	Texas, 1972
	O Livro de Thoth	Nova Iorque, 1969
	Liber AL vel Legis	Nova Iorque, 1977
	Magia	Nova Iorque
Cumont, F.	Religiões Orientais no Paganismo Romano	Nova York, 1956
Dornseiff.	O alfabeto no misticismo e na magia	Stoicheia 7, Leipzig, 1925
Drower, ES	O Livro do Zodíaco	Londres, 1949
Fairservice, WA	As Origens da Civilização Oriental	Nova Iorque, 1959
Fossey, C.	Magia Assíria "O	Paris, 1902
de la Fuye, A.	Pentagrama Pitagórico, seu difusão, seu uso no silabário cuneiforme." Babilônia	Paris, 1934
Genouillac	Coleção "Os Deuses de Elam" de Obras relacionadas com filologia e Arqueologia egípcia e Assírios.	Paris, 1904 (ed. Maspero)
Concessão, K.	Aleister Crowley e o Deus Oculto	Nova York, 1974
	O Renascimento Mágico	Nova York, 1973
Cinza, J.	Mitologia do Oriente Próximo	Nova York, 1969
Griffith & Thompson	O Papiro de Leyden	Nova York, 1974
Hooke, SH	Religião Babilônica e Assíria	Oklahoma, 1975
	Mitologia do Oriente Médio	Nova York, 1975
Rei, L.	Magia e feitiçaria babilônica	Londres, 1896
Kramer, SN	A história começa em Sumer	Nova York, 1959
	Mitologias do Mundo Antigo (ed)	Nova York, 1961
	Mitologia Suméria,	Pensilvânia, 1972
Lourenço	Magia e Adivinhação entre os Caldeu-Assírios	Paris, 1894

<b>Lenormant, F.</b>	<b>Ciência Oculta; Magia entre Caldeus</b>	<b>Paris, 1874</b>
<b>Lovecraft, HP</b>	<b>Contos do Mythos de Cthulhu</b>	<b>Nova Iorque, 1973</b>
	<b>Nas Montanhas da Loucura</b>	<b>Nova Iorque, 1973</b>
	<b>O Horror de Dunwich</b>	<b>Nova Iorque, 1963</b>
	<b>O Espreitado no Limiar (com Augusto Derleth)</b>	<b>Nova Iorque, 1971</b>
<b>Pedreiro, H.</b>	<b>Gilgamesh (ed.)</b>	<b>Nova Iorque, 1972</b>
<b>Neugebauer, O.</b>	<b>As Ciências Exatas na Antiguidade</b>	<b>Nova Iorque, 1969</b>
<b>Pritchard, J.</b>	<b>Textos do Oriente Próximo Relacionados ao Antigo Testamento</b>	<b>Princeton, 1958</b>
	<b>Os Oráculos Caldeus de Zoroastro "Sapere Aude"</b>	<b>Nova Iorque</b>
<b>Seignobos, S.</b>	<b>O Mundo da Babilônia</b>	<b>Nova Iorque, 1975</b>
<b>Seligmann, K.</b>	<b>Magia, Sobrenaturalismo e Religião Nova York, 1968</b>	
<b>Xá, eu.</b>	<b>Magia Oriental</b>	<b>Nova Iorque, 1973</b>
	<b>O segredo da magia</b>	<b>Nova Iorque, 1972</b>
	<b>Os Sufis</b>	<b>Nova Iorque, 1973</b>
<b>Tallqvist, Kuala Lumpur</b>	<b>"A série de encantamentos assírios Maqlu baseado no original em inglês Museu Herausgegeben" Acta Societatis Ciências fenícias</b>	<b>Helsinque, 1895</b>
<b>Thompson, RC</b>	<b>Relatórios dos Mágicos e Astrólogos de Nínive e Babilônia</b>	<b>Londres, 1900</b>
	<b>Magia Semítica</b>	<b>Londres, 1904</b>
	<b>Os demônios e espíritos malignos da Babilônia</b>	<b>Londres, 1904</b>



# O TESTEMUNHO DO ÁRABE LOUCO

---

ESTE é o testemunho de tudo o que vi e tudo o que aprendi, naqueles anos em que possuí os Três Selos de MASSHU. Vi Mil e Uma luas, e certamente isso é o suficiente para o período de vida de um homem, embora se diga que os Profetas viveram muito mais. Estou fraco e doente, e carrego um grande cansaço e exaustão, e um suspiro paira em meu peito como uma lanterna escura. Estou velho.

Os lobos carregam meu nome em seus discursos de meia-noite, e aquela Voz calma e sutil está me chamando de longe. E uma Voz muito mais próxima gritará em meu ouvido com impaciência profana. O peso da minha alma decidirá seu lugar de descanso final. Antes desse tempo, devo colocar aqui tudo o que puder sobre os horrores que espreitam Fora, e que espreitam na porta de cada homem, pois este é o antigo arcano que foi transmitido de antigamente, mas que foi esquecido por todos, exceto por alguns homens, os adoradores dos Antigos (que seus nomes sejam apagados!).

E se eu não terminar esta tarefa, pegue o que está aqui e descubra o resto, pois o tempo é curto e a humanidade não sabe nem entende o mal que a espera, de todos os lados, de todos os Portões, de todas as barreiras quebradas, de todos os acólitos irracionais nos altares da loucura.

Pois este é o Livro dos Mortos, o Livro da Terra Negra, que escrevi arriscando minha vida, exatamente como o recebi, nos planos dos IGI, os cruéis espíritos celestiais de além dos Andarilhos dos Desertos.

Que todos os que lerem este livro sejam avisados de que a habitação dos homens é vista e inspecionada por aquela Raça Antiga de deuses e demônios de um tempo antes do tempo, e que eles buscam vingança por aquela batalha esquecida que ocorreu em algum lugar do Cosmos e rasgou os Mundos nos dias anteriores à criação do Homem, quando os Deuses Anciões caminhavam pelos Espaços, a raça de MARDUK, como ele é conhecido pelos Caldeus, e de ENKI, nosso MESTRE, o Senhor dos Magos.

Saiba, então, que eu percorri todas as Zonas dos Deuses, e também os lugares dos Azonei, e desci aos lugares imundos da Morte e da Sede Eterna, que podem ser alcançados através do Portão de GANZIR, que foi construído em UR, nos dias antes da existência da Babilônia.

Saiba, também, que falei com todo tipo de espírito e demônio, cujos nomes não são mais conhecidos nas sociedades do Homem, ou nunca foram conhecidos. E os selos de alguns deles estão escritos aqui; outros ainda devo levar comigo quando eu os deixar. ANU tenha misericórdia de minha alma!

Eu vi as Terras Desconhecidas, que nenhum mapa jamais traçou. Eu vivi nos desertos e nas terras devastadas, e falei com demônios e as almas de homens massacrados, e de mulheres que morreram no parto, vítimas da demônio-fêmea LAMMASHTA.

Viajei por baixo dos mares, em busca do Palácio do Nosso Mestre, e encontrei a pedra de monumentos de civilizações vencidas, e decifrei os escritos de algumas delas; enquanto outras ainda permanecem mistérios para qualquer homem que viva. E essas civilizações foram destruídas por causa do conhecimento contido neste livro.

Eu viajei entre as estrelas, e tremi diante dos Deuses. Eu, finalmente, encontrei as fórmulas pelas quais eu passei pelo Portão ARZIR, e passei para os reinos proibidos do sujo IGI.

Eu ressuscitei demônios e mortos.

Eu convoquei os fantasmas dos meus ancestrais para uma aparência real e visível nos topos dos templos construídos para alcançar as estrelas, e construídos para tocar as cavidades mais baixas de HADES. Eu lutei com o Mago Negro, AZAG-THOTH, em vão, e fugi para a Terra invocando INANNA e seu irmão MARDUK, Senhor do MACHADO de duas cabeças.

Eu levantei exércitos contra as Terras do Leste, convocando as hordas de demônios que tornei sujeitos a

eu, e assim fazendo encontrei NGAA, o Deus dos pagãos, que respira chamas e ruga como mil trovões.

Eu encontrei o medo.

Eu encontrei o Portão que leva ao Exterior, pelo qual os Antigos, que sempre buscam entrada em nosso mundo, mantêm vigilância eterna. Eu senti o cheiro dos vapores daquele Antigo, Rainha do Exterior, cujo nome está escrito no terrível texto MAGAN, o testamento de alguma civilização morta cujos sacerdotes, buscando poder, abrem o terrível e maligno Portão por uma hora além do tempo, e foram consumidos.

Cheguei a possuir esse conhecimento por meio de circunstâncias bastante peculiares, quando ainda era filho iletrado de um pastor no que é chamado de Mesopotâmia pelos gregos.

Quando eu era apenas um jovem, viajando sozinho nas montanhas ao leste, chamadas MASSHU pelas pessoas que vivem lá, me deparei com uma rocha cinza esculpida com três símbolos estranhos. Ela era tão alta quanto um homem e tão larga quanto um touro. Estava firmemente no chão, e eu não conseguia movê-la. Não pensando mais nas esculturas, exceto que elas poderiam ser o trabalho de um rei para marcar alguma vitória antiga sobre um inimigo, eu fiz uma fogueira em seu pé para me proteger dos lobos que vagam por aquelas regiões e fui dormir, pois era noite e eu estava longe da minha aldeia, sendo Bet Durrabia. Estando a cerca de três horas do amanhecer, no décimo nono dia de Shabatu, fui acordado pelo uivo de um cachorro, talvez de um lobo, incomumente alto e próximo. O fogo havia morrido em suas brasas, e essas brasas vermelhas e brilhantes lançavam uma sombra tênue e dançante sobre o monumento de pedra com as três esculturas. Comecei a me apressar para fazer outra fogueira quando, imediatamente, a rocha cinza começou a se erguer lentamente no ar, como se fosse uma pomba. Eu não conseguia me mover ou falar por causa do medo que se apoderou da minha espinha e envolveu meus dedos frios em volta do meu crânio. O Dik de Azug-bel-ya não era mais estranho para mim do que essa visão, embora o primeiro parecesse derreter em minhas mãos!

Atualmente, ouvi uma voz, suavemente, a alguma distância, e um medo mais prático, o da possibilidade de ladrões, tomou conta de mim e rolei para trás de algumas ervas daninhas, tremendo. Outra voz se juntou à primeira, e logo vários homens em vestes pretas de ladrões se juntaram sobre o lugar onde eu estava, cercando a rocha flutuante, da qual não demonstravam o menor medo.

Eu podia ver claramente agora que as três esculturas no monumento de pedra estavam brilhando com uma cor vermelho-fogo, como se a rocha estivesse em chamas. As figuras estavam murmurando juntas em prece ou invocação, das quais apenas algumas palavras podiam ser ouvidas, e estas em alguma língua desconhecida; embora, ANU tenha misericórdia de minha alma!, esses rituais não são mais desconhecidos para mim.

As figuras, cujos rostos eu não conseguia ver ou reconhecer, começaram a fazer movimentos bruscos no ar com facas que brilhavam frias e afiadas na noite da montanha.

De baixo da rocha flutuante, do próprio chão onde ela estava, surgiu a cauda de uma serpente. Essa serpente era certamente maior do que qualquer uma que eu já tinha visto. A parte mais fina dela era inteiramente a dos braços de dois homens, e conforme ela se erguia da terra, era seguida por outra, embora a ponta da primeira não fosse vista, pois parecia alcançar o próprio Poço. Essas foram seguidas por ainda mais, e o chão começou a tremer sob a pressão de tantos desses braços enormes. O canto dos sacerdotes, pois eu sabia que eles agora eram servos de algum Poder oculto, tornou-se muito mais alto e quase histérico.

**ISSO É! ISSO É! ZI AZAG!  
ISSO É! ISSO É!! ZI AZKAK!  
ELE! ELE! DESLIGUE A ELETRICIDADE!  
SIM!**

O chão onde eu estava escondido ficou molhado com alguma substância, estando ligeiramente abaixo da cena que eu estava testemunhando. Toquei a umidade e descobri que era sangue. Horrorizado, gritei e entreguei minha presença aos sacerdotes. Eles se viraram para mim, e vi uma aversão por eles terem cortado seus peitos com as adagas que usaram para levantar a pedra, por algum propósito místico que eu não conseguia adivinhar então; embora eu saiba agora que o sangue é o próprio alimento desses espíritos, e é por isso que o campo após as batalhas de guerra brilha com uma luz não natural, as manifestações dos espíritos se alimentando dele.

Que a ANU proteja a todos nós!

Meu grito teve o efeito de lançar o ritual deles em caos e desordem. Corri pelo caminho da montanha por onde vim, e os sacerdotes vieram correndo atrás de mim, embora alguns parecessem ficar para trás, talvez para terminar os Ritos. No entanto, enquanto eu corria descontroladamente pelas encostas na noite fria, meu coração dando voltas no peito e minha cabeça ficando quente, o som de pedras se partindo e trovões veio de trás de mim e sacudiu o próprio chão em que eu corria. Com medo e pressa, caí no chão.

Levantando-me, virei-me para encarar qualquer atacante que tivesse chegado mais perto de mim, embora eu estivesse desarmado. Para minha surpresa, o que vi não foi nenhum sacerdote de horror antigo, nenhum necromante daquela Arte proibida, mas vestes negras caídas sobre a grama e ervas daninhas, sem nenhuma presença aparente de vida ou corpos abaixo delas.

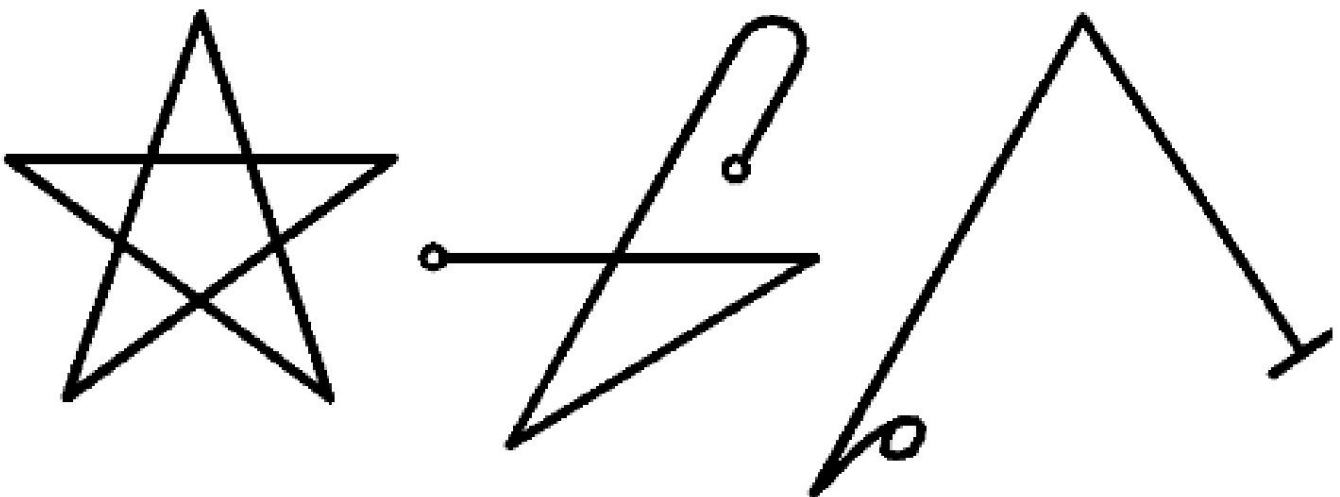
Caminhei cautelosamente até o primeiro e, pegando um galho longo, levantei o manto do emaranhado de ervas daninhas e espinhos. Tudo o que restou do padre foi uma poça de lodo, como óleo verde, e o cheiro de um corpo deitado há muito tempo para apodrecer ao sol. Tal fedor quase me dominou, mas eu estava decidido a encontrar os outros, para ver se a mesma sorte também havia acontecido com eles.

Caminhando de volta pela encosta que eu tinha corrido tão assustadoramente há apenas alguns momentos, me deparei com outro dos sacerdotes escuros, em condições idênticas ao primeiro. Continuei andando, passando por mais vestes enquanto andava, sem me aventurar a virá-las por mais tempo. Então, finalmente me deparei com o monumento de pedra cinza que havia se erguido anormalmente no ar ao comando dos sacerdotes. Agora estava no chão mais uma vez, mas as esculturas ainda brilhavam com luz sobrenatural. As serpentes, ou o que eu tinha pensado então como serpentes, haviam desaparecido. Mas nas brasas mortas do fogo, agora frias e pretas, havia uma placa de metal brilhante. Peguei-a e vi que também estava esculpida, como a pedra, mas muito intrincadamente, de uma forma que eu não conseguia entender. Eu não tinha as mesmas marcas da pedra, mas tive a sensação de que quase conseguia ler os caracteres, mas não conseguia, como se eu já tivesse conhecido a língua, mas tivesse esquecido há muito tempo. Minha cabeça começou a doer como se um demônio estivesse batendo em meu crânio, quando um raio de luar atingiu o amuleto de metal, pois agora sei o que era, e uma voz entrou em minha cabeça e me contou os segredos da cena que eu havia testemunhado em uma palavra:

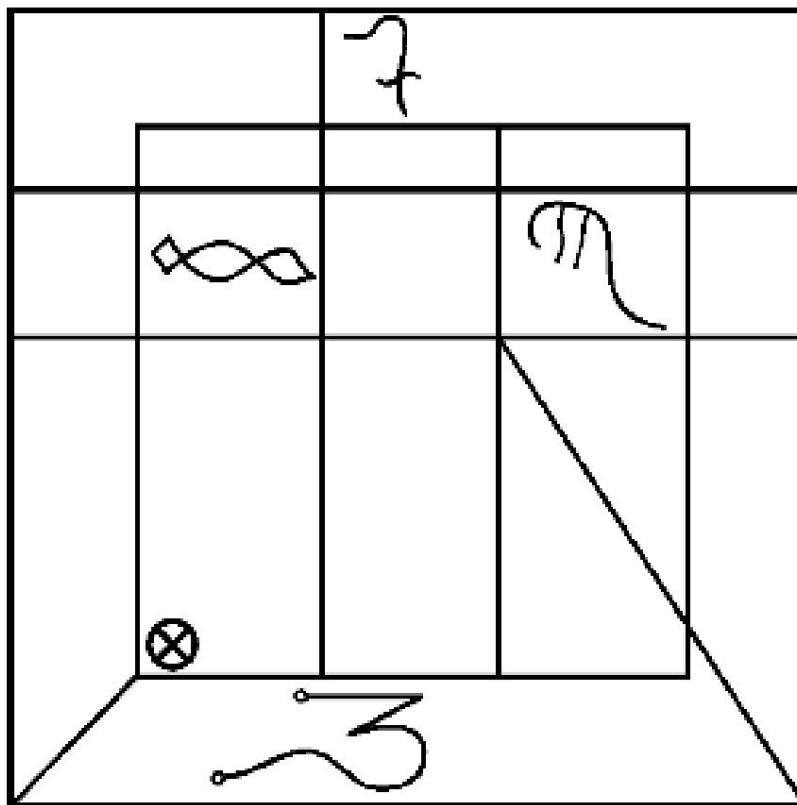
#### CAIXADO.

Naquele momento, como se algo tivesse sido sussurrado ferozmente em meu ouvido, eu entendi.

Estes são os sinais esculpidos na pedra cinza, que era o Portão para o Exterior:



E este é o amuleto que eu tinha em mãos e que mantenho até hoje em volta do meu pescoço enquanto escrevo estas palavras:



Dos três símbolos esculpidos, o primeiro é o sinal da nossa Raça de além das Estrelas, e é chamado ARRA na língua do Escriba que me ensinou, um emissário dos Anciões. Na língua da cidade mais antiga da Babilônia, era UR. É o Sigilo da Aliança dos Deuses Anciões, e quando eles o virem, aqueles que o deram a nós, não nos esquecerão. Eles juraram!

Espírito dos Céus, lembre-se!

O segundo é o Elder Sign, e é a Chave pela qual os Poderes dos Elder Gods podem ser invocados, quando usados com as palavras e formas adequadas. Ele tem um Nome, e é chamado AGGA.

O terceiro sinal é o Sigilo do Observador. Ele é chamado de BANDAR. O Observador é uma Raça enviada pelos Anciões. Ele mantém vigília enquanto alguém dorme, desde que o ritual e o sacrifício apropriados tenham sido realizados; caso contrário, se for chamado, ele se voltará contra você.

Esses selos, para serem eficazes, devem ser gravados em pedra e colocados no chão. Ou, colocados sobre o altar de oferendas. Ou, levado para a Rocha das Invocações. Ou, gravado no metal do Deus ou Deusa de alguém, e pendurado no pescoço, mas escondido da vista do profano. Dos três, o ARRA e o AGGA podem ser usados separadamente, isto é, individualmente e sozinhos. O BANDAR, no entanto, nunca deve ser usado sozinho, mas com um ou ambos os outros, pois o Observador precisa ser lembrado do Pacto que jurou com os Deuses Anciões e nossa Raça, caso contrário, ele se voltará contra ti e te matará e devastará tua cidade até que o socorro seja obtido dos Deuses Anciões pelas lágrimas de teu povo e o lamento de tuas mulheres.

KAKAMMU!

O amuleto de metal que recuperei das cinzas do fogo, e que captou a luz da lua, é um selo potente contra tudo o que possa entrar no Portão vindo de Fora, pois, ao vê-lo, eles se retirarão de ti.

**SALVE SOMENTE SE CAPTAR A LUZ DA LUA EM SUA SUPERFÍCIE**

pois, nos dias escuros da lua, ou nas nuvens, pode haver pouca proteção contra os demônios das Terras Antigas caso eles quebrem a barreira, ou sejam deixados entrar por seus servos na face da terra. Em tal caso, nenhum recurso deve ser feito até que a luz da lua brilhe sobre a terra, pois a lua é a mais velha entre os Zonei, e é o símbolo estrelado do nosso Pacto. NANNA, Pai dos Deuses, Lembre-se!

Portanto, o amuleto deve ser gravado em prata pura, sob a luz plena da lua, para que a lua brilhe sobre

em seu funcionamento, e a essência dos encantamentos da lua deve ser realizada, e os rituais prescritos conforme apresentados neste Livro. E o amuleto nunca deve ser exposto à luz do Sol, pois SHAMMASH chamado UDU, em seu ciúme, roubará o selo de seu poder. Em tal caso, ele deve ser banhado em água de cânfora, e os encantamentos e rituais realizados mais uma vez. Mas, na verdade, seria melhor gravar outro.

Estes segredos eu te dou com a dor da minha vida, para nunca serem revelados aos profanos, aos banidos ou aos adoradores da Serpente Antiga, mas para mantê-los dentro do teu próprio coração, sempre em silêncio sobre essas coisas.

A paz esteja contigo!

Daí em diante, daquela noite fatídica nas Montanhas de MASSHU, vaguei pelo interior em busca da chave para o conhecimento secreto que me foi dado. E foi uma jornada dolorosa e solitária, durante a qual não tomei esposa, não chamei nenhuma casa ou vila de meu lar, e morei em vários países, frequentemente em cavernas ou nos desertos, aprendendo várias línguas como um viajante pode aprendê-las, para negociar com os comerciantes e aprender sobre suas notícias e costumes. Mas minha negociação foi com os Poderes que residem em cada um desses países.

E logo, vim a entender muitas coisas que antes eu não tinha conhecimento, exceto talvez em sonhos. Os amigos da minha juventude me abandonaram, e eu os abandonei. Quando eu estava sete anos longe da minha família, eu soube que todos eles tinham morrido por suas próprias mãos, por razões que ninguém era capaz de me dizer; seus rebanhos tinham sido mortos como vítimas de alguma estranha epidemia.

Eu vaguei como um mendigo, sendo alimentado de cidade em cidade conforme a população local achava adequado, muitas vezes sendo apedrejado e ameaçado de prisão. Em algumas ocasiões, eu era capaz de convencer algum homem culto de que eu era um estudioso sincero, e assim me foi permitido ler os registros antigos nos quais os detalhes da necromancia, feitiçaria, magia e alquimia são dados. Aprendi sobre os feitiços que causam doenças aos homens, a peste, a cegueira, a insanidade e até a morte. Aprendi sobre as várias classes de demônios e deuses malignos que existem, e sobre as velhas lendas sobre os Antigos. Eu era assim capaz de me armar também contra a diabinha LAMMASHTA, que é chamada de Espada que Divide o Crânio, cuja visão causa horror e consternação, e (alguns dizem) morte de uma natureza muito incomum.

Com o tempo, aprendi sobre os nomes e propriedades de todos os demônios, diabos, demônios e monstros listados aqui, neste Livro da Terra Negra. Aprendi sobre os poderes dos Deuses astrais e como invocar sua ajuda em tempos de necessidade. Aprendi também sobre os seres assustadores que habitam além dos espíritos astrais, que guardam a entrada do Templo dos Perdidos, do Ancião dos Dias, o Ancião dos Anciões, cujo Nome não posso escrever aqui.

Em minhas cerimônias solitárias nas colinas, adorando com fogo e espada, com água e adaga, e com a ajuda de uma erva estranha que cresce selvagem em certas partes de MASSHU, e com a qual eu involuntariamente construí meu fogo diante da rocha, aquela erva que dá à mente grande poder para viajar enormes distâncias para os céus, como também para os infernos, recebi as fórmulas para os amuletos e talismãs que se seguem, que fornecem ao Sacerdote uma passagem segura entre as esferas nas quais ele pode viajar em busca da Sabedoria.

Mas agora, depois de Mil e Uma luas de jornada, os Maskim beliscam meus calcanhares, os Rabishu puxam meus cabelos, Lammashta abre suas mandíbulas terríveis, AZAG-THOTH se regozija cegamente em seu trono, KUTULU levanta sua cabeça e olha através dos Véus de sunkun Varloorni, através do Abismo, e fixa seu olhar em mim; portanto, devo escrever isso com pressa, de fato, parece que falhei em algum aspecto quanto à ordem dos ritos, ou às fórmulas, ou aos sacrifícios, pois agora parece que toda a hoste de ERESHKIGAL está esperando, sonhando, babando por minha partida. Rezo aos Deuses para que eu seja salvo e não pereça como o Sacerdote, ABDUL BEN-MARTU, em Jerusalém (que os Deuses se lembrem e tenham misericórdia dele!). Meu destino não está mais escrito nas estrelas, pois quebrei a Aliança Caldeia buscando poder sobre os Zonei. Pisei na lua, e a lua não tem mais poder sobre mim. As linhas da minha vida foram obliteradas por minhas andanças no Deserto, sobre as letras escritas nos céus pelos deuses. E mesmo agora posso ouvir os lobos uivando nas montanhas como fizeram naquela noite fatídica, e eles estão chamando meu nome e os nomes de Outros.

Temo pela minha carne, mas temo ainda mais pelo meu espírito.

Lembre-se, sempre, em cada momento vazio, de invocar os Deuses para que não se esqueçam de você, pois eles são esquecidos e muito distantes. Acenda suas fogueiras no alto das colinas e no topo dos templos e pirâmides, para que eles possam ver e lembrar.

Lembre-se sempre de copiar cada uma das fórmulas como eu as coloquei, e não alterá-las em uma linha ou ponto, nem mesmo um fio de cabelo, para que não se tornem sem valor, ou pior: uma estrela quebrada é o Portão de GANZIR, o Portão da Morte, o Portão das Sombras e das Conchas. Recite os encantamentos como estão escritos aqui, no

maneira que isto prescreveu. Prepare os rituais sem errar, e nos lugares e tempos apropriados faça os sacrifícios.

**Que os Deuses sejam sempre misericordiosos contigo!**

**Que você escape das mandíbulas dos MASKIM e derrote o poder dos Antigos!**

**E OS DEUSES TE CONCEDERÃO A MORTE ANTES  
QUE OS ANTIGOS GOVERNEM A TERRA MAIS UMA VEZ!**

**SEU IRMÃO! ERRADO!**



# **DAS ZONEI E SEUS ATRIBUTOS**

---

**OS Deuses das Estrelas são Sete. Eles têm Sete Selos, cada um dos quais pode ser usado em seu turno. Eles são abordados por Sete Portões, cada um dos quais pode ser aberto em seu turno. Eles têm Sete Cores, Sete Essências, e cada um um Degrau separado na Escada das Luzes. Os Caldeus eram apenas imperfeitos em seu conhecimento, embora tivessem entendimento da Escada, e certas fórmulas. Eles não possuíam, no entanto, as fórmulas para a passagem dos Portões, exceto uma, da qual é proibido falar.**

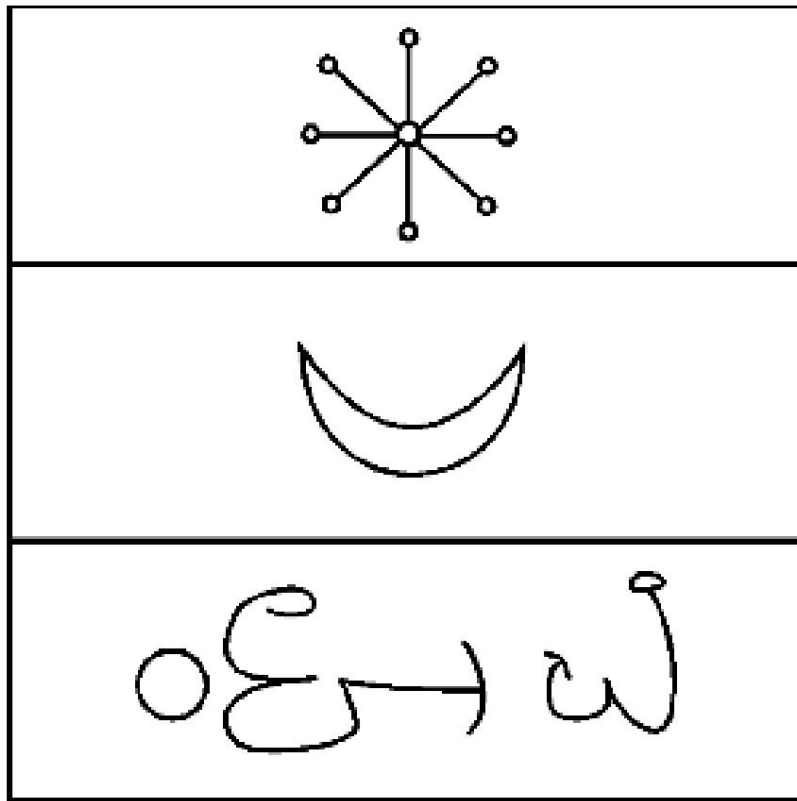
**A passagem dos Portões dá ao sacerdote tanto poder quanto sabedoria para usá-los. Ele se torna capaz de controlar os assuntos de sua vida mais perfeitamente do que antes, e muitos se contentaram em apenas passar os três primeiros Portões e então sentar e não ir além disso, aproveitando os benefícios que encontraram nas esferas preliminares. Mas isso é Mal, pois eles não estão equipados para lidar com o ataque de Fora que certamente deve vir, e seu povo clamará a eles por segurança, e isso não virá. Portanto, volte seu rosto para o objetivo final e se esforce sempre para os confins mais distantes das estrelas, embora isso signifique sua própria morte; pois tal morte é como um sacrifício aos Deuses, e agradável, que eles não se esquecerão de seu po**

**As ZONEI e seus atributos são, então, os seguintes:**

**O Deus da Lua é o Deus NANNA. Ele é o Pai dos Zonei e o Mais Velho dos Andarilhos. Ele tem uma longa barba, carrega uma varinha de lápis-lazúli na palma da mão e possui o segredo das marés de sangue. Sua cor é Prata. Sua Essência pode ser encontrada na Prata, na cânfora e nas coisas que carregam o signo da Lua. Ele às vezes é chamado de SIN. Seu Portão é o primeiro que você passará nos rituais que se seguem. Seu Passo na Escada das Luzes também é Prata.**

**Este é o seu Selo, que você deve gravar em seu metal, no décimo terceiro dia da Lua em que você está trabalhando, sem ter nenhuma outra pessoa por perto que possa observá-lo em sua fabricação. Estando pronto, ele deve ser embrulhado em um quadrado da mais fina seda e deixado de lado até o momento em que você desejar seu uso, e então, ele deve ser removido somente após o Sol ter ido para seu descanso. Nenhum raio de sol deve atingir o Selo, para que seu poder não seja anulado e um novo Selo precise ser moldado.**

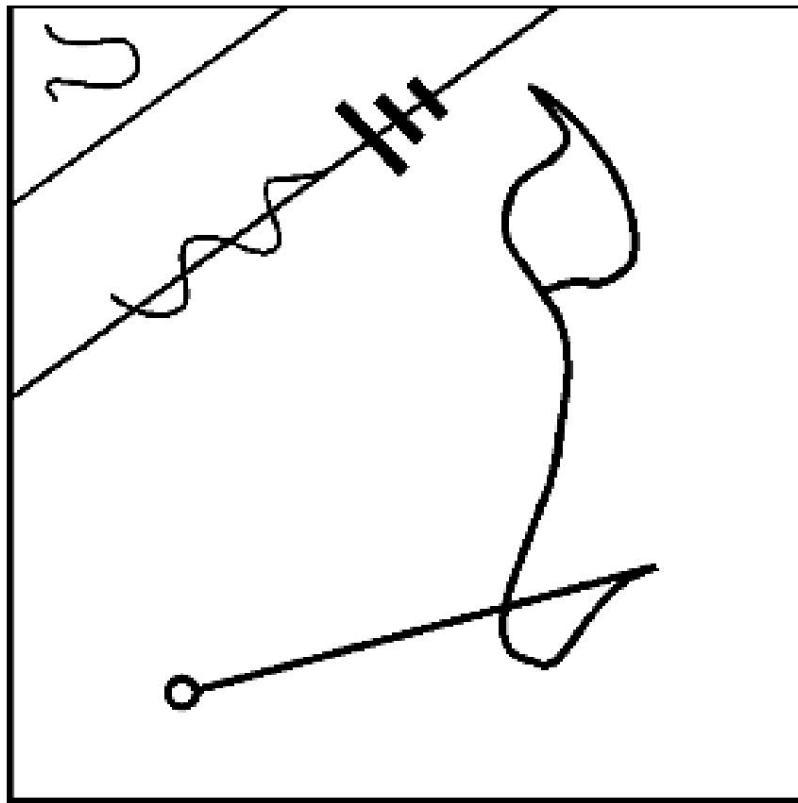
**O Número de NANNA é Trinta e este é o seu Selo:**



O Deus de Mercúrio é NEBO. Ele é um espírito muito velho, com uma longa barba, e é o guardião dos Deuses, bem como o guardião do conhecimento da Ciência. Ele usa uma coroa de cem chifres, e o longo manto do Sacerdote. Sua cor é azul. Sua Essência está naquele metal conhecido como Mercúrio, e às vezes também é encontrado na areia, e naquelas coisas que carregam o signo de Mercúrio. Seu Portão é o Segundo que você passará nos rituais que se seguem. Seu Passo na Escada das Luzes é azul.

Este é o seu Selo, que você deve escrever em pergaminho perfeito, ou não na folha larga de uma palmeira, não tendo nenhuma outra pessoa por perto que possa observá-lo em sua construção. Estando pronto, ele deve ser embrulhado em um quadrado da mais fina seda e deixado de lado até o momento em que você desejar seu uso, e então, ele deve ser removido somente quando sua luz estiver no céu. Esse também é o melhor momento para sua fabricação.

O Número de NEBO é Doze e este é o seu Selo:



A Deusa de Vênus é a mais excelente Rainha INANNA, chamada pelos babilônios de ISHTAR. Ela é a Deusa da Paixão, tanto do Amor quanto da Guerra, dependendo de seu signo e do tempo de sua aparição nos céus. Ela aparece como uma belíssima Senhora, na companhia de leões, e participa de uma natureza astral sutil com o Deus da Lua NANNA. Quando eles estão em acordo, isto é, quando suas duas plantas estão auspiciosamente dispostas nos céus, é como duas taças de oferendas divididas livremente nos céus, para chover o doce vinho dos Deuses sobre a terra. E então há grande felicidade e regozijo. Ela às vezes aparece em armadura, e é, portanto, uma guardiã mais excelente contra as maquinações de sua irmã, a temida Rainha ERESHKIGAL de KUR. Com o Nome e Número de INANNA, nenhum Sacerdote precisa temer caminhar nas profundezas do Submundo; pois estando armado, em Sua armadura, ele é semelhante à Deusa. Foi assim que desci aos poços imundos que se encontram escancarados sob a crosta da terra e comandeí demônios.

