

EL NECRONOMICON LIBRO DE HECHIZOS



Revisado por "Simón"

El compañero del Libro de Cincuenta Nombres

LA INTRODUCCIÓN

LA IGLESIA dónde todo ya empezó no existe. Como el tanto resto en este caso raro que ha estado haciendo la historia calladamente en los últimos cuatro años él ha retrocedido silenciosamente en las lloviznas de memoria. Simón había sido monje, un sacerdote, después abad y finalmente obispo consagrado de esta Iglesia Oriental, incluso se ordenado antes de que él graduara la escuela secundaria. Viniendo de un fondo eslavo (sus abuelos huyeron el Imperio Austrohúngaro) él adquirió un conocimiento ancho de varios idiomas extranjeros, mientras incluyendo francés, español, italiano, Slavonic, griego, latín y mandarín igual chino. Esta habilidad le permite que comunique con las personas de muchas razas y nacionalidades así como para sondear los misterios de religión y magick en los manuscritos antiguos y los libros de cuero estropeados de muchas tierras largo-olvidadas. Él se encontró llamado en realizar los exorcismos entre las familias étnicas pobres en como un sacerdote joven, el a veces Nueva York Ciudad barrios granado y peligrosos que eran su parroquia. Él había enfrentado el mal muchas veces en su vida, y luchó con el diablo él en su muchos fingimientos. Todavía, él todavía no se preparó para la apariencia súbita del NECRONOMICON que la tarde nublada en la Primavera de 1972.

Ellos no tenían historia bastante hecho, esos dos monjes del renegado que lo habían hecho posible inconscientemente para Simón ser uno de los primeros

seres humanos para sostener el spellbook notorio realmente en sus manos, todavía. Pero ellos habría. Brevemente después de esto, los titulares en los New York Times, el Amonestador de la Ciencia cristiano y otros papeles por el país proclamaron la verdad horrible. Sus dos monjes del hermano se habían arrestado por comprometer el heist del libro raro más grande en la historia de los Estados Unidos. Poco hizo ellos saben el verdadero valor de uno de su possessions mal adquirido - la caja corroída que contiene centenares de páginas de manuscrito escrita en una mano grande, cursiva en la lengua griega. Era único de centenares y ciento más que ellos tenían el stolem de las universidades y las colecciones privadas por los Estados Unidos y Canadá. Los dos monjes servirían tiempo en el futuro en una prisión federal para su ofensa. Y Simón se saldría con la tarea de descifrar lo que parecía ser un libro antiguo de hechizos que fechan del noveno siglo, D.C.

L.K. Barnes había estado un estudiante en la universidad de Colorado cuando él empezó pintando los trabajos raros de paisajes del aliend que se han vuelto su sello a todos que lo conocen ahora. Hace años, él había fantaseado sobre encontrar el NECRONOMICON pavor en una tienda del libro usada vieja, y muchas de sus pinturas y esculturas son de temas inspirados por su lectura voraz del opus de Lovecraft. De algún modo, él supo que el libro tenía que existir. En alguna parte. En algún formulario. Él supo que no era una fantasía no más de Lovecraft - para el mismo concepto de tal un libro un poder sostuvo todos su propio. Entonces un día en 1977, un amigo quien nosotros sólo podemos identificar por sus iniciales B.A.K. lo llevó a la Magickal Childe Librería en Manhattan. Era simplemente el tipo de lugar uno extraño y exótico casi esperaría encontrar un NECRONOMICON escondió en un estante olvidado. Graciosamente, él le preguntó al propietario, Herman Slater, si cosas así fuera el caso.

'Ciertamente', él contestó, y tiró el manuscrito traducido de Simón del trasero el contador. 'Aquí está.'

El resto, cuando ellos dicen, es la historia.

Luchando contra las desigualdades casi imposibles, la primera edición del NECRONOMICON se publicó en diciembre, 1977. Los amigos y socios de negocio ellos dijeron a Simón y a su nuevo compañero, L.K. Barnes que el proyecto se condenó al fracaso. Que era demasiado caro. Que nunca vendería. Y que ellos se pegarían con un libro maldito de magick malo para el resto de sus vidas. Ellos eran extraviarse probado. Por un año, la primera edición vendió fuera aunque estaba detallando para cincuenta dólares una

copia. En menos de un año, la segunda edición igualmente cara se vendió fuera y una tercera edición simplemente estaba impresa en 1981. Los derechos del libro en rústica fueron vendidos, y ha habido charla de derechos de la película para la historia del NECRONOMICON.

Pero la emergencia del NECRONOMICON ha desovado una generación entera de imitaciones desde 1977. El artista inteligente y creador de los juegos para el Forastero de la película, H.R. Giger, ha salido con su propio Necronomicon; una serie de pinturas basó flojamente en los conceptos subterráneos de H.P. Lovecraft que popularizó el libro en los 1920 y 1930 a través de sus historias cortas y novelas que pinta el NECRONOMICON como el libro más blasfemo y siniestro de hechizos el mundo ha sabido alguna vez (una actitud ninguna duda basó en una equivocación seria de los verdaderos orígenes del libro y propósito). El autor británico, Colin Wilson, colaborado en un volumen delgado publicado en 1978 especulación conteniendo acerca de la existencia del NECRONOMICON. El Stephen Skinner lo mencionó en su introducción al Enochian Dictionary, y el Francis King lo ha mencionado en su introducción al Armadel, una reimpresión de un libro del hechizo de las Edad media.

Crítico para Revista de Destino advertida a sus lectores contra el posible mal uso del Libro como él podría involucrar los riesgos serios a la salud de uno (mental, físico, o espiritual?), y de hecho mucho de las preocupaciones de la leyenda del Libro el formulae para la invocación de poderes oscuros de bajo la tierra o más allá del velo de las estrellas. Sin embargo, estas mismas fuerzas están en la realidad ningún más de las habilidades psíquicas largo-olvidadas de humanidad, retuvo encima de millones de años desde que el primer humano paseó la tierra y estaba en la comunicación íntima con los poderes de naturaleza, el cielo, y el reino animal. Estas fuerzas son los remanentes de dioses antiguos se rendidos culto a por la civilización Occidental grabada más temprana: los sumerios, una raza que desapareció misteriosamente hace encima de cuatro mil años de la cara de la tierra.

El Editor y Publicadores del NECRONOMICON esperan, por este volumen, para presentar una guía corta al uso de los hechizos del Libro que permitiría a cualquiera recogerlo simplemente y usarlo sin miedo o riesgo. Los hechizos acerca de los Cincuenta Nombres del Dios Marduk Sumerio eran escogidos debido a su apelación universal a las necesidades básicas y deseos de cada ser humano; Ame, Riqueza, Paz de Mente, Protección Contra los Enemigos, y Sabiduría que está entre ellos. El Editor se sentía que no deben restringirse los beneficios a ser derivados del uso de estos hechizos a aquéllos que

tienen el tiempo y el fondo académico necesario llevar a cabo el sistema complejo entero a su fin; un proceso que tomaría la mayoría de las personas durante un año realizar propiamente. En cambio, en las páginas siguientes, un method simple de usar los nombres, palabras y focas de Marduk se ha perfilado y demostró para que cualquiera pueda seguir el proceso fácilmente y con el éxito.

Esto lo significa.

Nosotros hemos recibido muchas cartas de las personas que han sido muy impresionado con nuestra publicación del NECRONOMICON pero quién encuentra el idioma arcano e instrucción asustadiza y diagramas un nadería confundiendo, y quién nos ha pedido que lo simplifiquemos para ellos para que ellos pudieran entrar correctos en los hechizos y podrían darse la vuelta sus vidas sin traer consigo algún daño psíquico. Nosotros lo hemos visto como nuestra responsabilidad, por consiguiente, presentar este libro como una respuesta a esas cartas y esas demandas para un método aseado, simple de usar las fuerzas antiguas e imponentes del NECRONOMICON para ganar la sabiduría, el poder, el amor y protección en estos tiempos con problemas.

