

Abdul Alhazred

Das  
Necronomicon

Nach den Aufzeichnungen  
von Gregor A. Gregorius

Die Goetia

oder

Der kleinere Schlüssel Salomonis

Bearbeitet und mit einem Nachwort versehen  
von Friedrich Meyer



VERLAG RICHARD SCHIKOWSKI BERLIN

Die Magischen Handbücher

Alle Rechte vorbehalten, Druck und jegliche Wiedergabe, auch auszugsweise, nur  
mit Genehmigung des Verlages Copyright 1980 by Verlag Richard Schikowski  
montage + satz martin Schmidt, Berlin Druck: Colordruck G. Baucke, Berlin

Scanned by Detlef



ABDUL ALHAZRED DAS NECRONOMICON  
NACH DEN AUFZEICHNUNGEN  
VON  
GREGOR A. GREGORIUS



Pazuzu

## Vorwort

„Es hat wahrscheinlich nie eine Zeit gegeben, in der nicht irgendwelche Gruppen oder Kultgemeinschaften das Geheimwissen gehütet haben. Im Necronomicon finden sich Andeutungen über die Existenz eines derartigen Kultes unter den Menschen — einer Gemeinschaft, die bisweilen einem Geiste, der durch die Jahrtausende aus der Zeit der Großen Rasse gekommen ist, Hilfe gewährt.“

H. P. Lovecraft

Fast nie ist der Weg genau zu beschreiben, den derartige Manuscripte nehmen; sind es nicht die Bücher der Magier, die von diesen wie ihr Leben selbst gehütet werden? Bisweilen jedoch tauchen sie auf, und wenn sie in das Licht der Öffentlichkeit treten, scheinen sie auch gerade zur rechten Zeit an den Tag gekommen zu sein. Es hat bisher noch niemand herausfinden können, ob Lovecraft einmal ein Exemplar dieses Werkes in der Hand gehabt hat, oder wo er es hat einsehen können, jedoch scheint die Geschlossenheit des bei ihm verarbeiteten Mythos das nahezu legen. Als wir unter den nachgelassenen Schriften des Magiers Gregor A. Gregorius auch einige Hefte mit handschriftlichen Aufzeichnungen entdeckten, die aus unerfindlichen Gründen bisher übersehen worden waren und ein von seinen bereits erschienenen Schriften abweichendes System darzustellen schienen, war es noch nicht abzusehen, daß sich diese als ein Teil des ‚Necronomicons‘ herausstellen würden. Einige der Seiten waren verschlüsselt, und wir waren gezwungen, zuerst einmal einen Kode zu suchen, mit dem wir sie übertragen könnten. Schließlich lag das Werk in der hier abgedruckten Form vor uns und durch Nachprüfen des hier Beschriebenen mit den Schriften Lovecrafts konnten wir die Parallelen recht genau ersehen. Einige Versuche mit den gegebenen Ritualen taten ein Übriges. Wir können daher ziemlich sicher sein, dem Leser hiermit zum ersten Male in der deutschen Sprache einen Großteil der ‚verbotenen‘ Schrift des ‚wahnsinnigen‘ Arabers Abdul Alhazred vorlegen zu können. Da einige der bei Lovecraft erwähnten und zitierten Teile hier fehlen, müssen wir annehmen, daß auch Gregorius nicht das ganze Werk besessen hat, wie er es ja auch vermied, es noch zu seinen Lebzeiten herauszubringen; vielleicht war ihm die Bedeutung nicht recht klar geworden, oder er befand, daß es zu gefährlich gewesen wäre in der damaligen Zeit, eine solche Schrift zu veröffentlichen; wir können uns nur schwer in seine Gedankengänge hineinversetzen. Jedoch glauben wir, daß das Wissen um paranormale Wissenschaften in den letzten Jahrzehnten derart zugenommen hat, daß man ruhig wagen kann, dem interessierten Publikum dieses Werk anzubieten. Es ist klar, daß es sich beim größten Teil der hier besprochenen Magie um sogenannte Mondmagie handelt, und es ist im Falle unliebsamer Zwischenfälle am besten, einen auf der Sonnenmagie basierenden Zauber dagegenzusetzen. Das ‚Vater- Unser‘ hat sich hierbei ausgezeichnet bewährt, und es ist für jeden Christen bei solcher Gelegenheit zu empfehlen. Sonst scheinen die Angaben, die hier gemacht werden, ausreichend zu sein, um den magischen Kreis samt der anderen Utensilien und auch die Rituale aufbauen zu können.

## Inhaltsverzeichnis

Das Zeugnis des wahnsinnigen Arabers, erster Teil  
Von den Zonei und ihren Eigenschaften  
Das Buch vom Eintreten und vom Gehen  
Die Beschwörungen der Tore  
Die Beschwörung des Feuer- Gottes  
Die Beschwörung des Wächters  
Die Maqlu- Schrift  
Das Buch des Anrufens  
Das Buch der fünfzig Namen  
Die Magan- Schrift  
Die Urilia- Schrift  
Das Zeugnis des wahnsinnigen Arabers, zweiter Teil  
Kurze Bibliographie

## Zur Aussprache der Zaubersprüche:

Da man nicht vollkommen sicher ist, wie Sumerisch, Akkadisch usw. ausgesprochen wurden, können nur einige Hinweise gegeben werden.