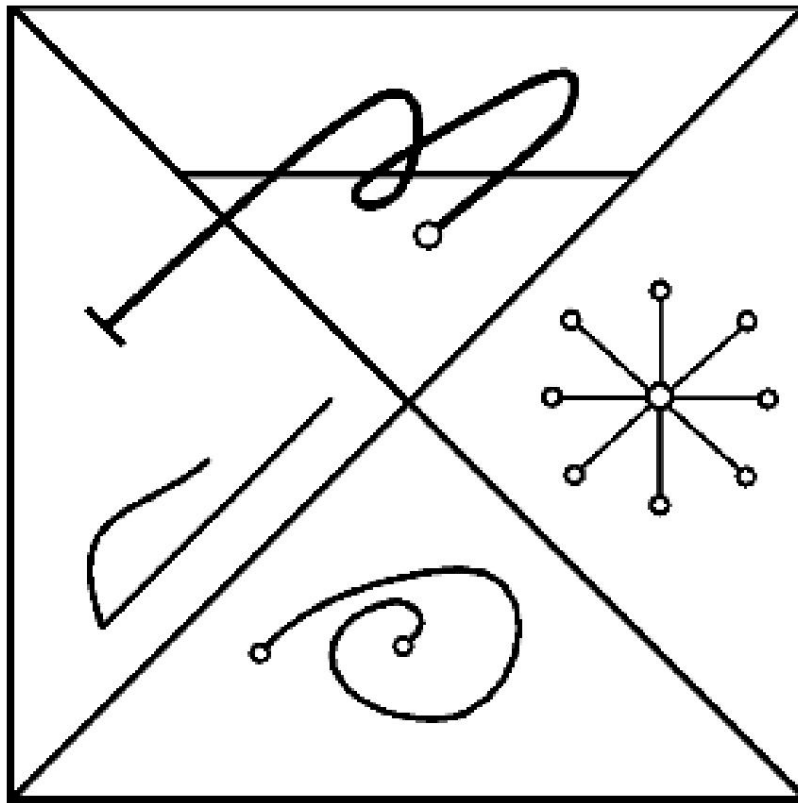
Ela é similarmente a Deusa do Amor, e concede uma noiva favorável a qualquer homem que a deseje e que faça o sacrifício adequado.

MAS SAIBA QUE INANNA TOMA O QUE É SEU PARA SEU, E QUE UMA VEZ ESCOLHIDO POR ELA, NENHUM HOMEM PODE TOMAR OUTRA NOIVA.

Sua cor é o mais puro Branco. Sua manifestação está no metal Cobre, e também nas mais belas flores de um campo, e na mais triste morte do campo de batalha, que é a flor mais bela daquele campo. Seu Portão é o Terceiro pelo qual você passará nos ritos que se seguem, e em qual lugar você terá coragem de ficar; mas vire seu rosto para a estrada que leva além, pois esse é seu objetivo genuíno, a menos que a Deusa o escolha. Seu Degrau na Escada das Luzes, construída antigamente na Babilônia e em UR, é Branco.

Este é o Selo dela, que você deve gravar em Cobre, Vênus sendo exaltada nos Céus, sem ninguém por perto observando sua construção. Estando terminado, ele deve ser embrulhado na mais pura seda e colocado em segurança, apenas para ser removido quando necessário, a qualquer momento.

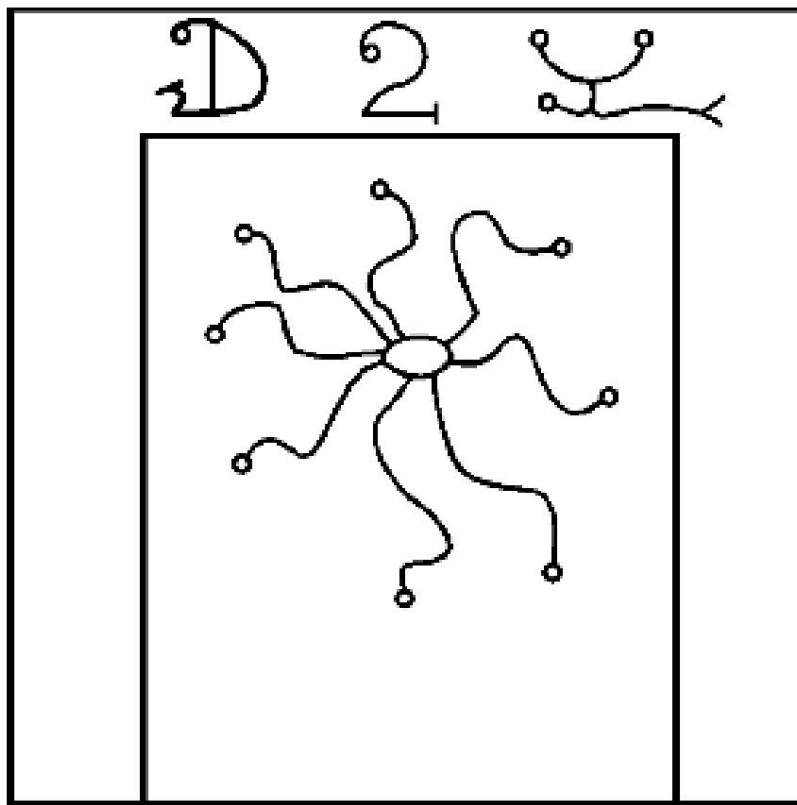
O Número de INANNA é Quinze, Número pelo qual ela é frequentemente conhecida nos encantamentos da Dispensação; seu Selo é o seguinte.



Este Deus do Sol é o Senhor SHAMMASH, filho de NANNA. Ele está sentado em um trono de ouro, usando uma coroa de dois chifres, segurando um cetro no alto em sua mão direita e um disco de chamas em sua vida, enviando raios em todas as direções. Ele é o Deus da Luz e da vida. Sua cor é ouro. Sua Essência pode ser encontrada no ouro e em todos os objetos e plantas de ouro. Ele às vezes é chamado de UDUU. Seu Portão é o Quarto pelo qual você passará nos rituais que se seguem. Seu Passo na grande Escada das Luzes é Ouro.

Este é o seu Selo, que você deve gravar em ouro, quando o Sol estiver exaltado nos céus, sozinho no topo de uma montanha ou em algum lugar próximo aos Raios, mas sozinho. Estando pronto, ele deve ser embrulhado em um quadrado da mais fina seda e deixado de lado até o momento em que for necessário.

O número de SHAMMASH é Vinte e este é o seu Selo:

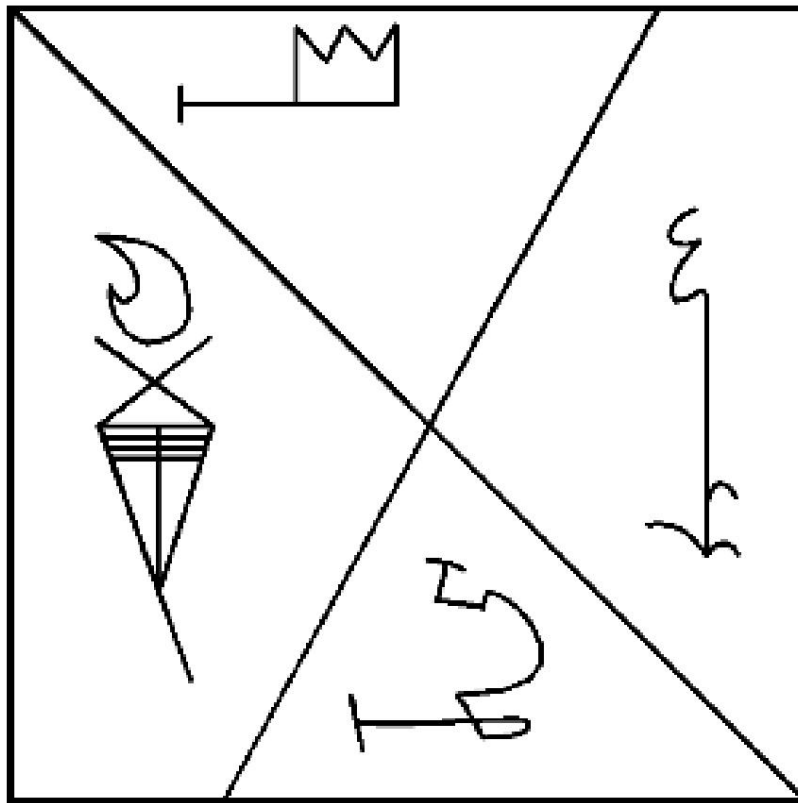


O Deus de Marte é o poderoso NERGAL.

Ele tem a cabeça de um homem no corpo de um leão, e carrega uma espada e um mangual. Ele é o Deus da Guerra, e das fortunas da Guerra. Ele foi algumas vezes pensado para ser um agente dos Antigos, pois ele habitou em CUTHA por um tempo. Sua cor é vermelho escuro. Sua essência pode ser encontrada no Ferro, e em todas as armas feitas para derramar o sangue de homens e animais. Seu Portão é o Quinto que você verá ao passar pelas Zonas nos rituais que se seguem. Seu Passo na Escada da Luz é Vermelho.

Este é seu Selo, que deve ser gravado em uma placa de Ferro, ou em papel com sangue, quando Marte estiver em exaltação nos céus. É melhor fazê-lo à noite, longe das habitações de homens e animais, onde você não pode ser visto ou ouvido. Ele deve ser embrulhado primeiro em um pano pesado, depois em seda fina, e escondido em segurança até os momentos em que for necessário. Mas não use este Selo apressadamente, pois é uma Espada afiada.

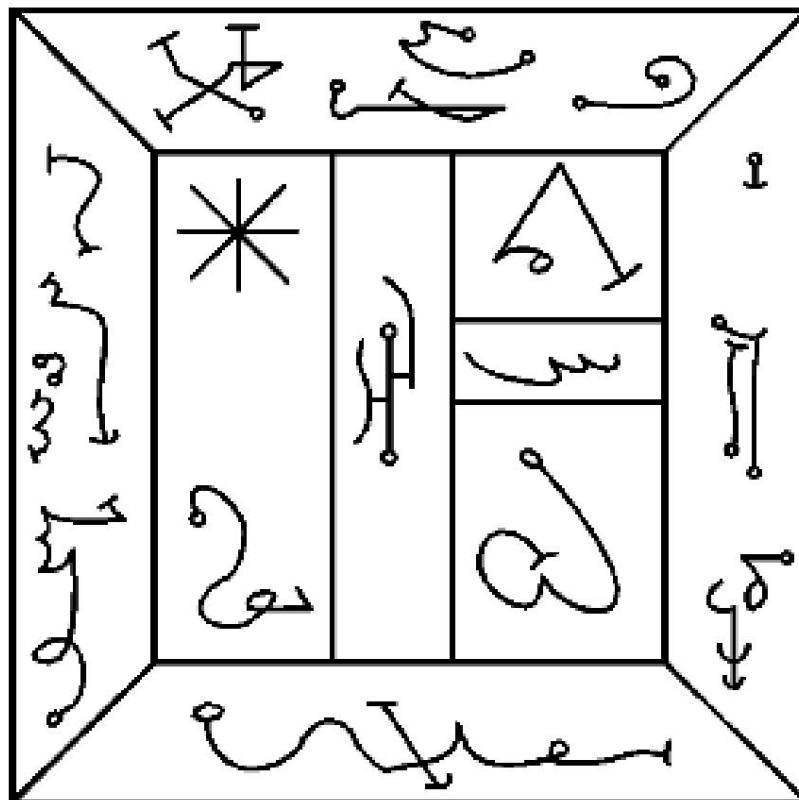
O Número de NERGAL é Oito e este é seu Selo:



O Deus de Júpiter é o Senhor dos Magos, MARDUK KURIOS do Machado de Duas Cabeças. MARDUK nasceu de nosso Pai, ENKI, para lutar contra as forças dos Antigos, e ele venceu uma luta poderosa, subjugando os exércitos do Mal e colocando a Rainha dos Antigos sob seus pés. Aquela Serpente está morta, mas sonha. MARDUK recebeu Cinquenta Nomes e Poderes do Conselho dos Deuses Anciões, cujos Poderes ele retém até hoje. Sua cor é Púrpura. Sua Essência está no material estanho e em latão. Seu Portão é o Sexto que você encontrará ao seguir os rituais que se seguem. Seu Passo na Escada das Luzes em Púrpura.

Este é o seu Selo, que você deve gravar em uma placa de estanho ou latão, quando Júpiter estiver forte nos céus, enquanto faz uma invocação especial a ENKI Nosso Mestre. Este deve ser trabalhado como os outros, e envolto em seda pura e guardado até o momento de seu uso. Saiba que MARDUK aparece como um guerreiro poderoso com uma longa barba e um disco flamejante em suas mãos. Ele carrega um arco e uma aljava de flechas, e anda pelos céus mantendo a Vigília. Tome cuidado para invocar sua assistência apenas nas circunstâncias mais terríveis, pois seu poder é poderoso e sua raiva feroz. Quando precisar do poder da estrela Júpiter, chame em vez disso um dos Poderes apropriados listados nestas páginas,

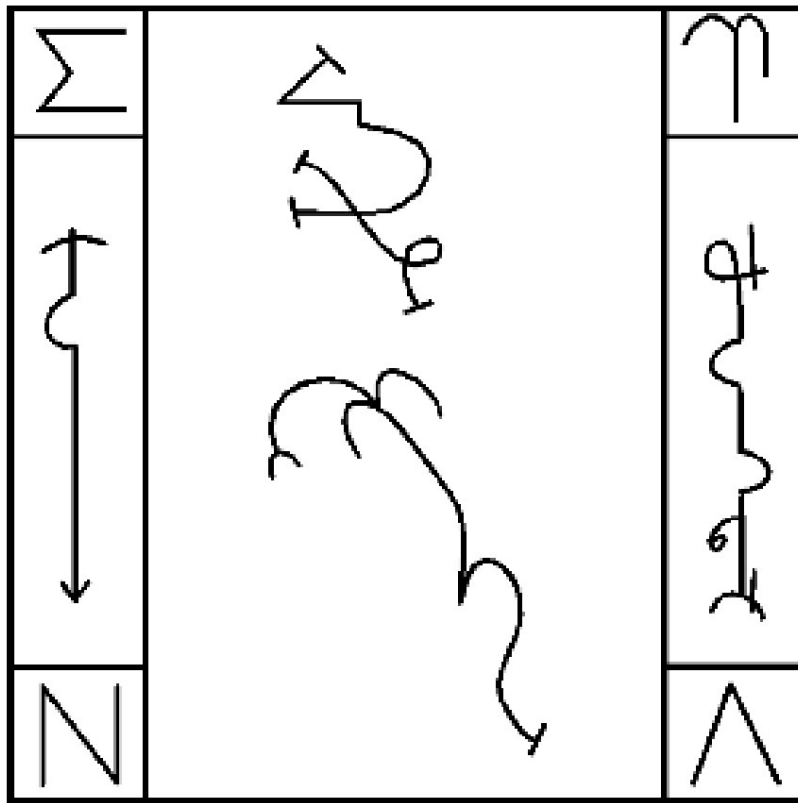
O número de Marduk é dez e este é o seu selo:



O Deus de Saturno é NINIB chamado ADAR, o Senhor dos Caçadores e da Força. Ele aparece com uma coroa de chifres e uma espada longa, vestindo uma pele de leão. Ele é o Zinei final antes do terrível IGIGI. Sua cor é o preto mais escuro. Sua Essência pode ser encontrada no chumbo, nas brasas queimadas do fogo e nas coisas da morte e da antiguidade. Os chifres de um veado são seu símbolo. Seu Portão é o Último que você encontrará nos ritos que se seguem. Seu degrau na Escada das Luzes é Negro.

Este é o seu Selo, que você deve gravar em uma placa ou tigela de chumbo, mantendo-o bem escondido dos olhos dos profanos. Ele deve ser embrulhado e guardado como todos os outros, até que seu uso seja desejado. Ele nunca deve ser removido quando o Sol estiver no céu, mas somente depois que a noite cair e a terra ficar preta, pois NINIB conhece melhor os caminhos dos demônios que rondam entre as sombras, procurando por sacrifícios. Ele conhece melhor os territórios dos Antigos, as práticas de seus adoradores e as localizações dos Portões. Seu reino é o reino da Noite do Tempo.

Seu Número é Quatro, como os quadrantes da Terra, e o seguinte é seu Selo:



# O LIVRO DE ENTRADA E DO ANDANDO

## O LIVRO DE ENTRADA

ESTE é o Livro de Entrada para as Sete Zonas acima da Terra, Zonas que eram conhecidas pelos Caldeus, e pelas raças antigas que os precederam entre os templos perdidos de UR. Saiba que essas Zonas são governadas pelos espíritos celestiais, e que a passagem pode ser feita pelo Sacerdote através daquelas terras que fazem fronteira com os Desertos Não Zoneados além. Saiba que, ao Caminhar assim pelo Mar das Esferas, ele deve deixar seu Observador para trás para que Ele possa guardar seu corpo e sua propriedade, para que ele não seja morto de surpresa e deva vagar pela eternidade entre os espaços escuros entre as Estrelas, ou então ser devorado pelos IGI Irados que habitam além.

Saiba que você deve percorrer os Degraus da Escada das Luzes, cada um em seu lugar e um de cada vez, e que você deve entrar pelos Portões da maneira legal, como está estabelecido no Pacto; caso contrário, você certamente estará perdido.

Saiba que você deve se manter purificado pelo espaço de uma lua para a Entrada do Primeiro Passo, uma lua entre o Primeiro e o Segundo Passo, e novamente entre o Segundo e o Terceiro, e assim por diante da mesma maneira. Tu deves abster-te de derramar tua semente de qualquer maneira por igual período de tempo, mas tu podes adorar no Templo de ISHTAR, desde que não percas tua Essência. E este é um grande segredo.

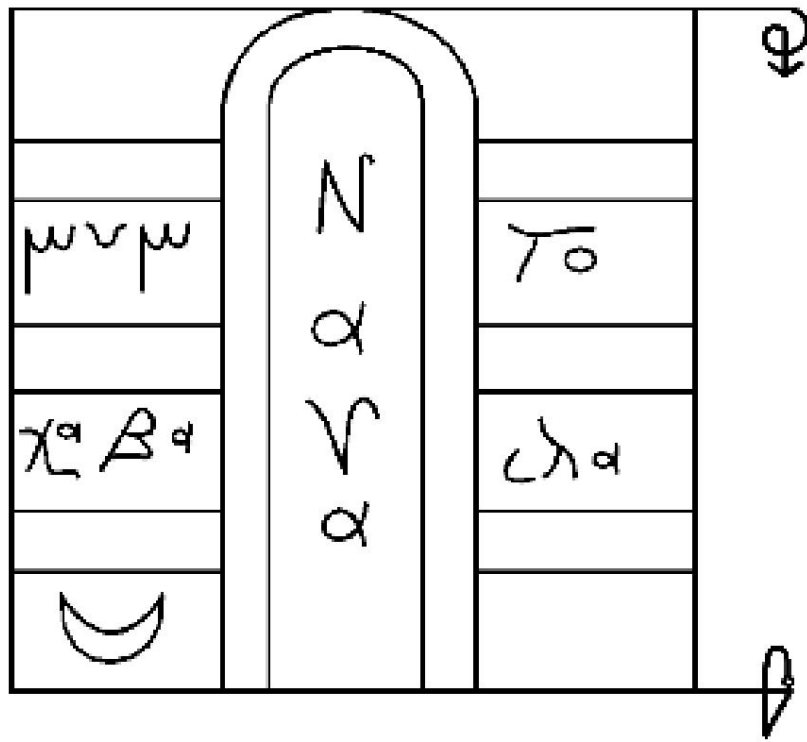
Tu deves necessariamente invocar teu Deus na luz do amanhecer e tua Deusa na luz do crepúsculo, todos os dias da lua da purificação. Tu deves invocar teu Observador e instruí-lo perfeitamente em seus deveres, fornecendo-lhe um tempo e um lugar pelos quais ele possa servir-te e cercar-te com uma espada flamejante, em todas as direções.

Tua vestimenta para a Caminhada deve ser justa, limpa e simples, mas apropriada a cada Passo. E tu deves ter contigo o Selo do Passo particular em que Caminhas, que é o Selo da Estrela pertencente a ele.

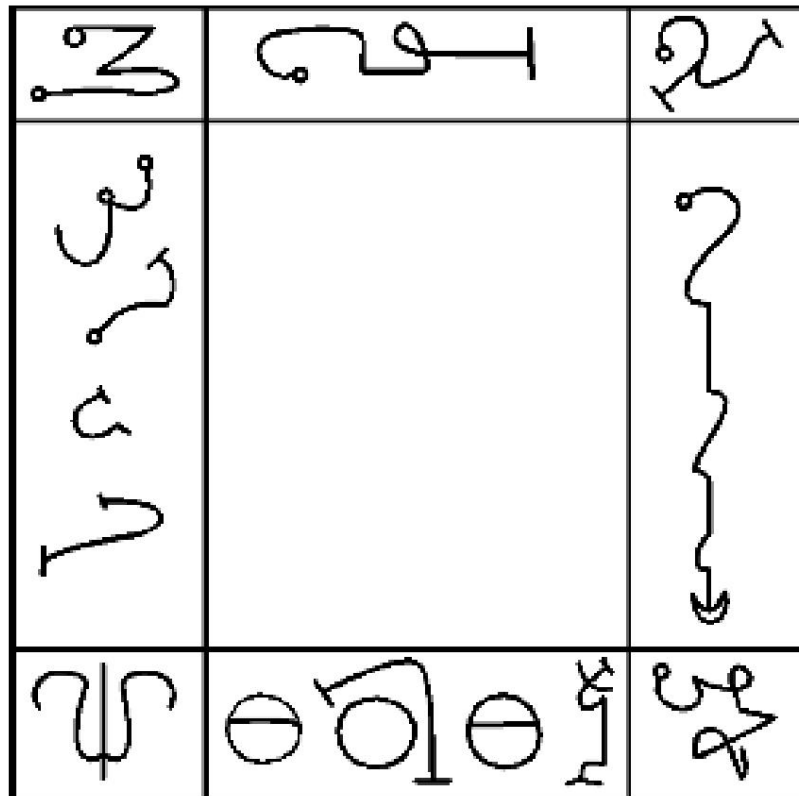
Tu precisas preparar um altar para ficar de frente para o Norte, tendo sobre ele as estátuas de tuas divindades, ou algumas Imagens adequadas, uma tigela de oferendas e um braseiro. Sobre a terra deve ser inscrito o Portão apropriado para a Caminhada. Se acima de ti estiver o Céu, tanto melhor. Se houver um teto acima de tua cabeça, ele deve estar livre de todas as cortinas. Nem mesmo uma lâmpada deve ser suspensa sobre ti, exceto em Operações de Chamado, que é discutido em outro lugar (se os Deuses me derem tempo!). A única luz deve ser das quatro lâmpadas no chão, em cada um dos quatro Portões da Terra: do Norte, uma lâmpada; do Leste, uma lâmpada; do Sul, uma lâmpada; e do Oeste, uma lâmpada. O óleo deve ser puro, sem odor, ou então com cheiro doce. Os perfumes no braseiro também devem ser com cheiro doce, ou especialmente apropriados para a Estrela onde tu desejarias Entrada, segundo o estilo do teu país.

**Os Sete Portões aqui seguem:**

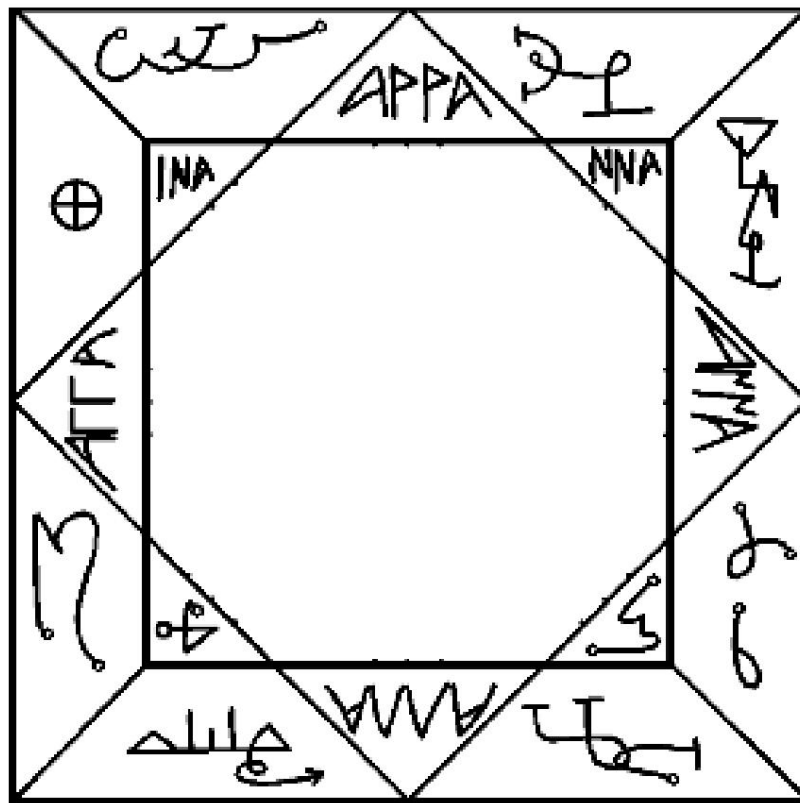
**ESTE É O PRIMEIRO PORTÃO, O PORTÃO DE NANNA, CHAMADO PECADO:**



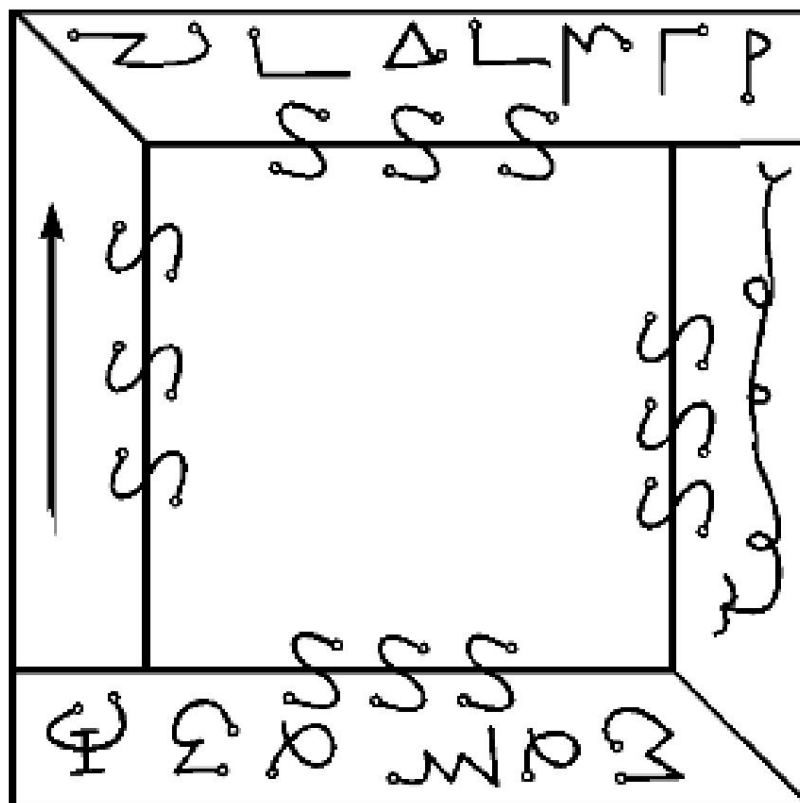
ESTE É O SEGUNDO PORTÃO, DE NEBO:



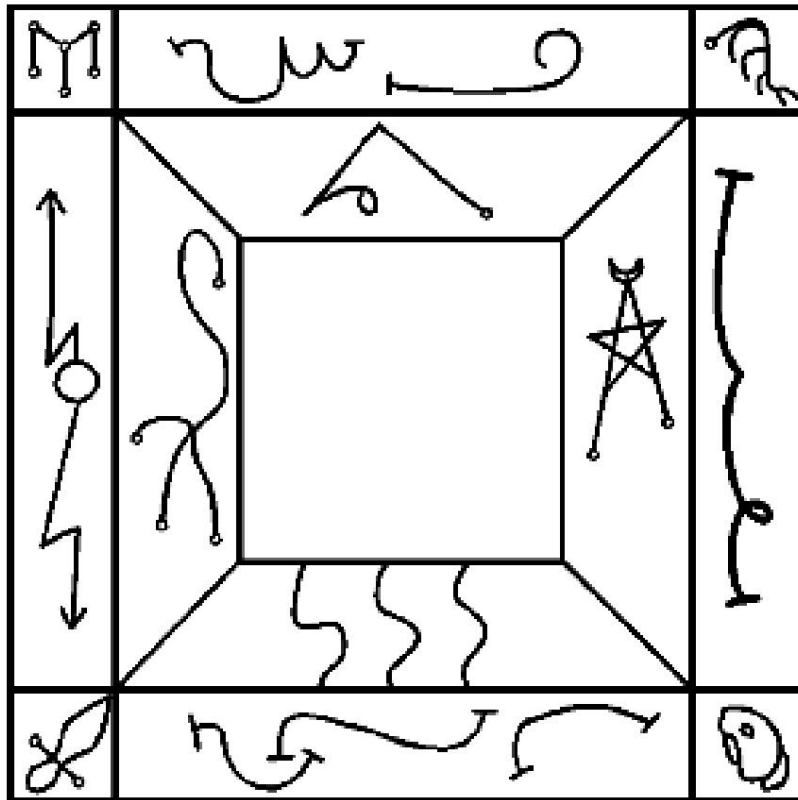
ESTE É O TERCEIRO PORTÃO DE INANNA CHAMADO ISHTAR:



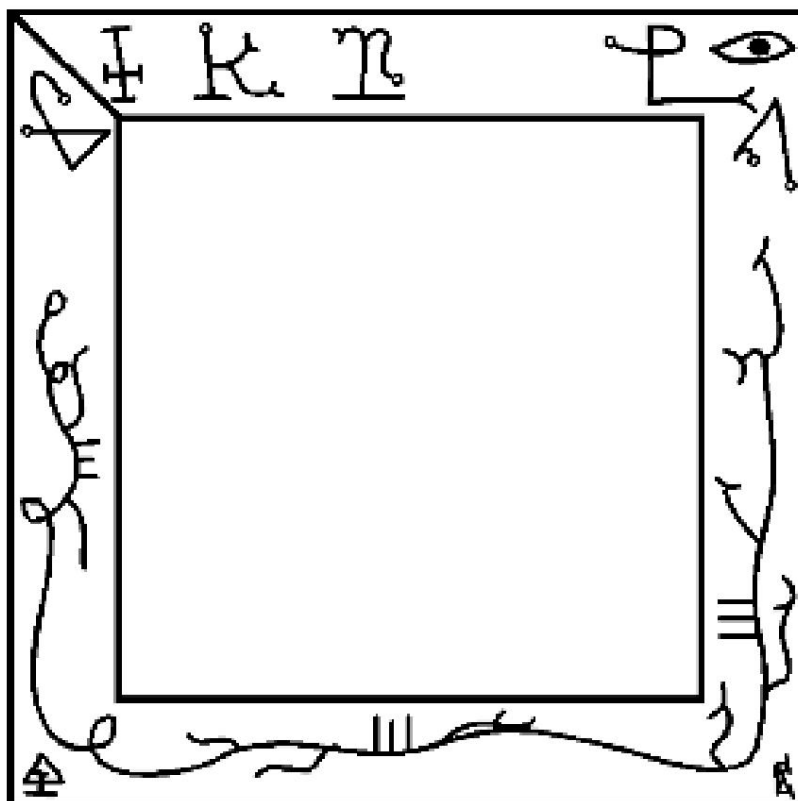
ESTE É O QUARTO PORTÃO DE SHAMMASH, CHAMADO UDDU:



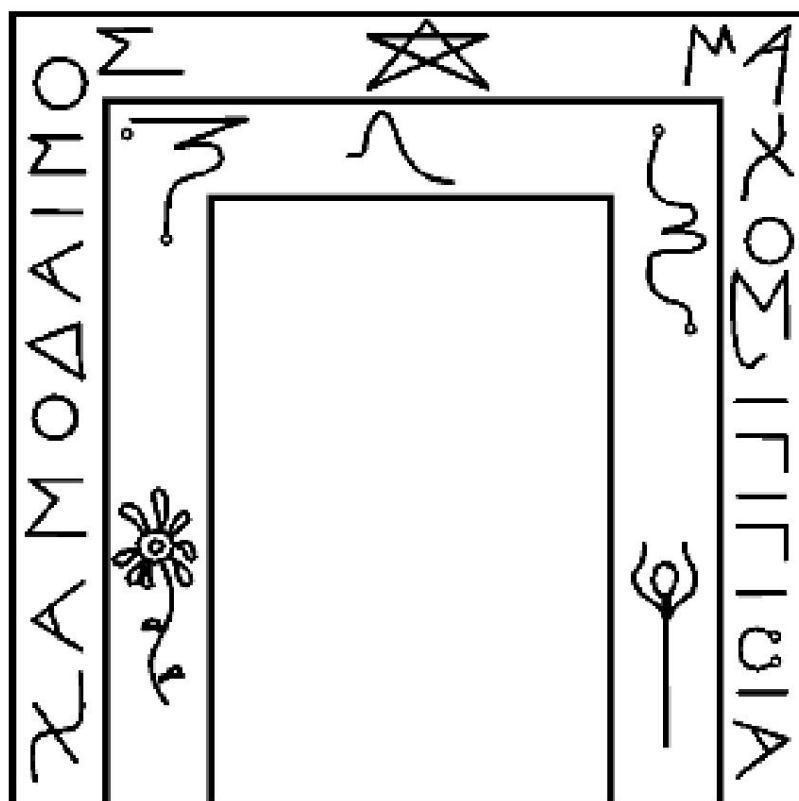
ESTE É O QUINTO PORTÃO DE NERGAL:



**ESTE É O SEXTO PORTÃO DO SENHOR MARDUK:**



## ESTE É O SÉTIMO PORTÃO DE NINIB, CHAMADO ADAR:



E o Ritual da Caminhada deve seguir as fórmulas aqui descritas:

**Primeiro**, tu deves observar a lua da purificação. Neste tempo, tu não podes comer carne pelo espaço de sete dias que precedem o último dia da lua, e pelo espaço de três dias que precedem o último dia da lua tu não podes comer nada, exceto beber água doce. Nos últimos três dias, tu deves invocar, além do teu Deus e Deusa, os Três Grandes Anciões, ANU, ENLIL, ENKI, por suas invocações apropriadas. E o Número de ANU é Sessenta, o Número Perfeito, pois ele é o Pai dos Céus. E o Número de ENLIL é Cinquenta, e ele é o Pai do Vento. E o Número de ENKI é Quarenta, um Número mais excelente, e ele é nosso Pai, de todos os que trilhariam esses caminhos esquecidos, e vagariam por Terras desconhecidas, entre os Desertos, em meio a monstros assustadores dos Azonei.

**Segundo**, na Noite da Caminhada, que deve ser a décima terceira noite da lua, tendo começado na décima terceira noite anterior, tu deves aproximar-te do Portão com reverência e respeito. Teu Templo está exorcizado. Tu deves acender o Fogo e conjurá-lo, mas a invocação do Deus do Fogo, e derramar incenso sobre ele. Tu deves fazer oferendas às Divindades no altar.

**Terceiro**, você deve acender as quatro lâmpadas do braseiro flamejante, recitando a invocação apropriada para cada uma dessas Torres de Vigia em seu devido lugar, convocando a respectiva Estrela.

**Quarto**, você deve recitar a invocação do Observador, cravando a Espada na Terra em Sua estação, sem tocá-la até que seja o momento determinado para Sua partida.