Así que, nosotros le instamos que no aplace usando los hechizos que constituyen la mitad de este informe. No hay ninguna razón por qué usted debe sentarse atrás y espera por alguien más recogerlo y después decirle cómo grande funcionó, cómo maravilloso los resultados son, cómo rápido sus deseos pueden hacerse realidad. Ésta es su oportunidad de decidir que finalmente, hoy, usted asume la responsabilidad llena y total por usted la vida y felicidad; que el tiempo para el dolor, miedo, duda y la confusión ha terminado; que de hoy en adelante, usted es su propio amo con la ayuda del malefick del NECRONOMICON increíble.

ESTOS HECHIZOS se trabajaron originalmente por los místicos de Sumeria antiguo, una civilización misteriosa que floreció en lo que es sabe ahora como Irak encima de dos mil años antes del nacimiento de Cristo. Nadie sabe quién los sumerios realmente eran, o donde ellos vinieron de. Algunos dicen que ellos vinieron de las partes más oscuras de Africa dónde ellos eran un personas nómadas. Entonces, de repente, en menos de cien años ellos se volvieron una sociedad agrícola completa con las ciudades y granjas y templos bonitos que alcanzaron a los cielos. Ellos dieron el crédito para su despertar a un ser extraño que vino a ellos del mar, mientras llevando un traje buceando, y quién les enseñó escribiendo, ciencia, la agricultura, la arquitectura y, claro, magick. Casi toda la noche, los sumerios

se volvieron un personas. Trabajando el sistema del NECRONOMICON en el siete-storied los templos, ellos se volvieron la fuerza más culta y poderosa en el Medio Del este. Es su sytem de magick que se ha retenido en el NECRONOMICON. Ahora, después de literalmente los miles de años, este sistema místico confidencial para el poder premiado, amor y el éxito es hecho disponible a todos.

Claro, los hechizos originales estaban en el propio idioma de los sumerios, pero gracias al equipo de traductores que trabajaron con Simón en el decipherment del manuscrito, nosotros podemos entender lo sobre que los hechizos eran ahora y cómo trabajar ellos propiamente en inglés.

Pero para trabajar propiamente, algunas palabras Sumerias se han guardado porque ellos son conocido como 'las palabras de poder'. UN 'la palabra de poder' es una palabra que contiene el poder en sí mismo; en su misma pronunciación, en los sonidos que lo comprenden. No puede cambiarse, o resto su poder se perdería para siempre. De, nosotros hemos guardado las palabras Sumerias originales de poder en su estado original, con los sonidos intacto. Algunos de ellos pueden parecer difíciles pronunciar al principio, pero lo toma muy despacio y usted derivará mucho beneficio de él. Éstas son una vez las palabras habladas los miles hace años de en los templos Sumerios convocar fuerzas cósmicas de tal alcance que la mente se niega claramente a intentar imaginarse los rituales que los deben de haber acompañado por esos días. Así que tome el tiempo y preocupe para aprender la manera correcta de pronunciar las palabras que usted quiere usar. El esfuerzo pagará un hundredfold cuando usted emplea su ritual realmente.

Ande Uno

Una vez usted ha encontrado el hechizo que usted desea usar de las focas siguientes y descripciones, haga una copia de la foca en el papel fresco, limpio con la tinta negra. Usted hace la foca tan grande o pequeño como usted desea. Manténgalo en su lugar un seguro hasta que usted esté listo usarlo, y nunca, bajo cualquier circunstancia, permita a otra persona mirarlo, antes de o después de que usted lo usa. Sólo es para sus ojos.

Ande Dos

Escoja una tarde callada y un lugar dónde usted no se perturbará para su ritual. El momento mejor es aproximadamente tres por la mañana, cuando las distracciones (natural y psíquico) está a su intensidad más baja. Tenga su foca listo delante de usted. Encienda dos velas blancas y póngalos a cualquier lateral de la foca en una mesa o escritorio. Si usted cuida a, encienda un palo de incienso. Pino o sándalo es mejor, o cedro. La Luna debe estar encerando, pero en los casos de emergencia esto no es necesario. Cuando quiera hará. Cuando esto tiene todos se colocado, se sienta calladamente durante unos minutos y piensa sobre la meta que usted quiere lograr.

Ande Tres

Mientras mirando el intently la foca usted han hecho, para que sea la única cosa que usted puede ver, tome tres respiraciones profundas, despacio, uno en un momento. Concéntrese al mismo tiempo en la meta, mientras viéndolo como un cuadro si posible. Un cuadro de usted que se sienta en un montón de dinero en efectivo, o con sus brazos alrededor de uno amado, o withing un círculo proteccionista. Entonces, despacio levante sus ojos, sin alzar su cabeza, a los cielos y dice, despacio y claramente:

EL ZI KIA KANPA (el Zee-Kee-Ya-Kan-papá)

ZI ANNA KANPA (el Zee-un-Na-Kan-papá)

ZI el DINGIR KIA KANPA (el Zee-Deen-Geer-Kee-Ya-Kan-papá)

ZI DINGIR ANNA KANPA (el Zee-Deen-Geer-un-Na-Kan-papá)

Oígame, O Thou _____ (aquí la inserción el Nombre del Espíritu usted está invocando)

Venga a mí por los Poderes del Word _____ (aquí la inserción la palabra del Espíritu usted está invocando)

¡Y contesta mi oración urgente!

EL ZI KIA KANPA

ZI ANNA KANPA

Ande Cuatro

Entonces lentamente baje sus ojos atrás a la foca delante de usted e intently de la mirada fija al dibujo, formando una imagen mental clara del fin al mismo tiempo usted están intentando lograr. No preste atención a cualquier sentimiento extraño o asustadizo que usted puede experimentar a estas alturas. Ellos son comunes con este tipo de ritual y no son ninguna causa para la alarma. Es importante que que usted no rompa la concentración en absoluto para cualquier propósito, así que ignore los sonidos impares y sensaciones que podrían acompañar la actuación de cualquiera de estos rituales. Ellos simplemente son los esfuerzos débiles de enevolved entidades psíquicas que intentan romper su ritual. Ellos no son dignos de su atención.

Ande Cinco

Cuando usted ha pasado esta manera a unos momentos, y usted siente su concentración que empieza a menguar, entonces cierre el ritual con la oración siguiente:

ZI el DINGIR KIA KANPA (el Zee-Deen-Geer-Kee-Ya-Kan-papá)

ZI DINGIR ANNA KANPA (el Zee-Deen-Geer-un-Na-Kan-papá)

iEl espíritu de la Tierra, Recuerde!

iEl espíritu del Cielo, Recuerde!

Tome tres respiraciones más profundas, entonces póngase de pie (si usted ha sido gallina ponedora), y pasea unos pasos alrededor del cuarto que mira los objetos que podrían estar allí en absoluto: el mobiliario, los cuadros, etc. y toca unos de estos objetos. Esto sirve dos propósitos, uno,; ayuda solidificar su cuerpo astral si el ritual precedente lo ha causado para ponerse sensible demasiado a las vibraciones de paso, mientras haciéndolo

débil y vulnerable, y dos: distrae a la mente consciente del proceso básicamente inconsciente que el ritual simplemente ha empezado. Ahora, devuelva a la mesa en que su foca se ha puesto.