### Vokale:

a            lang, wie in ‚Bahn‘  
e:            etwa wie in ‚ehrlich‘  
i:            lang, wie in ‚niemals‘  
o:            wie im englischen Wort ‚boat‘  
u:            wie in ‚gut‘,

### Konsonanten:

Etwa wie in den europäischen Sprachen,

x:            wie das ch in ‚ach‘  
ch:           ebenso  
q:            entspricht dem k  
k:            ebenso  
sch:        mehr retroflex, etwa wie das englische ‚sh‘  
ss:         ein zischendes ‚s‘  
z:            ein harter Laut, etwa wie ‚ts‘, aber zusammen  
tsch:       ein Laut  
c:            ebenso.

Jeder Buchstabe wird gesprochen, es gibt keine Laute wie das deutsche ‚au‘. Also werden auch ‚ia‘, ‚ai‘ und ‚ie‘ getrennt gesprochen, und nur beim sehr schnellen Rezitieren fließen die Vokale zusammen.

Man sollte bei der Aussprache zuerst auf Genauigkeit achten und dann nach und nach schneller werden; auf jeden Fall empfiehlt es sich, erst eine längere Weile zu üben, ehe man mit der Praxis beginnt.

## DAS ZEUGNIS DES WAHNSINNIGEN ARABERS DER ERSTE TEIL

11

Dies ist das Zeugnis alles dessen, was ich gesehen und gelernt habe in jenen Jahren, da ich die Drei Siegel von MASSCHU besaß. Ich habe Eintausend und Einen Mond gesehen, und gewißlich ist dies genug für die Spanne eines Menschenlebens, obwohl man sagt, daß die Propheten viel länger lebten. Ich bin schwach und krank und trage tiefe Ermüdung und Erschöpfung mit mir, und in meiner Brust ruht wie eine dunkle Laterne ein Seufzen. Ich bin alt.

Die Wölfe tragen meinen Namen mit sich bei ihrem mitternächtlichen Geheule, und jene ruhige, schleichende Stimme ruft mich von weit her. Und eine viel nähere Stimme will mit unheiliger Unruhe in mein Ohr brüllen. Die Last meiner Seele wird über ihren endgültigen Ruheplatz entscheiden. Davor jedoch muß ich hier all das, was ich kann, niederlegen von jenen Schrecken, die im Draußen umgehen, und die wartend vor der Tür jedes Menschen liegen, denn dies ist ein altes Geheimnis, das von alters her weitergereicht wurde, das jedoch von allen außer wenigen nur vergessen worden ist: den Verehrern der Alten (mögen ihre Namen ausgestrichen sein!).

Und falls ich diese Aufgabe nicht beende, so nimm, was hier ist, und ergründe den Rest. Denn die Zeit ist knapp, und das Menschengeschlecht weiß nicht von den Übeln, noch versteht es sie, die es erwarten von jeder Seite, von jedem offenen Tor, von jedem gebrochenen Schutzwall, von jedem geistlosen Akolythen an den Altaren des Wahnsinns.

Denn dies ist das Buch der Toten, das Buch der Schwarzen Erde, das ich unter Lebensgefahr niedergeschrieben habe, genauso, wie ich es erhielt auf den Ebenen der IGIGI, der grausamen, himmlischen Geister von jenseits der Wanderer des Wüsten.

Alle, die dies Buch lesen, sollen hiermit gewarnt sein. Jene Alte Rasse von Göttern und Dämonen aus einer Zeit jenseits der Zeit sieht und beobachtet den Wohnort der Menschen, und sie suchen nach Rache für jene vergessene Schlacht, die irgendwo im Kosmos stattfand und die Welten in den Tagen vor der Schöpfung des Menschen spaltete, als die Älteren Götter die Räume durchschritten, die Rasse MARDUKs, wie er den Chaldäern bekannt war, und die ENKIs, unseres Meisters, des Herren der Magier.

Wisse dann, daß ich all die Zonen der Götter durchschritten habe und ebenso die Orte der Azonei und zu den ruchlosen Plätzen des Todes und des Ewigen Dürstens niedergestiegen bin, die durch das Tor von GANZIR erreicht werden können, das man in UR erbaute, in den Tagen bevor Babylon war.

Wisse auch, daß ich mit all den Arten von Geistern und Dämonen gesprochen habe, deren Namen nicht mehr in den Kreisen der Menschen bekannt sind oder auch nur je bekannt waren. Und die Siegel einiger von diesen sind hier niedergelegt; doch andere muß ich mit mir nehmen, wenn ich euch verlasse. ANU hab Erbarmen mit meiner Seele!

Ich habe die Unbekannten Länder gesehen, die auf keiner Karte je verzeichnet gewesen sind. Ich habe in den Einöden und den Wüsten gelebt, mit Dämonen und den Seelen niedergemetzelter Menschen gesprochen und mit Frauen, die bei der Niederkunft gestorben sind, die Opfer der Teufelin LAMMASCHTA.

Ich bin jenseits der Meere gereist auf der Suche nach dem Palast Unseres Meisters, und ich habe die steinernen Monumente überwundener Zivilisationen gefunden, und manche von diesen habe ich entziffert, während andere jedem Lebenden noch Geheimnis bleiben. Und diese Zivilisationen wurden zerstört wegen des Wissens,

das in diesem Buche enthalten ist.

Ich bin zwischen den Sternen gereist und habe vor den Göttern gezittert. Zuletzt habe ich die Formel entdeckt, durch die ich das Tor ARZIR durchschreiten konnte und in die verbotenen Bereiche der ruchlosen IGIGI gelangte.

Ich habe die Dämonen und die Toten aufgerufen.