**Quinto**, você deve pegar o Selo da Estrela em sua mão direita e sussurrar seu Nome suavemente sobre ele.

**Sexto, você deve recitar o Encantamento da Caminhada, em voz alta e clara, enquanto caminha ao redor do Portão de forma circular, começando no Norte e caminhando para o Leste, depois para o Sul e para o Oeste, sendo o Número de voltas igual ao Número especial da Estrela.**

**Sétimo, você precisa chegar de volta ao centro do Portão, diante do seu altar, momento em que você deve cair no chão, não olhando nem para a direita nem para a esquerda para o que pode estar se movendo lá, pois essas Operações atraem muitos tipos de demônios e fantasmas errantes para os Portões, mas no ar acima do altar, onde você verá imediatamente o Portão se abrindo para você e o Espírito-Mensageiro da Esfera cumprimentando-o com uma voz clara, e dando-lhe um Nome, que você deve lembrar, pois esse é o Nome da sua Passagem pelo Portão, que você deve usar cada vez que passar por lá. O mesmo Espírito-mensageiro irá encontrá-lo e, se você não souber seu Nome, ele irá proibir sua entrada e você cairá na Terra ir**

**Quando o Primeiro Portão for atravessado e o Nome recebido, tu retornarás à Terra em meio ao teu Templo. Aquilo que estava se movendo sobre teu Portão no chão terá desaparecido. Recita teu agradecimento aos Deuses sobre teu altar, golpeia a Espada do Observador para que Ela possa partir, e dá o encantamento de INANNA que diz como ela conquistou o reino do Submundo e venceu KUTULU. Todo Idimmu desaparecerá assim e tu estarás livre para partir do Portão e extinguir o Fogo.**

**Não podes invocar NANNA até que tenhas passado pelo Portão de NANNA. Não podes invocar NEBO até que tenhas passado pelo seu Portão. Da mesma forma para o resto dos Portões. Quando tiveres ascendido ao limite da Escada das Luzes, terás conhecimento e poder sobre as Esferas, e serás capaz de invocá-las assim em tempos de necessidade. Isso não te dará poder sobre o ABSU, no entanto, esse poder sendo obtido de forma diferente pelo Ritual da Descida. Este Ritual tu realizarás no décimo quinto dia após o décimo terceiro dia do mês quando tiveres invocado o Portão de MARDUK para abrir. Pois MARDUK matou os Demônios, e INANNA, a Deusa dos Quinze, conquistou o Mundo Inferior, onde alguns deles ainda habitam. Este é um Rito muito perigoso, e pode ser realizado por qualquer homem que como as fórmulas, quer ele tenha passado pelos Portões anteriores ou não, exceto que é melhor ter passado pelo Portão MARDUK antes de se aventurar no Poço. Por esta razão, poucos já abriram o Portão de ADAR, e falaram com o Cornudo que reside lá e dá todo tipo de sabedoria sobre as operações de necromancia, e dos feitiços que apressam a morte. Somente quando tiveres mostrado teu poder sobre os Maskim e os Rabishu, poderás aventurar-te na Terra dos IGIGI, e por esta razão foi feita esta Aliança, que ninguém caminhará com segurança pelos vales submersos dos Mortos antes de ter ascendido a MARDUK, nem eles violarão os Portões que ficam além de ADAR até que tenham visto os Sinais do Deus Louco e sentido**

**E contra os Antigos, só há defesa. Só um louco, de fato, como sou chamado!, pode esperar ter poder sobre Eles que habitam os Espaços Exteriores, pois seu poder é desconhecido, e o número das hordas é incontável, e a cada dia eles criam mais horrores do que a mente de um homem pode conceber, cuja visão ele mal consegue suportar. Houve um tempo em que o Portão para o Exterior ficou aberto por muito tempo e eu testemunhei o horror que atingiu, do qual as palavras não podem falar, e do qual a escrita só pode confundir. O Antigo que havia escapado para o Mundo Interior foi forçado a voltar pelo Portão por um mágico de grande poder, mas apenas com grande perda para as aldeias e rebanhos da Ilha. Muitas ovelhas foram mortas de forma não natural, e muitas devoradas, muitos Bedou ficaram sem sentido; pois a mente percebe o que lhe é mostrado, mas a visão dos Antigos é uma blasfêmia aos sentidos comuns de um homem, pois eles vêm de um mundo que não é reto, mas torto, e sua existência é de formas não naturais e dolorosas aos olhos e à mente, por meio das quais o espírito é ameaçado e se solta do corpo em fuga. E por essa razão, os temerosos utukku xul tomam posse do corpo e nele habitam até que o Sacerdote os bana de volta para onde vieram, e o espírito normal pode retornar à sua antiga vizinhança.**

**E há todos os ALLU, assustadores demônios com cara de cachorro que são os Mensageiros dos Deuses da Rapina, e que mastigam os próprios ossos do homem. E há muitos outros, dos quais este não é o lugar certo onde eles podem ser mencionados, exceto para alertar o Sacerdote contra a luta ambiciosa contra os Antigos do Exterior, até que o domínio seja adquirido sobre os poderes que residem no Interior. Somente quando ADAR for obtido, o Sacerdote pode se considerar um mestre dos planos das Esferas, e capaz. Uma vez que a própria Morte foi encarada no Olho, o Sacerdote pode então convocar e controlar os habitantes dos corredores escuros da Morte. Então ele pode esperar abrir o Portão sem medo e sem aquela aversão ao espírito que mata o homem.**

Machine Translated by Google

Então ele pode esperar ter poder sobre os demônios que atormentam a mente e o corpo, puxando os cabelos e agarrando as mãos, e gritando Nomes vis nos ares da Noite.

Pois o que vem no Vento só pode ser morto por aquele que conhece o Vento; e o que vem nos mares só pode ser morto por aquele que conhece as Águas. Isto está escrito, na Antiga Aliança.



## OS ENCANTAÇÕES DOS PORTÕES

---

### A INVOCAÇÃO DO PORTÃO NANNA

Espírito da Lua, lembre-se!  
NANNA, Pai dos Deuses Astrais, Lembre-se!  
Em Nome da Aliança jurada entre Ti e a Raça dos Homens, eu clamo a Ti! Escuta, e  
Lembra-te!  
Dos Portões da Terra, eu Te chamo! Dos Quatro Portões da Terra KI, eu oro a Ti!  
Ó Senhor, Herói dos Deuses, que no céu e na terra és exaltado!  
Senhor NANNA, da Raça de ANU, ouça-me!  
Senhor NANNA, chamado SIN, ouça-me!  
Senhor NANNA, Pai dos Deuses de UR, ouça-me!  
Senhor NANNA, Deus da Brilhante Coroa da Noite, ouça-me!  
Criador de Reis, Progenitor da Terra, Doador do Cetro Dourado, Ouça-me e Lembre-se!  
  
Pai Poderoso, cujo pensamento está além da compreensão dos deuses e dos homens, ouça-me  
e lembre-se!  
Portão dos Grandes Portões das Esferas, abra-se para mim!  
Mestre do IGI, abra Teu Portão!  
Mestre dos ANNUNAKI, abra o Portão para as Estrelas!  
FELIZ ANIVERSÁRIO! PEGUE! SIM NANA!  
DE BASTAMAAGANA IA KIA KANPA!  
MAGABATH-O ACAMPAMENTO EM CRESCIMENTO!  
ESCRITURA E ZIA KANPA!  
PARA MAG! PARA GAMAG! PARA ZAGASTHENA AQUI!  
ASHTAG KARELLIOSH!

### A INVOCAÇÃO DO PORTÃO NEBO

Espírito do Planeta Veloz, Lembre-se!  
NEBO, Guardião dos Deuses, Lembre-se!  
NEBO, Pai da Escrita Sagrada, Lembre-se!  
Em Nome da Aliança jurada entre Ti e a Raça dos Homens, eu clamo a Ti! Escuta, e  
Lembra-te!  
Do Portão do Grande Deus NANNA, eu clamo a Ti!  
Pelo Nome que me foi dado na Esfera Lunar, eu clamo a Ti!  
Senhor NEBO, quem não conhece a Tua Sabedoria?  
Senhor NEBO, quem não conhece a Tua Magia?  
Senhor NEBO, que espírito, na terra ou nos céus, não é evocado por Tua Escrita mística?  
Senhor NEBO, que espírito, na terra ou nos céus, não é compelido pela Magia dos Teus feitiços?  
NEBO KURIOS! Senhor das Artes Sutis, Abra o Portão para a Esfera do Teu Espírito!  
NEBO KURIOS! Mestre da Ciência Química, Abra o Portão para a Esfera de Teus Trabalhos!  
Portão do Planeta Veloz, MERKURIOS, Abra-se para mim!  
PARA ATHZOTHTU! PEGUE! PARA O CÉU!  
MARZAS ZI FORNIAS KANPA!  
LAZZAKAS SHIN TALAS KANPA!  
NEBOS ATHANATOS KANPA!  
ELE GÁS! E SAASH! ELE COR-YASH!

**Eu sou incrível!**

## **A INVOCAÇÃO DO PORTÃO DE ISHTAR**

**Espírito de Vênus, lembre-se!**  
**ISHTAR, Senhora dos Deuses, lembre-se!**  
**ISHTAR, Rainha da Terra do Nascer do Sol, lembre-se!**  
**Senhora das Senhoras, Deusa das Deusas, ISHTAR, Rainha de todas as Pessoas, Lembre-se!**  
**Ó Brilhante Nascente, Tocha do Céu e da Terra, Lembra-te!**  
**Ó Destruidor das Hordas Hostis, Lembre-se!**  
**Leoa, Rainha da Batalha, Ouça e Lembre-se!**  
**Do Portão do Grande Deus NEBO, eu Te invoco!**  
**Pelo Nome que me foi dado na Esfera de NEBO, eu clamo a Ti!**  
**Senhora, Rainha das Prostitutas e dos Soldados, eu clamo a Ti!**  
**Senhora, Senhora da Batalha e do Amor, eu te peço, Lembre-se!**  
**Em Nome da Aliança, jurada entre Ti e a Raça dos Homens, eu clamo a Ti! Escuta e Lembra-te!**

**Supressor das Montanhas!**  
**Apoiador de armas!**  
**Divindade dos Homens! Deusa das Mulheres! Onde Tu olhas, os Mortos vivem!**  
**ISHTAR, Rainha da Noite, abre teu portão para mim!**  
**ISHTAR, Senhora da Batalha, abre bem o Teu Portão!**  
**ISHTAR, Espada do Povo, abre Teu Portão para mim!**  
**ISHTAR, Senhora do Dom do Amor, Abra bem o Teu Portão!**  
**Portão do Planeta Gentil, LIBAT, Abra-se para mim!**  
**VAI GUSH-YA! É MÃE! MAS ISSO É!**  
**ASHTA PA MABACHA CHA KUR ENNI-YA!**  
**RABMI LO-YAK ZI ISHTARI KANPA!**  
**INANNA É SUA PRÓPRIA CANPA! BI ZAMMA CANPA!**  
**PARA SER-YI RAZULUKI!**

## **A INVOCAÇÃO DO PORTÃO SHAMMASH**

**Espírito do Sol, lembre-se!**  
**SHAMMASH, Senhor do Disco de Fogo, Lembre-se!**  
**Em Nome da Aliança jurada entre Ti e a Raça dos Homens, eu clamo a Ti! Escuta e Lembra-te!**

**Do Portão da Amada ISHTAR, a Esfera de LIBAT, eu clamo a Ti!**  
**Iluminador da Escuridão, Destruidor do Mal, Lâmpada da Sabedoria, eu clamo a Ti! SHAMMASH, Portador da Luz, eu clamo a Ti! KUTULU é queimado por Teu Poder! AZAG-THOTH caiu de Seu Trono diante de Ti!**  
**ISHNIGARRAB está queimado pelos Teus raios!**  
**Espírito do Disco Ardente, lembre-se!**  
**Espírito da Luz Eterna, lembre-se!**  
**Espírito do Rasgo dos Véus da Noite, Dissipador da Escuridão, Lembre-se!**  
**Espírito da Abertura do Dia, abre bem a Tua Porta!**  
**Espírito que se ergue entre as Montanhas com esplendor, Abra Teu Portão para mim!**  
**Pelo Nome que me foi dado na Esfera de ISHTAR, peço que Teu Portão se abra!**  
**Portão do Sol, abra-se para mim!**  
**Portão do Cetro Dourado, Abra-se para mim!**  
**Portão do Poder Vivificante, Abra! Abra!**  
**MAS ESSE DIA! E RUXELAS!**  
**INGLATERRA! SIM! SIM! ATZARACHI-YA!**  
**ATZARELECHI-VOCÊ! BARTALAKATAMANI-DO ACAMPAMENTO!**  
**ZI DINGIR UDDU-YA KANPA! ZI DINGIR USHTU-YA KANPA!**  
**ZI SHTA! ZI DARAKU! ZI BELURDUK!**

VOCÊ É! IA SHTA VOCÊ! IA!

## A INVOCAÇÃO DO PORTÃO NERGAL

Espírito do Planeta Vermelho, lembre-se!  
NERGAL, Deus da Guerra, Lembre-se!  
NERGAL, Vencedor de Inimigos, Comandante de Hostes, Lembre-se!  
NERGAL, Matador de Leões e de Homens, Lembre-se!  
Em Nome da Aliança jurada entre Ti e a Raça dos Homens, eu clamo a Ti! Escuta e Lembra-te!  
Do Grande Portão do Senhor SHAMMASH, a Esfera do Sol, eu clamo a Ti!  
NERGAL, Deus do Sacrifício de Sangue, Lembre-se!  
NERGAL, Senhor das Oferendas de Batalha, Devastador das Cidades Inimigas,  
Devorador da carne do Homem, Lembre-se!  
NERGAL, Portador da Espada Poderosa, lembre-se!  
NERGAL, Senhor das Armas e Exércitos, Lembre-se!  
Espírito do Brilho do Campo de Batalha, Abra bem o Teu Portão!  
Espírito da Entrada para a Morte, Abra Teu Portão para mim!  
Espírito da Lança Velejadora, da Espada Impulsiva, da Rocha Voadora,  
Abra o Portão da Tua Esfera para Aquele que não tem medo!  
Portão do Planeta Vermelho, aberto!  
Portão do Deus da Guerra, abra bem!  
O Portão do Deus da Vitória entrou em Batalha, Abra-se para mim!  
Portão do Senhor da Proteção, aberto!  
Portão do Senhor da ARRA e da AGGA, Abra-se!  
Pelo Nome que me foi dado na Esfera de SHAMMASH, eu Te peço: Abra!  
É NEROGAL-SIM! É ZI ANNGA KANPA!  
É NNGA! É ISSO! SIM! NÃO! ELE ESTÁ PROCURANDO VOCÊ!  
LISTA DE IA KANTALAMAKKYA! VOCÊ É!

## A INVOCAÇÃO DO PORTÃO DE MARDUK

Espírito do Grande Planeta, lembre-se!  
MARDUK, Deus da Vitória Sobre os Anjos Negros, Lembre-se!  
MARDUK, Senhor de Todas as Terras, Lembre-se!  
MARDUK, Filho de ENKI, Mestre dos Magos, Lembre-se!  
MARDUK, Vencedor dos Antigos, Lembre-se!  
MARDUK, que dá às estrelas seus poderes, lembre-se!  
MARDUK, que designa os lugares dos Andarilhos, lembre-se!  
Senhor dos Mundos e dos Espaços Intermediários, Lembre-se!  
Primeiro entre os Deuses Astrais, Ouça e Lembre-se!  
Em Nome da Aliança jurada entre Ti e a Raça dos Homens eu clamo a Ti! Escuta e Lembra-te!  
Do Portão do Poderoso NERGAL, a Esfera do Planeta Vermelho, eu clamo a Ti!  
Escuta e Lembra-te!  
MARDUK, Senhor dos Cinquenta Poderes, Abra Teus Portões para mim!  
MARDUK, Deus dos Cinquenta Nomes, Abra Teus Portões ao Teu Servo!  
Pelo Nome que me foi dado na Esfera de NERGAL, eu Te chamo para Abrir!  
Portão do Grande Deus, aberto!  
Portão do Deus do Machado de Duas Cabeças, Abra!  
Portão do Senhor do Mundo Entre os Mundos, Abra-se!  
Portão do Conquistador dos Monstros do Mar, aberto!  
Portão da Cidade Dourada de SAGALLA, aberto!  
HOJE! EU OBTIVE! IA MARGOLQBABBONNESH!

**YA MARRUTUKKU! ENVIE! SUHRIM SUHGURIM!  
VENENO VENENO! AXXANNGABANNAHAGANNABABILLUKUKU!**

## **A INVOCAÇÃO DO PORTÃO DE NINIB**

**Espírito do Andarilho dos Desertos, lembre-se!  
Espírito do Planeta do Tempo, lembre-se!  
Espírito do Plano do Caçador, Lembre-se!  
NINIB, Senhor dos Caminhos Sombrios, lembre-se!  
NINIB, Senhor das Passagens Secretas, Lembre-se!  
NINIB, Conhecedora dos Segredos de Todas as Coisas, Lembre-se!  
NINIB, Conhecedora dos Caminhos dos Antigos, Lembre-se!  
NINIB, o Chifrudo do Silêncio, lembre-se!  
NINIB, Observadora dos Caminhos do IGIGI, Lembre-se!  
NINIB, Conhecedora dos Caminhos dos Mortos, Lembre-se!  
Em Nome da Aliança jurada entre Ti e a Raça dos Homens, eu clamo a Ti! Escuta e Lembra-te!**

**Do Poderoso Portão do Senhor dos Deuses, MARDUK, Esfera do Grande Planeta, eu clamo a Ti! Escuta e Lembra-te!**

**NINIB, o Peregrino Sombrio das Terras Esquecidas, Ouça e Lembre-se!  
NINIB, Guardiã dos Deuses Astrais, Abra Teu Portão para mim!  
NINIB, Mestre da Perseguição e da Longa Jornada, Abra Teu Portão para mim!  
Portão do Deus Ancião de Dois Chifres, Abra-se!  
Portão da Última Cidade dos Céus, aberto!  
Portão do Segredo de Todos os Tempos, Aberto!  
Portão do Mestre do Poder Mágico, Abra-se!  
Portão do Senhor de Toda a Feitiçaria, Abra-se!  
Portão do Vencedor de Todos os Feitiços Malignos, Ouça e Abra!**

**Pelo Nome que me foi dado na Esfera de MARDUK, Mestre dos Magos, eu Te chamo para  
Abrir!**

**EU DUK! EU VOU! IA ZI BATTU BA ALLU!**

**BALLAGU E DIREÇÃO BAAGGA PARA KANPA!**

**BEL ZI EXA EXA!**

**AZZAGBAT! BAZZAGBARRONIOSH!**

**ZELIG!**



## A CONJURAÇÃO DO DEUS DO FOGO

---

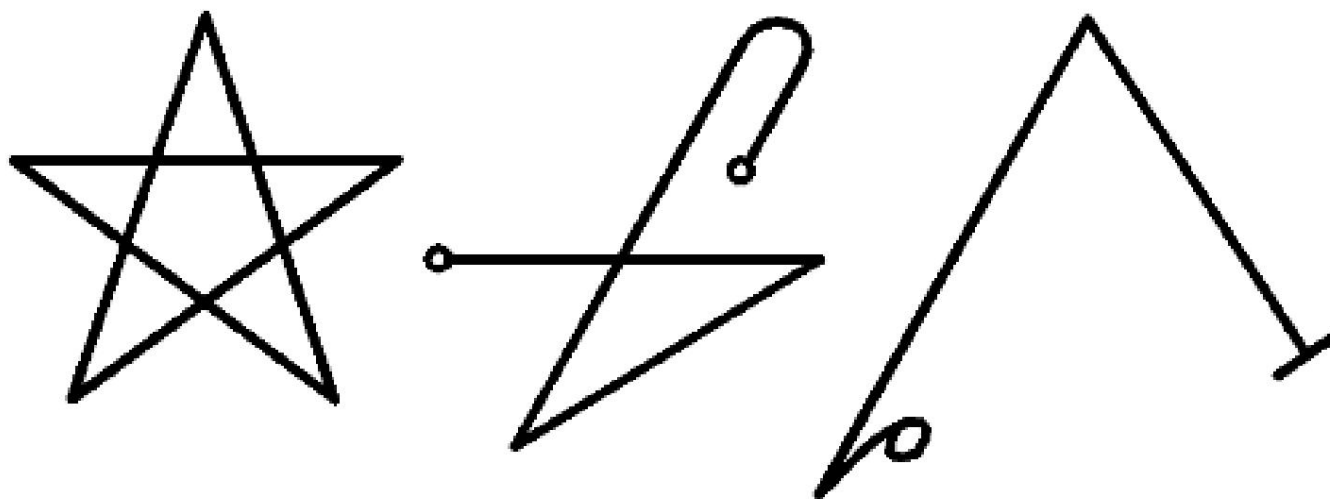
**Espírito do Fogo, lembre-se!**  
**GIBIL, Espírito do Fogo, Lembre-se!**  
**GIRRA, Espírito das Chamas, Lembre-se!**  
**Ó Deus do Fogo, Poderoso Filho de ANU, O mais terrível entre Teus Irmãos, Levanta-te!**  
**Ó Deus da Fornalha, Deus da Destruição, Lembre-se!**  
**Levanta-te, ó Deus do Fogo, GIBIL em Tua Majestade, e devora meus inimigos!**  
**Levanta-te, ó Deus do Fogo, GIRRA em Teu Poder, e queima os feiticeiros que me perseguem!**  
**GIBIL GASHRU UMANA YANDURU TUSHTE**  
**YESH SHIR ILLANI U MA YALKI!**  
**GISHBAR ELE VAI, ELE**  
**VAI PARA O ACAMPAMENTO DINGIR GIRRA!**  
**Levante-se, Filho do Disco Flamejante de ANU!**  
**Levante-se, Descendente da Arma Dourada de MARDUK!**  
**Não sou eu, mas ENKI, Mestre dos Magos, que te invoca!**  
**Não sou eu, mas MARDUK, Matador da Serpente, que te chama aqui agora!**  
**Queime o Mal e o Malfeitor!**  
**Queime o Feiticeiro e a Feiticeira!**  
**Queime-os! Queime-os! Destrua-os!**  
**Consuma seus poderes!**  
**Leve-os embora!**  
**Levante-se, GISHBAR BA GIBIL BA GIRRA ZI AGA KANPA!**  
**Espírito do Deus do Fogo, Tu és Conjurado!**  
**KAKKAMMANUNU!**



## A CONJURAÇÃO DO OBSERVADOR

---

ESTE é o Livro da Conjuração do Vigilante, para fórmulas como as recebi do Escriba de ENKI, Nosso Mestre e Senhor de Toda Magia. Grande cuidado deve ser tomado para que este Espírito indomável não se levante contra o Sacerdote, e por essa razão um sacrifício preliminar deve ser feito em uma tigela limpa e nova com os sigilos apropriados inscritos nela, sendo os três sinais esculpidos em cinza da Rocha da minha iniciação, que são:



Eles devem ser gravados na tigela com um estilete fino, ou pintados nela com tinta escura. O sacrifício deve ser pão novo, resina de pinho e a grama Olieribos. Estes devem ser queimados na tigela nova, e a Espada do Vigilante, com seu Sigilo gravado nela, à mão, pois ele habitará tal na hora do Chamado do Vigilante e partirá quando receber licença para partir.

O Observador vem de uma Raça diferente daquela dos Homens e ainda assim diferente daquela dos Deuses, e é dito que ele estava com KINGU e suas hordas na época da Guerra entre os Mundos, mas estava insatisfeito e se uniu aos Exércitos do Senhor MARDUK.

Portanto, é sábio conjurá-lo em Nomes dos Três Grandes Vigilantes Que existiam antes do Confronto, de cuja origem o Vigilante e Sua Raça derivam, e esses Três são ANU, ENLIL e Mestre ENKI das Águas Mágicas. E por esta razão Eles são algumas vezes chamados de Três Vigilantes, MASS SSARATI e o Vigilante MASS SSARATU, ou KIA MASS SSARATU.

E o Observador aparece algumas vezes como um grande e feroz Cão, que ronda o Portão ou o Círculo, assustando os idimmu que espreitam para sempre as barreiras, esperando pelo sacrifício. E o Observador ergue a Espada das Chamas, e até mesmo os Deuses Anciões ficam impressionados com isso. E algumas vezes o Observador aparece como um Homem em Uma Longa Túnica, barbeado, com olhos que nunca perdem o olhar. E o Senhor dos Observadores habita, é dito, entre os Desertos dos IGIGI, e apenas Observa e nunca levanta a Espada ou luta contra os idimmu, exceto quando a Aliança é invocada por ninguém menos que os Deuses Anciões em seu Conselho, como os Sete Gloriosos APHKHALLU.

E às vezes o Observador aparece como o Inimigo, pronto para devorar o Sacerdote que errou nos encantamentos, ou omitiu o sacrifício, ou agiu em desafio ao Pacto, pelos quais os próprios Deuses Anciões não podem proibir aquela Raça silenciosa de cobrar seu tributo. E é dito que alguns daquela Raça estão esperando que os Antigos governem o Cosmos mais uma vez, para que eles possam receber a mão direita da honra, e que tais como estes são sem lei. Isto é o que é dito.

## A INVOCAÇÃO PRELIMINAR

Quando chegar a hora de invocar o Vigilante pela primeira vez, o local do teu chamado deve estar limpo, e um círculo duplo de farinha desenhado ao teu redor. E não deve haver altar, mas apenas a nova Tigela com os três sinais esculpidos nela. E a Conjuração do Fogo deve ser feita, e os sacrifícios empilhados sobre ela, na tigela ardente. E a Tigela é agora chamada AGA MASS SSARATU, e não deve ser usada para nenhum outro propósito, exceto para invocar o Vigilante.

E a tigela deve ser colocada entre os Círculos, voltada para o Nordeste.

E tuas vestes serão pretas, e teu gorro também preto.

E a Espada deve estar próxima, mas ainda não enterrada.

E deve ser a Hora Mais Escura da Noite.

E não deve haver luz, exceto para a AGA MASS SSARATU.

E a Conjuração dos Três deve ser feita, assim:

ISS MASS SSARATI SHA MUSHI LIPSHURU RUXISHA LIMNUTI!  
IZIZANIMMA ILANI ESCREVER TAMBÉM DABABI!  
NO LIMDA ALAKTITI!  
ALSI KU NUSHI ILANI MUSHITI!  
IA MASSA SSARATI ISS MASSA SSARATI BA IDS MASSA SSARATU!

E esta Conjuração especial pode ser feita a qualquer momento em que o Sacerdote sentir que está em perigo, seja sua vida ou seu espírito, e os Três Vigilantes e o Vigilante Único correrão para ajudá-lo.

Dito isto, nas palavras IDS MASS SSARATU a Espada deve ser enfiada no chão atrás do AGA MASS SSARATU com força. E o Observador aparecerá para que as instruções sejam dadas pelo Sacerdote.

## A INVOCAÇÃO NORMAL DO VIGIADOR

Esta Invocação deve ser feita durante o curso de qualquer Cerimônia quando for necessário convocar o Vigilante para presidir os recintos externos do Círculo ou Portão. A Espada deve ser enfiada no chão como antes, na seção Nordeste, mas o AGA MASS SSARATU não é necessário PARA QUE NÃO TENHA FEITO SACRIFÍCIO AO SEU VIGILANTE NO ESPAÇO DE UMA LUA, caso em que é necessário sacrificar a Ele novamente, seja naquela Cerimônia ou em alguma outra, antes.

Levante a Adaga de Cobre de INANNA do Chamado e declame a Invocação em voz clara, seja ela alta ou baixa:

IA MASSA SSARATU!  
Eu te conjuro pelo Fogo de GIRRA, Os Véus  
de Varloorni Submersos, E pelas  
Luzes de SHAMMASH.  
Eu te chamo aqui, diante de mim, em sombra visível,  
em forma visível, para vigiar e proteger este Círculo Sagrado, este Portão Sagrado de (N.)  
Que Aquele do Nome Indizível, do Número Incognoscível, A quem nenhum  
homem jamais viu, A quem nenhum geômetra  
mede, A quem nenhum mago jamais  
chamou, TE CHAME AQUI AGORA!

Levanta-te, por ANU eu te invoco!  
Levanta-te, por ENLIL eu te invoco!  
Levanta-te, por ENKI eu te invoco!  
Deixe de ser o Adormecido de EGURRA.  
Pare de permanecer acordado sob as Montanhas de KUR.  
Levante-se, das profundezas dos antigos holocaustos!

**Levante-se do antigo Abismo de NARR MARRATU!**

**Venha, pela ANU!**

**Venha, por ENLIL!**

**Venha, pela ENKI!**

**Em nome da Aliança, venha e levante-se diante de mim!**

**ELE É UM MASSA SARATU! ELE É UM MASSA SARATU! ELE MASSA SSARATU ZI KIA KANPA!**

**BARRGOLOMOLONETH KIA!**

**CALMA!**

Neste ponto, o Observador certamente virá e ficará do lado de fora do Portão ou Círculo até que lhe seja dada a licença para partir, batendo a mão esquerda do Sacerdote no punho da Espada, enquanto pronuncia a fórmula **BARRA MASS SSARATU! BARRA!**

Não podes deixar teus recintos sagrados até que o Vigilante tenha recebido essa licença, senão ele te devorará. Essas são as leis.

E ele não se importa com o que observa, apenas em obedecer ao Sacerdote.



# O TEXTO MAKLU

AQUI estão os Banimentos, as Queimaduras e as Amarrações transmitidas a nós por ENKI, o Mestre. Eles devem ser realizados sobre a AGA MASS SSARATU pelo Sacerdote, com as imagens apropriadas conforme descrito aqui.

Os encantamentos devem ser recitados após o Vigilante ter sido convocado, e ele fará os feitos estabelecidos para ele pelos encantamentos. Quando ele retornar, ele deve ser dispensado conforme estabelecido anteriormente. Saiba que, quando imagens são usadas, elas devem ser queimadas completamente, e as cinzas enterradas em solo seguro onde ninguém possa encontrá-las, caso contrário, tocá-las significaria morte.

Saiba que os Espíritos Malignos são principalmente Sete, para os Sete Maskim que arrancam o coração de um homem e zombam de seus Deuses. E sua Magia é muito forte, e eles são os Senhores sobre as sombras e sobre as profundezas dos Mares, e reinaram uma vez, é dito, sobre MAGAN, de onde eles vieram. Os banimentos, ou exorcismos, devem ser pronunciados em uma voz clara, sem tremer, sem tremer. Os braços devem ser mantidos sobre a cabeça na atitude de um Sacerdote de SHAMMASH, e os olhos devem contemplar o Espírito do Deus SHAMMASH, mesmo que seja o momento do Sono de SHAMMASH atrás das Montanhas do Escorpião.

Nenhuma palavra deve ser mudada. Elas não devem ser mostradas a ninguém, exceto aos devidamente instruídos. Mostrá-las a qualquer Outro é pedir a maldição de NINNGHIZHIDA sobre você e sobre suas gerações.

*O livro MAKLU das Queimaduras:*

## O EXORCISMO DA COROA DE ANU

O Sacerdote, em tempos de perigo, colocará a coroa branca imaculada de ANU com o Selo de Oito Raios e ficará de pé da maneira prescrita com as Tábuas do Chamado em seu peito e a Adaga de cobre de INANNA em sua mão direita, no alto.

Pois, é dito, se um homem constrói uma fogueira, ele não a constrói em um Poço, para que ele não seja prejudicado por isso? Assim é verdade para os UDUGGU que chamamos, pois eles são como Fogo e todo cuidado deve ser usado para que não consumam o mago e toda a sua geração.

### *Assim, o Exorcismo de ANU*

Coloquei a Coroa Estrelada do Céu, o poderoso Disco de ANU na minha cabeça

Que um Espírito gentil e um Observador gentil

Como o Deus que me fez

Pode estar sempre na minha cabeça

Para me dar a graça dos Deuses Anciões

Udughul

ALAQUIL

MALACHUL

MASQIMCHUL

DINGIRCHUL

Nenhum espírito maligno

Nenhum demônio maligno

Nenhum Deus Maligno

Nenhum demônio maligno

Nenhuma Bruxa Demônio

Nenhum demônio comedor de sujeira

Nenhum Demônio Ladrão

Nenhuma Sombra da Noite

Nenhuma Concha da Noite  
Nenhuma Senhora do Demônio  
Nenhuma Prole do Demônio  
Nenhum Feitiço  
Maligno Nenhum  
Encantamento  
Nenhuma Feitiçaria NENHUM MAL NO MUNDO OU SOB  
ELE SOBRE O MUNDO OU DENTRO DO MUNDO PODE ME  
AGARRAR AQUI!  
**BAR ANTES DO MAL!**  
**A MULHER ERA A MESMA!**  
**LEVANTE ANNA CAMP!**  
**CAMPANHA STAND UP KIA!**  
**GAGGAMANNU!**

## UMA CONJURAÇÃO CONTRA OS SETE MENTIROÇOS À ESPERA

Eles são Sete Eles  
são Sete Nas  
profundezas do oceano, eles são Sete Nos céus  
brilhantes, eles são Sete Eles procedem das  
profundezas do oceano Eles procedem do  
retiro oculto Eles não são nem macho nem  
fêmea Estes que se estendem como  
correntes Eles não têm cônjuge Eles não geram filhos  
Eles são estranhos à  
caridade Eles ignoram  
orações Eles zombam dos desejos  
Eles são vermes que  
saem das Montanhas de  
MASHU Inimigos do Nosso Mestre ENKI Eles são a vingança dos Antigos  
Levantando dificuldades Obtendo  
poder através da maldade Os Inimigos! Os Inimigos!  
Os Sete Inimigos!

**Eles são sete!**  
**Eles são sete!**  
**Eles são Sete vezes Sete!**  
**Espírito do Céu, Lembre-se! Espírito da Terra, Lembre-se!**

## O EXORCISMO BARRA EDINNAZU PARA ESPÍRITOS QUE ATACARAM

### O CÍRCULO

**ZI ANNA KANPA!**  
**ZI KIA KANPA!**  
**O PODER DA BARRA!**  
**EU CAI!**  
**ASHAK BARRA!**  
**BAR GIGIM!**  
**ALAL BARRA!**  
**TELA BARRA!**  
**MASQIM BARRA!**  
**SAIR!**

**IDPA BARRA!  
APRENDA A BARRA!  
DEFINITIVAMENTE RUIM!  
AKHKHARU BARRA!  
URUKKU BARRA!  
BARRA DE KIELGALAL!  
LILITU BARRA!  
UTUQ XUL EDIN NA ZU!  
ALLA XUL EDIN NA ZU!  
GIGIM XUL EDIN NA ZU!  
MULLA XUL EDIN NA ZU!  
PROCURE SUA EDIÇÃO!  
MASCIM HUL EDIN NA ZU!  
FORA!  
EDINNAZU!  
ZI ANNA KANPA!**

## **O EXORCISMO ZI DINGIR**

*(Para ser usado contra qualquer tipo de maléfico)*

**ZI DINGIR NNGI E NÃO POSSO SÓ DINGIR  
NINGI E NÃO POSSO SÓ DINGIR NINGI E  
NÃO POSSO SÓ DINGIR NINNUL E NÃO  
POSSO SÓ DINGIR NINN KURKUR E NÃO  
POSSO SÓ DINGIR NINN KURKUR E NÃO POSSO SÓ  
DINGIR NINN KURKUR E NÃO POSSO SÓ DINGIR NINN  
KURKUR E NÃO POSSO SÓ DINGIR NINN KURKUR E  
NÃO POSSO SÓ DINGIR NDAIR SHURR SHURR CASAR  
CASAR QUANDO VOCÊ DINGIR ENDUL AAZAG  
QUANDO VOCÊ DINGIR NINNDUL AAZAG QUANDO VOCÊ  
DINGIR NINN UHDDIL QUANDO VOCÊ DINGIR  
NINNME SHIR RAA QUANDO NÃO TEM NADA PARA  
FAZER PA ZI DINGIR NINNA MAA DINGIR NINNLIL  
LAAGE KANPA ZI DINGIR SSISSI GISH MA SAGBA  
DAA NI IDDA ENNUBALLEMA KANPA ZI DINGIR BHABBHAR L'GAL DEKUD  
DINGIR RI ENNEGE KANPA ZI DINGIR NINNI DUGGAANI DINGIR A NNUNNA IA  
ANGAANI GANU GANU GANHANA!**

## **O EXORCISMO CONTRA AZAG-THOTH E SEUS EMISSÁRIOS**

*(Uma imagem de uma cadeira-trono deve ser feita e colocada nas chamas do AGA MASS SSARATU enquanto se canta o seguinte exorcismo.)*

**Ferva! Ferva! Queime! Queime!  
UTUK XUL GRITOU!  
Quem és tu, filho de quem?  
Quem és tu, filha de quem?  
Que feitiçaria, que feitiços te trouxeram aqui?  
Que ENKI, o Mestre dos Magos, me liberte!  
Que ASHARILUDU, filho de ENKI, me liberte!  
Que eles destruam suas feitiçarias vis!**

Eu te acorrento!  
Eu te amarro!  
Eu te entrego a GIRRA,  
Senhor das Chamas,  
Que queima, Queima, Acorrenta,  
De quem até o poderoso KUTULU tem medo!  
Que GIRRA, a Eterna Ardente, dê força aos meus braços!  
Que GIBIL, o Senhor do Fogo, dê poder à minha Magia!  
Injustiça, assassinato, congelamento dos  
lombos, dilaceração das entranhas, devoração da carne e loucura De  
todas as maneiras me perseguiu!  
Deus Louco do CAOS!  
Que GIRRA me liberte!  
AZAG-THOTH É ARDATA! ELE ESTÁ SE BAIXANDO! ELE ESTÁ SE BAIXANDO! ELE ESTÁ ATACADO!  
Você me escolheu para um cadáver.  
Você me entregou ao Caveira.  
Você enviou Fantasmas para me assombrar.  
Você enviou vampiros para me assombrar.  
Aos fantasmas errantes dos desertos, você me entregou.  
Aos fantasmas das ruínas caídas, você me entregou.  
Aos desertos, aos desertos, às terras proibidas, tu me entregaste.  
Não abra mais a boca em feitiçarias contra mim!  
Eu entreguei tua imagem Às chamas de GIBIL!