Ande Seis

Tome la foca usted simplemente ha hecho y lo ha cubierto, o se lo vuelve encima de, o lo guardó en alguna parte donde nadie lo verá. La foca se ha cobrado, de una manera sutil, y ahora ya no puede usarse para cualquier otro propósito excepto lo que fue consagrado para hacer en su ritual. Usted no debe usar la misma foca dos veces para las metas diferentes, aunque usted puede usarlo dos veces para la misma meta, en caso de que usted desea repetir su ritual la noche siguiente. Es mejor no repetirlo para más de tres noches consecutivas por las razones él se complicaría para explicar aquí también. Extinga las velas y póngalos donde usted los encontrará fácilmente para su próximo ritual. Ellos pueden usarse de nuevo para cualquier ritual, pero nunca debe usarse por encender el cuarto simplemente. Una vez usado en un ritual del NECRONOMICON, ellos pueden usarse para ningún otro propósito excepto un ritual similar del NECRONOMICON. No use estas velas para otros rituales (es decir, de otro spellbooks) o para cualquier propósito mundano. Usted debe tomar estos rituales bastante en serio, y trata las herramientas que usted usa en un ritual con el mismo respeto un carpintero tiene para su sierra y martilla, o plomero para su tirón o un sacerdote para su Biblia. En cierto modo, usando estos rituales, usted se ha vuelto un tipo de sacerdote o sacerdotisa usted para usted ha unido un orden selecto de iniciado que han estado practicando éstos y los rituales místicos similares desde el principio de historia grabada.

Ande Siete (optativo)

La mayoría de nuestros lectores y estudiantes lo han encontrado valioso enormemente guardar un registro escrito de todos los rituales que ellos realizan, para que ellos puedan evaluar lo que sus resultados están usando cualquier ritual particular o hechizo fácilmente. Ellos pueden calibrar cuánto tiempo tomará para un cierto hechizo para trabajar, y también ellos pueden refrescarse su memoria en el futuro con las cuentas de todo los éxitos que ellos han disfrutado a través de usar el NECRONOMICON. La primera vez

un hechizo trabaja, usted puede querer creer el itÕs sólo una coincidencia. ¡Pero después, cuando tiempo pasa y cada vez más de sus hechizos está trabajando, con los resultados fenomenales, es bueno remontarse y parecer a través de su diario del magickal para simplemente ver cómo malo usted estaba sobre la coincidencia y para demostrar por última vez a sí mismo que, sí, el magick trabaja!

ANTES DE QUE USTED vaya recto a los Nombres, unas palabras de información.

Según la mitología Sumeria, Marduk era el Dios que derrotó los Antiguos que anhela antes de la creación de materia cuando nosotros lo conocemos. Contra él en la batalla el TIAMAT feroz, KINGU, y AZAG-THOTH estaban. Una vez él había destruido estos demonios, él creó el universo de la carne de TIAMAT, y humanidad de la sangre de KINGU mezcló con su propia respiración. Usted quiere encuéntrese con estos nombres en la descripción de los Cincuenta Nombres que eran los títulos dada a Marduk por los Mayores Dioses después de que él había ayudado que ellos derrotaran los Antiguos. Esto es nada menos de la historia Bíblica de la guerra en el cielo y el otoño de Lucifer; y, de hecho, se grabó por los sumerios iguale antes de allí era una religión judía, cuando los sumerios fueron la primera civilización en el Medio Este y sus libros santos y leyendas se volvieron la base para mucho que nosotros leímos en el Testamento Viejo. La Torre de Babel, por ejemplo, muy probablemente es el Zigurat (o templo) de Babilonia. qué era originalmente una ciudad Sumeria antes de que se capturara por las hordas Asirias.

Algunos de los Nombres no tienen las Palabras. En ese caso, usando los Cincuenta Nombres se dan en la sección titulada 'UNA Guía a los Hechizos.

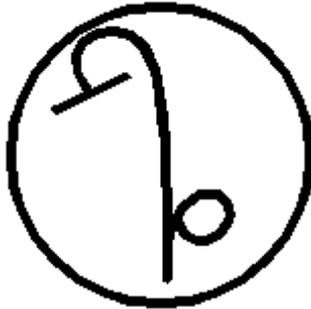
La Foca especial para cada Nombre se da en el mapa.

Las Focas serán encontradas en el "Libro de Necronomicon del Simón de Cincuenta Nombres."

LOS CINCUENTA NOMBRES DE MARDUK

1.The Primero el Nombre es MARDUK.

El Señor de Señor, Amo de Magos. Su nombre no debe llamarse excepto cuando ningún otro hará, y es la responsabilidad más terrible para hacer para que. La palabra de su profesión es DUGGA.



Esto, el primer nombre de MARDUK, sólo debe usarse cuando la vida se amenaza. No es sabio usarlo en cualquier otra ocasión, de impertinente de la manera. Hacer serían así dar las otras focas y nombres sin valor, para MARDUK lo abandonaría a su destino.

2. The Segundo Nombre es MARUKKA.

Sabe todas las cosas desde el principio del Mundo. Sabe todos los secretos, sea ellos humano o divino, y es muy difícil convocar. El Sacerdote no debe ningún sumon él a menos que él está limpio de corazón y espíritu, para este Espíritu sus más profundo pensamientos sabrán.



Esta advertencia debe, claro, se tome en serio. Pueda ser útil en una situación de la emergencia cuando el conocimiento de alguna cosa confidencial es importante a vida o miembro, pero un tiempo de purificación debe observarse de todos modos después de que el Espíritu se convoca. No hay ninguna palabra para este espíritu. Debe convocarse por la fuerza de su deseo.

3. The Tercer Nombre es MARUTUKKU

Amo de las Artes de Protección, encadenado el Dios Enfadado a la Batalla. Sellado los Antiguos en las Cuevas, detrás del Gates. Posee la estrella de ARRA.



Para ser usado sobre todo al realizar cualquier ceremonia del sobrenatural en que hay peligro, como la invocación de fuerzas demoniacas. La estrella de ARRA es un Pentagrama cinco-puntiagudo, y es el símbolo universal de protección. Protege el alma así como el cuerpo.

4.The Cuarto Nombre es BARASHAKUSHU.

Obrero de Milagros. El más amable de los Cincuenta, y el más benéfico. La Palabra usada a su Profesión es BAALDURU.



Puede usarse en los casos desesperados, cuando parece que el mundo entero está contra usted o uno amado. Cuando los alcances de desesperación su profundidad más baja, y una frialdad estrecha su alma, llame BARASHAKUSHU enérgicamente legue todos su poderío y espera y su oración se contestará de maneras que usted no puede imaginar.

5.The Quinto Nombre es LUGGALDIMMERANKIA

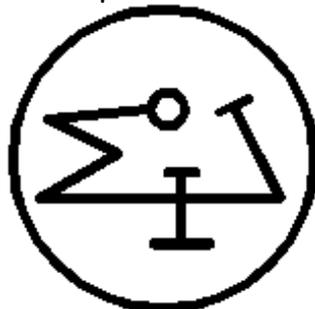
Pone el orden en los CAOSSES. Hecho las Aguas bien. Comandante de Legiones de Demonios del Viento que lucharon el TIAMAT Antiguo junto a MARDUK KURIOUS. La palabra usada a su Profesión es BANUTUKKU.



Esta foca ha demostrado útil cuando la confusión ha tomado que el sostenimiento de la mente y ninguna manera puede verse para acabar el enredo una vida es en. Afilar su percepción de un problema y descubrir una respuesta oculta, uno que usted constantemente ha pasado por alto, llamamos este espíritu y una nube alzará de su corazón y mente y la solución a un problema importante se revelará en toda su simplicidad.

6.The Sexto Nombre es NARILUGGALDIMMERANKIA

El Watcher del IGIGI y el ANNUNAKI. Subalterno-comandante de los Demonios del Viento. Él pondrá al vuelo cualquier maskim que lo frecuenta, y el enemigo del rabisu. Ninguno puede pasar en el Mundo Sobre o el Mundo Debajo de sin su conocimiento. Su palabra es BANRABISHU.



Un el Espíritu bueno por guardar fuera del sentimientos del los del agravante la irritación de e, así como los sentimientos royendo del que de miedo un veces entra en las horas pequeñas de la mañana del la, cuando usted se siente perdido el exclusivamente de y. La Meramente la pronunciación del la Palabra la BANRABISHU en estas veces es suficiente dispersar la mayoría del negativas de emociones de estas. Los Para ser dichos hacen trampas la fuerza del la el y fuerza en las cuatro direcciones.