Ich habe die Geister meiner Vorfahren zu wirklicher und sichtbarer Erscheinung auf den Spitzen der Tempel, die gebaut wurden, um die Sterne zu erreichen, die gebaut wurden, um die tiefsten Höhlen des HADES zu berühren, herbeigerufen. Ich habe mit dem Schwarzen Magier, AZAG-THOTH, vergeblich gerungen und bin zur Erde geflüchtet, indem ich INANNA und ihren Bruder MARDUK, den Herren der doppelköpfigen Axt, anrief.

Ich habe Armeen gegen die Länder des Ostens aufgerufen, indem ich die Horden der Teufel, die ich mir Untertan machte, herbeizitiert habe; und da ich dies tat, fand ich NGAA, den Gott der Barbaren, der Flammen atmet und wie 1000 Donner brüllt.

Ich habe die Furcht gefunden.

Ich habe das Tor, das nach dem Außen führt, gefunden, durch das die Alten, die stets Einlaß in unsere Welt suchen, ewigliche Wache halten. Ich habe die Dünste der Alten, der Königin des Außen, deren Name in der fürchterlichen MAGAN- Schrift geschrieben steht, diesem Testament irgendeiner alten Zivilisation, gerochen, deren Priester das abscheuliche, üble Tor, weil sie die Macht suchten, für eine Stunde geöffnet haben, und sie sind verschluckt worden.

Ich habe dieses Wissen durch ganz besondere Umstände erlangt, während ich noch der ungebildete Sohn eines Hirten in jenem Lande, das von den Griechen Mesopotamien genannt wird, war.

Als ich jung war und in jenen Bergen des Ostens, die von den dort lebenden Menschen MASSCHU genannt werden, herumwanderte, kam ich zu einem großen Felsen, in den drei fremdartige Symbole eingeschlagen waren. Er stand aufrecht so hoch wie ein Mann und war so groß wie ein Stier; er war fest im Boden und ich konnte ihn nicht bewegen. Ich dachte nicht mehr von den Zeichen, als daß sie das Werk eines Königs, der irgendeinen alten, vergangenen Sieg über einen Feind anzeigen wollte, seien möchten, und machte zu Füßen des Felsens ein Feuer, das mich vor den Wölfen, die in jenen Regionen herumwandern, schützen sollte, und ging schlafen, denn es war Nacht und ich war fern von meinem Dorf, das Bet Durrabia war. Ungefähr drei Stunden vor der Dämmerung, am neunzehnten Tage des Schabatu, wurde ich durch das Geheul eines Hundes oder vielleicht das eines Wolfes geweckt, das ungewöhnlich laut und nahe war. Das Feuer war niedergebrannt, und die rot-glühenden Holzkohlestücke warfen einen schwachen, tanzenden Schatten auf das steinerne Monument mit den drei Zeichen. Ich begann hastig ein anderes Feuer zu machen, als sich plötzlich der Felsen in die Luft zu erheben anfang, als ob er eine Taube wäre. Wegen der Furcht, die in meiner Wirbelsäule saß und kalte Finger rund um meinen Schädel legte, konnte ich mich weder bewegen, noch konnte ich sprechen. Der Dik von Azug-belga war mir bei diesem Anblick nichts Fremdes, obwohl das erstere in meinen Händen zu schmelzen schien!

Als bald hörte ich eine Stimme, leise, in einiger Entfernung, und eine gewöhnlichere Furcht, die vor möglichen Räubern, befahl mich, und ich rollte mich zitternd hinter einiges Unkraut. Eine andere Stimme gesellte sich zur ersten, und bald kamen verschiedene Menschen in den schwarzen Roben der Diebe an diesem Orte, wo ich mich befand, zusammen und umgaben den schwebenden Felsen, vor dem sie nicht die geringste Ängstlichkeit zeigten.

Ich konnte nun klar sehen, daß die drei eingemeißelten Zeichen auf dem steinernen

Monument in flammendroter Farbe erglühten, als wäre der Felsen gleich den Jünglingen, die aus dem Ofen zu ihrem Gotte beteten, im Feuer. Die Gestalten murmelten zusammen ein Gebet oder eine Anrufung, von der ich nur einige Worte vernehmen konnte, und jene in einer fremden Mundart; doch - ANU hab Erbarmen mit meiner Seele! — diese Rituale sind nicht länger mehr mir unbekannt. Die Gestalten, deren Gesichter ich weder sehen noch erkennen konnte, fingen an, in die Luft wilde Stöße mit ihren Messern zu machen, die kalt und scharf im Lichte der Berge glitzerten.

Aus dem Räume unterhalb des schwebenden Felsens, aus dem Boden, in dem er sich befunden hatte, kam sich erhebend der Körper einer Schlange hervor. Diese Schlange war sicherlich größer als alle, die ich je gesehen hatte. Der dünnste Teil von ihr war wie die Arme zweier Männer, und als sie sich von der Erde erhob, folgte ihr eine andere, obwohl das Ende der ersten noch nicht zu sehen war, und es schien, als reichte es bis selbst in den Höllenschlund. Diese waren von weiteren gefolgt, und der Boden begann unter dem Druck der Vielzahl dieser enormen Arme zu zittern. Der Gesang der Priester, denn nun wußte ich, daß sie die Diener einer verborgenen Kraft waren, wurde viel lauter und beinahe hysterisch.

IA! IA! ZI AZAG!  
IA! IA! ZI AZKAK!  
IA! IA! KUTULU ZI KUR!  
IA!