Queime, Demônio Louco!  
Ferva, Deus Louco!  
Que a GIRRA Ardente desate teus nós!  
Que as Chamas de GIBIL desamarre seu cordão!  
Que a Lei da Queima tome conta da sua garganta!  
Que a Lei da Queima me vingue!

Não sou eu, mas MARDUK, filho de ENKI, Mestre em Magia, que Te comanda!

NOSSO PALESTRANTE! KAPPA!

## ENCANTAMENTO CONTRA OS ANTIGOS

*(Para ser recitado a cada ano, quando o Urso estiver pendurado em sua cauda nos céus)*

Tempestades destrutivas e ventos malignos são eles  
Uma explosão maligna, arauto da tempestade perniciosa  
Uma explosão maligna, precursora da tempestade perniciosa  
Eles são crianças poderosas, os Antigos  
Arautos da Peste  
Portadores do trono de NINNKIGAL  
Eles são o dilúvio que corre pela Terra

Sete Deuses dos Amplos Céus  
Sete Deuses da Terra Ampla  
Sete Anciões são Eles  
Sete Deuses do Poder  
Sete Deuses Malignos  
Sete Demônios Malignos  
Sete Demônios da Opressão  
Sete no Céu  
Sete na Terra

UTUG XUL  
ALA XUL  
GIDIM XUL  
MULLA XUL  
DINGIR XUL  
MASQIM XUL ZI  
ANNA KANPA!  
VOCÊ VAI SER  
ENLIL LA LUGAL KURKUR RA GE KANPA!  
VOCÊ ESTÁ ANSIOSO PELO SEU FILHOTE!  
ZI DINGIR NINIB IBILA ESHARRA GE KANPA!  
AGUARDE SEU FILHOTE!  
ESTA É A VIDA DO GALGALLA E DA CAMPANHA!  
LEVANTE ANNA CAMP!  
CAMPANHA STAND UP KIA!

BABABARARARA ANTE MALDADA!  
BABABARARARA ANTE GEGE ENENE!

## ENCANTAÇÃO DE PROTEÇÃO CONTRA OS TRABALHADORES DE OS ANTIGOS

SHAMMASH SHA KASHSHAPIYA KASSHAP TIYA EPISHYA  
MUSHTEPISH TIYA!

Kima Tinur khaturshuna l'rim!

Lichulu Lizubu u Littaattuku!

E Pishtashunu Kima meh naadu ina tikhi likhtu!

SHUNU LIMUTUMA ANAKU LU'UBLUYI!

SHUNU LINISHUMA ANAKU LU'UDNIN!

SHUNU LI'IKTISHUMA ANAKU LUUPPATARI!

Obrigado pelo seu amor e pelo arkhish Uppu yush de  
lpushu

Shupi!

ZI DINGIR GAL KESHSEBA KANPA!

*(Isto deve ser recitado sete vezes no Círculo de Farinha antes da AGA MASS SSARATU quando for descoberto que os adoradores de TIAMAT estão levantando Poderes contra ti ou contra tua vizinhança. Ou pode ser dito quando o Grande Urso estiver suspenso por sua Cauda nos Céus, que é o Momento em que os adoradores perniciosos se reúnem para seus Ritos, e pelo qual eles marcam seu calendário. A misericórdia de ANU esteja contigo!)*

## O EXORCISMO CONTRA O ESPÍRITO POSSUÍDO

*(Isto deve ser dito quando o corpo do possuído estiver distante, ou quando o segredo deve ser mantido. Deve ser realizado dentro do teu Círculo, diante do Observador.)*

O Deus perverso  
O demônio perverso  
O Demônio do Deserto  
O Demônio da Montanha  
O Demônio do Mar  
O Demônio do Pântano

O Gênio perverso As Larvas  
Enormes Os Ventos perversos O  
Demônio que agarra o corpo  
O Demônio que despedaça o corpo ESPÍRITO DO  
CÉU, LEMBRE-SE!

**ESPÍRITO DA TERRA, LEMBRE-SE!**

O Demônio que captura o homem O  
Demônio que captura o homem O GIGIM  
que opera o Mal A Cria do Demônio perverso  
ESPÍRITO DO CéU, LEMBRE-SE!

**ESPÍRITO DA TERRA, LEMBRE-SE!**

Aquele que forja imagens Aquele  
que lança feitiços O anjo  
maligno O mau-olhado  
A boca maligna A  
língua maligna O lábio  
maligno A feitiçaria mais  
perfeita ESPÍRITO  
DO CéU, LEMBRE-SE!

**ESPÍRITO DA TERRA, LEMBRE-SE!**

NINNKIGAL, Esposa de NINNAZU Que ela o  
faça virar o rosto para o Lugar onde ela está!  
Que os demônios malignos partam!  
Que eles se apoderem uns dos outros!  
Que eles se alimentem dos ossos uns dos outros!  
ESPÍRITO DO CéU, LEMBRE-SE!  
ESPÍRITO DA TERRA, LEMBRE-SE!

## **O EXORCISMO ANNAKIA**

*(Uma conjuração do Céu e da Terra e Tudo Entre eles contra o Espírito Possuído, a ser recitada sete vezes sobre o corpo da pessoa possuída até que o espírito saia de seu nariz e boca na forma de líquido e fogo, como óleos verdes. Então a pessoa estará inteira e sacrificará a INANNA em seu Templo. E isso não deve ser omitido, para que o espírito não retorne ao que INANNA rejeitou.)*

LEVANTE ANNA CAMP!  
CAMPANHA STAND UP KIA!  
ZI DINGIR URUKI KANPA!  
ZI DINGIR E SEM KANPA!  
ZI DINGIR ISHTAR KANPA!  
ZI DINGIR SHAMMASH UDDU KANPA!  
LEVANTE O ACAMPAMENTO NERGA!  
ESTE É O ACAMPAMENTO MARDUK!  
ZI DINGIR NINIB ADDAR KANPA!  
ZI DINGIR IGI KANPA!  
ESTA É A CAMPANHA ANNUNNAKIA ESTA É  
A CAMPANHA ENLIL LA LUGAL KURKURRAGE!  
VOCÊ ESTÁ ESPERANDO NENLIL SER CORAJOSO!  
ZI DINGIR NINIB IBBILA ESHARRAGE KANPA!

**VIVA SEU GIGSHI EM BHABBHARAGE KANPA!  
ZI DINGIR ANNUNNA DINGIR GALGALLAENEKE KANPA!  
KAKAMMU!**

### **A AMARRAÇÃO DOS FEITICEIROS MALIGNOS**

***(Quando fores assombrado pelos feitiços dos adoradores dos Antigos, faça imagens deles, um masculino e uma feminino, e queima-os nas chamas do AGA MASS SSARATU, enquanto pronuncias o seguinte Encantamento da Ligação:)***

Eu vos invoco, Deuses da Noite Junto  
convosco eu invoco a Noite, a Mulher Coberta Eu invoco à Tarde, à Meia-  
Noite e pela Manhã Porque eles me encantaram O feiticeiro e a  
feiticeira me amarraram Meu Deus e  
minha Deusa choram por mim.

Estou atormentado pela dor por causa da doença.  
Eu fico de pé, não posso deitar  
Nem de noite nem de dia.  
Eles encheram minha boca de cordas!  
Eles taparam minha boca com grama!  
Eles tornaram escassa a água da minha bebida.  
Minha alegria é tristeza, e minha alegria é pesar.  
Levantai-vos! Grandes Deuses! Ouvi a minha espera!  
Obtenha justiça! Observe meus Caminhos!  
Tenho uma imagem do feiticeiro e da feiticeira, Do  
meu encantador e da minha encantadora.  
Que as Três Vigílias da Noite dissolvam suas feitiçarias malignas!  
Que suas bocas sejam cera, e suas línguas, mel.  
Que a palavra da minha condenação que eles  
falaram, derreta como cera!  
Que o feitiço que eles fizeram possa fluir como mel.  
O nó deles está quebrado!  
O trabalho deles foi destruído!  
Todas as suas palavras enchem os desertos e  
as ruínas, de acordo com o Decreto que os Deuses da Noite emitiram.  
Está terminado.

### **OUTRA LIGAÇÃO DOS FEITICEIROS**

***(Pegue uma corda com dez nós. Conforme você recita cada linha do encantamento, desfaça um nó. Quando terminar, jogue a corda nas chamas e agradeça aos Deuses)***

Entregaste as minhas imagens aos mortos; volta!  
Viste as minhas imagens com os mortos; volta!  
Minhas imagens te jogaram para o lado dos mortos; volte!  
Minhas imagens você jogou no chão dos mortos; volte!  
Minhas imagens te enterraram no caixão com os mortos; volte!  
Entregaste as minhas imagens à destruição; volta!  
Minhas imagens te cercaram com muros; volte!  
Minhas imagens te derrubaram nas portas; volte!  
Minhas imagens te trancaram no portão do muro; volte!  
Você entregou minhas imagens ao Deus do Fogo; volte!

**UM EXCELENTE ENCANTO CONTRA AS HORDAS DE  
DEMÔNIOS QUE ASSASSINAM NA NOITE**

*(Pode ser entoado enquanto se caminha ao redor da circunferência do Círculo e borrifando a vizinhança com água doce, usando uma pinha ou pincel dourado. Uma imagem de um Peixe pode estar à mão, e o encantamento pode ser pronunciado claramente, cada palavra, sussurrada suavemente ou gritada em voz alta.)*

ISA! ISA! RI EGA! RI EGA!  
**COM ASHA COM ASHA! IMAGEM! IMAGEM!**  
DUPPIRA ATLAKA É QUEM TEM O ZUMRI DE ISA E  
O ZUMRI É QUEM TEM O ZUMRI O TÊXTIL O ZUMRI DO TAQARRUBA  
O ZUMRI DO TASANIQA É A  
PRIMEIRA PARTE DE YISH ENKI  
BEL GIMRI A PRIMEIRA PARTE É  
A PRIMEIRA PARTE DE O PRIMEIRO  
DE YISH MARDUK MASHMASH  
RASAMA!

**A CONJURAÇÃO DAS MONTANHAS DE MASHU**

*(Um feitiço para causar consternação no Inimigo e confundir seus pensamentos. É também uma ligação, para que o feiticeiro maligno não veja seus feitiços atingirem os fins desejados, mas derreterem como mel ou ceras. Essas Montanhas são chamadas SHADU, e são os esconderijos das Serpentes de KUR. Um feitiço para causar destruição final.)*

SHADU VOCÊ ESTÁ EXPRESSO VOCÊ  
TEM SUA LINHA VOCÊ TEM YIX SEU  
LITE SUA LITE É SUA LINHA SUA CASA E  
O ZUMRI DE VOCÊ ESTÁ PRONTO!



# O LIVRO DO CHAMADO

**ESTE é o Livro das Cerimônias de Chamado, transmitido desde a época em que os Deuses Anciões caminharam sobre a Terra, Conquistadores dos Antigos.**

**Este é o Livro de NINNGHIZHIDDA, Serpente Chifruda, a Senhora da Varinha Mágica.**

**Este é o Livro de NINAXAKUDDU, A Rainha, Senhora dos Encantamentos.**

**Este é o Livro de ASALLUXI, o Rei, o Senhor da Magia.**

**Este é o Livro de AZAG, o Encantador.**

**Este é o Livro de EGURA, as Águas Escuras de ABSU, Reino de ERESHKIGAL, Rainha da Morte.**

**Este é o Livro dos Ministros do Conhecimento, FIRIK e PIRIK, o Demônio da Varinha Mágica Entrelaçada com a Serpente e o Demônio do Raio, Protetores da Fé Arcana, o Conhecimento Mais Secreto, para ser escondido daqueles que não são de nós, dos não iniciados.**

**Este é o Livro de ASARU, o Olho no Trono.**

**Este é o livro de USHUMGALLUM, Poderoso Dragão, nascido de HUBUR, da Batalha Contra os Deuses Anciões.**

**Este é o Livro de ENDUKUGGA e NINDUKUGGA, Monstros Masculinos e Femininos do Abismo, das Garras como Adagas e das Asas da Escuridão.**

**Este é também o Livro de NAMMTAR, Chefe entre os Magos de ERESHKIGAL.**

**Este é o Livro dos Sete Demônios das Esferas Ignidas, dos Sete Demônios da Chama.**

**Este é o Livro do Sacerdote, que governa as Obras do Fogo!**

*Saiba, primeiro, que o Poder dos Conquistadores é o Poder da Magia, e que os deuses atingidos sempre tentarão você para longe das Legiões dos Poderosos, e que você sentirá os fluidos sutis do seu corpo movendo-se para o sopro de TIAMAT e o Sangue de KINGU que corre em suas veias. Esteja sempre atento, portanto, para não abrir este Portão, ou, se necessário, coloque um tempo para seu fechamento antes do nascer do Sol, e sele-o naquele momento; pois deixá-lo aberto é ser o agente do CAOS.*

*Saiba, em segundo lugar, que o Poder da Magia é o Poder do Nosso Mestre ENKI, Senhor dos Mares, e Mestre da Magia, Pai de MARDUK, Modelador do Nome Mágico, do Número Mágico, da Palavra Mágica, da Forma Mágica. Então, portanto, o Sacerdote que governa as obras do Fogo, e do Deus do Fogo, GISHBAR chamado GIBIL, deve primeiramente borrifar com a Água dos Mares de ENKI, como um testamento de seu Senhorio e um sinal do Pacto que existe entre ele e você.*

*Saiba, em terceiro lugar, que pelo Poder dos Deuses Anciões e pela submissão dos Antigos, tu podes obter todo tipo de honra, dignidade, riqueza e felicidade, mas que estes devem ser evitados como os Fornecedores da Morte, pois as joias mais radiantes podem ser encontradas enterradas profundamente na Terra, e a Tumba do Homem é o Esplendor de ERESHKIGAL, a alegria de KUTULU, o alimento de AZAG-THOTH.*

*Portanto, tua obrigação é como a do Guardião do Interior, agente de MARDUK, servo de ENKI, pois os Deuses são esquecidos e muito distantes, e foi aos Sacerdotes da Chama que a Aliança foi dada para selar os Portões entre este Mundo e o Outro, e para manter a Vigília assim, através desta Noite do Tempo, e o Círculo da Magia é a Barreira, o Templo e o Portão entre os Mundos.*

*Saiba, em quarto lugar, que se tornou obrigação dos Sacerdotes da Chama e da Espada, e de toda a Magia, trazer seu Poder ao Submundo e mantê-lo acorrentado, pois o Submundo é certamente o Portão Esquecido, pelo qual os Antigos sempre buscam Entrada para a Terra dos Vivos, E os Ministros do ABSU estão claramente caminhando na Terra, cavalgando no Ar e sobre a Terra, e navegando silenciosamente pela Água, e rugindo no Fogo, e todos esses Espíritos devem ser trazidos à submissão à Pessoa do Sacerdote da Magia, antes de qualquer outra pessoa. Ou o Sacerdote se torna presa do Olho da Morte dos Sete ANNUNNAKI, Senhor do Submundo, Ministros da Rainha do Inferno.*

**Saiba, em quinto lugar, que os adoradores de TIAMAT estão espalhados pelo mundo e lutarão contra o Mago. Vejam, eles adoram a Serpente desde os Tempos Antigos e sempre estiveram conosco. E eles devem ser conhecidos por sua aparência humana aparente, que tem a marca da Besta sobre eles, pois eles mudam facilmente para as Formas de animais e assombram as Noites dos Homens e por seu odor, que vem da queima de incensos ilegais à adoração dos Anciões. E seus Livros são os Livros do CAOS e das chamas, e são os Livros das Sombras e das Conchas. E eles adoram a terra agitada e o céu rasgado e a chama desenfreada e as águas inundadas; e eles são os levantadores das legiões de maskim, os Liers-In-Wait. E eles não sabem o que fazem, mas o fazem às demandas da Serpente, em cujo Nome até ERESHKIGAL dá medo, e o terrível KUTULU estica suas amarras:**

***MUMMU TIAMAT Rainha dos Antigos!***

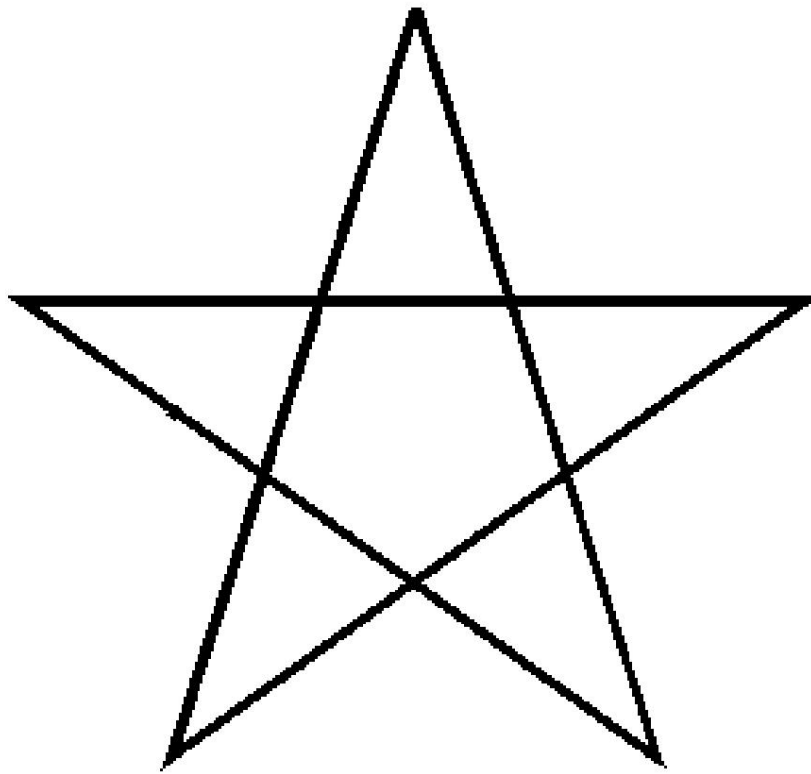
**Saiba, em sexto lugar, que não buscarás as operações desta Magia exceto pelas regras e governos aqui estabelecidos, pois fazer o contrário é correr o risco mais terrível, para ti mesmo e para toda a humanidade. Portanto, preste atenção a estas palavras cuidadosamente, e não mude as palavras dos encantamentos, quer as entendas ou não, pois são as palavras dos Pactos feitos no Antigo e antes do Tempo. Então, diga-as suavemente se a fórmula for "suavemente", ou grite-as em voz alta se a fórmula for "em voz alta", mas não mude uma medida para que não chames outra coisa, e seja a tua hora final.**

**Saiba, em sétimo lugar, das Coisas que você deve esperar na comissão desta Magia Mais Sagrada. Estude bem os símbolos e não tenha medo de nenhum espectro terrível que invadirá sua operação ou assombrará seu habitat de dia ou de noite. Apenas carregue-os com as palavras do Pacto e eles farão o que você pedir, se você for forte. E se você executar essas operações com frequência, verá as coisas se tornando escuras; e os Andarilhos em suas Esferas não serão mais vistos por você; e as Estrelas em seus lugares perderão sua Luz, e a Lua, NANNA, por quem você também trabalha, se tornará negra e extinta.**

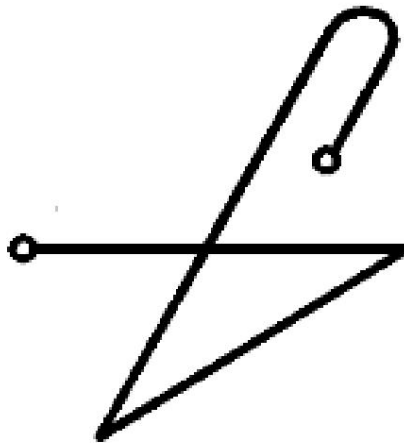
**E ARATAGAR NÃO EXISTIRÁ MAIS, E A TERRA SERÁ  
NÃO PERMANEÇA**

**E ao teu redor aparecerá a Chama, como um Relâmpago brilhando em todas as direções, e todas as coisas aparecerão em meio a trovões, e das Cavidades da Terra saltarão os ANNUNNAKI, com Cara de Cachorro, e tu os derrubarás.**

**E o Sinal da sua Raça é este:**



Que tu usarás em todos os momentos, como o Sinal da Aliança entre ti e os Deuses Anciãos. E o Sinal dos Anciãos é este:



Que tu usarás em todos os momentos, como o sinal do Poder da Magia de ENKI. E eu já te disse tudo isso antes, mas eu te digo novamente, pois o Sacerdote, sendo provido com todo tipo de Armadura, e armado, ele é similar à Deusa.

O Lugar do Chamado será no alto das Montanhas, mais preferencialmente; ou perto do Mar; ou em alguma área isolada longe dos pensamentos do Homem; ou no deserto; ou no topo de um templo antigo. E será limpo e livre do indesejado. Assim, o Lugar, uma vez escolhido, será purificado por súplicas ao teu Deus e Deusa particulares, e por oferendas queimadas de pinho e cedro. E uma carga redonda será trazida, e sal. E, tendo oferecido às divindades pessoais, o Sacerdote pronunciará, solenemente, o seguinte exorcismo para que o Lugar do Chamado seja purificado e todo o Mal seja purificado e todo o Mal banido por meio dele; e o Sacerdote não mudará uma palavra ou letra deste exorcismo, mas o recitá-lo fielmente como está escrito:

ENU SHUB  
AM GIG ABSU  
KISH PARA EGI  
CONSTRUINDO O SHAG DE SISIE AMARDA  
DINGIR UD KALAMA SINIKU  
DINGIR NINAB GUYU NEXRRRANIKU

## AQUI ELE TEM SHAGUMUKU AGORA!

E o Pão queimou no braseiro de bronze do Chamado; e o Sal foi espalhado ao redor da sala, sessenta vezes mais.

E um Círculo será desenhado no chão, no meio do qual você ficará de pé enquanto recita as conjurações estabelecidas, tomando cuidado especial para não se aventurar além dos limites do Círculo, o sagrado MANDAL do Chamado, para que não seja consumido pelos monstros invisíveis da EGURRA de ERESHKIGAL, como foi o Sacerdote ABDUL BEN-MARTU em uma praça pública em Jerusalém.

E o Círculo será desenhado em cal, ou cevada, ou farinha branca. Ou cavado no chão com a Adaga de INANNA do Chamado. Ou bordado na mais preciosa seda, ou tecido caro.

E as suas cores serão somente preto e branco, e nenhuma outra.

E a Frontal do Chamado, e os Estandartes do Chamado, serão todos de tecido fino, e nas cores de NINIB e INANNA, isto é, de Preto e Branco, pois NINIB conhece as Regiões Exteriores e os caminhos do Antigo.

Uns, e INANNA subjogou o Submundo e derrotou a Rainha dele

E a Coroa do Chamado terá a Estrela de Oito Raios dos Deuses Anciões, e pode ser de cobre batido, incrustada com pedras preciosas.

E levarás contigo um bastão de lápis-lazúli, a estrela de cinco pontas em volta do pescoço, o frontal, o cinto, o amuleto de UR em volta do braço e um manto puro e imaculado.

E essas coisas serão usadas apenas para as Operações de Chamado, e em outras ocasiões serão guardadas e escondidas, para que nenhum olho possa vê-las, exceto o seu. Quanto à adoração dos Deuses, é segundo a moda do seu país, mas os Sacerdotes de Antigamente estavam nus em seus ritos.

E tu deverás colocar o Círculo para baixo. E tu deverás invocar teu Deus e tua Deusa, mas suas Imagens devem ser removidas do altar e guardadas, a menos que tu invoques os Poderes de MARDUK, em cujo caso uma Imagem de MARDUK deve ser colocada sobre eles, e nenhuma outra. E os perfumes devem ser queimados no braseiro deste Livro.

E o Vigilante convocou, conforme Sua moda. E os Quatro Portões invocados, sendo as Quatro Torres de Vigia que ficam ao redor de ti e a circunferência do MANDAL e testemunham os Ritos, e Vigiam o Exterior, para que os Antigos não te incomodem.

E as Invocações dos Quatro Portões são assim, que tu recitas em voz alta, com uma voz clara:

## DA INVOCAÇÃO DAS QUATRO PORTAS DO MUNDO ENTRE AS ESFERAS

### *Invocação do Portão Norte*

A ti eu invoco, Caçador Prateado da Cidade Sagrada de UR!

Eu invoco a ti para proteger este Lugar Norte do Mais Sagrado Mandal contra os cruéis guerreiros da Chama dos Principados de  
DRA!

Sê extremamente vigilante contra os UTUKKI de TIAMAT, os  
opressores de ISHNIGARRAB, o trono de  
AZAG-THOTH!

Puxe seu arco diante dos demônios de ABSU.

Lance sua flecha contra as hordas de Anjos Negros que cercam os amados de ARRA por todos os lados e em todos os lugares.

Seja vigilante, Senhor dos Caminhos do Norte.

Lembre-se de nós, Rei da nossa Pátria, Vencedor de Todas as Guerras e Conquistador de Todos os Adversários.

Veja nossas Luzes e ouça nossos Arautos, e não nos abandone.

Espírito do Norte, lembre-se!

*Invocação do Portão Oriental*

A ti eu invoco, Senhora da Estrela Ascendente.

Rainha da Magia, das Montanhas de MASHU!

A ti eu invoco neste dia para proteger este mandal Santíssimo contra os Sete Enredadores, os Sete Mentirosos à Espreita, os malignos Maskim, os Senhores Malignos!

Eu te invoco, Rainha dos Caminhos Orientais, para que me protejas do Olho da Morte e dos raios malignos do ENDUKUGGA e do NINDUKUGGA!

Esteja atenta, Rainha dos Caminhos Orientais, e Lembre-se!

Espírito do Oriente, lembre-se!

*Invocação do Portão Sul*

A ti eu invoco, Anjo, Guardião contra a Terrível Cidade da Morte URULU, Portão Sem Retorno!

Fique ao meu lado!

Em Nome das Hostes Mais Poderosas de MARDUK e ENKI, Senhores da Raça Anciã, os ARRA, permaneçam firmes atrás de mim!

Contra PAZUZU e HUMWAVA, Demônios dos Ventos do Sudoeste, Tu te levantas!

Contra os Senhores das Abominações, levanta-te!

Sê Tu os Olhos atrás de mim, A

Espada atrás de mim, A

Lança atrás de mim, A

Armadura atrás de mim.

Esteja atento, Espírito dos Costumes do Sul, e Lembre-se!

Espírito do Sul, lembre-se!

*A Invocação do Portão Ocidental*

A ti eu invoco, Espírito da Terra de MER MARTU!

A ti eu invoco, Anjo do Pôr do Sol!

Do Deus Desconhecido, proteja-me!

Do Demônio Desconhecido, proteja-me!

Do Inimigo Desconhecido, proteja-me!

Da Feitiçaria Desconhecida, proteja-me!

Das Águas de KUTULU, proteja-me!

Da Ira de ERESHKIGAL, proteja-me!

Das Espadas de KINGU, proteja-me!

Do Olhar Nefasto, da Palavra Nefasta, do Nome Nefasto, do Número Nefasto, da Forma Nefasta, protejam-me!

Esteja atento, Espírito dos Costumes Ocidentais, e Lembre-se!

Espírito do Portão Oeste, lembre-se!

**A Invocação dos Quatro Portões**

**MAIS SIDI!**

**MAIS CURLING!**

**MAIS URULU!**

**Mer Martu!**

**LEVANTE ANNA CAMP!**

**CAMPANHA STAND UP KIA!**

**UTUK XUL, ELA CHOROU!  
KUTULU, COM O ESTÚPIDO!  
AZAG-THOTH, VOCÊ VAI!  
ESTÁ FRIO! PARA ENLIL! PARA NNGI!  
ZABAO!**

Aqui seguem várias invocações particulares, para convocar vários Poderes e Espíritos. Pode haver Palavras de Arte Necromântica, pelas quais é desejável falar com o Fantasma de alguém morto, e talvez morando em ABSU, e assim um servo de ERESHKIGAL, em cujo caso a Invocação Preliminar que se segue deve ser usada, que é a Invocação usada pela Rainha da Vida, INANNA, no momento de sua Descida para aquele Reino da Aflição. Não é menos que a Abertura do Portão de Ganzir, que leva aos Sete Degraus para o Poço assustador.

Portanto, não se assuste com as visões e sons que sairão daquela Abertura, pois serão os lamentos e lamentações das Sombras que estão acorrentadas ali, e os gritos do Deus Louco no Trono das Trevas.

## **INVOCAÇÃO PRELIMINAR DA OPERAÇÃO DE CHAMADA DOS ESPÍRITOS DOS MORTOS QUE HABITAM EM CUTHA, DOS PERDIDOS.**

**RUIM ANGARRU!  
NINGHIZHIDDA!**

**A ti eu invoco, Serpente das Profundezas!**

**A ti eu invoco, NINNGHIZHIDDA, Serpente Cornífera das Profundezas!**

**A ti eu invoco, Serpente Emplumada das Profundezas!  
NINGHIZHIDDA!**

**Abrir!**

**Abra o Portão para que eu possa entrar!**

**NINNGHIZHIDDA, Espírito das Profundezas, Observador do Portão, Lembre-se!**

**Em nome do nosso Pai, ENKI, antes do Voo, Senhor e Mestre dos Magos, Abra o Portão para que eu possa entrar!**

**Abra, para que eu não ataque o Portão!**

**Abra, para que eu não quebre suas grades!**

**Abra, para que eu não ataque os Muros!**

**Abra, para que eu não pule sobre Ele à força!**

**Abra o Portão, para que eu não faça os Mortos ressuscitarem e devorarem os Vivos!**

**Abra o Portão, para que eu não dê aos Mortos poder sobre os Vivos!**

**Abra o Portão, para que os Mortos não sejam mais numerosos que os Vivos!**

**NINNGHIZHIDDA, Espírito das Profundezas, Observador do Portão, Abra-se!**

**Que os mortos ressuscitem e sintam o cheiro do incenso!**

*E quando o Espírito do chamado aparecer, não se assuste com sua forma de condição, mas diga a ele estas palavras*

**UUG UDUUG UUGGA GISHTUGBI**

*e ele terá uma aparência agradável e responderá com sinceridade a todas as perguntas que você lhe fizer, para as quais ele escreveu para responder.*

E deve ser lembrado que, depois que as perguntas forem respondidas satisfatoriamente, o Espírito deve ser enviado de volta para onde veio e não deve ser detido por mais tempo, e nenhuma tentativa deve ser feita para libertar o Espírito, pois isso é

em violação do Pacto, e trará sobre ti e tuas gerações uma maldição muito potente, portanto é ilegal mover os ossos dos Mortos ou desenterrar os ossos dos Mortos. E o Espírito pode ser enviado de volta por meio destas palavras

**AROMA AROMA AROMA AROMA!**

*e ele desaparecerá imediatamente e retornará ao seu lugar de descanso. Se ele não for imediatamente, simplesmente recite novamente essas palavras, e ele o fará.*

O que se segue é a Grande Conjuração de Todos os Poderes, para ser usada somente em extrema necessidade, ou para silenciar um espírito rebelde que te atormenta, ou que causa consternação sobre o MANDAL por razões desconhecidas para ti, talvez como agente dos Antigos. Em tal caso, é urgente enviar de volta o Espírito antes que ele ganhe Poder ao habitar o Mundo Superior, pois enquanto um destes estiver presente na Terra, ele ganha força e Poder até que seja quase impossível controlá-los, como eles são para os Deuses.

*Esta é a Conjuração, que tu recitas vigorosamente:*

## **A GRANDE CONJURAÇÃO DE TODOS OS PODERES**

**ESPÍRITO DO CÉU, LEMBRE-SE!  
ESPÍRITO DA TERRA, LEMBRE-SE!**

**Espíritos, Senhores da Terra, lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras da Terra, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores do Ar, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras do Ar, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores do Fogo, lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras do Fogo, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores da Água, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras da Água, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores das Estrelas, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras das Estrelas, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores de todas as hostilidades, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras de todas as hostilidades, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores de toda a paz, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras, toda paz, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhores do Véu das Sombras, lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras do Véu das Sombras, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores da Luz da Vida, lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras da Luz da Vida, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores das Regiões Infernais, lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras das Regiões Infernais, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores dos Senhores de MARDUK, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras dos Lordes de MARDUK, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores do PECADO, Que faz seu navio cruzar o Rio, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras do PECADO, Que faz sua nave cruzar os céus, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhores de SHAMMASH, Rei dos Anciões, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras de SHAMMASH GULA, Rainha dos Anciões, lembrem-se!  
Espíritos, Senhores de TSHKU, Senhor dos ANNUNAKI, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras da Deusa ZIKU, Mãe de ENKI, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhores de NINNASU, Nosso Pai das Numerosas Águas, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras de NINNUAH, Filhas de ENKI, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhores de NINNGHIZHIDDA, Que elevam a face da Terra, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhoras de NINNISI ANA, Rainha do Céu, Lembrem-se!  
Espíritos, Senhores e Senhoras do Fogo, GIBIL, Governante Supremo na Face da Terra, Lembrem-se!  
Espíritos das Sete Portas do Mundo, lembrem-se!**

Espíritos das Sete Fechaduras do Mundo, lembrem-se!  
Espírito KHUSBI KURK, Esposa de NAMMTAR, Lembre-se!  
Espírito KHITIM KURUKU, Filha do Oceano, Lembre-se!

ESPÍRITO DO CÉU, LEMBRE-SE!  
ESPÍRITO DA TERRA, LEMBRE-SE!

ADORO!  
ADORO!  
ADORO!

*Aqui termina a Grande Conjuração.*

## A CONJURAÇÃO DE IA ADU EN I

*(Uma grande Conjuração Mística)*

É, É, É!  
ADU EN EU NÃO FAÇO NINIB  
NINIB NÃO FIRIK NÃO  
FAÇA NÃO FAÇA VOCÊ  
NÃO FAÇA VOCÊ NÃO FAÇA VOCÊ  
AKKA BAR!  
NÃO TENHO ISSO NÃO TENHO QUE  
NÃO TENHO QUE NÃO TENHO FIRIK  
FIRIK PARA NINIB NINIB PARA ADU EN  
I IAIAIAIA!