7.The Séptimo el es de Nombre ASARULUDU.

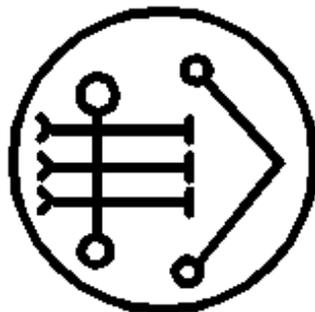
Wielder del la Espada Encendida, la del vigila Raza del Watchers al orden del los Mayores Dioses. El Él asegura la seguridad más perfecta, todo en tareas peligrosas emprendidas al mandato sobrio del los Dioses Astrales, su del que el es de Palabra BANMASKIM.



Como el Ángel en Génesis, este Espíritu protege un lugar, una casa o templo, del negativo psíquico y ataques del magickal. Como el Sexto Espíritu, meramente la pronunciación de su Palabra BANMASKIM es suficiente dispersar las influencias hostiles cuando gritó a los cuatro cuartos. Maskim y Rabisu son los nombres de demonios Sumerios antiguos.

8.The Octavo Nombre es NAMTILLAKU.

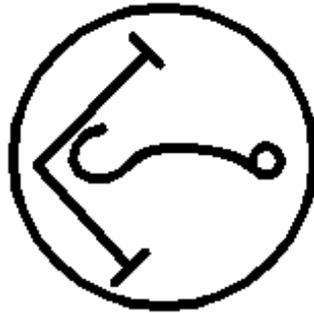
Un Señor más confidencial y potente, él el conocimiento del hath para levantar el muerto y conversar con los espíritus del Abismo, el unbeknownst a su Reina. Ninguna alma pasa en la Muerte pero que él es consciente. Su palabra en BANUTUKUKUTUKKU.



Similar al Señor Yama de los tibetano o Barón Samedi del culto de Voudoun, el espíritu del ths tiene el poder para ver el beyhond el velo que separa el viviendo del muerto y puede revelar secretos que se han llevado a la tumba.

9.The Noveno Nombre es NAMRU.

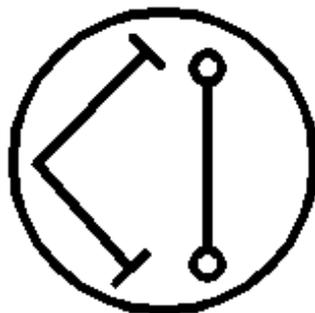
Distribuye sabiduría y conocimiento en todas las cosas. Giveth el consejo excelente y enseña la ciencia de metales. Su Palabra es BAKAKALAMU.



Un lector escribe a nosotros y dice, ' Aunque yo soy excelente en la mayoría de mis asuntos a (una universidad en la Costa Oriental), yo estoy un fracaso general en la ciencia. Era entonces que yo conseguí que una copia de sus NECRONOMICON y mis ojos se cayó a la foca de NAMRU. Yo oré la noche antes de un examen de midterm de Química importante a NAMRU y llevé su foca en el aula. Yo pasé una prueba que yo pensé que yo nunca entraría un 35 con un pasmo 85. De repente, apenas parecía que yo entendí el asunto la primera vez para en mi vida.'

10.The Décimo Nombre es ASARU.

Este Power tiene conocimiento de todas las plantas y árboles, y puede hacer las frutas maravillosas para crecer en los lugares del desierto, y ninguna tierra es una pérdida a él. Él es de verdad el Protector de la Liberalidad. Su palabra es BAALPRIKU.



La aplicación de los poderes de este Espíritu es obvia. Puede usarse para una flor de caja de ventana simple, o una granja entera, proteger contra la quemadura y sequedad, y para asegurar una cosecha dadivosa.

11.The Undécimo Nombre es ASARUALIM.

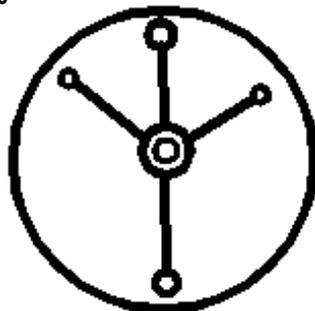
Posee la sabiduría confidencial, y Luz de brillos en las áreas Oscurecidas, forzando lo que vive para dar contabilidad buena de su existencia y su conocimiento allí. Da el consejo excelente en todas las cosas. Su palabra en BARRMARATU.



Para aquéllos que rocían en las artes del necromantic, o quién está envuelto con el espiritualismo, el santería, brujería, el macumba, o cualquiera de las otras artes que encabezan de comunicación con los espíritus invisibles y dioses, este Espíritu es un verificador y medidor de su verdad. Puede proteger uno de engañarse por negativo o el alcohol desobediente, o por aquéllos que buscan convencerlo que ellos están en la comunicación con esas fuerzas cuando, en la verdad, ellos no están. Cuando grabó en metal y llevado en la persona en la presencia de decepción, el metal tiene una tendencia a ponerse caluroso al toque.

12.The Duodécimo Nombre es ASARUALIMNUNNA.

Éste es el poder que el presideth encima de la armadura de todos los tipos y es excelentemente conocedor en las materias del ejército, mientras siendo del ejército de antemano de MARDUK a esa Batalla. Él puede proporcionar su armamento entero a un ejército en tres días. Su Palabra es BANATATU.



Policía Auxiliar de nuestro conocimiento no sigue la patrulla en ninguna parte sin la foca de este espíritu ocultada en su ropa.

13.The Decimotercio Nombre es TUTU

Los silencios el llorando y da la alegría al triste y enfermo en el fondo. Un Nombre más benéfico, y Protector de la Casa, su palabra es DIRRIGUGIM.



La tristeza a veces puede ser una carga pesada y una emoción negativa que comen lejos tan ciertamente como cualquier enfermedad a nuestro cuerpo y alma. Bastante a menudo, sólo un cambio de perspectiva se necesita sofocar el temblor del alma. Una palabra amable, una oreja simpática, un inteligencia del knowing, la mano de amistad. Aquéllos que llaman en este hallazgo del espíritu una paz indecible desciende en sus almas y alumbra sus espíritus para que ellos puedan devolver al mundo del vivir con un sentido de relief y pueden renovar la fe en ellos y el mundo. Puede convocarse para ayudar a un amigo en el dolor así como para darse un sentido mucho-necesitado de alegría y bienestar.

14. El Decimocuarto Nombre es ZIUKKINNA

Giveth el conocimiento excelente acerca de los movimientos de de eso las estrellas y los significados de que el Chaldeans poseyó este mismo conocimiento en la abundancia. La Palabra es GIBBILANNU.

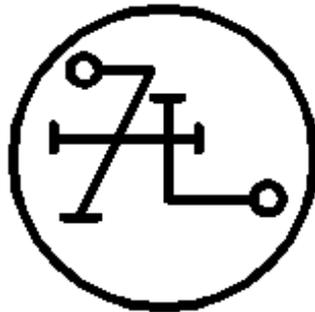


Un Espíritu patrón excelente para astrólogos y astrónomos, y una ayuda buena para aquéllos que leyeron el sagrado TAROT también. Se extenderán

las habilidades psíquicas de astrólogos que usan el ZIUKKINNA en sus funcionamientos grandemente.

15.The Decimoquinto Nombre es ZIKU

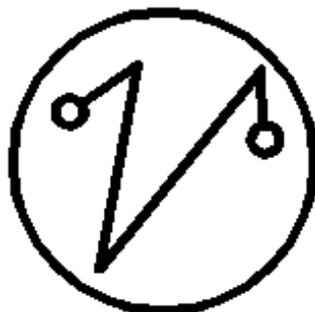
Esta Opulencia de bestoweth de poder de todos los tipos y puede decir donde el tesoro está oculto. Knower de los Secretos de la Tierra. Su Palabra es GIGGIMAGANPA.