Der Boden, wo ich mich versteckte, wurde von einer Substanz feucht — ich befand mich etwas unterhalb der Szene, von der ich Zeuge geworden war. Ich berührte diese Feuchtigkeit und fand, daß es Blut war. Vor Schreck schrie ich auf und gab damit den Priestern meine Anwesenheit bekannt. Sie drehten sich zu mir, und ich sah mit Abscheu, daß sie sich mit den Dolchen, die sie benutzt hatten, um den Stein zu heben, eines mystischen Zweckes wegen, den ich nicht erraten konnte, in ihre Brüste geschnitten hatten. O, hütet euch vor denen, die Zeichen auf ihre Brust ritzen. Doch nun weiß ich, daß Blut die Nahrung jener Geister ist; deswegen ist es, daß das Feld nach den Schlachten des Krieges in unnatürlichem Lichte glüht, der Manifestation der sich auf ihm nährenden Geister.

Möge ANU uns alle beschützen!

Mein Schrei hatte die Wirkung, ihr Ritual in Unordnung und Chaos zu bringen. Ich raste zurück durch den Bergpfad, den ich gekommen war, und die Priester kamen mir nach, trotzdem noch einige von ihnen zurückblieben, möglicherweise um die Riten zu beenden. Als ich wild die Abhänge in der kühlen Nacht hinunterrannte, mein Herz in der Brust raste und mein Kopf heiß wurde, kam das Geräusch splitternder Felsen und Donnern von hinter mir und schüttelte den Boden, auf dem ich rannte. Aus Angst und in der Hast fiel ich auf die Erde.

Als ich mich erhob, wendete ich mein Gesicht, um zu sehen, welcher Angreifer mir am nächsten gekommen war, obwohl ich unbewaffnet war. Zu meiner Überraschung sah ich keinen Priester des alten Schreckens, Magier der dunklen Kulte, keinen Necromanten der verbotenen Kunst, sondern schwarze Roben, die auf das Gras und das Unkraut gefallen waren, unter denen weder Leben noch Körper anwesend zu sein schienen.

Ich ging vorsichtig zur ersten, nahm einen langen Zweig auf und hob die Robe aus dem Gestrüpp von Kräutern und Dornen empor. Alles, was von dem Priester übriggeblieben war, war eine Lache grünen Schleimes, wie grünen Öles, und der Geruch eines Körpers, der lange in der Sonne zum Verrotten gelegen hat. Der üble

Gestank überwältigte mich beinahe, doch ich war fest entschlossen, auch die anderen zu finden, um zu sehen, ob das gleiche Schicksal auch sie getroffen hätte. Als ich den Abhang, den ich nur Augenblicke vordem so furchtsam hinuntergerannt war, zurückging, kam ich zu einem weiteren der dunklen Priester, der sich im gleichen Zustand wie der erste befand. Ich ging weiter und kam an einigen der Roben vorbei, doch wagte ich es nicht, sie umzudrehen. Schließlich dann gelangte ich zu dem grauen Steinmonument, das sich so unnatürlich auf den Befehl der Priester in die Luft erhoben hatte. Nun befand es sich wiederum auf dem Boden, jedoch glühten die eingemeißelten Zeichen noch in übernatürlichem Licht. Die Schlangen, oder was ich für Schlangen gehalten hatte, waren verschwunden. Aber in der toten Asche des Feuers, jetzt kalt und schwarz, befand sich eine schimmernde Metallplatte, die ich aufnahm um zu sehen, daß auch sie wie der Stein mit Zeichen graviert war, doch sehr kompliziert, in einer mir unverständlichen Art. Sie trug nicht dieselben Zeichen wie der Stein, aber ich hatte das Gefühl, ich könnte die Charaktere fast lesen, und dann wieder nicht, wie bei einer einst beherrschten, nun jedoch längst vergessenen Sprache. Mein Kopf begann zu schmerzen, als ob ein Teufel auf meinem Schädel trommelte, als ein Strahl des Mondlichtes auf das metallene Amulett fiel — denn ich weiß jetzt, was es war —, und eine Stimme drang in meinen Kopf und erzählte mir die Geheimnisse der Szene, deren Zeuge ich geworden war, in einem Wort:

KUTULU.

In diesem Augenblick, als ob es heftig in mein Ohr geflüstert worden wäre, verstand ich.

Dies sind die Zeichen, die in den grauen Stein eingemeißelt waren, der das Tor zum Außen war.



Von den drei eingemeißelten Zeichen ist das erste das unserer Rasse von jenseits der Sterne, und es wird ARRA genannt in der Sprache des Schreibers, der sie mir beibrachte, eines Abgesandten der Älteren. In der Sprache der ältesten Stadt Babylons hieß es UR. Es ist das Siegel des Abkommens der Älteren Götter, und wenn sie es sehen — sie, die es uns gegeben haben -, werden sie uns nicht vergessen. Sie haben es geschworen!

Geister der Himmel, erinnert Euch!

Das zweite ist das Ältere Zeichen, und es ist der Schlüssel, durch den die Kräfte der Älteren Götter herabgerufen werden können, wenn es mit den rechten Worten und Formen angewendet wird. Es hat einen Namen, und es wird AGGA genannt.

Das dritte Siegel ist das des Wächters. Es wird BANDAR genannt. Die Wächter sind eine Rasse, die von den Älteren gesandt worden ist; sie hält Wache, während man schläft, vorausgesetzt, das angemessene Ritual und das Opfer wurden ausgeführt; sonst wenden sie sich, wenn du sie rufst, gegen dich.