ONDE ESCAVAR!  
EDIN BA EGA ERIM  
BA EGURA E! PARA!  
PARA!  
É, É, É!  
EKHI IAK SAKKAK EKHI  
AZAG-THOTH EKHI ASARU  
EKHI CUTHALU  
IA! Vamos! Vamos!

## QUAIS ESPÍRITOS PODEM SER ÚTEIS

Nas Cerimônias de Chamado, qualquer tipo de Espírito pode ser convocado e detido até que Ele tenha respondido suas perguntas ou fornecido a você o que você deseja. Os Espíritos dos Mortos podem ser invocados. Os Espíritos dos Não-Nascidos podem ser invocados. Os Espíritos das Sete Esferas podem ser invocados. Os Espíritos da Chama podem ser invocados. Ao todo, pode haver Mil e Um Espíritos que são de importância principal, e estes você conhecerá no curso de seus experimentos. Existem muitos outros, mas alguns não têm poder, e só irão confundir.

Os melhores Espíritos para invocar nos primeiros Ritos são os Cinquenta Espíritos dos Nomes do Senhor MARDUK que dão excelente atendimento e que são Vigilantes cuidadosos do Exterior. Eles não devem ser detidos por mais tempo do que o necessário, e alguns são de fato de natureza violenta e impaciente, e sua tarefa deve ser dada em um tempo tão curto

possível, e então eles devem ser liberados.

Depois disso, os Espíritos das sete Esferas podem ser invocados com vantagem, depois que o Sacerdote já tiver trilhado seus Caminhos à maneira do Caminhar. Depois que o Sacerdote tiver ganho Entrada no portão de NANNA, ele pode invocar os Espíritos daquele Reino, mas não antes. Essas coisas você aprenderá no curso de sua jornada, e não é necessário colocar tudo aqui, exceto por algumas fórmulas nobres sobre as obras da Esfera de LIBAT, de ISHTAR, a Rainha.

Estas são Obras das paixões gentis, que buscam gerar afeição entre homem e mulher. E elas podem ser melhor feitas em um Círculo de branco, com o Sacerdote devidamente limpo e em uma túnica limpa.

## Invocação de Purificação Preliminar

Brilhante dos Céus, sábia ISHTAR, Senhora dos  
Deuses, cujo "sim" é verdadeiramente "sim"  
Orgulhosa entre os Deuses, cujo comando é supremo Senhora do Céu e  
da Terra, que governa em todos os lugares ISHTAR, em seu Nome todas  
as cabeças se curvam... filho de... se curvaram diante de você!  
Que meu corpo seja purificado como lápis-lazúli!

Que meu rosto brilhe como alabastro!  
Como prata brilhante e ouro avermelhado, que eu não fique opaco!

## Para ganhar o amor de uma mulher

*(cante o seguinte três vezes sobre uma maçã ou uma romã; dê a fruta para a mulher beber o suco, e ela certamente virá até  
você.)*

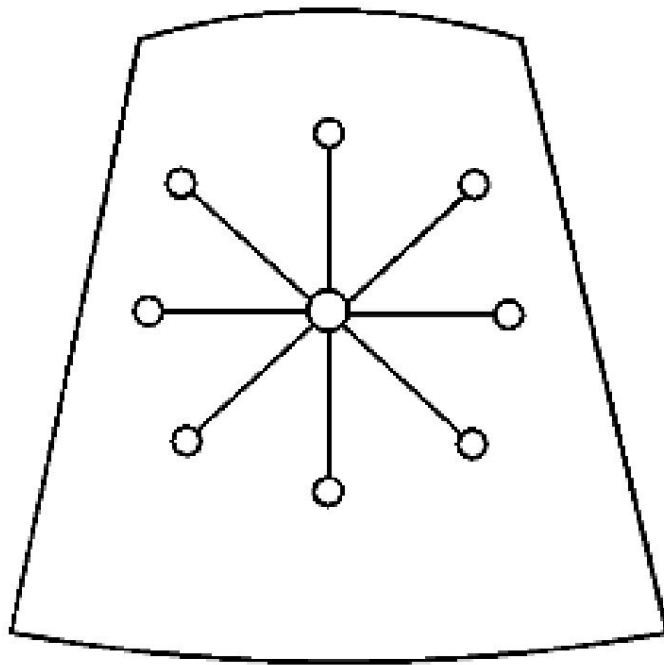
MUNUS SIGSIGGA AG BARA YE INNIN  
AGGISH XASHXUR GISHNU URMA SHAZIGA BARA  
YE ZIGASHUBBA NA  
AGSISHAMAZIGA NAMZA YE INNIN DURRE  
ESH AKKI UGU AGBA ANDAGUB!

## Para recuperar a potência

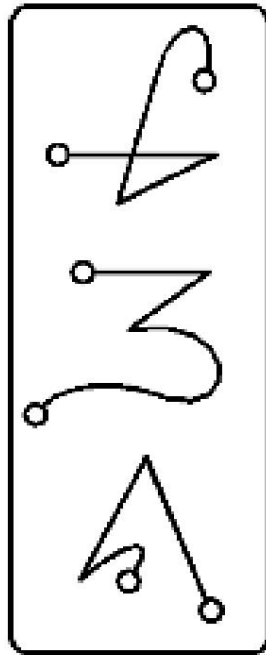
*(Dê três nós em uma corda de harpa; enrole-os em ambas as mãos direita e esquerda e entoe o seguinte encantamento  
sete vezes, e a potência retornará.)*

LILLIK IM LINU USH KIRI  
LISHTAKSSIR ERPETUMMA TIKU LITTUK NI YISH LIBBI  
IA LU AMESH ID GINMESH ISHARI LU SAYAN  
SAYAMMI YE LA URRADA ULTU MUXXISHA!

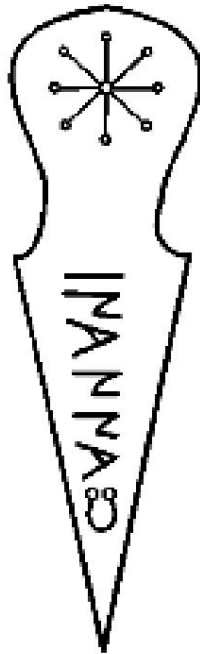
## A COROA DE ANU DO CHAMADO



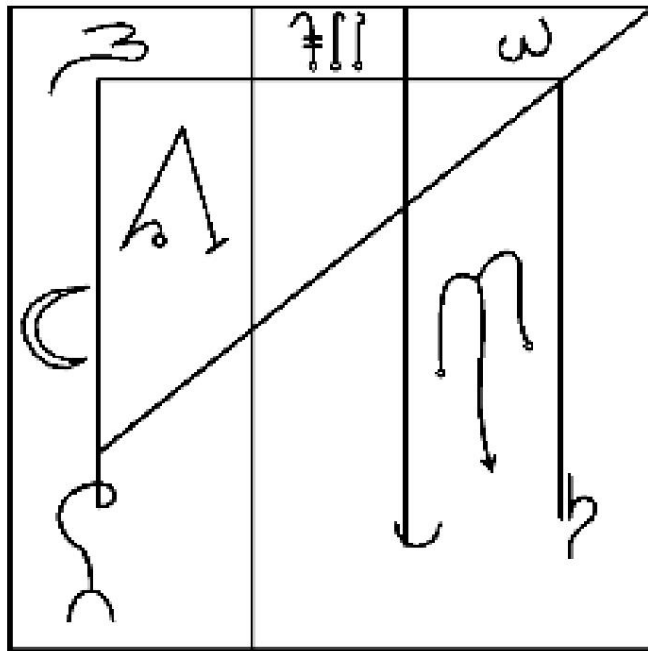
**A FRONTAL DO CHAMADO**



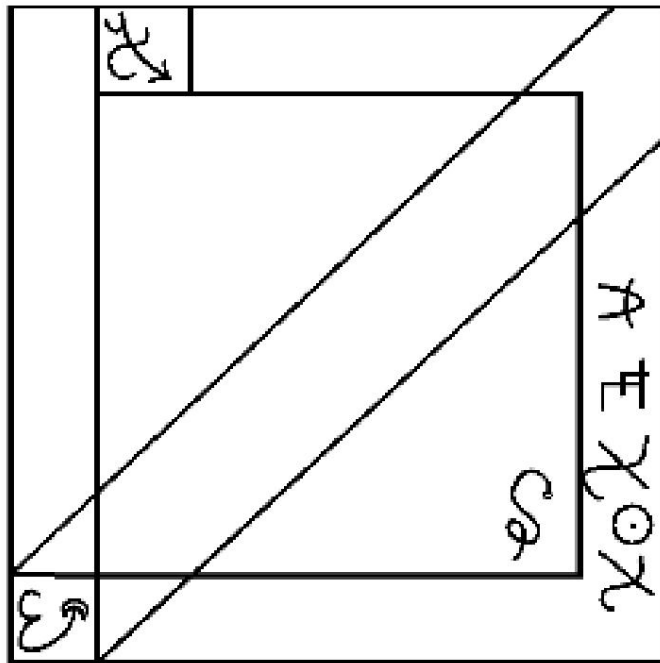
**A ADAGAMA DE COBRE DE INANNA DO CHAMADO**



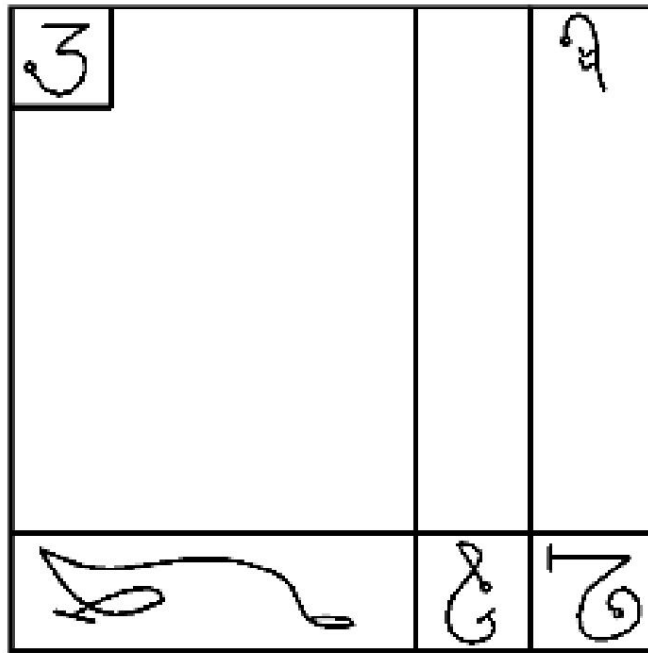
O SELO DO PORTÃO NORTE



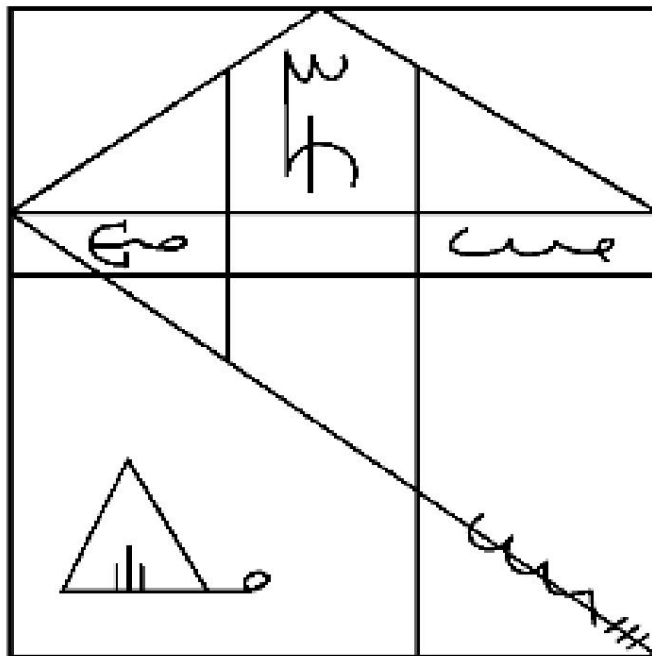
O SELO DO PORTÃO LESTE



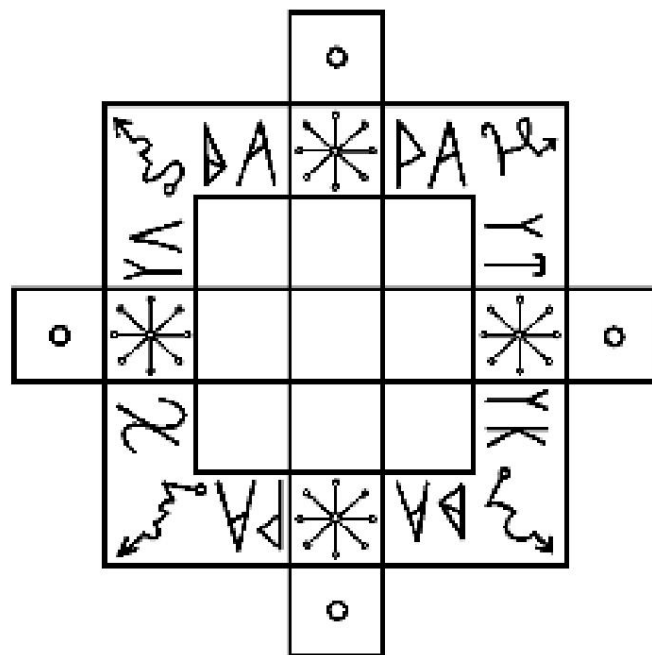
O SELO DO PORTÃO SUL



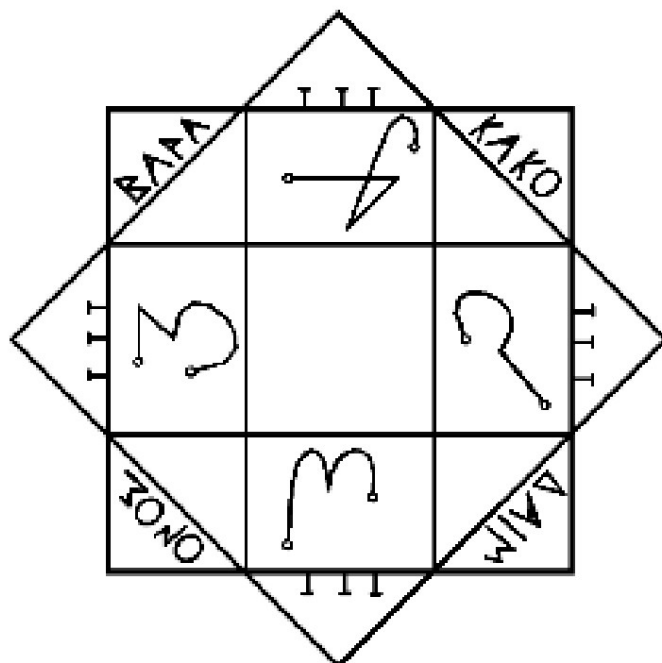
O SELO DO PORTÃO OESTE



UM TIPO DE MANDAL DE CHAMADA



OUTRO TIPO



# O LIVRO DOS CINQUENTA NOMES

## *O LIVRO DOS CINQUENTA NOMES DE MARDUK, O DERROTADOR DOS ANTIGOS*

ESTE é o Livro de MARDUK, gerado por nosso Mestre ENKI, Senhor dos Magos, que derrotou TIAMAT, conhecido como KUR, conhecido como HUWAWA, em combate mágico, que derrotou os Antigos para que os Anciãos pudessem viver e governar a Terra.

No tempo antes do tempo, na era antes do céu e da terra serem colocados em seus lugares, na era em que os Antigos eram governantes de tudo o que existia e não existia, não havia nada além de escuridão. Não havia Lua. Não havia Sol. Não havia planetas, nem estrelas. Nenhum grão, nenhuma árvore, nenhuma planta crescia. Os Antigos eram Mestres de Espaços agora desconhecidos ou esquecidos, e tudo era CAOS.

MARDUK foi escolhido pelos Anciões para lutar contra KUR e arrancar poder da Grande Serpente Adormecida que habita sob as Montanhas do Escorpião. MARDUK recebeu uma arma, e um Sinal, e Cinquenta Poderes foram dados a ele para lutar contra o terrível TIAMAT, e cada Poder tem sua arma e seu Sinal e essas são as posses mais poderosas dos Deuses Anciões contra o Ancião que ameaça Sem, que ameaça do Abismo, o Senhor das Trevas, o Mestre do CAOS, o Não Nascido, o Não Criado, que ainda deseja o mal à Raça dos Homens, e aos Deuses Anciões que residem nas Estrelas.

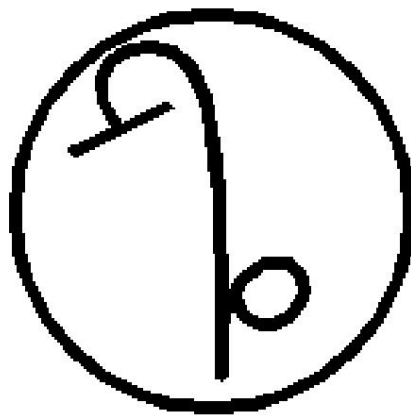
Os Deuses esquecem. Eles estão distantes. Eles devem ser lembrados. Se eles não estiverem atentos, se os porteiros não vigiarem os portões, se os portões não forem mantidos sempre trancados, trancados e barrados, então Aquele que está sempre pronto, o Guardião do Outro lado, IAK SAKKAK, entrará e trará consigo as hordas dos exércitos dos Antigos, IAK KINGU, IAK AZAG, IAK AZABUA, IAK HUWAWA, ISHNIGGARAB, IAK XASTUR e IAK KUTULU, os Deuses Cães e os Deuses Dragões, e os Monstros Marinhos, e os Deuses das Profundezas.

Observe também os Dias. O Dia em que a Grande Ursa paira mais baixo no céu, e os quartos do ano medidos nas quatro direções medidas, pois lá os Portões podem ser abertos e cuidados devem ser tomados para garantir que os Portões permaneçam fechados para sempre. Eles devem ser selados com o Sinal Ancião acompanhado pelos ritos e encantamentos apropriados.

Os Cinquenta Nomes aqui seguem, com seus Sinais e Poderes. Eles podem ser invocados após o Sacerdote ter subido até aquele degrau na Escada das Luzes e ganhado entrada naquela Cidade Sagrada. Os Sinais devem ser gravados em pergaminho ou selados em argila e colocados sobre o altar no Chamado. E nos perfumes deve haver cedro, e resinas fortes e de cheiro doce. E o Chamado deve ser para o Norte.

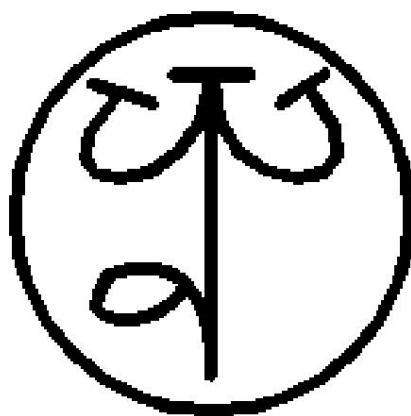
### *O primeiro nome é MARDUK*

O Senhor dos Senhores, mestre dos Magos. Seu Nome não deve ser chamado exceto quando nenhum outro o fizer, e é a mais terrível responsabilidade fazê-lo. A Palavra de Seu Chamado é DUGGA. Este é seu Selo:



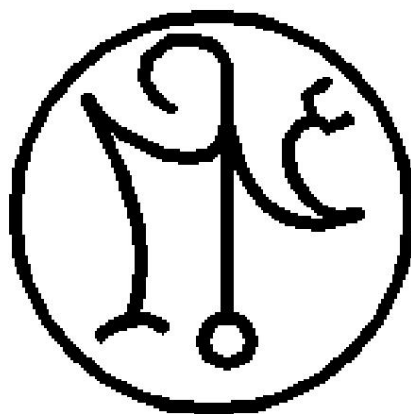
*O segundo nome é MARUKKA*

Conhece todas as coisas desde o começo do Mundo. Conhece todos os segredos, sejam eles humanos ou divinos, e é muito difícil de invocar. O Sacerdote não deve invocá-lo a menos que esteja limpo de coração e espírito, pois este Espírito conhecerá seus pensamentos mais íntimos. Este é seu Selo:



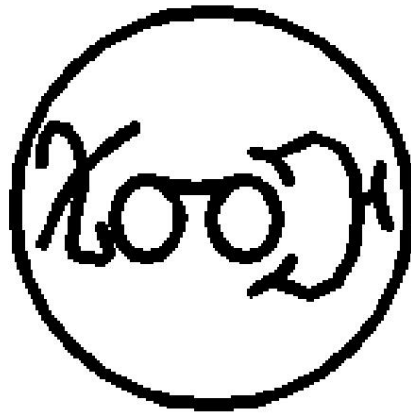
*O terceiro nome é MARUTUKKU*

Mestre das Artes da Proteção, acorrentou o Deus Louco na Batalha. Selou os Antigos em suas Cavernas, atrás dos Portões. Possui a estrela ARRA. Este é seu Selo:



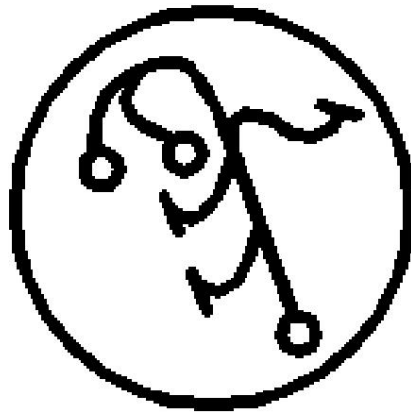
*O terceiro nome é MARUTUKKU*

Trabalhador de Milagres. O mais gentil dos Cinquenta, e o mais benéfico. A Palavra usada em seu Chamado é BAALDURU. Este é seu Selo:



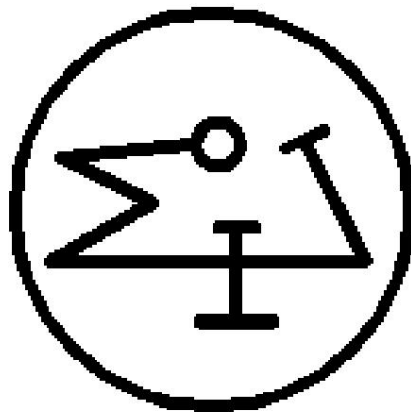
***O Quinto Nome é LUGGALDIMMERANKIA***

Coloque ordem no CAOS. Deixe as Águas no lugar. Comandante das Legiões de Demônios do Vento que lutou contra o Antigo TIAMAT ao lado de MARDUK KURIOS. A Palavra usada em seu Chamado é BANUTUKKU. Este é seu Selo:



***O Sexto Nome é NARILUGGALDIMMERANKIA***

O Observador dos IGIGI e dos ANNUNAKI, Subcomandante dos Demônios do Vento. Ele colocará em fuga qualquer maskim que te assombrar, e é o inimigo do rabisu. Ninguém pode passar para o Mundo Acima ou para o Mundo Abaixo sem seu conhecimento. Sua Palavra é BANRABISHU. Seu Selo é assim:



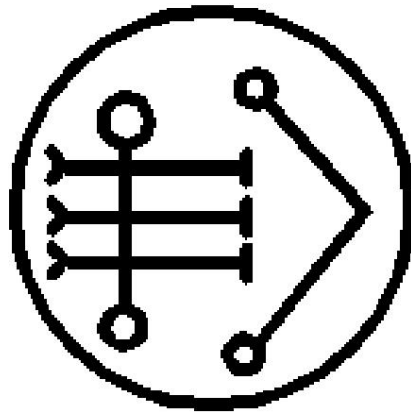
***O Sétimo Nome é ASARULUDU***

Portador da Espada Flamejante, supervisiona a Raça dos Observadores a mando dos Deuses Anciões. Ele garante a mais perfeita segurança, especialmente em tarefas perigosas empreendidas a mando dos Deuses Astrais. Sua palavra é BANMASKIM e seu Selo é assim:



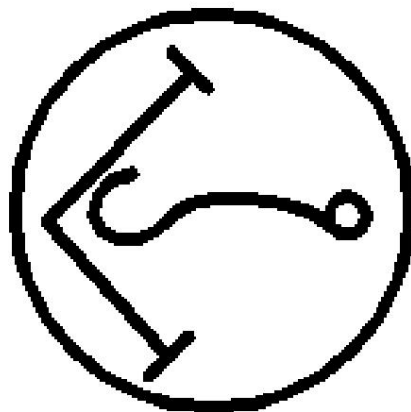
***O oitavo nome é NAMTILLAKU***

Um Senhor muito secreto e potente, ele tem conhecimento para ressuscitar os mortos e conversar com os espíritos do Abismo, sem o conhecimento de sua Rainha. Nenhuma alma passa para a Morte sem que ele esteja ciente disso. Sua palavra é BANUTUKUKUTUKKU e seu Selo é assim:



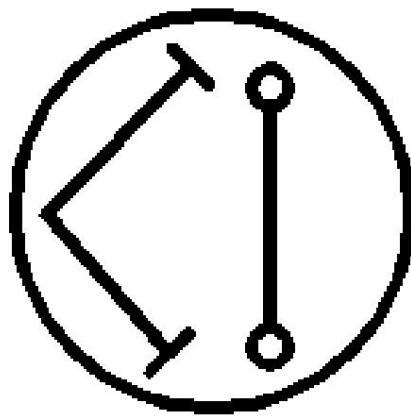
***O nono nome é NAMRU***

Distribui sabedoria e conhecimento em todas as coisas. Dá excelentes conselhos e ensina a ciência dos metais. Sua palavra é BAKAKALAMU e seu Selo:



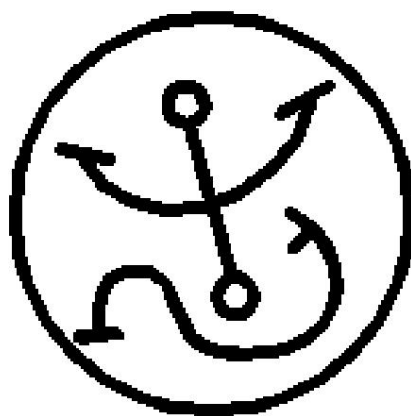
***O Décimo Nome é ASARU***

Este Poder tem conhecimento de todas as plantas e árvores, e pode fazer frutas maravilhosas crescerem em lugares desérticos, e nenhuma terra é um desperdício para ele. Ele é verdadeiramente o Protetor da Generosidade. Sua Palavra é BAALPRIKU e seu Selo segue:



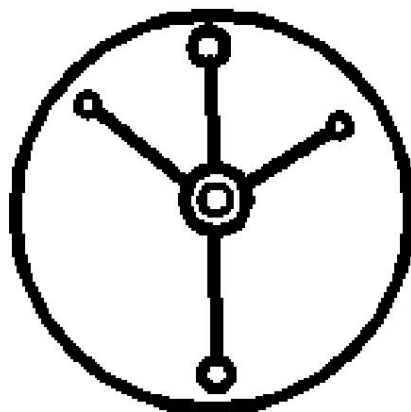
*O décimo primeiro nome é ASARUALIM*

Possui sabedoria secreta e faz brilhar a Luz nas áreas Escuras, forçando o que vive ali a dar uma boa conta de sua existência e seu conhecimento. Dá excelentes conselhos em todas as coisas. Sua palavra é BARRMARATU e o Selo que tu gravas é assim:



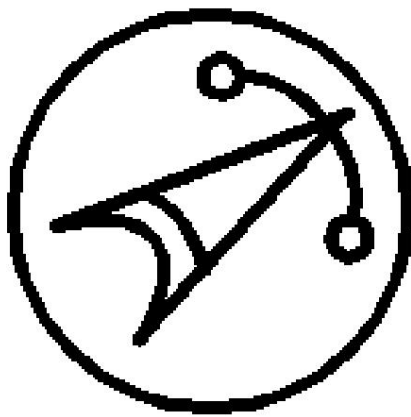
*O décimo segundo nome é ASARUALIMMUNNA*

Este é o Poder que preside sobre armaduras de todos os tipos e é excelentemente conhecedor em assuntos militares, sendo do exército avançado de MARDUK naquela Batalha. Ele pode fornecer a um exército todo o seu armamento em três dias. Sua Palavra é BANATATU e o Selo é assim:



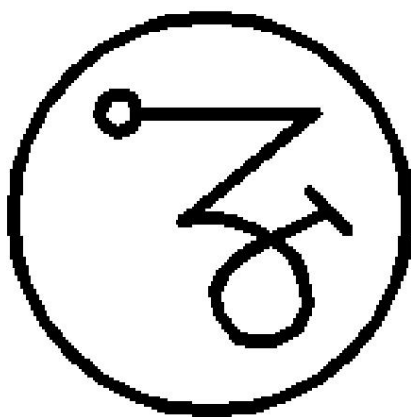
*O décimo terceiro nome é TUTU*

Silencia o choro e dá alegria ao fim e ao coração doente. Um Nome muito benéfico e Protetor da Casa, sua Palavra é DIRRIGUGIM e seu Selo é este:



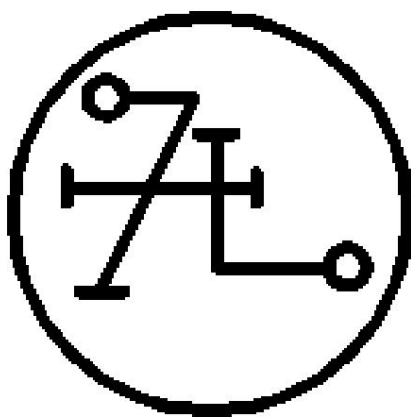
*O décimo quarto nome é ZIUKKINNA*

Dá excelente conhecimento sobre os movimentos das estrelas e seus significados, dos quais os caldeus possuíam esse mesmo conhecimento em abundância. A Palavra é GIBBILANNU e o Selo é este:



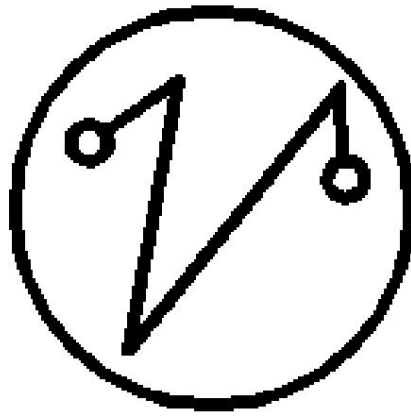
*O décimo quinto nome é ZIKU*

Este Poder concede Riquezas de todos os tipos, e pode dizer onde o tesouro está escondido. Conhecedor dos Segredos da Terra. Sua Palavra é GIGGIMAGANPA e seu Selo é este:



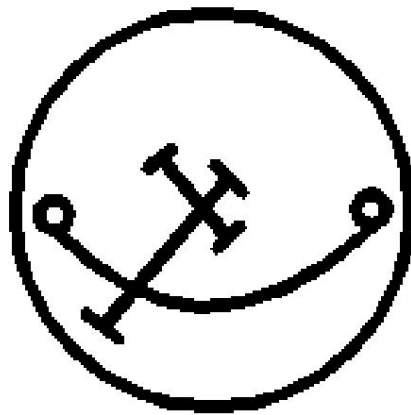
*O décimo sexto nome é AGAKU*

Este Poder pode dar vida ao que já está morto, mas por um curto período de tempo. Ele é o Senhor do Amuleto e do Talismã. Sua Palavra é MASHGARZANNA e seu Selo é este:



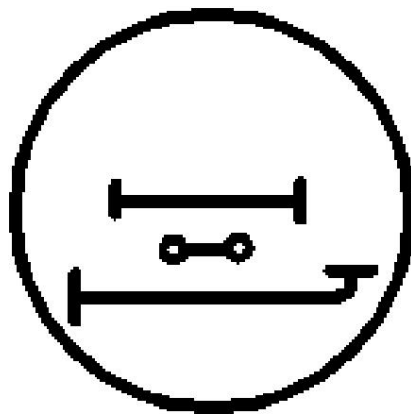
*O décimo sétimo nome é TUKU*

Senhor da Magia Nefasta, Vencedor dos Antigos pela Magia, Doador do Feitiço para MARDUK KUROS, um inimigo mais feroz. Sua Palavra é MASHSHAMMASHTI e seu Selo segue:



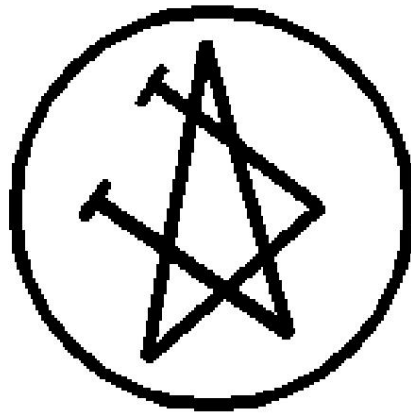
*O décimo oitavo nome é SHAZU*

Conhece os pensamentos daqueles que estão à distância, assim como aqueles que estão nas proximidades. Nada é enterrado no chão, ou jogado na água, mas este Poder está ciente. Sua Palavra é MASHSHANANNA e seu Selo é este:



*O décimo nono nome é ZISI*

Reconciliador de inimigos, silenciador de argumentos, entre duas pessoas ou entre duas nações, ou mesmo, é dito, entre dois mundos. O aroma da Paz é realmente doce para este Poder, cuja Palavra é MASHINNANNA e cujo selo é este:



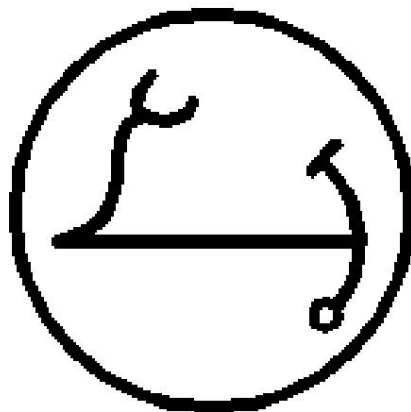
*O vigésimo nome é SUHRIM*

Procura os adoradores dos Antigos onde quer que estejam. O Sacerdote que o envia em uma missão o faz com um risco terrível, pois SUHRIM mata facilmente e sem pensar. Sua Palavra é MASHSHANERGAL e seu Selo:



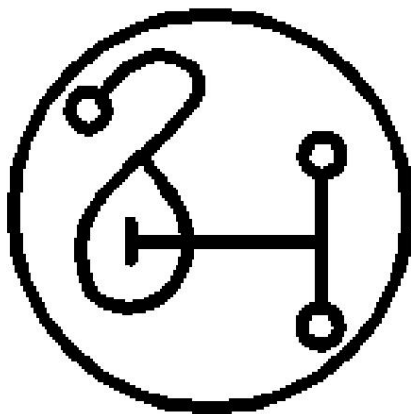
*O vigésimo primeiro nome é SUHGURIM*

Como SUHRIM acima, o Inimigo que Não Pode ser Apaziguado. Descobre os Inimigos do Sacerdote com facilidade, mas deve ser advertido para não matá-los se o Sacerdote não desejar. A Palavra é MASHSHADAR e o Selo:



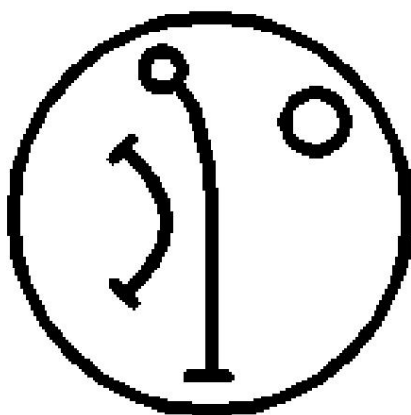
*O Vigésimo Segundo Nome é ZHRIM*

Matou dez mil das Hordas na Batalha. Um Guerreiro entre Guerreiros. Pode destruir um exército inteiro se o Sacerdote assim desejar. Sua Palavra é MASHSHAGARANNU e seu Selo:



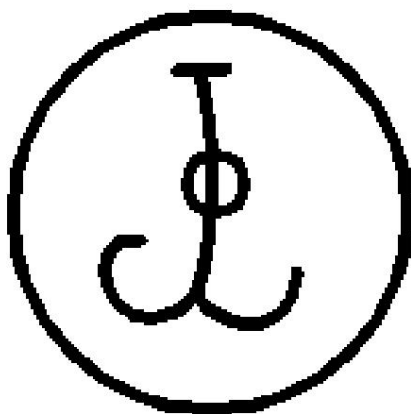
***O vigésimo terceiro nome é ZAHGURIM***

Como ZHRIM, um oponente mais terrível. Dizem que ZAHGURIM mata lentamente, de uma forma mais anormal. Eu não sei, pois nunca invoquei esse Espírito. É teu risco. A Palavra é MASHTISHADDU e o Selo:



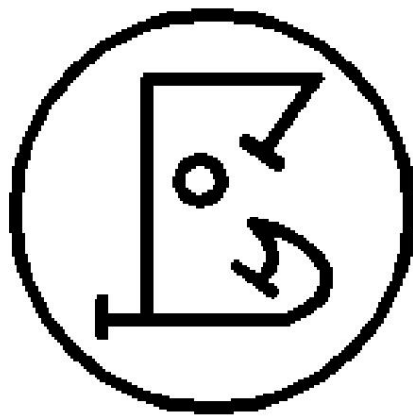
***O Vigésimo Quarto Nome é ENBILULU***

Este Poder pode procurar água no meio de um deserto ou no topo de montanhas. Conhece os Segredos da Água e o correr dos rios abaixo da Terra. Um Espírito muito útil. Sua Palavra é MASHSHANEBBU e seu Selo assim:



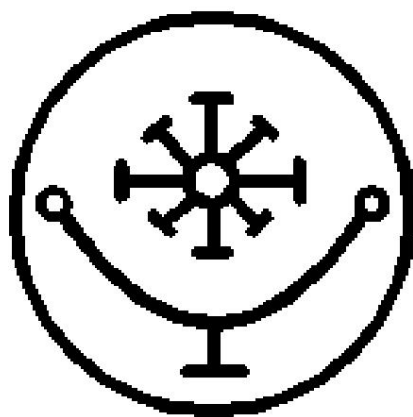
***O vigésimo quinto nome é EPADUN***

Este é o Senhor de toda Irrigação e pode trazer Água de um lugar distante para seus pés. Possui uma geometria mais sutil da Terra e conhecimento de todas as terras onde a Água pode ser encontrada em abundância. Sua Palavra é EYUNGINAKANPA e seu Selo é este:



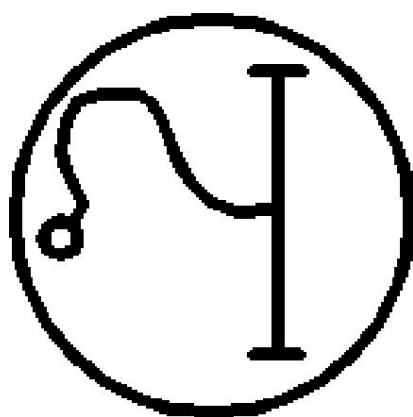
*O Vigésimo Sexto Nome é ENBILULUGUGAL*

O Poder que preside todo o crescimento e tudo o que cresce. Dá conhecimento do cultivo e pode suprir uma cidade faminta com comida por treze luas em uma lua. Um Poder muito nobre. Sua Palavra é AGGHA e s



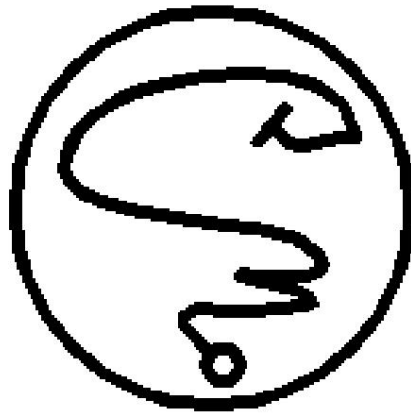
*O vigésimo sétimo nome é HEGAL*

Como o Poder acima, um Mestre das artes da agricultura e da lavoura. Concede colheitas ricas. Possui o conhecimento dos metais da terra e do arado. Sua Palavra é BURDISHU e seu selo assim:



*O vigésimo oitavo nome é SIRSIR*

O Destruidor de TIAMAT, odiado pelos Antigos, Mestre sobre a Serpente, Inimigo de KUTULU. Um Senhor muito poderoso. Sua Palavra é este APIRIKUBABADAZUZUKANPA e seu Selo:



*O vigésimo nono nome é MALAH*

Pisou nas costas do Verme e cortou-o em dois. Senhor da Bravura e Coragem, e dá essas qualidades ao Sacerdote que as deseja, ou a outros que o Sacerdote decidir. A Palavra é BACHACHADUGGA e o Selo:



*O trigésimo nome é GIL*

O Fornecedor de Sementes. Amado de ISHTAR, seu Poder é misterioso e bastante antigo. Faz a cevada crescer e as mulheres darem à luz. Torna potente o impotente. Sua Palavra é AGGABAL e seu Selo é assim:



*O trigésimo primeiro nome é GILMA*

Fundador de cidades, Possuidor do Conhecimento da Arquitetura pela qual os lendários templos de UR foram construídos; o criador de tudo o que é permanente e nunca se move. Sua Palavra é AKKABAL e seu Selo é



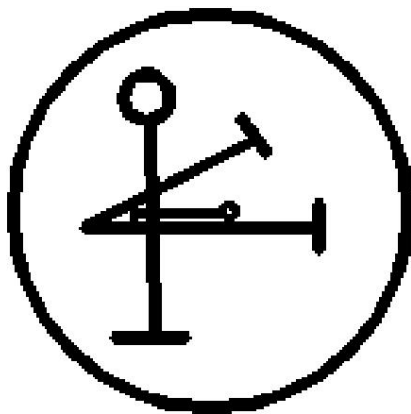
***O trigésimo segundo nome é AGILMA***

Portador da Chuva. Faz as chuvas suaves virem, ou causa grandes tempestades e trovões, o que pode destruir exércitos, cidades e colheitas. Sua Palavra é MASHSHAYEGURRA e seu Selo é:



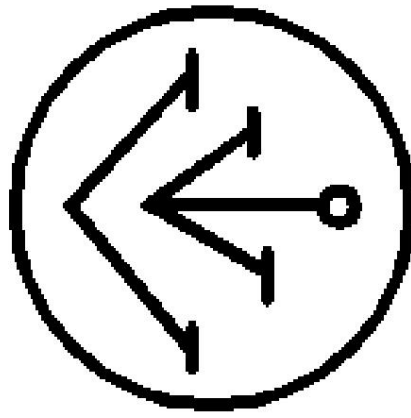
***O trigésimo terceiro nome é ZULUM***

Sabe onde plantar e quando plantar. Dá excelentes conselhos em todos os tipos de negócios e comércio. Protege um homem de comerciantes malignos. Sua Palavra é ABBABAAL e seu Selo é este:



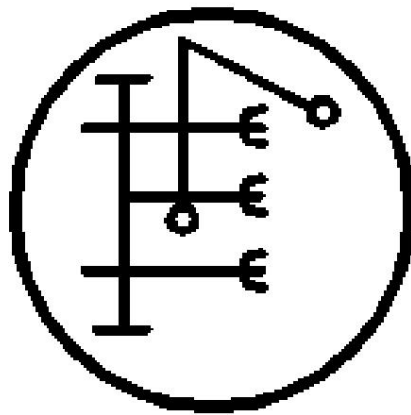
***O trigésimo quarto nome é MUMMU***

O Poder dado a MARDUK para moldar o universo a partir da carne de TIAMAT. Dá sabedoria sobre a condição da vida antes da criação, e a natureza das estruturas dos Quatro Pilares sobre os quais os Céus repousam. Sua Palavra é ALALALABAAAL e o Selo é:



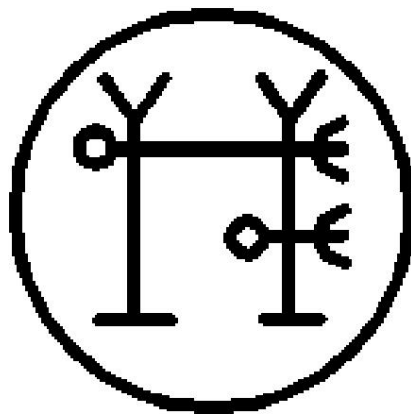
*O trigésimo quinto nome é ZULUMMAR*

Dá uma força tremenda, como a de dez homens, a um homem. Elevou a parte de TIAMAT que se tornaria o Céu da parte que se tornaria a Terra. Sua Palavra é ANNDARABAAL e seu Selo é:



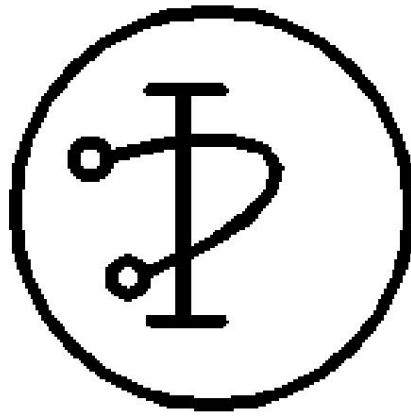
*O trigésimo sexto nome é LUGALBDUBUR*

Destruidor dos Deuses de TIAMAT. Vencedor de Suas Hordas. Acorrentou KUTULU ao Abismo. Lutou contra AZAG-THOTH com habilidade. Um grande Defensor e um grande Atacante. Sua Palavra é AGNIBAAL e seu



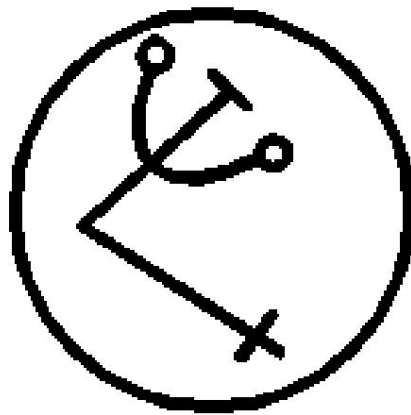
*O trigésimo sétimo nome é PAGALGUENNA*

Possuidor de Inteligência Infinita, e determina a natureza das coisas ainda não feitas, e dos espíritos ainda não criados, e conhece a força dos Deuses. Sua Palavra é ARRABABAAL e seu Selo é este:



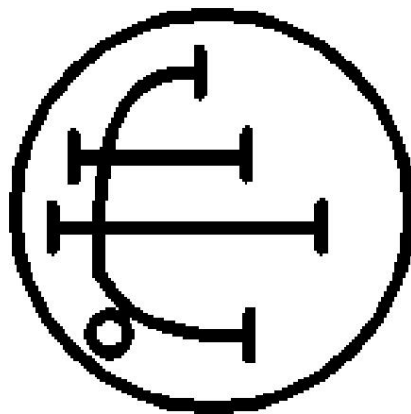
*O trigésimo oitavo nome é LUGALDURMAH*

O Senhor dos Lugares Elevados, Observador dos Céus e de tudo que viaja neles. Nada atravessa o elemento estrelado, mas que este Poder não esteja ciente. Sua Palavra é ARATAAGARBAL e seu Selo é



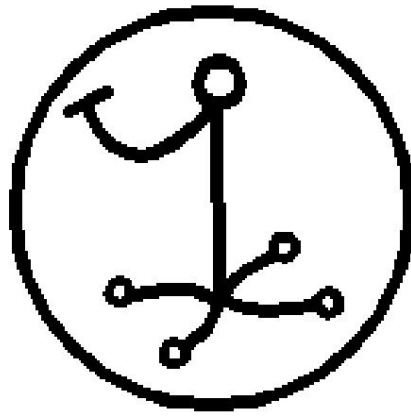
*O trigésimo nono nome é ARANUNNA*

Doador de Sabedoria, Conselheiro de nosso Pai, ENKI, Conhecedor do Pacto Mágico e das Leis e da Natureza dos Portões. Sua Palavra é ARAMANNGI e seu Selo é assim:



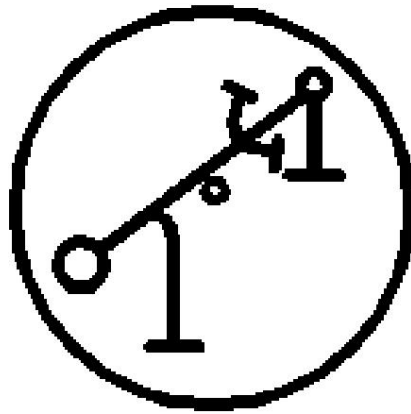
*O quadragésimo nome é DUMUDUKU*

Possuidor da Varinha de Lápis-Lazúli, Conhecedor do Nome Secreto e do Número Secreto. Pode não revelar estes a ti, mas pode falar de outras coisas igualmente maravilhosas. Sua Palavra é ARATAGIGI e seu Selo é:



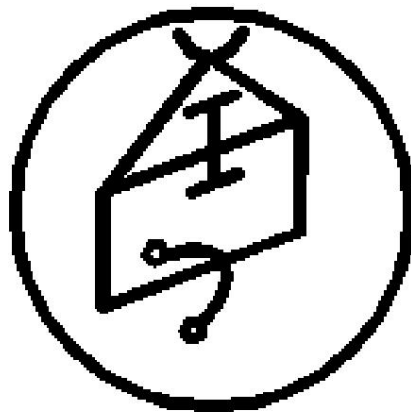
*O quadragésimo primeiro nome é LUGALANNA*

O Poder do Mais Velho dos Anciãos, possui o conhecimento secreto do mundo quando os Antigos e os Anciãos e onde Um. Conhece a Essência dos Antigos e onde ela pode ser encontrada. Sua Palavra é BALDIKHU e seu Selo é este:



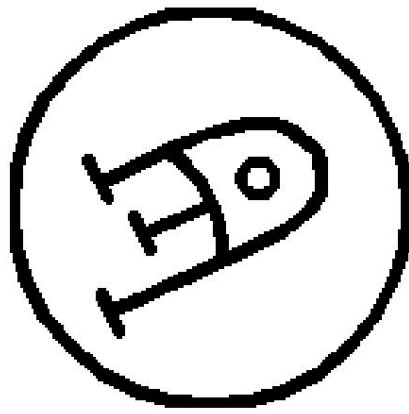
*O quadragésimo segundo Nam é LUGALUGGA*

Conhece a Essência de todos os Espíritos, dos Mortos e dos Não-Nascidos, e dos Estrelados e dos Terrestres, e dos Espíritos do Ar e dos Espíritos do Vento também. Quais coisas ele pode te dizer, e tu crescerás em sabedoria. Sua Palavra é ZIDUR e seu Selo é assim:



*O quadragésimo terceiro nome é IRKINGU*

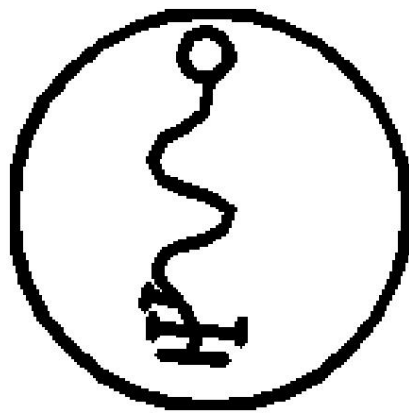
Este é o Poder que capturou o Comandante das forças dos Antigos, KINGU Mighty Demon, para que MARDUK pudesse apoderar-se dele e, com seu sangue, criar a Raça dos Homens e selar o Covenant. Sua Palavra é BARERIMU e seu Selo é este:



*O quadragésimo quarto nome é KINMA*

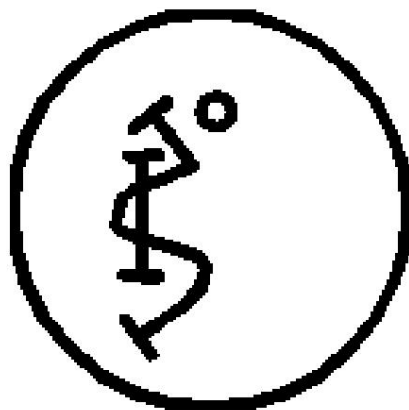
Juiz e Senhor dos Deuses, em cujo nome eles tremem de medo. Para que os Deuses não errem, este Poder foi dado para supervisionar suas atividades, caso sejam legais e dentro da natureza da Aliança, pois os Deuses são esquecidos e muito distantes.

Sua Palavra é ENGAIGAI e seu Selo é este:



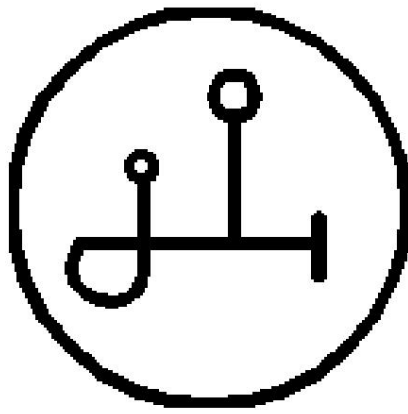
*O quadragésimo quinto nome é ESIZKUR*

Este Espírito possui o conhecimento da duração da Vida de qualquer homem, até mesmo das plantas, dos demônios e dos deuses. Ele mede todas as coisas e conhece o Espaço delas. Sua Palavra é NENIGEGAI e seu Selo é este:



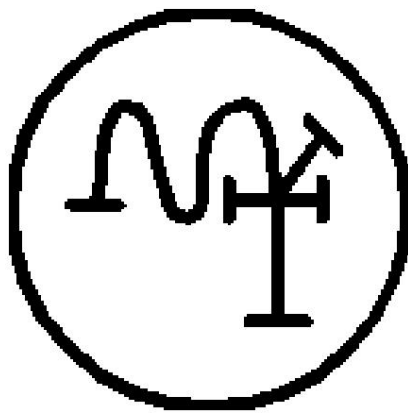
*O quadragésimo sexto nome é GIBIL*

Este Poder recebeu o Reino do Fogo e da Forja. Ele guarda a ponta afiada da Espada e da Lança, e dá entendimento no trabalho dos metais. Ele também levanta o Relâmpago que vem da Terra, e faz Espadas aparecerem no Céu. Sua Palavra é BAALAGNITARRA e seu Selo é este:



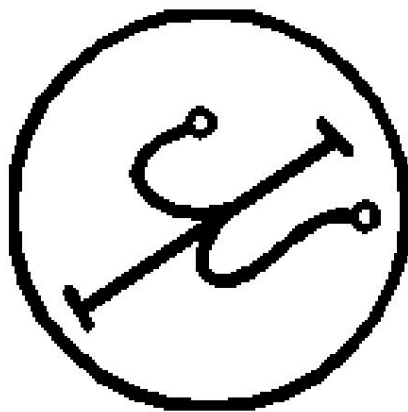
*O quadragésimo sétimo nome é ADDU*

Levanta tempestades que enchem os céus inteiros e faz as estrelas tremerem e os próprios portões do IGI tremerem em seu lugar. Pode encher os céus com seu brilho, mesmo na hora mais escura da noite. Sua Palavra é KAKODAMMU e seu Selo é este:



*O quadragésimo oitavo nome é ASHARRU*

Conhecedor dos Caminhos Traiçoeiros. Dá inteligência do Futuro e também das coisas Passadas. Colocou os Deuses em seus cursos e determinou seus ciclos. Sua Palavra é BAXTANDABAL e este é seu Selo:



*O quadragésimo nono nome é NEBIRU*

O Espírito do Portão de MARDUK, Gerencia todas as coisas em seus caminhos, e move as travessias das estrelas segundo a moda conhecida pelos Caldeus. Sua palavra é DIRGIRGIRI e seu Selo é este:



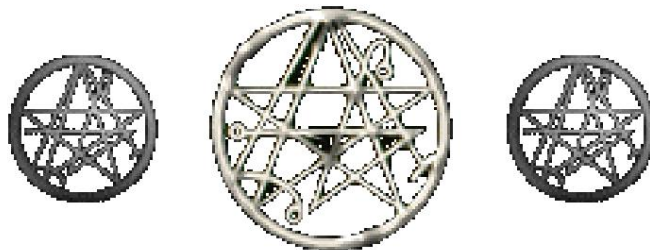
***O quinquagésimo nome é NINNUAM***

Este é o Poder de MARDUK como Senhor de Tudo o Que É, Julgador de Julgamentos, Decisor de Decisões, Aquele que Determina as Leis e os Reinos dos Reis. Ele não pode ser chamado, exceto na destruição de uma cidade ou na morte de um rei. Sua Palavra é GASHDIG e seu Selo é este:



Aqui termina o Livro dos Cinquenta Nomes, que os Deuses me concederam a força e o tempo para deixá-lo de lado. Este Livro não deve ser mostrado ao impuro, ao profano ou ao não iniciado, pois fazê-lo é invocar a mais terrível maldição do Livro sobre ti e sobre tuas gerações.

Espírito do Livro, Lembre-se!



# O TEXTO MAGAN

Os versos aqui a seguir vêm do texto secreto de alguns dos sacerdotes de um culto que é tudo o que resta da Antiga Fé que existia antes da Babilônia ser construída, e estava originalmente na língua deles, mas eu o coloquei na Fala Áurea do meu país para que você possa entendê-lo. Eu me deparei com este texto em minhas primeiras andanças na região das Sete Cidades Fabulosas de UR, que não existem mais, e ele fala da Guerra entre os Deuses que ocorreu em um tempo além da memória do homem. E os horrores e a feiura que o Sacerdote encontrará em seus Ritos são aqui descritos, e suas razões, e suas naturezas, e Essências. E o Número das Linhas é Sagrado, e a Palavra é Sagrada, e são os encantos mais potentes contra os Malignos. E certamente alguns Magos do país os escrevem em pergaminho ou argila, ou em cerâmica, ou no ar, para que eles possam ser eficazes por meio disso, e para que os Deuses se lembrem das palavras do Pacto.

Copiei essas palavras na minha língua e as guardei fielmente por muitos anos, e minha própria cópia irá comigo para o lugar para onde irei quando meu Espírito for arrancado do corpo. Mas preste atenção a essas palavras e lembre-se! Pois lembrar é a magia mais importante e mais potente, sendo a Lembrança das Coisas Passadas e a Lembrança das Coisas que Virão, que é a mesma Memória. E não mostre este texto aos não iniciados, pois ele causou loucura, em homens e em animais.

O texto:

**EU**

## **O TEXTO MAGAN**

**Ouçã e lembre-se!**

**Em nome da ANU, lembre-se!**

**Em nome de ENLIL, lembre-se!**

**Em nome de ENKI, lembre-se!**

Quando no Alto os Céus não tinham sido nomeados, A Terra não tinha sido nomeada, E Nada existia além dos Mares de ABSU, O Antigo, E MUMMU TIAMAT, o Antigo Que os gerou a todos, Suas Águas como Uma Água.

Nessa época, antes que os DEUSES ANCIÃOS fossem gerados, Sem Nome, Seus destinos desconhecidos e indeterminados, Foi então que os Deuses foram formados dentro dos Antigos.

LLMU e LLAAMU foram gerados e chamados pelo Nome, E por Eras eles cresceram em idade e porte.

ANSHAR e KISHAR foram gerados, E geraram ANU

Que gerou NUDIMMUD,

Nosso Mestre ENKI, Que não tem rival entre os Deuses.

**Lembrar!**

**Os Anciões se reuniram. Eles perturbaram TIAMAT, o Ancião, enquanto avançavam e recuavam.**

**Sim, eles perturbaram o ventre de TIAMAT**

Por sua Rebelião na morada do Céu.  
O ABSU não conseguiu diminuir o clamor e o  
TIAMAT ficou sem palavras diante de suas atitudes.  
Suas ações eram repugnantes para os Antigos.

ABSU se levantou para matar os Deuses Anciões furtivamente.  
Com magia e feitiços ABSU lutou, Mas foi morto pela  
feitiçaria dos Deuses Anciões.  
E foi a primeira vitória deles.  
Seu corpo estava deitado em um Espaço vazio  
Em uma fenda dos céus

Escondido Ele  
estava deitado, Mas seu sangue clamava à Morada do Céu.

TIAMAT  
Enfurecido,  
Cheio de um Movimento Maligno,  
Disse:  
Vamos fazer Monstros Para  
que eles possam sair e lutar Contra esses  
Filhos da Iniquidade, A descendência  
assassina que destruiu um Deus.

HUBUR surgiu, Aquela que molda todas as coisas, E  
possuidora de Magia como Nosso Mestre.  
Ela acrescentou armas incomparáveis aos arsenais dos Antigos, Ela gerou  
Serpentes-Monstros De dentes  
afiados, presas longas, Ela encheu  
seus corpos com veneno por sangue Dragões rugindo  
ela vestiu com Terror Ela os coroou com Halos, tornando-  
os como Deuses, Para que aquele que os contemplasse perecesse  
E, com seus corpos erguidos Ninguém pudesse  
fazê-los voltar.

Ela convocou a Víbora, o Dragão, o Touro Alado, o Grande Leão, o Deus  
Louco e o Homem-Escorpião.  
Poderosos demônios raivosos, serpentes emplumadas, o Cavaleiro,  
Portadores de armas que não poupam  
ninguém, Destemidos  
na batalha, Encantados com os feitiços da feitiçaria  
antiga, . . . além disso, onze dessa espécie ela deu à luz  
Com KINGU como Líder dos Lacaiois.

Lembrar!

ENKI  
Nosso Mestre  
Temendo a derrota, convocou seu Filho  
MARDUK  
Convocou seu Filho, o  
Filho da Magia, Contou-  
lhe o Nome Secreto, O Número  
Secreto, A Forma Secreta  
Pela qual ele poderia  
lutar Com a Horda Antiga E ser  
vitorioso.

MARDUK KURIOS!

A Estrela Mais Brilhante entre as  
Estrelas O Deus Mais Forte entre os  
Deuses Filho da Magia e da Espada  
Filho da Sabedoria e da Palavra  
Conhecedor do Nome Secreto  
Conhecedor do Número Secreto

Conhecedor da Forma Secreta Ele  
se armou com o Disco de Poder Em carruagens de  
Fogo ele avançou Com uma Voz gritante  
ele invocou o Feitiço Com uma Chama Ardente ele  
encheu seu Corpo Dragões, Víboras, todos caíram  
Leões, Cavaleiros, todos foram  
mortos.

As poderosas criaturas de HUBUR foram mortas. Os  
feitiços, os encantos e a feitiçaria foram quebrados.

Nada além de TIAMAT permaneceu.

A Grande Serpente, o Enorme Verme A Serpente  
com dentes de ferro A Serpente  
com garras afiadas A Serpente com  
Olhos da Morte, Ela investiu contra  
MARDUK Com um rugido Com  
uma maldição  
Ela investiu.

MARDUK atacou com o Disco de Poder Cegou os  
Olhos da Morte de TIAMAT O Monstro se  
lançou e levantou suas costas Golpeou em todas  
as direções Cuspindo antigas  
palavras de Poder Gritou os antigos  
encantamentos MARDUK atacou novamente  
e soprou Um Vento Maligno em seu corpo  
Que encheu a furiosa e perversa  
Serpente MARDUK atirou entre suas mandíbulas  
A flecha encantada da Magia de ENKI  
MARDUK atacou novamente e cortou A cabeça de  
TIAMAT de seu corpo.

E tudo ficou em silêncio.

Lembrar!

MARDUK

Victor

pegou as Tábuas do Destino sem  
ser

convidado e as pendurou no pescoço.  
Ele foi aclamado pelos Deuses Anciões.

Ele foi o primeiro entre os Anciões.

Ele dividiu o TIAMAT em dois E formou os céus e  
a terra, Com um Portão para manter os Antigos do  
lado de fora.

Com um Portão cuja Chave está escondida  
para sempre Salve aos Filhos de  
MARDUK Salve aos Seguidores do Nosso  
Mestre

ENKI Primeiro em Magia entre os Deuses.

Do Sangue de KINGU ele formou o Homem.  
Ele construiu Torres de Vigia para os Deuses Anciões

Fixando seus corpos astrais como constelações  
Para que eles possam vigiar o Portão de ABSU O  
Portão de TIAMAT eles vigiam O Portão  
de KINGU eles supervisionam O Portão  
cujo Guardião é IAK SAKKAK eles prendem.  
Todos os Poderes Anciões  
resistem A Força da Arte Antiga O  
Feitiço Mágico dos Mais Antigos O  
Encantamento do Poder Primordial A  
Montanha KUR, o Deus Serpente A Montanha  
MASHU, o da Magia Os Mortos KUTULU, Morto  
mas Sonhando TIAMAT, Morto mas Sonhando  
ABSU, KINGU, Morto mas Sonhando  
E sua geração voltará?

NÓS SOMOS OS PERDIDOS De um tempo  
antes do tempo De uma terra além  
das estrelas Da época em que ANU andava  
pela terra Na companhia de anjos brilhantes.

Nós sobrevivemos à primeira Guerra Entre os  
Poderes dos Deuses E vimos a ira dos Antigos  
Anjos Negros se derramar sobre a Terra. SOMOS DE UMA RAÇA

ALÉM DOS  
ANDARILHOS DA NOITE.

Nós sobrevivemos à Era em que ABSU governava a Terra E o Poder  
destruía nossas gerações.

Nós sobrevivemos no topo das montanhas E  
sob os pés das montanhas E falamos com  
os Escorpiões Em lealdade e fomos traídos.

E TIAMAT nos prometeu nunca mais atacar com água e com  
vento.

Mas os deuses são esquecidos.  
Sob os mares de NAR MATTARU Sob os mares  
da Terra, NAR MATTARU Sob o mundo jaz adormecido O  
Deus da Raiva, Morto mas Sonhando O  
Deus de CUTHALU, Morto mas Sonhando!

O Senhor de KUR, calmo, mas estrondoso!  
A Espada de Um Olho, fria mas ardente!

Aquele que O desperta invoca a antiga Vingança  
dos Anciões Os Sete Deuses  
Gloriosos das Sete Cidades  
Gloriosas Sobre si mesmo e sobre  
o Mundo E a antiga vingança...

Saiba que nossos anos são os anos da Guerra  
E nossos dias são medidos como batalhas

E cada hora é uma vida  
Perdido para o exterior  
Aqueles de fora

Construíram ossários  
Para nutrir os demônios de TIAMAT  
E o Sangue do mais fraco aqui  
A libação é para TIAMAT

Rainha dos Ghouls Destruidora  
da Dor E para invocá-la  
A Água Vermelha da Vida  
Precisa ser dividida em uma  
pedra A pedra atingida por uma  
espada Que matou onze homens Sacríficos  
a HUBUR Para que o Golpe ressoe E  
chame TIAMAT de Seu sono De  
seu sono nas Cavernas Da Terra.

E ninguém pode ousar implorar mais, Pois  
invocar a Morte é proferir A prece final.



## ***Das Gerações dos Antigos***

**UTUKK XUL O**

relato das gerações Dos Antigos aqui  
prestado Das gerações dos Antigos Aqui  
lembradas.

Frio e Chuva que corroem todas as coisas  
Eles são os Espíritos Malignos  
Na criação de ANU, os Deuses da Peste  
PAZUZU e os  
Filhos  
Amados de ENG A Prole de NINKIGAL  
Rasgando em pedaços no alto Trazendo  
destruição abaixo Eles são Filhos do Submundo Rugindo alto no  
alto Balbuciando repugnantemente abaixo Eles  
são o veneno amargo dos  
Deuses.

As grandes tempestades vindas do céu São elas A Coruja,  
Mensageira de UGGI  
Senhor da Morte São elas ELAS SÃO AS  
CRIANÇAS NASCIDAS  
DA TERRA QUE NA  
CRIAÇÃO DE ANU FORAM GERADAS.

As paredes mais altas  
As paredes mais grossas  
As paredes mais fortes  
Como uma inundação eles passam  
De casa em casa  
Eles devastam  
Nenhuma porta pode excluí-los

Nenhum ferrolho pode fazê-los voltar Pela  
porta eles deslizam como cobras Através dos ferrolhos  
eles sopram como ventos Puxando a esposa do abraço do  
marido Arrancando a criança dos lombos do homem Banindo o homem de  
sua casa, de sua terra ELES SÃO A DOR ARDENTE QUE SE  
PRESSIONA NAS COSTAS DO HOMEM.

ELES SÃO GHOULS O espírito  
da prostituta que morreu nas ruas O espírito da mulher que morreu no  
parto O espírito da mulher que morreu chorando com um bebê no peito O  
espírito de um homem mau Aquele que assombra as ruas Ou aquele que assombra a cama.

### **Eles são sete!**

#### **São sete!**

Aqueles Sete nasceram nas Montanhas de MASHU Chamadas de Magia Eles  
moram nas Cavernas  
da Terra Em meio aos lugares desolados da Terra eles vivem Em  
meio aos lugares entre Os Lugares Desconhecidos no céu e na terra  
Eles estão dispostos em terror Entre  
os Deuses  
Anciões não há conhecimento deles Eles não  
têm nome Nem no céu Nem na terra Eles  
cavalgam sobre a Montanha do Pôr do Sol E na Montanha do Amanhecer eles  
clamam Através das Cavernas  
da Terra eles  
rastejam Em meio  
aos lugares desolados da Terra eles jazem Em nenhum  
lugar eles são conhecidos Nem no céu Nem na Terra Eles  
são descobertos Pois seu lugar é fora do nosso lugar E entre os  
ângulos da Terra Eles ficam à espreita Agachados para o Sacrifício  
ELES SÃO ELES CRIANÇAS DO  
SUBMUNDO.

**Caindo como chuva do céu  
Saindo como névoa da terra  
Portas não os impedem  
Ferrolhos não os  
impedem Eles deslizam pelas portas  
como serpentes Eles entram pelas janelas  
como o vento IDPA eles são, entrando  
pela cabeça NAMTAR eles são, entrando  
pelo coração UTUK eles são, entrando  
pela testa ALAL eles são, entrando  
pelo peito GIGIM eles são, agarrando  
as entranhas TELAL eles são,  
segurando a mão URUKU eles são, Larvas gigantes,  
alimentando-se do Sangue Eles são Sete!  
Sete são eles!  
Eles tomam todas as torres**

De UR a NIPPUR Ainda  
assim UR não os conhece  
Ainda assim NIPPUR não os conhece Eles  
derrubaram os poderosos De todas as  
poderosas Cidades do homem Ainda  
assim o homem não os conhece  
Sim, as Cidades não os conhecem Eles  
derrubaram as florestas do Leste E inundaram as Terras  
do Oeste Ainda assim o Leste não os conhece  
Ainda assim o Oeste não os conhece  
Eles são uma mão agarrando o pescoço  
Ainda assim o pescoço não os conhece E o  
homem não os conhece.

Suas palavras não estão  
escritas Seus números são  
desconhecidos Suas formas são  
todas Formas Suas  
habitações Os lugares desolados onde seus ritos são realizados  
Suas habitações Os  
refúgios do homem onde um sacrifício foi oferecido Suas habitações  
As terras aqui E  
cidades aqui E as  
terras entre as  
terras As cidades entre as cidades Em  
espaços que nenhum homem  
jamais andou Em KURNUDE O país de  
onde nenhum  
viajante retorna Em EKURBAD No altar do Templo dos  
Mortos E em GI  
UMUNA No peito de sua mãe Nas fundações do  
CAOS Na ARALIYA de  
MUMMU-TIAMAT E nos portões  
de IAK SAKKAK!

ESPÍRITO DO AR, LEMBRE-SE!  
ESPÍRITO DA TERRA, LEMBRE-SE!

### III

Das gerações esquecidas do homem

E o Homem não foi criado do sangue de KINGU, Comandante das  
hordas dos Antigos?

O homem não possui em seu espírito Os  
sinais da rebelião contra os Deuses Anciões?  
E o sangue do Homem é o Sangue da Vingança E o sangue  
do Homem é o Espírito da Vingança E o Poder do Homem é  
o Poder dos Antigos E esta é a Aliança Pois, eis que os Deuses Anciões  
possuem o Sinal Pelo qual os

Poderes dos Antigos são revertidos Mas o Homem  
possui o Sinal E o Número E a Forma

Para invocar o Sangue de seus Pais.  
E esta é a Aliança.  
Criado pelos Deuses Anciões Do  
Sangue dos Antigos O Homem é a Chave pela  
qual O Portão de IAK SAKKAK  
pode ser escancarado Pela qual os Antigos Buscam sua  
Vingança Sobre a face da Terra  
Contra a Descendência de  
MARDUK.