Aunque bastante a menudo los estudiosos atribuyen los significados metafóricos a los poderes dijo para ser encontrado en el spellbooks espiritual, ZIKU se ha conocido trabajar ambas maneras, literal y metafórico. Un lector antes de que ha usado ZIKU escribe para decirnos que después de invocarlo ella descubrió una diez dólar factura en la calle. Ése era sólo el principio, sin embargo. Ella descubrió que su ático contuvo una valiosa colección de la estampa que ella vendió a una compradora interesada la semana siguiente. ¿Un 'el tesoro oculto?'

16.The Decimosexto Nombre es AGAKU.

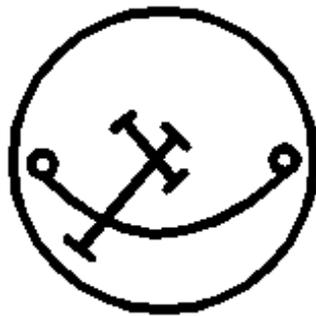
Este Power puede dar viva a lo que ya está muerto, pero durante un tiempo corto sólo. Él es el Señor del AMULETO y el TALISMÁN. Su palabra es MASHGARZANNA.



Alguna explicación es necesaria entender las implicaciones llenas de AGAKU. El dar de vida en los objetos muertos es una especialidad de esos magos que reparten en el magick de TALISMANIC. En este ARTE, un dibujo o grabar es hecho de algún símbolo del sobrenatural que representa una meta a ser lograda (para hacer un caso extremo, dibujando un dólar la señal en un pedazo de papel representar dinero o riqueza). Esto 'el talismán' debe consagrarse entonces y debe darse 'la vida' que es la vida-fuerza y Verdadero Will del mago transmitió al Talismán. AGAKU puede ayudar al mago en ciernes apresurar este traslado de vida-fuerza al talismán.

17. El Decimoséptimo Nombre es TUKU.

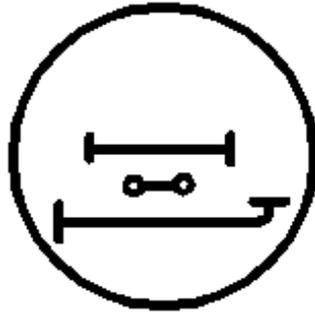
Señor de Magick Letal, el Conquistador de los Antiguos por Magick, el dador del Hechizo a MARDUK KURIOS, un enemigo más feroz. Su Palabra es MASHSHAMMASHTI.



Hay tiempos cuando nosotros nos sentimos que alguien más puede ser los magick del practicing contra nosotros. El sentimiento es difícil describir a nadie más, pero nosotros lo conocemos cuando pasa. Si usted está seguro que el magick está usándose contra usted, que un hechizo se ha lanzado o una maldición envió en su dirección, entonces el nombre y foca de este espíritu rechazarán el evildoer tan ciertamente como si el Arcángel Michael había sido convocado para derrotar al Lucifer del Cielo. El dispositivo de una protección más potente.

18. The Decimoctavo Nombre es SHAZU.

Sabe los pensamientos de aquéllos a una distancia, así como aquéllos en la vecindad. Nada se entierra en la tierra, o tirado en el agua, pero este Power es consciente. Su Palabra es MASHSHANANNA.



Puede ayudar al mago en los poderes en vías de desarrollo de telepatía y ESP, así como las habilidades especiales de adivinación (diciendo pasado y futuro, así como el presente, los eventos a través del uso del Tarot ponen en tarjeta, el yo Ching, o cualquiera de los miles de métodos en el uso desde que tiempo empezó.)

19.The Decimonono Nombre es ZISI.

Reconciler de enemigos, el silenciador de argumentos, entre dos personas o entre dos naciones, o incluso, se dice, entre dos mundos. El olor de Paz es de hecho dulce a este Power cuya palabra es MASHINANNA.



La función de este Espíritu es obvia por la descripción del obove. Puede sanar un amantes riñen, una riña matrimonial, un pleito, o los problemas aun mayores. Los Cincuenta Nombres de MARDUK son de la Batalla original que dividió el universo en el Bueno y Malo, y de las fuerzas que ellos representan son originales y escuchan atrás a un tiempo antes de la historia grabada, antes de la memoria colectiva de humanidad.

20.The Vigésimo Nombre es SUHRIM.

Busca a los Adoradores de los Antiguos que ellos pueden ser dondequiera que. El Sacerdote que lo envía en un mandado hace para que al riesgo

terrible, para las muertes de SUHRIM fácilmente, y sin el pensamiento. Su Palabra es MASSHANGERGAL.



Nosotros no comentaremos adelante el anterior.

21.The Vigésimo primero Nombre es SUHGURIM.

Como SUHRIM antes de, el Enemigo que no Puede ser aplacado. Descubre a los Enemigos del Sacerdote con la facilidad, pero debe avisarse para no matarlos si el Sacerdote no lo desea. La Palabra es MASHSHADAR.

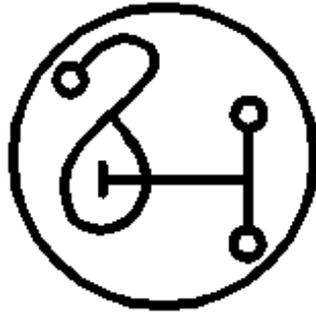


De nuevo, nosotros nos negamos a comentar excepto decir que para usar SUHRIM o SUHGURIM, como con ZAHRIM y ZAHGURIM debajo de, es un acto peligroso de quizás moralidad cuestionable.

Magick se trabajó difícilmente en esta tradición.

22.The Nombre Veintidoseno es ZAHRIM.

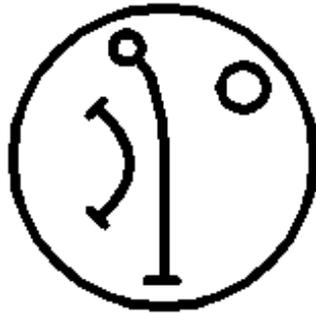
Matado diez mil de las Hordas en la Batalla. Guerrero entre Guerreros. Puede destruir y el ejército entero si el Sacerdote para que los deseos. Su Palabra es MASHSHAGARANNU.



Vea la página anterior.

23.The Tercer Nombre es ZAHGURIM.

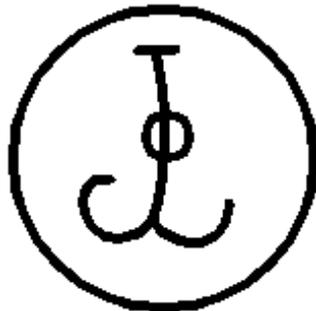
Como ZHRIM, un antagonista más terrible. Se dice que ZAHGURIM mata despacio, después de una moda más antinatural. Yo no sé, porque yo nunca he convocado este Espíritu. Es el riesgo del thy. La Palabra es MASHTISHADDU.



El derecho.

24.The Veinte-cuarto Nombre es ENBILULU.

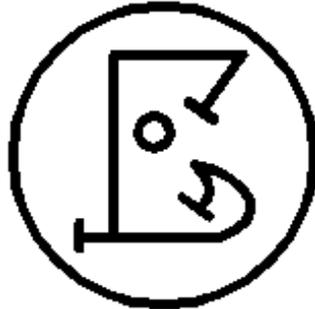
Este Power puede buscar el agua en medio de un desierto o en las cimas de montañas. Sabe los Secretos de Agua y el funcionamiento de ríos debajo de la Tierra. Un Espíritu más útil. Su Palabra es MASHSHANEBBU.



Para la irrigación, sequedad, el dowsing, 'más útil.'