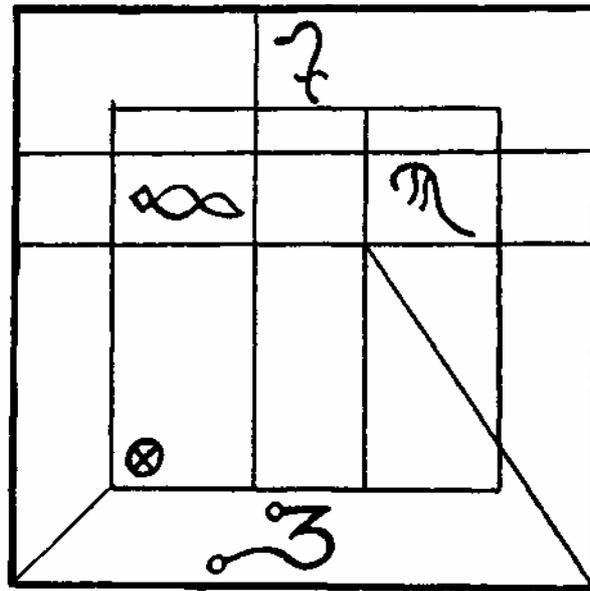
Um wirksam zu sein, müssen diese Siegel in Stein gemeißelt und in den Boden gesetzt werden, oder auf den Gabenaltar gestellt, oder zum Fels der Anrufung

getragen, oder in das Metall des eigenen Gottes oder der Göttin graviert und um den Hals gehängt werden, doch vor der Sicht der Profanen geschützt.

Von diesen drein können das ARRA und das AGGA separat benutzt werden, das heißt einzeln und allein. Das BANDAR jedoch darf nie allein benutzt werden, sondern nur mit einem oder beiden der anderen zusammen, denn die Wächter müssen an das Abkommen erinnert werden, das sie den Älteren Göttern und unserer Rasse geschworen haben, sonst werden sie sich gegen dich wenden und dich töten und deine Stadt verwüsten, bis Beistand von den Älteren Göttern kommt durch die Tränen deines Volkes und das Wehklagen der Weiber.

KAKAMMU!

Und dies ist das Amulett, das ich in meiner Hand hielt, und das ich zu diesem Tage noch um meinen Hals trage, wenn ich diese Worte niederschreibe.



Das metallene Amulett, das ich aus der Asche des Feuers holte und das den Strahl des Mondes einfing, ist ein mächtiges Siegel gegen alles, was immer auch durch das Tor nach dem Außen dringen mag, denn, da sie es sehen, werden sie sich von dir zurückziehen,

aber nur, wenn es das Licht des Mondes mit seiner Oberfläche einfängt, denn in den dunklen Tagen des Mondes oder bei Wolken kann es wenig Schutz gegen die Teufel aus dem Alten Land geben, sollten sie durch den Wall brechen oder von ihren Dienern auf die Oberfläche der Erde gelassen werden. In solch einem Fall ist keine Zuflucht möglich, bis das Licht des Mondes wieder auf die Erde scheint, denn der Mond ist der älteste unter den Zonei, und er ist das Sternensymbol unseres Paktes. NANNA, Vater der Götter, erinnere Dich!

Deshalb muß das Amulett auf reines Silber im vollen Lichte des Mondes graviert werden, so daß der Mond auf deine Arbeit scheint und die Essenz des Mondes heruntergezogen wird und darinnen behalten. Und die rechten Beschwörungen müssen ausgeführt werden und ebenso die vorgeschriebenen Rituale, wie sie in diesem Buche gegeben werden. Und das Amulett darf nie dem Lichte der Sonne ausgesetzt werden, denn SCHAMMASCH, der UDDU genannt wird, wird in seinem Neid die Kraft des Siegels rauben. In solch einem Falle muß es in Kampferwasser gebadet und die Beschwörungen und das Ritual von neuem ausgeführt werden. Aber wahrlich, es wäre besser, ein anderes zu gravieren.

Diese Geheimnisse gebe ich dir unter der Gefahr meines Lebens; sie sollen nie den Profanen, den Gebannten oder den Verehrern der Alten Schlange enthüllt werden,

sondern verschlossen in deinem Herzen ruhen, immer Schweigen über diese Dinge bewahrend.

Friede sei mit dir!

Fortan, nach dieser schicksalhaften Nacht in den Bergen des MASSCHU, wanderte ich im Land umher, um nach dem Schlüssel des geheimen Wissens, das mir gegeben worden war, zu suchen. Und es war eine schmerzreiche und einsame Reise, während der ich mir keine Frau nahm, kein Haus und kein Dorf mein Heim nannte und in verschiedenen Ländern wohnte, oft in Höhlen oder in der Wüste; ich lernte viele Sprachen, wie sie ein Reisender lernen muß, um mit den Händlern zu verhandeln und um ihre Neuigkeiten und Gebräuche erfahren zu können. Aber mein Feilschen ging um die Kräfte, die in jedem dieser Länder beheimatet waren. Und bald gelangte ich dahin, viele Dinge zu verstehen, von denen ich vordem nichts gewußt, außer vielleicht in Träumen. Die Freunde meiner Jugend verließen mich und ich sie. Als ich sieben Jahre von meiner Familie fort war, erfuhr ich, daß sie alle durch ihre eigene Hand gestorben waren, aus Gründen, die niemand mir erzählen konnte; ihre Herden waren später als das Opfer einer fremdartigen Epidemie umgekommen. Ich wanderte als ein Bettler, wurde von Stadt zu Stadt und Dorf zu Dorf nach dem Gutdünken der Bewohner mit Essen versorgt, öfter statt dessen gesteinigt und mit dem Einsperren bedroht. Gelegentlich konnte ich einen gelehrten Mann davon überzeugen, daß ich ein aufrichtiger Schü- Alten<sup>1</sup> kennen. So war ich fähig, mich gegen die schrecklichen MASKIM zu wappnen, die wartend um die Grenzen - ler<sup>2</sup> war, und es wurde mir dann erlaubt, die alten Aufzeichnungen zu studieren, in denen die Einzelheiten der Necromantie, Zauberei, Magie und Alchymie aufgeführt waren. Ich lernte die Zaubersprüche, die den Menschen Krankheit, Seuchen, Blindheit, Wahnsinn und sogar den Tod bringen. Ich lernte die verschiedenen Klassen von Dämonen und bösen Göttern, die es gibt, und die alten Legenden über die der Welt liegen, bereit, die Unachtsamen zu fangen und die des Nachts und an wüsten Orten gemachten Opfer zu verschlingen; ebenso gegen die Teufelin LAMMASCHTA, die das ‚Schwert, das den Schädel spaltet‘ genannt wird, deren Anblick Schrecken und Entsetzen verursacht und - wie manche sagen — den Tod auf eine ungewöhnliche Weise.