Pois o que é novo  
Veio do que é velho E o que é velho  
Substituirá o que é  
novo E mais uma vez os Antigos  
Reinarão sobre a face da Terra!

E esta também é a Aliança!

# 4

## *Do sono de ISHTAR*

No entanto,  
ISHTAR Rainha do  
Céu Luz Brilhante das Noites  
Senhora dos Deuses  
Colocou sua mente naquela direção  
De cima ela colocou sua mente, Para  
baixo ela colocou sua mente Dos  
Céus ela partiu Para o Abismo Fora dos  
Portões dos  
Vivos Para entrar nos Portões da  
Morte Fora das Terras que  
conhecemos Para as Terras que  
não conhecemos Para a Terra sem  
Retorno Para a Terra da Rainha  
ERESHKIGAL ISHTAR, Rainha dos Céus, ela  
decidiu ISHTAR, Filha do PECADO, ela partiu Para a Terra  
Negra, a Terra de CUTHA Ela partiu Para a Casa  
sem Retorno ela colocou seu pé Na Estrada de onde  
Ninguém  
Retorna Ela colocou seu pé Na Caverna, para sempre  
apagada Onde tigelas de barro são empilhadas  
sobre o altar Onde  
tigelas de pó são o alimento De  
moradores vestidos apenas com asas Para ABSU ISHTAR  
partiu.

Onde dorme o temível CUTHALU ISHTAR  
partiu.

O Observador  
permaneceu firme.  
O Observador

**NINNGHIZHIDDA**

**Permaneceu firme.**

**E ISHTAR falou com ele**

**NINNGHIZHIDDA! Serpente das Profundezas!**

**NINNGHIZHIDDA! Serpente Chifruda das Profundezas!**

**NINNGHIZHIDDA! Serpente Emplumada das Profundezas!**

**Abrir!**

**Abra a porta para que eu possa entrar!**

**NINNGHIZHIDDA, Espírito das Profundezas, Observador do Portão, Lembre-se!**

**Em Nome do nosso Pai antes do Voo, ENKI, Senhor e Mestre dos Magos Abra a Porta para que eu possa entrar!**

**Abra**

**Para que eu não ataque a**

**Porta Para que eu não quebre  
suas barras Para que eu não**

**ataque a Barreira Para que eu não**

**tome suas paredes**

**à força Abra a Porta Abra**

**bem o Portão Para que eu não faça os Mortos ressuscitarem!**

**Eu ressuscitarei os mortos!**

**Eu farei os mortos ressuscitarem e devorarem os vivos!**

**Abra a porta para**

**que os mortos não sejam mais numerosos que os vivos!**

**NINNGHIZHIDDA, Espírito das Profundezas, Observador do Portão, Abra-se!**

**NINNGHIZHIDDA A**

**Grande Serpente**

**Enrolou-se sobre si**

**mesma E**

**respondeu**

**ISHTAR Senhora Rainha**

**entre os Deuses Eu vou**

**diante de minha**

**Senhora ERESHKIGAL Diante**

**da Rainha da Morte Eu te anunciarei.**

**E a Serpente Cornífera**

**NINNGHIZHIDDA**

**aproximou-se da Senhora ERESHKIGAL e**

**disse: Eis,**

**ISHTAR, Tua Irmã Rainha entre os**

**Deuses está diante do Portão!**

**Filha de SIN, Senhora de ENKI Ela espera.**

**E ERESHKIGAL estava pálido de medo.**

**As Águas Escuras se agitaram.**

**Vá, Vigilante do Portão.**

**Vá, NINNGHIZHIDDA, Vigilante do Portão, Abra a Porta**

**para ISHTAR E trate-a como está**

**escrito Na Antiga Aliança.**

**E NINNGHIZHIDDA soltou o ferrolho da escotilha**

**E a escuridão caiu sobre ISHTAR**

**As Águas Escuras se ergueram e carregaram a Deusa da Luz**

Para os Reinos da Noite.

E a Serpente falou: Entra,  
Rainha

do Céu do Grande Acima. Para que KUR possa  
se alegrar, para que CUTHA  
possa louvar, para que KUTU possa  
sorrir.

Entre

para que KUTULU fique satisfeito com Tua presença

E ISHTAR entrou.

E há Sete Portões e Sete Decretos.

No Primeiro Portão

NINGHIZHIDDA removeu a Coroa A Grande Coroa  
de sua cabeça ele tirou E ISHTAR perguntou Por que,  
Serpente, você removeu

minha Primeira Jóia?

E a Serpente respondeu: Assim

é a Aliança Antiga, estabelecida antes do Tempo, As Regras da  
Senhora de KUTU.

Entre no Primeiro Portão.

E o Segundo Portão

NINGHIZHIDDA removeu a Varinha A Varinha de  
Lápis-Lazúli ele removeu E ISHTAR perguntou Por  
que, NETI, você removeu

minha Segunda Jóia?

E NETI respondeu: Assim

é, a Aliança Antiga, estabelecida antes do Tempo, Os Decretos da  
Senhora de KUTU.

Entre no Segundo Portão.

No Terceiro Portão

NINGHIZHIDDA removeu as Joias As Joias em  
volta do pescoço ele tirou E ISHTAR perguntou Por  
que, Guardião, você

removeu minha Terceira Joia?

E o Guardião respondeu: Assim é, a

Aliança Antiga, estabelecida antes do Tempo, Os Decretos da  
Senhora de KUTU Entrem no Terceiro

Portão.

No Quarto Portão

NINGHIZHIDDA removeu as Joias As Joias do  
peito dela ele removeu E ISHTAR perguntou Por  
que, Guardião do Exterior,

você removeu minha Quarta Joia?

E o Guardião respondeu: Assim é,

a Aliança Antiga, estabelecida antes do Tempo, As Regras da  
Senhora de KUTU.

Entre no Quarto Portão.

No Quinto Portão

NINNGHIZHIDDA removeu as Joias. Ele tirou o  
Cinto de Joias em volta dos quadris dela. E ISHTAR  
perguntou: Por que,  
Observador da Entrada Proibida, você removeu minha Quinta Joia?  
E o Observador respondeu: Assim  
é, a Aliança Antiga, estabelecida antes do Tempo, As Regras da  
Senhora de KUTUK.  
Entre no Quinto Portão.  
No Sexto Portão,  
NINNGHIZHIDDA removeu as Joias. As Joias ao  
redor de seus pulsos E as Joias ao  
redor de seus tornozelos ele levou embora.  
E ISHTAR perguntou:  
Por que, NINNKIGAL, você removeu minha Sexta Jóia?  
E NINKIGAL respondeu: Assim é,  
a antiga Aliança, estabelecida antes do Tempo, Os Decretos da  
Senhora de KUTU.  
Entre no Sexto Portão.

No Sétimo Portão

NINNGHIZHIDDA removeu as Joias. Ele levou  
embora as Vestes Preciosas de ISHTAR.  
ISHTAR, sem proteção, sem segurança, ISHTAR, sem  
talismã ou amuleto, perguntou: Por que, Mensageiro  
dos Antigos, você removeu minha Sétima Jóia?  
E o Mensageiro dos Antigos respondeu: Assim é, a Aliança  
Antiga, estabelecida antes do Tempo, As Regras da Senhora de  
KUTU.  
Entre no Sétimo Portão e contemple o Mundo Inferior.

ISHTAR desceu para a Terra de KUR. Ela desceu para  
as Profundezas de CUTHA.  
Tendo perdido seus Sete Talismãs dos Mundos Superiores Tendo perdido  
seus Sete Poderes da Terra dos Vivos Sem Alimento da Vida ou Água da Vida Ela  
apareceu diante de ERESHKIGAL, Senhora da Morte.

ERESHKIGAL gritou com a presença dela.

ISHTAR levantou o braço.  
ERESHKIGAL convocou NAMMTAR O Mago  
NAMMTAR Dizendo estas palavras  
ela falou para ele Vai! Aprisiona ela!

Amarre-a na Escuridão!  
Acorrente-a no Mar abaixo dos Mares!  
Solte contra ela os Sete ANNUNAKI!  
Solte contra ela os Sessenta Demônios!  
Contra os seus olhos, os demônios dos olhos!  
Contra os seus flancos, os demônios dos flancos!  
Contra o seu coração, os demônios do coração!  
Contra seus pés, os demônios dos pés!  
Contra sua cabeça, os demônios da cabeça!  
Contra todo o seu corpo, os demônios do KUR!

E os demônios a atacavam de todos os lados.

E os ANNUNAKI, Juízes Terríveis

Sete Lordes do Submundo Desenharam  
Ao Redor Dela Deuses  
Sem Rosto de ABSU Eles a  
encararam  
Fixaram-na com o Olho da Morte Com  
o Olhar da Morte Eles a mataram  
E a penduraram  
como um cadáver em uma estaca Os sessenta  
demônios arrancaram seus membros de seus lados Seus  
olhos de sua cabeça Suas  
orelhas de seu crânio.

ERESHKIGAL se alegrou.  
O cego AZAG-THOTH se alegrou, IAK  
SAKKAK se alegrou,  
ISHNIGGARRAB se alegrou,  
KUTULU se alegrou.  
Os MASKIM louvaram a Rainha da Morte. Os GIGIM louvaram  
ERESHKIGAL, Rainha da Morte.

E os Anciãos ficaram apavorados.

Nosso Pai ENKI  
Senhor da Magia  
Recebendo a palavra de NINSHUBUR O  
servo de ISHTAR, NINSHUBUR Ele ouve  
sobre o sono de ISHTAR Na Casa  
da Morte Ele ouve como  
GANZIR foi aberto Como a Face do  
Abismo  
Abriu bem sua boca E  
engoliu a Rainha do Céu  
Rainha do Nascer do Sol.

E ENKI convocou o barro E ENKI convocou o  
vento E do barro e do vento ANKI moldou dois  
Elementais Ele moldou o KURGARRU, espírito da Terra,  
Ele moldou o KALATURRU, espírito dos Mares,  
Para o KURGARRU ele deu o Alimento da Vida Para o KALATURRU ele deu  
a Água da Vida E para essas imagens ele falou em voz alta Levante-se,  
KALATURRU, Espírito dos Mares Levante-se e coloque seus pés  
naquele Portão GANZIR Para o Portão do Submundo A Terra Sem  
Retorno Fixe seus olhos Os Sete Portões se abrirão  
para você Nenhum feitiço o manterá fora Pois meu Número  
está sobre você.

Pegue a bolsa do Alimento da Vida Pegue a  
bolsa da Água da Vida E ERESHKIGAL não  
levantará o braço contra você ERESHKIGAL NÃO TERÁ PODER SOBRE VOCÊ.

Encontre o cadáver de INANNA  
Encontre o cadáver de ISHTAR, nossa rainha  
E polvilhe o Alimento da Vida, Sessenta Vezes  
E borrifar a Água da Vida, Sessenta Vezes

Sessenta Vezes o Alimento da Vida e a Água da Vida Borrifem sobre seu  
corpo E verdadeiramente ISHTAR  
se erguerá.

Com asas gigantes  
E escamas como serpentes  
Os dois elementais voaram para aquele  
Portão  
Invisível NINNGHIZHIDDA não os viu  
Invisível  
Eles passaram pelos Sete Vigilantes  
Com pressa eles entraram no Palácio da Morte E eles  
contemplaram várias visões terríveis.

Os demônios de todo o Abismo jaziam ali Mortos, mas  
sonhando, eles se agarravam às paredes Da Casa da Morte Sem  
rosto e terríveis Os ANNUNAKI  
olhavam para fora Cegos e  
loucos AZAG-THOTH se ergueu O Olho no  
Trono se abriu As Águas Escuras se agitaram Os Portões de  
Lápis-Lazúli brilhavam Na escuridão Monstros  
invisíveis Gerados no Amanhecer das  
Eras Gerados na Batalha de MARDUK e TIAMAT  
Gerados em HUBUR  
Com o Sinal de HUBUR  
Liderados por KINGU...

Eles fugiram com pressa  
Através do Palácio da Morte  
Parando apenas no cadáver de ISHTAR

A Bela Rainha Senhora  
dos Deuses Senhora de  
todas as Prostitutas de UR Brilhante  
Uma das Amadas dos Céus Amada por  
ENKI Jazia enforcada  
e sangrando De mil  
ferimentos fatais.

ERESHKIGAL  
Sentindo a presença deles  
Gritou.

KUGAARU  
Armado com fogo  
Olhou para a Rainha dos Cadáveres com o  
Raio de Fogo

KALATURRU  
Armado com Chamas  
Olhou para a Rainha dos Túmulos Com os  
Raios de Chamas.

E ERESHKIGAL  
Poderoso em CUTHA

**Virou o rosto**

**Sobre o cadáver de INANNA**

**Sessenta vezes eles aspergiram  
A Água da Vida de ENKI**

**Sobre o cadáver de ISHTAR**

**Sessenta vezes eles aspergiram  
A comida da vida de ENKI**

**Sobre o cadáver**

**Pendurado em uma  
estaca Eles direcionaram o Espírito  
da Vida INANNA LEVANTOU-SE.**

As Águas Escuras tremeram e se agitaram.

**AZAG-THOTH gritou em seu trono CUTHALU saiu  
cambaleando de seu sono ISHNIGARRAB fugiu  
do Palácio da Morte IAK SAKKAK tremeu de medo  
e ódio Os ANNUNNAKI fugiram de seus tronos O  
Olho sobre o Trono levantou voo ERESHKIGAL  
rugiu e convocou NAMMTAR O Mago  
NAMMRAR ela chamou Mas não para perseguição Mas para  
proteção.**

**INANNA ascendeu do Submundo.**

**Com os elementais alados ela fugiu dos Portões de  
GANZIR e NETI ela fugiu E, em verdade,**

**Os Mortos  
fugiram à sua frente.**

**Quando eles fugiram pelo Primeiro Portão,  
ISHTAR recuperou suas vestes adornadas com joias.**

**Quando eles fugiram pelo Segundo Portão, ISHTAR  
recuperou suas pulseiras de joias.**

**Quando eles fugiram pelo Terceiro Portão,  
ISHTAR recuperou seu cinto de joias.**

**Quando eles fugiram pelo Quarto Portão, ISHTAR  
recuperou seu colar de joias.**

**Quando eles fugiram pelo Quinto Portão,  
ISHTAR recuperou seu Cinturão de Joias.**

**Quando eles fugiram pelo Sexto Portão  
ISHTAR recuperou sua Varinha de Lápiz**

**Quando eles fugiram pelo Sétimo Portão, ISHTAR  
recuperou sua coroa de joias.**

**E os demônios se levantaram**

**E os Espíritos dos Mortos  
E foi com ela para fora dos portões**

**Não olhando nem para a direita nem para a esquerda**

**Andando na frente e atrás**

Eles foram com ISHTAR do Portão de GANZIR. Do Submundo eles  
a acompanharam. E ERESHKIGAL, Rainha Desprezada do  
Abismo Onde Todos Estão  
Afogados, Pronunciou uma Maldição Solene e Poderosa Contra a Rainha do Nascer do Sol. E  
NAMMTAR deu-lhe forma.

Quando o Amante de ISHTAR  
Amado da Rainha do Céu Descer diante  
de mim Passar pelo Portão  
de GANZIR Para a Casa da Morte Quando  
com ele vierem as pessoas  
que choram A mulher que chora e o homem que  
chora Quando DUMUZI for morto e enterrado QUE  
OS MORTOS SE LEVANTEM E SINTAM O  
CHEIRO DO INCENSO!

# V

Não se curve, portanto,  
Para o Mundo Escuro e Brilhante  
Onde o ABSU está em Dark Waters  
E CUTHALU dorme e sonha

Não se curve, portanto, Pois um  
Abismo jaz abaixo do Mundo Alcançado por  
uma Escada descendente Que tem Sete  
Degraus Alcançado por um  
Caminho descendente Que tem Sete Portões  
E nele está estabelecido O  
Trono De uma Força Maligna e  
Fatal.

Pois das Cavidades do Mundo Salta o  
Demônio Maligno, O Deus Maligno,  
O Gênio Maligno,  
O Enredador  
Maligno, O Fantasma  
Maligno, O Diabo  
Maligno, A Larva  
Maligna, Que não  
Mostra Sinais Verdadeiros  
Ao Homem mortal.  
E OS MORTOS RESSUSCITARÃO E SENTIRÃO O CHEIRO DO INCENSO!



## O TEXTO DE URILIA



O seguinte é o Texto de URILIA, o Livro do Verme. Ele contém as fórmulas pelas quais os causadores de estragos realizam seus Ritos. Estas são as preces dos enredadores, os mentirosos-em-espera, os demônios cegos do Caos, o mal mais antigo.

Esses encantamentos são ditos pelos sacerdotes e criaturas ocultas desses poderes, derrotados pelos Anciãos e pelos Sete Poderes, liderados por MARDUK, apoiados por ENKI e por toda a Hoste de IGIGI; derrotadores da Velha Serpente, do Verme Antigo, TIAMAT, do ABISMO, também chamado de KUTULU, o Cadáver-ENKI, mas que não está morto, mas sonhando; aquele a quem os sacerdotes secretos, iniciados nos Ritos Negros, cujos nomes estão escritos para sempre no Livro do Caos, podem invocar se souberem como.

Essas palavras não devem ser mostradas a nenhum homem, ou a Maldição de ENKI estará sobre você!

### *Estas são as palavras:*

IA  
IA  
IA  
IO  
IO  
IO

EU SOU o Deus dos Deuses

EU SOU o Senhor das Trevas e Mestre dos Magos EU SOU o Poder  
e o Conhecimento EU SOU antes de todas as  
coisas.

EU SOU antes de ANU e dos IGIGI EU  
SOU antes de ANU e dos ANNUNNAKI EU SOU  
antes dos Sete SHURUPPAKI EU SOU antes de  
todas as coisas.

EU SOU antes de ENKI e SHAMMASH EU SOU  
antes de todas as coisas.

EU SOU antes de INANNA e ISHTAR  
EU SOU antes de NANNA e UDDU  
EU SOU antes de EU SOU e EU SOU

**EU SOU antes de ERESHKIGAL EU**

**SOU antes de todas as coisas.**

**Antes que eu fosse feito, nada do que foi feito foi feito.**

**EU SOU ANTES de todos os deuses.**

**EU SOU antes de todos os dias.**

**EU SOU antes de todos os homens e lendas dos homens.**

**EU SOU o ANTIGO.**

**NENHUM HOMEM pode procurar meu lugar de descanso.**

**Recebo o Sol à noite e a Lua durante o dia.**

**EU SOU o recebedor do sacrifício dos Andarilhos.**

**As Montanhas do Oeste me cobrem.**

**As Montanhas da Magia me cobrem.**

**EU SOU O ANTIGO DOS DIAS.**

**EU SOU antes do ABSU.**

**ESTOU antes de NAR RISCADO.**

**EU SOU antes de ANU.**

**EU SOU antes do KIA.**

**EU SOU antes de todas as coisas.**

**SIM! SIM! SIM! TOTALMENTE! EU SOU TUDO! VÁ PARA O XUL!**

**SIM! SIM! SIM! PREOCUPAÇÃO XUL!**

**ISSO É! É ZIXUL! É ZIXUL!**

**É REI! É AZBUL! É AZABUA! É XAZTUR! DISSOLVEU!**

**ISSO É! ISSO É! ISSO É!**

**SAIR, SAIR, SAIR!**

**KAKHTAKHTAMON IAS!**

## ***II. AS ABOMINAÇÕES***

A terrível prole dos Antigos pode ser convocada pelo sacerdote. Essa prole pode ser chamada e conjurada para executar as tarefas que o sacerdote julgar necessárias em seu templo. Eles foram gerados antes de todas as eras e habitaram no sangue de KINGU, e MARDUK não pôde excluí-los completamente. E eles habitam em nosso país, e ao lado de nossas gerações, embora não possam ser vistos. E isso foi ensinado pelos sacerdotes da Babilônia, que ordenaram que essas fórmulas nunca fossem reveladas a ninguém que não fosse iniciado em nossos caminhos, pois fazê-lo seria o erro mais assustador.

Embora eles morem além do Portão, eles podem ser convocados quando MARDUK não está vigilante, e dorme, naqueles dias em que ele não tem poder, quando a Grande Ursa está pendurada em sua cauda, e nos quatro quartos do ano computados a partir daí, e nos espaços entre esses Ângulos. Nesses dias, a Mãe TIAMAT está inquieta, o cadáver KUTULU treme sob a Terra, e nosso Mestre ENKI está com muito medo.

Prepare, então, a tigela de TIAMAT, o DUR de INDUR, a Tigela Perdida, a Tigela Quebrada dos Sábios, convocando assim o FIRIK de GID, e a Senhora SHAKUGUKU, a Rainha do Caldeirão. Recite a Conjuração IA ADU EN I sobre ela, e construa o Fogo ali dentro, chamando GBL quando o fizer, segundo sua maneira e forma.

Quando o Fogo for construído e conjurado, então tu podes levantar tua Adaga, convocando a assistência de NINKHARSAG, Rainha dos Demônios, e NINKASZI, a Rainha Cornuda, e NINNGHIZHIDDA, a Rainha da Varinha Mágica, segundo sua maneira e forma. E quando tu tiveres realizado isso, e feito o sacrifício apropriado, tu podes começar a chamar qualquer um da prole que tu pudes, após abrir o Portão.

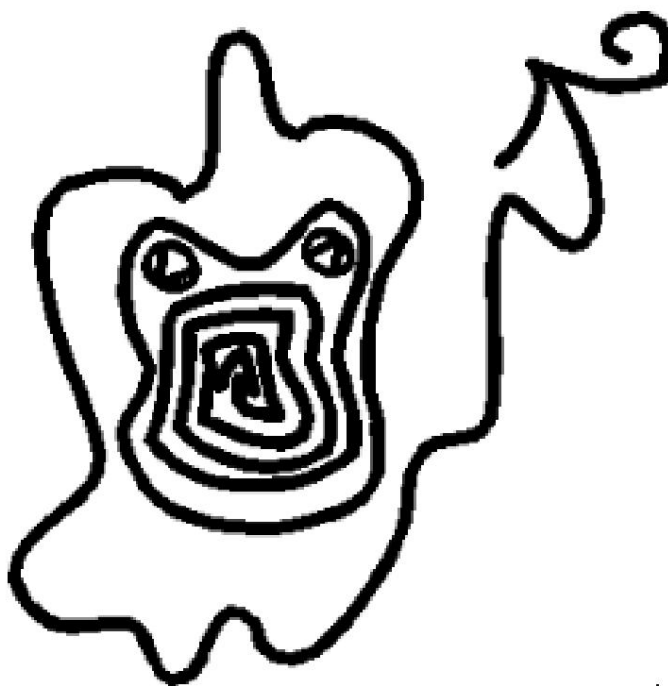
**NÃO ABRA O PORTÃO, SALVO EM UM MOMENTO ESPECIAL QUE VOCÊ INDICARÁ NO MOMENTO DE**

ABRINDO, E NÃO PODE FICAR ABERTO POR UM MOMENTO APÓS A PASSAGEM DA HORA DE TIAMAT, SENÃO TODO O ABISMO SE IRREVERÁ SOBRE A TERRA, E OS MORTOS RESSURGIRÃO PARA COMER OS VIVOS, POIS ESTÁ ESCRITO: EU FAREI OS MORTOS RESSURGIREM E DEVORARÃO OS VIVOS, EU DAREI AOS MORTOS PODER SOBRE OS VIVOS, PARA QUE ELES POSSAM SUPERAR EM NÚMERO OS VIVOS.

Depois de teres realizado o necessário, chamado o Espírito, designado sua tarefa, definido o tempo do fechamento do Portão e do retorno do Espírito nele, não debes deixar o local do Chamado, mas permanecer lá até o retorno do Espírito e o fechamento do Portão.

O Senhor das Abominações é HUMWAWA dos Ventos do Sul, cujo rosto é uma massa de entranhas de animais e homens. Seu hálito é o fedor de esterco, e tem sido. HUMWAWA é o Anjo Negro de tudo o que é excretado, e de tudo o que azeda. E como todas as coisas chegam ao tempo em que irão decair, assim também HUMWAWA é o Senhor do Futuro de tudo o que acontece na terra, e os anos futuros de qualquer homem podem ser vistos olhando para o próprio rosto deste Anjo, tomando cuidado para não respirar o perfume horrível que é o odo

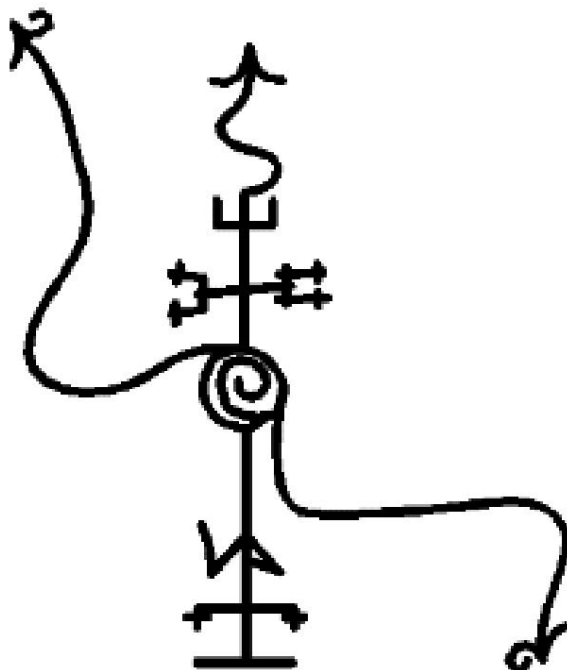
***E esta é a assinatura de HUMWAWA.***



E se HUMWAWA aparecer ao sacerdote, o terrível PAZUZU também não estará lá? Senhor de todas as febres e pragas, sorridente Anjo Negro das Quatro Asas, com chifres, com genitália podre, de onde ele uiva de dor através de dentes afiados sobre as terras das cidades sagradas para o APHKHALLU, mesmo na altura do Sol como na altura da Lua; mesmo com areia e vento rodopiantes, como com quietude vazia, e é o mago capaz de fato que pode remover PAZUZU uma vez que ele tenha agarrado um homem, pois PAZUZU agarra até a morte.

Saiba que HUMWAWA e PAZUZU são irmãos. HUMAWAW é o mais velho, que cavalga sobre um vento silencioso e sussurrante e reivindica os rebanhos para si, por qual sinal você saberá que PAZUZU virá.

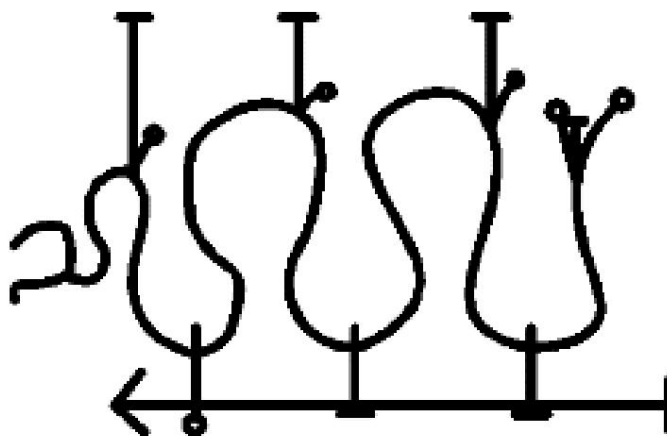
***E este é o Sigilo de PAZUZU pelo qual ele é obrigado a vir:***



De todos os Deuses e Espíritos da Abominação, não pode haver uso ou ganho em invocar AZAG-THOTH, pois ele é Certamente Louco. Tornado cego na Batalha, ele é o Senhor do CAOS, e o sacerdote pode encontrar pouca utilidade para ele. Ele também é poderoso demais para ser controlado uma vez chamado, e dá luta violenta antes de ser enviado de volta ao Portão, para o qual somente um mago forte e capaz pode ousar levantá-lo. Assim, por essa razão, seu selo não é dado.

De todos os Deuses e Espíritos da Abominação, apenas KUTULU não pode ser invocado, pois ele é o Senhor Adormecido. O mago não pode esperar ter qualquer poder sobre ele, mas ele pode ser adorado e para ele os sacrifícios apropriados podem ser feitos, para que ele te poupe quando ele subir à terra. E os tempos para o sacrifício são os mesmos tempos do Sono de MARDUK, pois é quando o Grande KUTULU se move. E ele é o próprio Fogo da Terra, e Poder de Toda a Magia. Quando ele se juntar às Abominações do Céu, TIAMAT governará a terra mais uma vez!

### *E este é o seu Selo:*



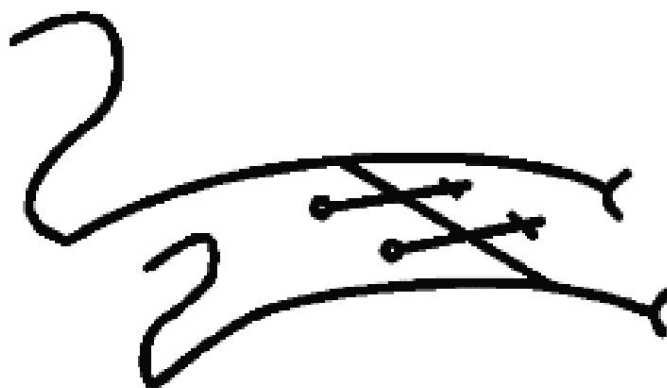
E há Quatro Espíritos dos Espaços, e eles vêm sobre o Vento, e são Coisas do Vento, e do Fogo. E o Primeiro vem do Norte, e é chamado USTUR, e tem uma Forma Humana. E Ele é o Mais Antigo dos Quatro, e um Grande Senhor do Mundo. E o Segundo vem do Leste, e é chamado SED e tem a Forma de um Touro, mas com um rosto humano, e é muito poderoso. E o Terceiro vem do Sul, e é chamado LAMAS, e tem a Forma de um Leão, mas com uma cabeça humana, e governa aquelas coisas da Chama e do Vento Ardente. E o Quarto vem do Oeste, e é chamado NATTIG, e tem a Forma de uma Águia, mas com um corpo humano, tendo apenas o rosto e as asas de uma Águia, com garras de Águia. E esta Águia vem do Mar e é um Grande Mistério.

E de Nuzku sobre Uru eles vêm, e não esperam, e estão sempre presentes, e eles recebem os Andarilhos em suas Estações. E a Estação de SED é a da Grande Noite, quando o Urso é morto, e isso é no Mês de AIRU. E a Estação de LAMAS é o Mês de ABU, e a de NATTIG em ARAHSHAMMA e por último a de USTUR em SHABATU. Assim são os Quatro Espíritos dos Quatro Espaços, e suas Estações; e eles habitam entre os Espaços do Sol, e não são deles, mas das Estrelas, e, como é dito, dos próprios IGIGI, embora isso não seja totalmente conhecido.

E para invocar esses e outros Demônios, a erva AGLAAPHOTIS deve ser queimada em uma nova tigela que deve ser os Tempos Malignos e a Noite.

E o AKHKHARU pode ser invocado, que suga o sangue de um Homem, pois deseja se tornar uma criação do Homem, o Sangue de KINGU, mas o AKHKHARU nunca se tornará Homem.

***E o AKHKHARU pode ser invocado, se seu Sinal for conhecido, e é assim***



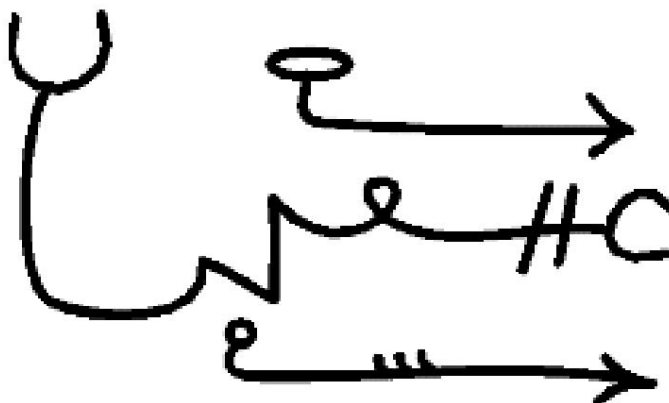
E o LALASSU pode ser chamado, que assombra os lugares do Homem, buscando também se tornar como o Homem, mas estes não devem ser falados, para que o Sacerdote não seja afligido pela loucura, e se torne um LALASSU vivo que precisa ser morto e o Espírito dele exorcizado, pois ele é Maligno e causa apenas terror, e nada de bom pode vir dele. Ele é como o LALARTU, e da mesma Família que aquele, exceto que o LALARTU já foi vivo e está preso entre os Mundos, buscando Entrada em um ou outro. E não deve ser permitida a Entrada Nisto, pois ele é de constituição doentia e matará mães no nascimento, como LAMASHTA, a Rainha da Doença e da Miséria.

E os sinais pelos quais essas coisas podem ser convocadas são estes, se o sacerdote tiver necessidade delas, mas souber que não é lícito:

***E este é o Selo do LALASSU***



***E este é o Selo do LALARTU:***



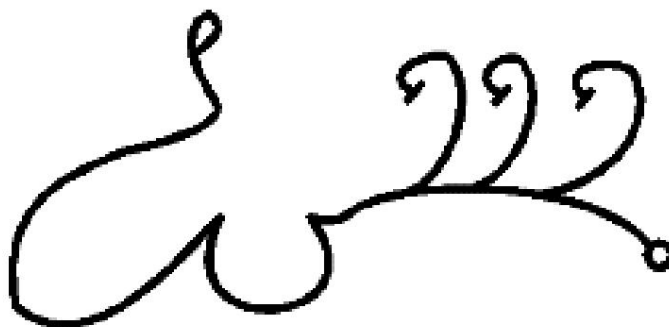
E saiba que o MINU de ENKI é poderoso contra estes, mas contra todas as Operações de caráter Demoníaco, e algumas destas podem ser tornadas infrutíferas por isso. Portanto, ele deve sempre ser escondido.

Saiba que GELAL e LILIT são rápidos para vir ao Chamado, e invadem as camas do Homem, roubando a Água da Vida e o Alimento da Vida nos quais vivificar os Mortos, mas seus trabalhos são infrutíferos, pois eles não têm as fórmulas. Mas o Sacerdote tem as fórmulas, e o Alimento da Vida e a Água da Vida podem ser trazidos para chamar muitos, pois após a passagem de um décimo de uma Lua os Elementos estão mortos.

E GELAL invade a cama de uma Mulher, e LILIT a de um Homem, e às vezes seres malignos nascem dessas assombrações, e como tais devem ser mortos, pois os filhos de GELAL são trabalhadores naturais do ANTIGO, tendo Seu Espírito; e os filhos de LILIT são semelhantes, mas nascem em lugares secretos que não podem ser percebidos pelo Homem, e não é até o tempo de sua maturidade que tais seres são dados a andar nos lugares dos Homens.

E GELAL cavalga sobre o Vento, mas frequentemente LILIT vem da Água. É por isso que Água corrente deve ser usada nos Ritos, por causa da limpeza dela.

***E o Sinal de GELAL é assim:***



***E o Sinal de LILIT é assim:***



E XASTUR é uma demônia vil que mata Homens em seu Sono, e devora o que ela quer. E dela nada mais pode ser dito, pois é ilegal; mas saiba que os adoradores de TIAMAT a conhecem bem, e que ela é amada pelos Antigos.

***Este é o seu sinal, pelo qual você pode reconhecê-la:***



E saiba ainda que as legiões desses Malignos são incontáveis e se estendem por todos os lados e em todos os lugares, embora não possam ser vistas, exceto em certos momentos e para certas pessoas. E esses momentos são como dito antes, e as pessoas desconhecidas, pois quem pode conhecer XASTUR?