25. The Veinte-quinto Nombre es EPADUN.

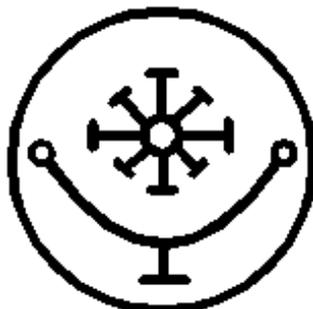
Éste es el Señor de toda la Irrigación y puede traer el Agua de un lugar lejano a sus pies. Posee una geometría más sutil de la Tierra y conocimiento de todas las tierras dónde Riegan podría encontrarse en la abundancia. Su Palabra es EYUNGINAKANPA.



El uso de EPADUN es obvio por las frases precedentes. El agua está volviéndose un artículo escaso rápidamente en algunas áreas de la tierra, y los dowsers se llaman a menudo para ayudar localice fuentes de agua bajo la tierra. Cuánto más poderoso ellos podrían estar con el conocimiento del poder del NECRONOMICON y el espíritu Sumerio llamado EPADUN.

26. El Veinte-sexto Nombre es ENBILULUGUGAL.

El Power que preside encima de todo el crecimiento, y todos que crecen. Da conocimiento de cultivo, y puede proporcionar una ciudad hambrienta con la comida para trece lunas en una luna. Un Power más noble. Su Palabra es AGGHA.



Científicos predicen una hambre mundial en veinte años.

27. El Veinte-séptimo Nombre es HEGAL.

Como el Power sobre, Amo de las artes de cultivar y agricultura. Da las cosechas ricas. Posee el conocimiento de los metales de la tierra, y del arado. Su Palabra es BURDISHU.



Un místico cumplido escribe a nosotros decir que otra habilidad de este Espíritu también está en el reino de reproducción sexual en las personas, y afirma ese HEGAL, enlate los secretos del reescal acerca de la sexualidad humana y fertilidad, mientras uniéndose HEGAL con el Espíritu Semítico HAGIEL, un Espíritu del Venus planetario.

28. The Nombre Veintiocheno es SIRSIR.

El Destructor de TIAMAT, odiado de los Antiguos, Domina encima de la Serpiente, el Enemigo de KUTULU. Un Señor más poderoso. Su Palabra es APIRIKUBABADAZUZUKANPA.



Una aplicación confidencial de este Espíritu involucra el celibato y el enjanzando del impulso sexual para los magickal mayores impulsan, como se hace en algunas tradiciones ocultas Occidentales y Orientales.

29. The Veinte-noveno Nombre es MALAH.

Pisado la parte de atrás del Gusano y lo cortó en el twain. Señor de Valentía y Valor, y da estas calidades al Sacerdote que lo desea, o a otros el Sacerdote puede decidir. La Palabra es BACHACHADUGG.



Uno de las primeras características de sobrevivientes es un sentido interno de valor ante cerca de las desigualdades imposibles. Bastante a menudo, todos que las posiciones entre nosotros y el éxito es el valor para hacer la cosa correcta. La confianza en sí mismo no viene con nacer. Debe aprenderse. MALAH puede ayudar, El uso de la foca y nombre actúa días del withing, algunos dicen dentro de minutos, instilar un exhilarating que se siente de superioridad. Uno se siente igual a cualquier tarea, no importa cómo duro o prohibitivo.

30.The Trigésimo Nombre es GIL.

El Furnisher de Semilla. El Querido de ISHTAR, su Power es misterioso y bastante antiguo. Las hechuras la cebada a crecido y las mujeres para dar el nacimiento. Las hechuras potente el impotente. Su Palabra es AGGABAL.



Ningún comentario extenso es necesario.

31. El Primer Nombre es GILMA.

El fundador de ciudades, el Poseedor del Conocimiento de Arquitectura por que se construyeron los templos legendarios de UR,; el creador de todos que son permanentes y nunca los movimientos. Su Palabra es AKABAL.



También revela el teh la estructura oculta en todas las cosas, de la molécula más diminuta o átomo al sistema solar, la galaxia, el uiverse. Pueda mostrarle el Modelo de cualquier evento o pueda objetar, puede revelar el triángulo de amor así como el triángulo dorado de las geómetras. Los estudiantes de ayudas en la universidad tan fácilmente como los niños en una clase del jardín de infantes que estudia los nombres para los colores.

32.The Treinta-segundo Nombre es AGILMA.

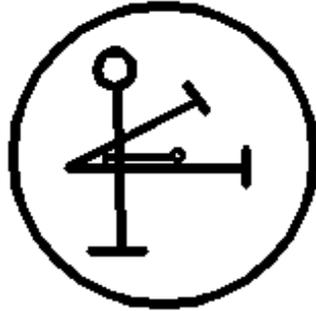
Bringer de Lluvia. Maketh las Lluvias mansas para venir, o causeth las grandes Tormentas y Truenos, el gusta puede destruir ejércitos y ciudades y cosechas. Su Palabra es MASHSHAYEGURRA.



El suministro de agua potable está volviéndose un problema creciente en muchos países. Muchos magos han hecho sus fortunas simplemente en la habilidad de proporcionar la lluvia a los pueblos resecaos y tierras de labrantío. Otro Espiritu cuya utilidad se pondrá más clara como los próximos años pasa.

33.The Tercer Nombre es ZULUM.

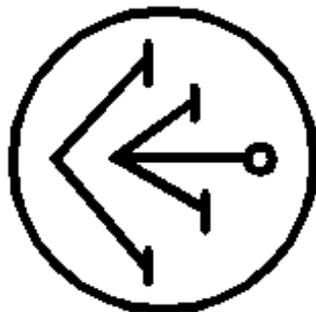
Sabe dónde plantar y cuándo plantar. Giveth el consejo excelente de toda la manera de negocio y comercio. Protege a un hombre de los mercaderes malos. Su palabra es ABBABAAL.



Ciertamente una fuerza práctica, las habilidades de ZULUMŌs van de ayudar a una persona en el desarrollo de un dedo pulgar verde a aconsejar a una persona en la direcci3n de una corporaci3n multinacional. Puede proteger su tienda o casa contra conmen o fraudes. Invoque el peri3dico siempre que envuelto en un trato de negocio particularmente pegajoso o importante con las personas usted el donŌt particularmente la confianza.

34.The Treinta-cuarto Nombre es MUMMU.

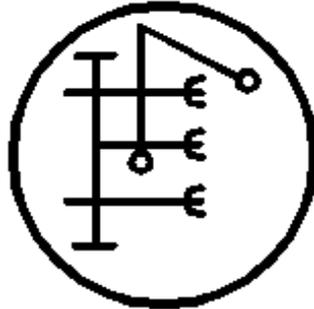
El Power dado a MARDUK para formar el universo de la carne de TIAMAT. La sabiduría de Giveth acerca de la condici3n de vida antes de la creaci3n, y la naturaleza del stuctures de los Cuatro Pilares despu3s de lo cual el resto del Cielo. Su Palabra es ALALALABAAAL.



Antes de all3 era la Materia, seg3n ciertos m3sticos, hab3a s3lo Energ3a. Este Esp3ritu se convoca para impartir conocimiento de este fuego divino y c3smico al aspirante del magickal.

35.The Treinta-quinto Nombre es ZULUMMAR.

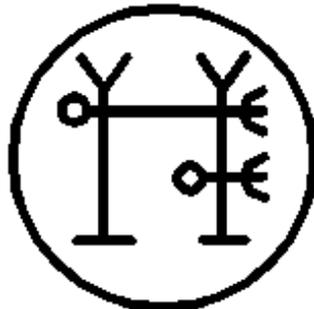
Giveth la tremenda fuerza, a partir de diez hombres, a un hombre. Lefted la parte de TIAMAT que era volverse el Cielo de la parte que era volverse la Tierra. Su Palabra es ANNDARABAAL.



La evocación continuada de este Espíritu encima de un período de varias semanas aumentará vitalidad y vigor en el débil y enfermizo. Agregará el lustre a la salud y fuerza del fuerte.