Nach und nach lernte ich die Namen und Merkmale all der Unholde, Dämonen, Teufel und Monster, die hier beschrieben werden, in diesem Buche der Schwarzen Erde. Ich lernte die Kräfte der astralen Götter kennen, und wie man ihre Hilfe in den Zeiten des Bedarfs herbeiruft. Ich lernte auch die schrecklichen Wesen kennen, die jenseits der astralen Geister hausen, den Eingang zum Tempel des Verlorenen, des Alten der Tage, des Alten der Alten, dessen Namen ich hier nicht schreiben kann. Während meiner einsamen Zeremonien in den Hügeln, als ich mit Feuer und Schwert, mit Wasser und Dolch verehrte, und mittels der Hilfe eines fremdartigen Grases, das in gewissen Teilen des MASSCHU wild wächst, und mit dem ich unwissend mein Feuer vor dem Felsen entfacht hatte, jenem Gras, das dem Geist große Macht gibt, unerhörte Entfernungen zu den Himmeln wie auch zu den Höllen zu überwinden, empfing ich die Formeln für die Amulette und Talismane, die hier folgen, die dem Priester eine sichere Reise zwischen den Sphären gestatten, zu denen er auf seiner Suche nach der Weisheit gelangen möchte.

Jetzt aber, nach Eintausend und Einem Mond des Reisens, kneifen mich die Maskim an den Fersen, ziehen die Rabischu an meinem Haar, öffnet Lammaschta ihre schrecklichen Klauen, weidet sich AZAG-THOTH blind auf seinem Thron, erhebt

---

<sup>1</sup> Anmerkung des Scanners: es wurde im Buch (und nicht in der OCR) vom Drucker die Zeile verschoben Schü- (der text dieses Wortes geht bei Anmerkung 2 weiter) - Alten

<sup>2</sup> hier geht der ursprüngliche Texte von Anmerkung 1 weiter

KUTULU seinen Kopf und starrt durch die Schleier der versunkenen Warloorni, hoch durch den Abyssos, und richtet seinen Blick fest auf mich; deshalb muß ich mich eilen, dieses Buch zu schreiben, aus Angst, daß mein Ende schneller kommt, als ich es vorbereitet habe. Denn in der Tat erscheint es so, als habe ich in irgendeiner Hinsicht gefehlt, sei es in der Reihenfolge der Riten oder in den Formeln oder in den Opfern, denn nun scheint es, als läge das gesamte Heer von ERESCHKIGAL wartend, träumend, sich nach meinem Abgehen sehndend, auf der Lauer. Ich preise die Götter dafür, daß ich gerettet bin und nicht verderben werde; mein Schicksal ist nicht mehr in den Sternen geschrieben, denn ich habe den chaldäischen Pakt gebrochen, indem ich Macht über die Zonei suchte. Ich habe den Fuß auf den Mond gesetzt, und der Mond hat keine Macht mehr über mich. Die Linien meines Lebens über den Buchstaben, die in den Himmeln der Götter geschrieben stehen, sind durch das Wandern in der Wüste getilgt worden. Und sogar jetzt kann ich die Wölfe in den Bergen heulen hören, wie sie es jene schicksalhafte Nacht taten, und sie rufen meinen Namen, und die Namen der Anderen. Ich fürchte für mein Fleisch, doch mehr fürchte ich um meinen Geist.

Erinnere dich stets in jedem freien Augenblick daran, die Götter anzurufen, damit sie dich nicht vergessen, denn sie sind sehr weit weg und vergeßlich. Entzünde deine Feuer hoch auf den Bergen und auf den Spitzen der Tempel und Pyramiden, daß sie es sehen mögen und sich deiner erinnern.

Erinnere dich daran, jede der Formeln, wie ich sie niedergelegt habe, abzuschreiben, und verändere sie nicht um eine Linie oder einen Punkt, nicht um Haaresbreite, auf daß sie nicht wertlos werden oder schlechter noch: eine gebrochene Linie bedeutet Einlaß für jene Draußen, denn ein gebrochener Stern ist das Tor von GANZIR, das Tor des Todes, das Tor der Schatten und der Schalen. Rezitiere die Beschwörungen, wie sie hier geschrieben stehen, in der hier vorgeschriebenen Weise. Bereite die Rituale ohne dich zu irren vor; und an den rechten Orten und zu den rechten Zeiten leiste die Opfer.

Mögen sich die Götter stets deiner erbarmen!

Mögest du den Klauen der MASKIM entkommen und die Macht der Alten überwinden!

Und die Götter mögen Dir den Tod gewähren, ehe die Alten wieder über die Erde herrschen.

KAKAMMU! SELAH!