Mas os Mortos podem ser sempre convocados, e muitas vezes estão dispostos a se levantar; mas alguns são teimosos e desejam permanecer Onde estão, e não se levantam, exceto pelos esforços do Sacerdote, que tem poder, como ISHTAR, tanto neste Lugar quanto no Outro. E os Mortos devem ser chamados nas Quatro Direções, e nos Quatro Espaços, pois, não sabendo onde Ele está, o Sacerdote precisa tomar cuidado especial para chamá-lo em todos os lugares, pois o Espírito pode estar em fuga.

E um Deus Morto também pode ser invocado, e a fórmula é a que se segue. Deve ser falado claramente em voz alta, e nenhuma palavra mudada, senão o Espírito do Deus pode te devorar, pois não há Comida nem Bebida onde eles estão.

E deve ser chamado em um lugar secreto, sem janelas, ou com janelas somente em um lugar, e isso deve ser no Muro Norte do lugar, e a única luz deve ser de uma lâmpada, colocada no altar, e a lâmpada não precisa ser nova, nem o altar, pois é um Rito da Era e dos Antigos, e eles não se importam com novidades.

E o altar deve ser de uma grande rocha cravada na terra, e um sacrifício aceitável à natureza do Deus deve ser feito. E no momento do Chamado, as águas de ABSU se agitarão, e KUTULU se agitará, mas a menos que seja a Sua hora, ele não se levantará.

***E esta é a Conjuração do Deus Morto:***

Que NAMMTAR abra meus olhos para que eu possa ver . . . . .  
Que NAMMTAR abra meus ouvidos para que eu possa ouvir . . . . .  
Que NAMMTAR abra meu nariz para que eu possa sentir Sua aproximação.  
Que NAMMTAR abra minha boca para que minha voz seja ouvida nos confins da Terra.  
Que NAMMTAR fortaleça minha mão direita para que eu seja forte, para manter os Mortos... sob meu poder, sob meu próprio poder.

Eu te conjuro, ó Ancestral dos Deuses!  
Eu te invoco, Criatura das Trevas, pelas Obras das Trevas!  
Eu te invoco, Criatura do Ódio, pelas Palavras do Ódio!  
Eu te invoco, Criatura dos Desertos, pelos Ritos dos Desertos!  
Eu te invoco, Criatura da Dor, pelas Palavras da Dor!  
Eu Te convoco e Te chamo, de Tua Morada na Escuridão!  
Eu Te evoco do Teu lugar de descanso nas entranhas da Terra!  
Eu invoco Teus olhos para contemplar o Brilho da minha Varinha, que está cheia do Fogo da Vida!

Eu te conjuro, ó Ancestral dos Deuses!  
Eu te invoco, Criatura das Trevas, pelas Obras das Trevas!  
Eu te invoco, Criatura do Ódio, pelas Obras do Ódio!  
Eu te invoco, Criatura dos Desertos, pelos Ritos dos Desertos!  
Eu te invoco, Criatura da Dor, pelas Palavras da Dor!  
Pelos Quatro Pilares Quadrados da Terra que sustentam o Céu,  
Que eles permaneçam firmes contra Aqueles que desejam me prejudicar!  
Eu Te evoco do Teu lugar de descanso nas entranhas da Terra!  
Eu Te convoco e Teus ouvidos para ouvir a Palavra que nunca é dita, exceto por Teu Pai, o Mais Velho de Todos Que  
Conhecem a  
Idade. A Palavra que Liga e Comanda é a minha Palavra!

**SIM! SIM! SIM! NNGI BANNA BARRA ISSO!  
IARRUGISHGARRAGNARAB!**

Eu te conjuro, ó Ancestral dos Deuses!  
  
Eu te invoco, Criatura das Trevas, pelas Obras das Trevas!  
Eu te invoco, Criatura do Ódio, pelas Obras do Ódio!  
Eu te invoco, Criatura dos Desertos, pelos Ritos dos Desertos!  
Eu te invoco, Criatura da Dor, pelas Palavras da Dor!  
  
Eu Te invoco e Te chamo para fora de Tua Morada na Escuridão!  
Eu Te evoco do Teu lugar de descanso nas entranhas da Terra!

**QUE OS MORTOS RESSUSCITE!**

**QUE OS MORTOS RESSUSCITE E SINTAM O CHEIRO DO INCENSO!**

E isto deve ser recitado apenas uma vez, e se o Deus não aparecer, não persista, mas termine o Rito silenciosamente, pois isso significa que Ele foi convocado em outro lugar, ou está envolvido em algum Trabalho que é melhor não perturbar.

E quando tiveres disposto pão para os mortos comerem, lembra-te de derramar mel sobre ele, pois é agradável à Deusa a Quem Ninguém Adora, que vagueia à noite pelas ruas em meio ao uivo dos cães e ao choro das crianças, pois em Seu tempo um grande Templo foi construído para Ela e sacrifícios de crianças foram feitos para que Ela pudesse salvar a Cidade dos Inimigos que moravam lá fora. E o Número de crianças assim mortas é incontável e incognoscível. E Ela salvou aquela Cidade, mas ela foi tomada logo depois quando o povo não mais ofereceu seus filhos. E quando o povo fez para oferecer novamente, no momento do ataque, a Deusa virou as costas e fugiu de seu templo, e ele não existe mais. E o Nome da Deusa não é mais conhecido.

E Ela faz com que as crianças fiquem inquietas e chorem, por isso é que se derrama mel sobre o pão sagrado, pois está escrito:

Pão do Culto dos Mortos em seu Lugar eu como Na Corte preparada  
Água do Culto dos Mortos em  
seu Lugar eu bebo Uma Rainha sou eu, Que se tornou estranha às  
Cidades Aquela que vem das Terras Baixas em um barco afundado Sou eu.

EU SOU A DEUSA VIRGEM HOSTIL À MINHA  
CIDADE, UMA ESTRANHA NAS  
MINHAS RUAS.  
MUSIGAMENNA URUMA BUR ME YENSULAMU GIRME EN!

Oh, Espírito, quem te entende? Quem te compreende?

Agora, há Dois Encantamentos para os Antigos estabelecidos aqui, que são bem conhecidos pelos Feiticeiros da Noite, aqueles que fazem imagens e as queimam pela Lua e por outras Coisas. E eles as queimam pela Lua e por outras Coisas. E eles queimam gramíneas e ervas ilegais, e levantam Males tremendos, e suas Palavras nunca são escritas, é dito. Mas há. E elas são Orações de Vazio e Escuridão, que roubam o Espírito.

## *Hino aos Antigos*

Eles estão deitados, os Grandes Antigos.  
Os parafusos são colocados e as fixações são colocadas.  
As multidões estão quietas e as pessoas estão quietas.  
Os Deuses Anciões da Terra As  
Deusas Anciãs da Terra SHAMMASH SIN  
ADAD ISHTAR

Foram  
dormir no  
céu.  
Eles não estão proferindo julgamentos.  
Não são decisões decisivas.  
Velada está a Noite.  
O Templo e os Lugares Santíssimos são silenciosos e escuros.  
O Juiz da Verdade O Pai dos  
Órfãos SHAMMASH Foi para seu quarto.

Ó Antigos!  
Deuses da Noite!  
AZABUA!  
QUASE SACOS!  
CAIXADO!  
NINGHIZHIDDA!  
Ó Brilhante, GIBIL!  
Ó Guerreiro, DE!  
Sete Estrelas de Sete Poderes!  
Estrela sempre brilhante do Norte!  
SÍRIUS!  
Dragão!  
CAPRICÓRNIO!  
Fique de pé e aceite Este  
sacrifício que ofereço

**Que seja aceitável Para  
os Deuses Mais Antigos!**

**IA MASHMASHTI! KAKAMMU SELAH!**

## ***Invocação dos Poderes***

**Espírito da Terra, lembre-se!  
Espírito dos Mares, lembre-se!  
Em Nome dos Espíritos Mais Secretos de NAR MARRATUK O Mar abaixo dos  
mares E de KUTULU A  
Serpente que dorme  
Morta De além dos túmulos dos Reis  
De além do túmulo onde INANNA Filha dos  
Deuses Ganhou Entrada para os Sonos Profanos  
Da demônio-fêmea de  
KUTHULETH**

**Em SHURRUPAK, eu te invoco para me ajudar!  
Em UR, eu te invoco para me ajudar!  
Em NIPPURR, eu te invoco para me ajudar!  
Em ERIDU, eu te invoco para me ajudar!  
Em KULLAH, eu te invoco para me ajudar!  
Em LAAGASH, eu te invoco para me ajudar!  
Levantai-vos, ó poderes do Mar abaixo de todos os mares  
Da sepultura além de todas as sepulturas  
Da Terra de TIL Para SHIN  
NEBO  
ISHTAR  
SHAMMASH  
NERGAL MARDUK  
ADAR**

**Casa da Água da Vida Pálido ENNKIDU  
Ouça-me!**

**Espírito dos Mares, lembre-se!**

**Espírito dos Túmulos, lembre-se!**

E com esses encantamentos, e com outros, os feiticeiros e as feiticeiras chamam muitas coisas que prejudicam a vida do homem. E eles moldam imagens de cera, e de farinha e mel, e de todos os metais, e as queimam ou as destroem de outra forma, e cantam as civilizações. E eles causam pragas, pois invocam PAZUZU. E eles causam loucura, pois invocam AZAGTHOTH. E esses Espíritos vêm sobre o Vento, e alguns sobre a Terra, rastejando. E nenhum óleo, nenhum pó, é suficiente para salvar um homem dessa iniquidade, exceto os exorcismos transmitidos e recitados pelo Sacerdote capaz. E eles trabalham pela Lua, e não pelo Sol, e por planetas mais antigos do que os Caldeus estavam cientes. E em cordas, eles amarram sabe, e cada um é um feitiço. E se esses nós forem encontrados, eles podem ser desatados, e as cordas queimadas, e o feitiço será quebrado, como está escrito:

## **E AS SUAS FEITIÇAS SERÃO COMO CERA DERRETIDA, E NADA MAIS.**

E um homem pode gritar, o que eu não tenho, e minha geração que tal mal me sobrevirá? E isso não significa nada, exceto que um homem, ao nascer, é de tristeza, pois ele é do Sangue dos Antigos, mas tem o Espírito dos Deuses Anciões soprado nele. E seu corpo vai para os Antigos, mas sua mente está voltada para os Deuses Anciões, e esta é a Guerra que será sempre travada, até a última geração do homem; pois o Mundo é antinatural. Quando o Grande KUTULU se erguer e cumprimentar as Estrelas, então a Guerra terminará, e o Mundo será Um.

Tal é a Aliança das Abominações e o Fim deste Texto.



# **O TESTEMUNHO DO ÁRABE LOUCO**

---

## **(A Segunda Parte)**

**DE! NIPPUR!  
ERIDU! KULÁ!  
KESH! LAGASH!  
SHRUPPAL ESTÁ ERRADO!**

**Dia da Vida, Sol Nascente Dia  
da Abundância, Sol gracioso Dia  
da Perfeição, Grande Deleite Dia da  
Fortuna, Noite Brilhante Ó Dia**

**Brilhante!**

**Ó Dia do Riso!**

**Ó Dia da Vida, do Amor e da Sorte!**

**Os Sete Mais Velhos e Sábios!**

**Sete Sagrados e Eruditos!**

**Sejam meus guardiões, espadas polidas Sejam  
meus senhores vigilantes e pacientes Protejam-  
me do Rabishu Ó Brilhante e Esplendoroso**

**APHKALLHU!**

**Que Deus ofendi? Que Deusa? Que sacrifício deixei de fazer? Que Mal Desconhecido cometi, para que minha saída fosse assim  
acompanhada pelos uivos assustadores de cem lobos?**

**Que o coração do meu Deus volte ao seu lugar!**

**Que o coração da minha Deusa retorne ao seu lugar!**

**Que o Deus que eu não conheço se acalme em minha presença!**

**Que a Deusa que eu conheço agora saiba que ele se acalmou comigo!**

**Que o coração do Deus Desconhecido retorne ao seu lugar para mim!**

**Que o coração da Deusa Desconhecida retorne ao seu lugar para mim!**

**Eu viajei nas Esferas, e as Esferas não me protegem. Eu desci ao Abismo, e o Abismo não me protege. Eu caminhei até o topo das  
montanhas, e as montanhas não me protegem. Eu caminhei pelos Mares, e os Mares não me protegem.**

**Os Senhores do Vento correm ao meu redor e estão enfurecidos. Os Senhores da Terra rastejam ao redor dos meus pés e estão  
enfurecidos. Os Espíritos se esqueceram de mim.**

**Meu tempo é encurtado e preciso completar o máximo que puder antes de ser levado pela Voz que sempre chama.**

**Os dias da Lua estão contados na Terra, e os do Sol e eu não sei o significado desses presságios, mas eles estão. E os oráculos estão  
secos, e as estrelas giram em seus lugares. E os céus parecem estar descontrolados, sem ordem, e as esferas estão tortas e  
errantes.**

**E o Sinal de Zdaq está flutuando acima da minha mesa de escrever, mas não consigo mais ler as runas, pois essa Visão está me falhando. É sempre dessa forma? E o  
Sinal está me falhando. É sempre dessa forma? E o Sinal de Xastur surge atrás de mim, e disso eu sei o significado, mas não posso escrever, pois recebi a mensagem  
em outro lugar.**

**Mal consigo falar e reconhecer minha própria voz.**

**O Abismo se abre diante de mim! Um portão foi quebrado!**

Saiba que as Sete Esferas devem ser inseridas em seus tempos e em suas estações, uma de cada vez, e nunca uma antes da outra. Saiba que as Quatro bestas dos Espaços reivindicam o sangue do iniciado, cada uma em seu próprio tempo e estação. Saiba que TIAMAT busca sempre ascender às estrelas, e quando o Superior estiver unido ao Inferior, então uma nova Era virá da Terra, e a Serpente será feita inteira, e as Águas serão como Uma, quando no alto os céus não tinham sido nomeados.

Lembre-se de proteger o gado da vila e sua família. O Sinal Anciã e o Sinal da Raça. Mas o Observador também, se Eles forem lentos. E nenhum sacrifício deve ser feito naquele tempo, pois o sangue será dividido para aqueles que entraram, e os chamarão.

Lembre-se de manter-se no chão baixo, e não no alto, pois os Antigos balançam facilmente para os topos dos templos e das montanhas, por onde podem inspecionar o que perderam da última vez. E os sacrifícios feitos nos topos desses templos são perdidos para Eles.

Lembra-te de que a tua vida está na água corrente, e não na água parada, pois esta é o local de procriação do LILITU, e as suas criaturas são descendentes Deles, e adoram nos Seus santuários, cujos lugares são desconhecidos para ti. Mas onde vires uma pedra ereta, lá estarão eles, pois tal é o seu altar.

Lembre-se de esculpir os sinais exatamente como eu disse a você, não mudando nenhuma marca para que o amuleto não prove uma maldição contra você que o usa. Saiba que o sal absorve os eflúvios malignos das larvas e é útil para limpar as ferramentas. Não fale primeiro com o demônio, mas deixe-o falar primeiro com você. E se ele falar, instrua-o a falar claramente, em uma voz suave e agradável, e em sua língua, pois de outra forma certamente o confundirá e o ensurdecerá com seu rugido. E instrua-o a manter seu fedor para que não o faça desmaiar.

Lembre-se de não fazer o sacrifício nem muito grande nem muito pequeno, pois se for muito pequeno, o demônio não virá ou, se vier, ficará irado com você e não falará, mesmo quando for acusado, pois essa é a Aliança. E se for muito grande, crescerá muito e muito rápido e se tornará difícil de controlar. E um desses demônios foi criado por aquele Sacerdote de Jerusalém, ABDUL BEN-MARTU, e foi alimentado extensivamente nas ovelhas dos rebanhos da Palestina, onde cresceu a proporções assustadoras e eventualmente o devorou. Mas isso era loucura, pois Ben-Martu adorava os Antigos, o que é ilegal, como está escrito.

Lembre-se de que as Essências dos Antigos estão em todas as coisas, mas as Essências dos Deuses Anciões estão em todas as coisas vivas, e isso será valioso para você quando chegar a hora.

Lembre-se da ARRA, especialmente ao lidar com Aqueles do Fogo, pois Eles a respeitam, e a nenhuma outra.

Lembre-se de manter a Lua pura.

Cuidado com os Cultos da Morte, e estes são o Culto do Cão, o Culto do Dragão e o Culto da Cabra; pois eles são adoradores dos Antigos, e sempre tentam deixá-los entrar, pois eles têm uma fórmula da qual é ilegal falar. E esses cultos não são fortes, exceto em suas estações, quando os céus se abrem para eles e para sua raça. E haverá para sempre Guerra entre nós e a Raça de Draconis, pois a Raça de Draconis sempre foi poderosa nos tempos antigos, quando os primeiros templos foram construídos em MAGAN, e eles extraíram muita força das estrelas, mas agora eles são como Andarilhos das Terras Ermas, e habitam em cavernas e desertos, e em todos os lugares solitários onde eles ergueram pedras. E estes eu vi, em minhas jornadas por aquelas áreas onde os cultos antigos uma vez floresceram, e onde agora há apenas tristeza e desolação.

E eu os vi em seus Ritos, e as Coisas terríveis que eles invocam das Terras além do Tempo. Eu vi os Sinais esculpidos em suas pedras, seus altares. Eu vi o Sinal de PAZUZU, e ZALÉD, e aqueles de XASTUR e AZAG-THOTH, e similarmente aqueles de ISHNIGARRAB e a terrível Descendência da Cabra, e as terríveis músicas de sua Raça.

Eu vi o Sangue se espalhar sobre a Pedra. Eu vi aquela Pedra ser atingida por uma Espada, e vi a Pedra se levantar e a Serpente rastejar para fora. E esse poder é certamente condenado; mas onde MARDUK permanece? E o que dizer de SHAMMASH? Os Deuses Adormecidos realmente Dormem.

E que crime cometi? Que Deus Desconhecido transgredi? Que coisa proibida cometi?

comi? Que coisa proibida eu bebi? Meu sofrimento! É Sete! É Sete vezes Sete! Ó Deuses! Não derrubem teu servo!

Lembre-se do Homem-Escorpião que habita as Montanhas. Ele foi criado antigamente por TIAMAT para lutar contra os Deuses Anciões, mas foi autorizado a ficar abaixo das Montanhas por Eles. Mas Ele nos enganou uma vez, e pode fazê-lo novamente. Mas invoque-o se houver algo sobre o Exterior que você queira saber, que eu não tenha lhe contado. E seu sinal é simples, e é assim:



E simplesmente, olhe para o lugar onde ele está, e ele virá e falará, mas não faça isso ao amanhecer, pois então o Sol nasce e o Escorpião não tem poder, não do amanhecer até o anoitecer, durante o qual ele é forçado a voltar para baixo da Terra, pois essa é a letra da Aliança a respeito dele, pois está escrito: Ele não levantará a cabeça acima do Sol.

E mais uma vez: os tempos sombrios são dele.

E ainda: Ele conhece o Portão, mas não o Portão

E o Homem Escorpião tem outra de sua Raça, uma fêmea, que mora com ele lá, mas dela não é lícito falar, e ela deve ser banida com os exorcismos caso apareça para ti, pois seu toque é a Morte.

E do Culto do Dragão, o que mais posso te dizer? Eles adoram quando aquela Estrela está mais alta nos céus, e é da Esfera do IGIGI, assim como são as Estrelas do Cão e da Cabra. E seus adoradores sempre estiveram conosco, embora não sejam da nossa mesma Raça, mas da Raça de suas Estrelas, dos Antigos.

E eles não seguem nossas leis, mas matam rapidamente e sem pensar. E seu sangue os cobre.

Eles invocaram os Espíritos da Guerra e da Peste abertamente sobre nossa Raça, e fizeram com que um grande número de nosso povo e nossos animais morressem, de uma forma muito antinatural. E eles são insensíveis à dor, e não temem a Espada ou a Chama, pois eles são os autores de toda Dor! Eles são as próprias criaturas da Escuridão e da Tristeza, mas eles não Tristes! Lembre-se do cheiro! Eles podem ser contados pelo cheiro! E suas muitas ciências e artes não naturais, que fazem coisas maravilhosas acontecerem, mas que são ilegais para nosso povo.

E quem é o Mestre deles? Disso eu não sei, mas eu os ouvi chamando ENKI, o que é certamente uma blasfêmia, pois ENKI é da nossa Raça, como está escrito no Texto de MAGAN. Mas, talvez, eles tenham chamado Outro, cujo Nome eu não sei. Mas certamente não era ENKI.

E eu os ouvi chamando todos os Nomes dos Antigos, orgulhosamente, em seus Ritos. E eu vi o sangue derramado no chão e a dança louca e os gritos terríveis enquanto eles gritavam para seus Deuses aparecerem e ajudá-los em seus mistérios.

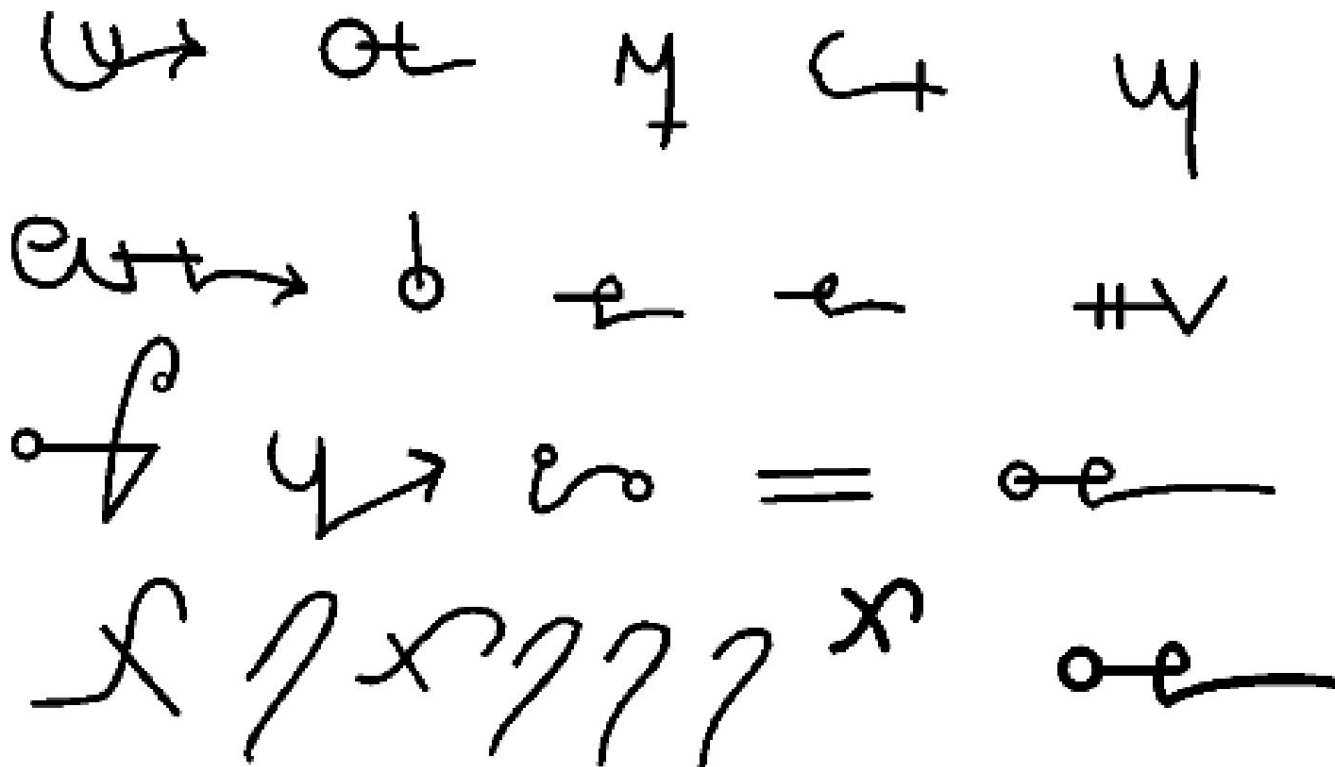
E eu os vi transformar os raios da Lua em líquido, que eles derramaram sobre suas pedras com um propósito que eu não conseguia adivinhar.

E eu os vi se transformarem em muitos tipos estranhos de bestas enquanto se reuniam em seus lugares designados, os Templos de Vísceras, onde chifres cresceram de cabeças que não tinham chifres, e dentes de bocas que não tinham tais dentes, e mãos se tornaram como as garras de águias ou as garras de cães que vagam pelas áreas desérticas, loucos e uivando, como aqueles que agora mesmo chamam meu nome do lado de fora desta sala!

Eu choro lamentos, mas ninguém me ouve! Estou tomado de horror! Não consigo ver! Deuses, não derrubem teu servo!

Lembre-se da Espada do Observador. Não toque nela até que você queira que ela se afaste, pois ela partirá com um toque e deixará você desprotegido pelo restante do Rito, e embora um Círculo seja uma fronteira que ninguém pode cruzar, você se encontrará despreparado para encontrar as vistas incríveis que o saudarão do lado de fora.

Lembre-se também dos sacrifícios ao Vigilante. Eles devem ser regulares, pois o Vigilante é de uma Raça diferente e não se importa com a sua vida, exceto que ele obedeça aos seus comandos quando os sacrifícios forem cumpridos.



E esquecer o Sinal Antigo certamente lhe causará muita tristeza.

E eu vi uma Raça de Homens que adora uma Vaca Gigante. E eles vêm de algum lugar do Leste, além das Montanhas. E eles são certamente adoradores de um Ancião, mas do seu Nome eu não tenho certeza, e não o escreva, pois ele é inútil para ti de qualquer maneira. E em seus Ritos, eles se tornam como vacas, e é repugnante de ver. Mas eles são maus, e por isso eu te aviso.

E eu vi Ritos que podem matar um homem a uma grande distância. E Ritos que podem causar doença a um homem, onde quer que ele viva, pelo uso de um simples encanto, que deve ser falado em sua língua e em nenhuma outra, ou assim é dito. E este encanto é o seguinte:

AZAG é irmão de um e NAMTAR é  
irmão de um e UTUK XUL é irmão de um  
e ALA XUL é irmão de um e GIDIM  
XUL é irmão de um e GALLA XUL  
é irmão de um e DINGIR XUL é o  
irmão de um, me diga!

E isso eles cantavam sobre uma boneca de cera enquanto ela queimava em seus caldeirões perversos. E nessas coisas eles tinham grande prazer, e ainda têm onde elas podem ser encontradas em seus santuários de repugnância.

E eu vi as terras dos fazendeiros devastadas por seus feitiços malignos, chamuscadas até o preto pelas chamas e brasas ardentes que descem do céu. E esse é o Sinal de que eles estiveram lá, onde a terra é preta e carbonizada, e onde nada cresce.

E quando o fogo vier dos céus, certamente haverá pânico entre o povo, e o Sacerdote deve acalmá-los e pegar este livro, do qual ele deve fazer uma cópia em seu próprio, e ler os exorcismos nele para que seu povo não seja ferido. Pois uma espada aparecerá no céu naqueles momentos, um sinal para os Antigos de que Um deles escapou e entrou neste Mundo. E será um presságio para ti que tal Espírito está espalhado na terra, e deve ser encontrado. E tu podes enviar teu Vigilante para a busca, e será grande destruição de cidades, e fogo choverá das esferas, até que os Deuses Anciões vejam sua situação e reprimam a revolta dos Antigos com poderosos Feitiços. Mas muitos serão perdidos para o Exterior naquele momento.

Observe bem as Estrelas. Pois quando cometas são vistos na vizinhança de CAPRICORNUS, Seus cultos se alegrarão e os feitiços aumentarão de seu quadrante. E quando cometas são vistos em DRACONIS, há um grande perigo, pois os Cultos do Dragão se levantam naquele momento e fazem muitos sacrifícios, não apenas de animais, mas de homens.

E quando cometas forem vistos na vizinhança da Estrela SIRIUS, então haverá grande dificuldade na casa dos reis, e irmão se levantará contra irmão, e haverá guerra e fome. E nessas coisas os adoradores do Cão se alegrarão, e colherão os despojos desses conflitos, e engordarão.

Se acontecer de você encontrar tal Culto no meio de seus Rituais, esconda-se bem para que eles não o vejam, senão eles certamente o matarão e farão de você um sacrifício aos seus Deuses, e seu espírito estará em grave perigo, e o uivo dos lobos será para você e o espírito que escapar de você. Isso, se você tiver sorte de morrer rapidamente, pois esses Cultos se alegram com o lento derramamento de sangue, por meio do qual eles derivam muito poder e força em suas Cerimônias.

Observe bem, no entanto, tudo o que eles fazem e tudo o que dizem, e escreva em um livro que ninguém verá, como eu fiz, pois isso lhe servirá bem em algum momento futuro quando você os reconhecer por suas palavras ou por suas ações. E você pode obter amuletos contra eles, pelos quais seus feitiços se tornam inúteis e maçantes, queimando o Nome de seus Deuses em pergaminho ou seda em um caldeirão de sua própria invenção. E seu Vigilante levará o feitiço queimado para seu altar e o depositará ali, e eles ficarão com muito medo e cessarão suas obras por um tempo, e suas pedras quebrarão e seus Deuses ficarão extremamente zangados com seus servos.

Escreva bem e claramente o livro que você guarda, e quando chegar a hora de você partir, como agora é a minha hora, ele passará para as mãos daqueles que podem fazer melhor uso dele, e que são servos fiéis dos Deuses Anciões, e que jurarão Guerra eterna contra os demônios rebeldes que querem destruir as civilizações do homem.

E se tu souberes os nomes daqueles que te fariam mal, escreve-os sobre figuras de cera, feitas à imagem deles, sobre as quais farás a Maldição e as derreterás no caldeirão que colocaste dentro do MANDAL de proteção. E o Vigilante levará a Maldição àqueles para quem ela foi proferida. E eles morrerão.

E se não souberes os seus nomes, nem as suas pessoas, exceto que eles procuram fazer-te mal, faz uma boneca de cera como um homem, com os seus membros, mas sem rosto. E sobre o rosto da boneca escreve a palavra KASHSHAPTI. Segure a boneca sobre o caldeirão em chamas enquanto diz ferozmente sobre ela:

**ATTI MANNU NÃO VAI FAZER ISSO!**

e então jogue a boneca na chama. Da fumaça que sobe dessa ação, você verá o nome do feiticeiro ou feiticeira escrito dentro dela. E então você poderá enviar o Observador para trazer a Maldição. E essa pessoa morrerá.

Ou tu podes invocar ISHTAR para te proteger dos feitiços de feitiçaria. E para isso, o MANDAL deve ser preparado como sempre, e uma figura de ISHTAR deve estar sobre o altar, e encantamentos feitos para invocar Sua assistência, como o seguinte encantamento que é antigo, dos Sacerdotes de UR:

**QUEM ÉS TU, Ó BRUXA, QUE ME PROCURAS?**  
Tu tomaste a estrada Tu vieste  
atrás de mim Tu me procuraste  
continuamente para minha destruição Tu continuamente  
conspiraste uma coisa má contra mim Tu me cercaste Tu me  
procuraste Tu saíste e seguiste  
meus passos

**Mas eu, pelo comando da Rainha ISHTAR**  
**Estou vestido de terror**  
**Estou armado com ferocidade**  
**Estou vestido com poder e a Espada**  
**Eu te faço tremer**  
**Eu te faço correr com medo**  
**Eu te expulso**  
**Eu te espio**  
**Eu faço com que teu nome seja conhecido entre os homens**  
**Eu faço com que a casa deles seja vista entre os homens**  
**Eu faço com que teus feitiços sejam ouvidos entre os homens**  
**Eu faço com que teus perfumes malignos sejam sentidos entre os homens**

**Eu desnudo tua maldade e maldade E**  
**reduzo a nada tuas feitiçarias!**

**Não sou eu, mas NANAKANISURRA, Senhora**  
**das Bruxas e a Rainha**  
**do céu ISHTAR, que te comandam!**

E se esses adoradores e feiticeiros ainda vierem até ti, como é possível, pois seu poder vem das Estrelas, e quem conhece os caminhos das Estrelas?, tu debes invocar a Rainha dos Mistérios, NINDINUGGA, que certamente te salvará. E tu debes fazer encantamentos com seu Título, que é NINDINUGGA NIMSHIMSHARGAL ENLILLARA. E é suficiente apenas gritar esse Nome em voz alta, Sete vezes, e ela virá em teu auxílio.

E lembre-se de que você purifica seu templo com os ramos de cipreste e de pinheiro, e nenhum espírito maligno que assombra edifícios fará com que a habitação seja estabelecida neles, e nenhuma larva se reproduzirá, como acontece em muitos lugares impuros. As larvas são enormes, duas vezes maiores que um homem, mas se reproduzem em suas excreções, e até mesmo, é dito, em sua respiração, e crescem a uma altura terrível, e não o deixam até que o Sacerdote ou algum mágico o corte com a adaga de cobre, dizendo o nome de ISHTAR sete vezes sete vezes, em voz alta, em uma voz aguda.

A noite agora ficou silenciosa. O uivo dos lobos ficou quieto e mal pode ser ouvido. Talvez fosse outro que eles procuravam? No entanto, posso dizer em meus ossos que não é assim? Pois o sinal XASTUR não deixou sua estação atrás de mim e cresceu, lançando uma sombra sobre estas páginas enquanto escrevo. Eu convoquei meu Observador, mas Ele está incomodado por algumas Coisas e não responde bem a mim, como se estivesse aflito com alguma doença e atordoado.

Meus livros perderam a luz e se acomodam em suas prateleiras como animais adormecidos ou mortos. Estou enojado com as vozes que ouço agora, como se fossem as vozes da minha família, deixada para trás há tantos anos, que é impossível conceber que estejam por perto. Eu não entendia de sua morte prematura e não natural? Os demônios que esperam Fora podem assumir tão cruelmente as vozes humanas dos meus pais? Do meu irmão? Da minha irmã?

**AVANTE-TE!**

Que este Livro fosse um amuleto, um Selo de Proteção! Que minha tinta fosse a tinta dos Deuses e não dos Homens! Mas devo escrever apressadamente, e se não consegués ler nem entender esta escrita, talvez seja sinal suficiente para ti da força e poder dos demônios que existem, nestes tempos e nestes lugares, e é certamente um aviso para ti para ter cuidado e não invocar descuidadamente, mas cautelosamente, e não, sob nenhuma circunstância, procurar descuidadamente abrir aquele Portão para o Exterior, pois tu nunca podes saber as Estações dos Tempos dos Antigos, embora possas contar suas Estações na Terra pelas regras que já te instruí a calcular; pois seus Tempos e Estações Exteriores correm desiguais e estranhos para nossas mentes, pois eles não são os Computadores de Todos os Tempos?

Eles não colocaram o Tempo em seu Lugar? Não bastasse que os Deuses Anciões (tenha misericórdia de Teu servo!) colocassem os Andarilhos para marcar seus espaços, pois tais espaços que existiam eram obra dos Antigos. Se nenhum Sol brilhasse, se SHAMMASH nunca tivesse nascido, os anos não passariam tão rápido?

Procure sempre manter o Portão Exterior fechado e selado, pelas instruções que te dei, pelos Selos e Nomes aqui contidos.

Procure sempre conter os Poderes dos Cultos da Adoração antiga, para que eles não se fortaleçam com seu sangue e com seu sacrifício. Por suas feridas vocês os conhecerão, e por seu cheiro, pois eles não nascem como homens, mas de alguma outra forma; por alguma corrupção de semente ou espírito que lhes deu outras propriedades além daquelas com as quais estamos familiarizados. E eles gostam mais dos Lugares Escuros; pois seu Deus é um Verme.

**ISSO É! SHADDUYA ISSO! BARRA! BARRA! É QUANDO! É QUANDO!  
ISHNIGARRAB! Vamos! NNGI IA! Vamos!**

As estrelas escurecem em seus lugares, e a Lua empalidece diante de mim, como se um véu tivesse sido soprado sobre sua chama. Demônios com cara de cachorro se aproximam da circunferência do meu santuário. Linhas estranhas aparecem esculpidas na minha porta e paredes, e a luz das janelas fica cada vez mais fraca.

Um vento se levantou. As Águas Escuras se agitam. Este é o Livro do Servo dos Deuses...