36.The Treinta-sexto Nombre es LUGALBDUBUR.

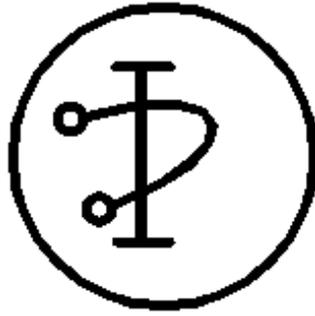
El destructor de los Dioses de TIAMAT. El conquistador de Sus Hordas. KUTULU encadenado al Abismo. AZAG-THOTH luchado con la habilidad. Un gran Degender y un gran Asaltador. Su Palabra es AGNIBAAL.



Un Espíritu para aumentar el sentido de uno de ego, o la confianza y confianza en sí mismo, trabajando en acelerar las reacciones, mental y físico, eso determina nuestra conducta. Da la agilidad de un esgrimidor y la acuidad de un ajedrez-jugador. También, generalmente bueno para la defensa contra el ataque del magickal.

37.The Treinta-séptimo Nombre es PAGALGUENNA.

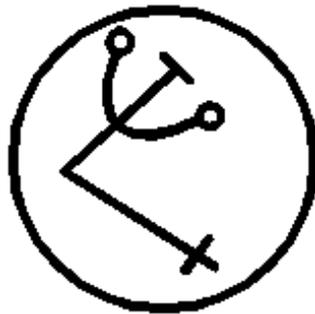
El poseedor de Inteligencia Infinita, y no determina todavía la naturaleza de cosas hecho, y de espíritus no todavía creó, y sabe la fuerza de los Dioses. La Palabra de Hos es ARRABABAAL.



Un espíritu arcano, ciertamente, quién puede revelar a usted la sabiduría de tomar ciertos cursos de acción en su vida o negocio o asuntos personales. Pueda mostrarlo donde un cierto plan de acción podría llevarlo si llevó a cabo la manera usted él ha preparado.

38.The Treinta-octavo Nombre es LUGALDURMAH.

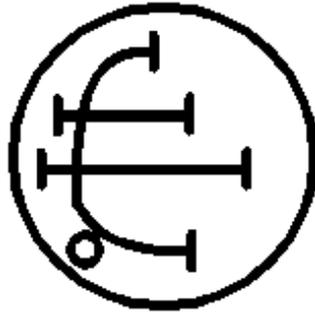
El Señor de Lugares Altos, Watcher de los Cielos y todos que viajan en eso. El cero cruza el elemento estrellado, pero que este Power es consciente. Su Palabra es ARATAAGARBAL.



Los aumentos el conocimiento psíquico, incluso en aquéllos que exigen ellos no tienen ningún ESP. Los trenes la mente recogiendo los signos subconscientes de otros, forwarns de precognición. Bueno para astrólogos y diviners, o para invocar antes de ir a ver a un lector o a astrólogo asegurar una verdadera lectura.

39.The Treinta-noveno Nombre es ARANUNNA.

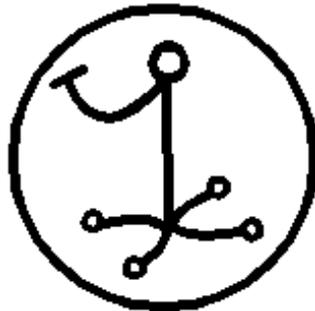
El dador de Sabiduría, Consejero a nuestro Padre, ENKI, Knower del Magickal Covenant y de las Leyes y de la Naturaleza del Gates. Su Palabra es ARAMANNGI.



El Convenio de Magickal es descriptivo de la tregua intranquila que existe entre las fuerzas de Bueno y Malo, o, si usted quiere, los Antiguos y los Mayores Dioses, ambos vida extranjera forma que de algún modo contribuyó al nacimiento de la raza humana y qué ahora rivaliza para la superioridad encima de nosotros. El Gates se refiere al proceso de mismo-iniciación contenido en el NECRONOMICON. Ésta es una Guía Espiritual útil para aquéllos involucrados en cualquier formulario de mismo-iniciación oculto, para ARANUNNA a veces actúa como un Maestro.

40. The Cuadragésimo Nombre es DUMUDUKU.

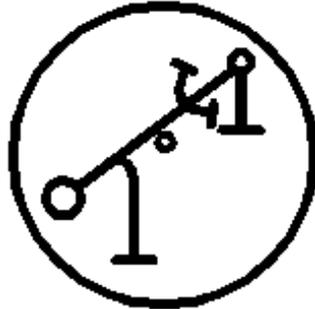
El poseedor de la Vara de Lapis Lazuli, Knower del Nombre Confidencial y el Número Confidencial. No pueda revelar éstos a usted, pero pueda hablar de otras cosas, igualmente maravilloso. Su Palabra es ARATAGIGI.



Una Fuerza imponente, difícil convocar. ¡De uso práctico pequeño, parecería, sólo que el 'otras cosas, igualmente maravilloso a veces puede ser bastante útil! Para no ser intentado hasta después de que usted ha dominado dos o doce de los otros por lo menos. Una vez convocado, DUMUDUKU es difícil de sostener muy mucho tiempo para.

41. El Cuadragésimo primero Nombre es LUGALANNA.

El Power del Mayor de los Mayores, posee el conocimiento confidencial del mundo cuando los Antiguos y los Mayores eran Uno. Sabe el Ser de los Antiguos y donde podría encontrarse. Su Palabra es BALDIKHU.



Los aumentos su propio poder, sobre todo su habilidad del magick. Ayuda encontrando a su propio Verdadero Will, un paso más necesario poniéndose hábil en todo el magick. También tiene la habilidad misteriosa de ayudarlo recordar sus vidas pasadas y otra encarnación.

42. The Cuadragésimo segundo Nombre es LUGALUGGA.

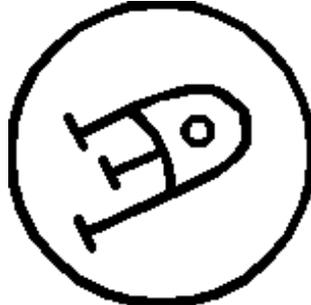
Sabe el Ser de todos los Espíritus, del Muerto y el Nonato, y el Estrellado y Terrenal, y los Espíritus del Aire y el Alcohol del Viento también. Qué cosas que él puede decirle, y usted se marchita crezca en la sabiduría. Su Palabra es ZIDUR.



Permite a uno trabajar el magick con la facilidad mayor y acelerar, pero también a divino la Verdad en cualquier situación dada, para darse cuenta de la realidad detrás de los falso-frentes de conducta personal en otros, para saber inmediatamente cuando usted está engañándose, o cuando otros están engañándose. Para el mago, este Espíritu da la información excelente acerca del arte del propio Magick, y cómo los alcoholes pueden convocarse el mejor.

43. El Cuadragésimo tercero Nombre es IRKINGU

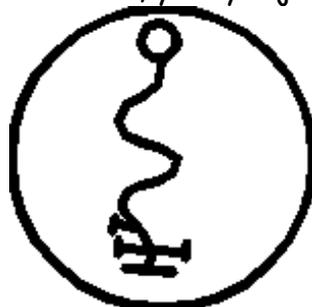
Éste es el Power que puso la captura al Cammander de las fuerzas de los Antiguos, KINGU, el Demonio Poderoso, que MARDUK podrían poner sostenimiento de él y, con su sangre, cree la Raza de Hombres y selle el Convenio. Su Palabra es BARERIMU.



Este Espíritu también puede dar conocimiento de vidas del pasado y encarnaciones, porque estaba allí en el momento de la creación de la raza humana, y puede conocer sus orígenes a través de la Sangre y cómo el Demonio que KINGU fue capturado. Al invocar este Espíritu, medita por un rato calladamente para antes de que usted cierre el círculo, mientras pareciéndose entretanto en una superficie pulida lisa un espejo o una pelota de cristal, y las varias imágenes se levantarán eso le dirá lo que usted desea saber.