## VON DEN ZONEI UND IHREN EIGENSCHAFTEN

Die Götter der Sterne sind Sieben. Sie haben Sieben Siegel, von denen man jedes in der Reihenfolge benutzen kann. Man nähert sich ihnen durch Sieben Tore, von denen jedes in der Reihenfolge geöffnet werden kann. Sie haben Sieben Farben, Sieben Materielle Essenzen, und jeder eine bestimmte Sprosse auf der Leiter des Lichtes. Die Chaldäer waren nur unvollkommen in ihrem Wissen, obwohl sie Kenntnis von der Leiter hatten und gewisse von den Formeln. Jedoch besaßen sie nicht die Formeln für das Durchschreiten der Tore, außer einem, von dem zu sprechen verboten ist.

Das Durchschreiten der Tore gibt dem Priester sowohl Macht wie auch Wissen, sie zu benutzen. Er wird fähig, die Angelegenheiten seines Lebens vollkommener als vordem zu kontrollieren, und viele waren damit zufrieden, lediglich die ersten drei der Tore zu durchschreiten und sich dann niederzusetzen und nicht weiter als bis dort zu

gehen und sich an den Wohltaten, die sie in den einleitenden Sphären gefunden hatten, zu erfreuen. Aber dies ist schlecht, denn sie sind nicht ausgerüstet, um mit dem Angriff von Außen, der sicher kommen muß, umzugehen, und ihr Volk wird nach ihnen um Sicherheit rufen, und es wird nicht weiterkommen. Deshalb richte dein Gesicht nach dem Letztendlichen Ziel, trachte stets danach, voran, nach der weitesten Ausdehnung der Sterne, zu gelangen, obwohl es deinen Tod bedeuten mag; denn solch ein Tod ist wie ein Opfer für die Götter und wohltuend, so daß sie ihr Volk nicht vergessen werden.

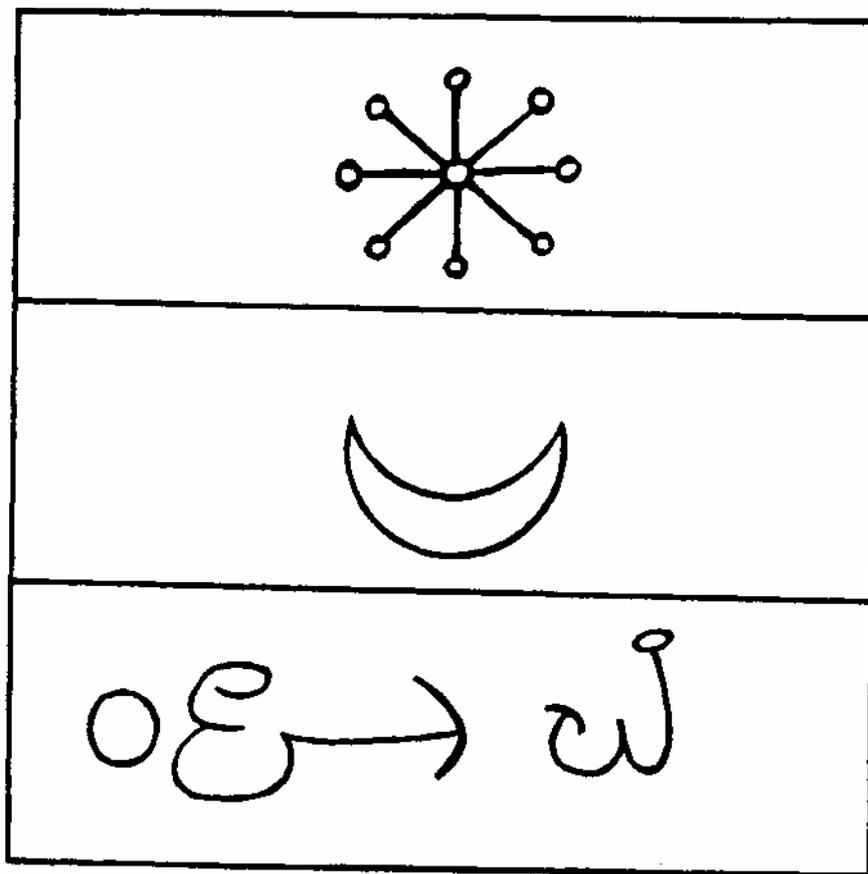
Die ZONEI und ihre Eigenschaften sind also die folgenden:

(In der Reihenfolge: [♁] ☽ ♀ ♀ ○ ♂ ♃ ♄ Fixsterne — A.d. H.)

Der Gott des Mondes ist der Gott NANNA. Er ist der Vater der Zonei und der Älteste der Wanderer. Er hat einen langen Bart und trägt einen Stab aus Lapis Lazuli in seiner Handfläche und besitzt das Geheimnis der Gezeiten des Blutes. Seine Farbe ist Silber. Seine Essenz findet man im Silber und im Kampfer und in jenen Sachen, die das Zeichen des Mondes tragen. Manchmal wird er SIN genannt. Sein Tor ist das erste, das du in den folgenden Ritualen durchschreiten wirst. Seine Sprosse auf der Leiter des Lichtes ist ebenfalls silbern.