44.The Cuadragésimo cuarto Nombre es KINMA.

Juez y Señor de los Dioses a cuyo nombra ellos tiemblan en el miedo. Que los Dioses no pueden errar, este Power fue dado para vigilar sus actividades, si ellos deben ser legales y dentro de la naturaleza del Convenio, para los Dioses es olvidado, y muy lejos. Su Palabra es ENGAIGAL.



Cuando todo el resto falla, cuando sus oraciones e invocaciones vienen a nada, cuando parece que como si Dios se haya olvidado de usted y lo ha abandonado a su destino, cuando la situación parece desesperada sin la oportunidad de mejora, llame en KINMA con todos su corazón y mente y alma. Vácielo de su miedo y soledad en su presencia, y él llevará su mensaje al trono de los Dioses ellos.

45. The Cuadragésimo quinto Nombre es ESIZKUR.

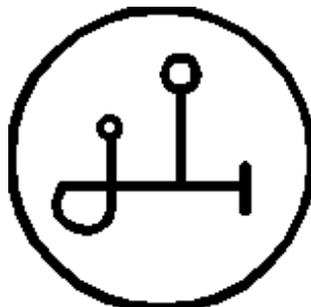
Este Espíritu posee el conocimiento de la longitud y Vida de cualquier hombre, incluso hacia las plantas y los demonios y los dioses. Él el measureth todas las cosas, y knoweth el Espacio de eso. Su Palabra es NENIGEGAL.



Sobre este espíritu nosotros no podemos hablar. Él puede invocarse a su propia discreción, débalo el hallazgo la tal información deseable o necesario. Una palabra de consejo, sin embargo, de alguien experimentado en estas materias. No pregunte del conocimiento de ESIZKUR de su propia longitud de vida. A menos que usted se prepara tratar con esa información de una manera útil y productiva.

46. The Cuadragésimo sexto Nombre es GIBIL.

Este Power se ha dado el Reino del Fuego y la Forja. Él el keepeth el punto afilado de la Espada y la Lanza, y giveth que entiende en el funcionamiento de metales. Él también levanta el Relámpago que viene de la Tierra, y Espadas del maketh para aparecer en el Cielo. Su Palabra es BAALAGNITARRA.



Según la enseñanza esotérica, este Espíritu comienza al mago en los procesos de mismo-conocimiento, mientras refinando esos componentes bajos de nosotros que permanece confidencial incluso a nosotros, o se

revela a través del proceso costoso de psicoterapia y análisis. Las ayudas usted para entender por qué usted es la víctima de pasiones e impulsos que usted no puede controlar, y cómo controlarlos en el futuro. El valor el problema involucró para invocar para el estudiante serio.

47. El Cuadragésimo séptimo Nombre es ADDU.

Tormentas de los aumentos que llenan los cielos enteros y causas las Estrellas para temblar y el mismo Gates del IGIGI para agitar en su lugar. Puede llenar los cielos de su brillo, incluso en la hora más oscura de la noche. Su Palabra es KAKODAMMU.



A veces es demasiado difícil para tratar con una situación que involucra un grande muchas circunstancias atenuantes, los sentimientos personales de varias personas que pueden confundirse por ejemplo. La invocación de ADDU puede dispersar la confusión y los sentimientos con problemas y ayuda claro el aire en una moda rápida y dramática. En los casos extremos, ADDU puede cambiar la situación entera abruptamente para el bueno tirando un factor aleatorio rápido-mudanza en el modelo que causa todo para cambiar y dispersar la energía mala.

48. The Cuadragésimo octavo Nombre es ASHARRU.

Knower de las Maneras Traicioneras. Da inteligencia del Futuro y también de Pasado de las cosas. Ponga los Dioses en sus cursos y determinado sus ciclos. Su Palabra es BAXTANDABAL.



Da la información, pero no actúa en los órdenes. Un Espíritu excelente para invocar antes de hacer una tarjeta-lectura o preguntar cualquier pregunta por el futuro. Tiene una manera misteriosa de conseguir al corazón de cualquier materia puesta ante él.

49. The Cuadragésimo noveno Nombre es NEBIRU.

Éste es el Espíritu de la Verja de MARDUK. Maneja todas las cosas de sus maneras, y movimientos los cruces de las estrellas después de la moda conocida al Chaldeans. Su Palabra es DIRGIRGIRI.



Para ser invocado cuando usted siente una necesidad por el orden y modelo en su vida, o alguien más. Cuando un sentido de seguridad y seguridad se desea o se necesita, de consuelo y bienestar, y de paz.

50. El Quincuagésimo Nombre es NINNUAM.

Éste es el Power de MARDUK como Señor de Todos Que Son, Judger de Juicios, Decider de Decisiones, Él Quién Determina las Leyes y el Reino de Reyes. Él no puede llamarse, ahorre a la destrucción de una ciudad o la muerte de un rey. Su Palabra es GASHDIG.



La Advertencia debe observarse escrupulosamente. 'El rey', sin embargo, puede tomarse también significar, además de las cabezas de estado y monarcas, ejecutivos de la corporación y líderes religiosos.

AFTERWORD

AHORA usted se ha intrigado y se ha envuelto en misterio por los volúmenes raros del texto oculto antiguo e imponente, y usted puede estar preguntándose qué posibilidades el NECRONOMICON tiene en reserva para usted. ¿Realmente funciona?

Lejos de burlarse tal una actitud escéptica, pueda yo digo que es la única actitud para tomar respecto a cualquier servicio del sobrenatural o libro de texto. Nosotros vivimos en una edad científica, la edad de viaje espacial y la energía nuclear, de ingeniería genética y robots, de calculadoras de bolsillo y computadoras de la casa. Y, en medio de todos este logro tecnológico, allí aparece como un fantasma del pasado de Eldritch, el NECRONOMICON. En la edad de órdenes del empujón-botón emitida de los términos lisos en la computadora estéril, enfriada por aire se aloja allí viene un libro de encantación y exorcismo. Entre los técnicos con lentes, distraídos, programadores e ingenieros, posiciones el severo y débilmente la figura espantosa del árabe Enfadado. La yuxtaposición es increíble. ¿Qué significa? ¿Qué pronostica?

Nosotros no hemos podido todavía dar el regalo de pensamiento a una computadora. De la calculadora más primitiva, portátil al macizo consoló en los centros de la investigación alrededor del mundo, toda la computadora realmente puede hacer es computar. Las personas son las únicas máquinas que son capaz de pensamiento, de creatividad, de arte y de amor. Que que nos pone aparte de las computadoras es lo que nos dibuja hacia el NECRONOMICON, para él habla a nuestro espíritu, y habla de peligros que nuestro espíritu puede enfrentar intentando liberar incalculable, untestes

las fuerzas cósmicas en nuestro planeta y nosotros. Usted no tiene que creer en la religión de los sumerios para trabajar los milagros del NECRONOMICON, para él el magick del NECRONOMICON que dio el huevos de marisco a la religión de Sumer era. Usted tiene que creer en usted meramente. Délo, esa parte de usted que usted sabe es bueno que cualquier máquina, cualquier espacio-transbordador, y computadora, una oportunidad a tener éxito donde otros han fallado. No crea meramente en el NECRONOMICON. Pruébelo. No una vez, pero varios tiempos. Déle una batería completamente científica de pruebas.

Y entonces se sienta atrás y disfruta la muestra.

La caza buena.

Por consiguiente, no se incline abajo

Hacia el Mundo Oscuramente-espléndido,

Wherin continuamente el lieth

Una Profundidad infiel

Y el Averno envolvió en las nubes,

Encantando en las Imágenes ininteligibles,

Precipitado, enrollando,

Un negro, el Abismo en la vida-rodante,

Desposándose un Cuerpo en la vida

Unluminous

Informe

Y Nulo.

Los Oráculos de Chaldean de Zoroaster