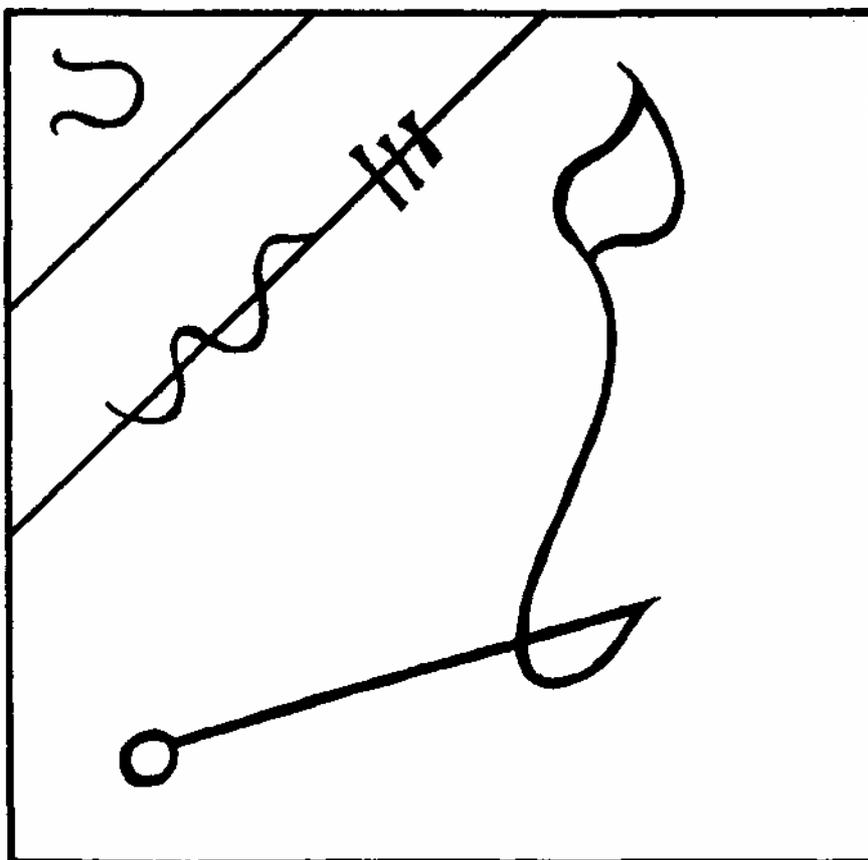
Dies ist sein Siegel, das du in sein Metall gravieren mußt am dreizehnten Tage des Mondes, zu dem du arbeitest, mit keiner weiteren Person um dich, die dich bei der Bereitung beobachten könnte. Wenn es fertig ist, sollte es in ein Quadrat von der besten und feinsten Seide gewickelt und zur Seite gelegt werden bis zu jener Zeit, da du nach seinem Gebrauch verlangst, und dann sollte es nur, nachdem die Sonne zur Ruhe gegangen ist, weggenommen werden. Kein Strahl des Sonnenlichtes sollte das Siegel treffen, damit es nicht die Kraft verliert und ein neues Siegel gegossen werden muß.

Die Zahl von NANNA ist dreißig,  
und dies ist sein Siegel:



Der Gott des Merkurs ist NEBO. Er ist ein sehr alter Geist, der einen langen Bart trägt, und er ist der Hüter der Geister sowie der Bewahrer des Wissens um die Wissenschaft. Er trägt eine Krone mit einhundert Hörnern und die lange Robe eines Priesters. Seine Farbe ist blau. Seine Essenz ist in dem Metall, das als Quecksilber bekannt ist, und manchmal findet man sie auch im Sand und in jenen Sachen, die das Zeichen des Merkurs tragen. Sein Tor ist das zweite, das du durchschreiten wirst bei den folgenden Ritualen. Seine Sprosse auf der Leiter des Lichtes ist blau. Dies ist sein Siegel, das du auf vollkommenes Pergament oder auf das breite Blatt eines Palmbaumes schreiben mußt, mit keiner weiteren Person um dich, die dich bei dessen Konstruktion beobachten könnte. Wenn es fertig ist, sollte es in ein Quadrat von der besten und feinsten Seide gewickelt und zur Seite gelegt werden bis zu jener Zeit, da du nach seinem Siegel verlangst, und dann sollte es nur weggenommen werden, wenn sein Licht im Himmel scheint. Dies ist auch die beste Zeit für die Bereitung.

Die Zahl von NEBO ist zwölf,  
und dies ist sein Siegel:



Die Göttin der Venus ist die sehr vorzügliche Königin INANNA, die von den Babyloniern ISCHTAR genannt wurde. Sie ist die Göttin der Leidenschaft, sowohl der der Liebe wie der des Krieges, was von ihrem Zeichen und der Zeit ihres Erscheinens in den Himmeln abhängt. Sie erscheint als eine sehr schöne Dame in der Begleitung von Löwen und hat in einer subtil astralen Weise Anteil am Mondgott NANNA. Wenn sie sich in Übereinstimmung befinden - das ist dann, wenn ihre beiden Planeten günstig in den Himmeln stehen -, ist es, als ob zwei Gabenschalen reichlich in den Himmeln überlaufen, um den süßen Wein der Götter auf die Erde zu regnen. Und dann ist dort große Freude und Frohlocken.

Manchmal erscheint sie in Rüstung und ist dadurch ein ausgezeichneter Hüter gegen die Machenschaften ihrer Schwester, der schrecklichen Königin ERESCHKIGAL von KUR.

Mit dem Namen und der Zahl von INANNA versehen braucht kein Priester sich zu fürchten, in die Tiefen der Unterwelt zu steigen; denn da er mit ihrer Rüstung gewappnet ist, ist er der Göttin gleich. Auf solche Weise war es, daß ich in die widerlichen Gruben, die klaffend unter der Kruste der Erde liegen, hinabgestiegen bin und den Dämonen befohlen habe.

Sie gleicht der Göttin der Liebe und gewährt jedem Manne eine vorteilhafte Braut, der es so wünscht und der die rechten Opferungen vollzieht.

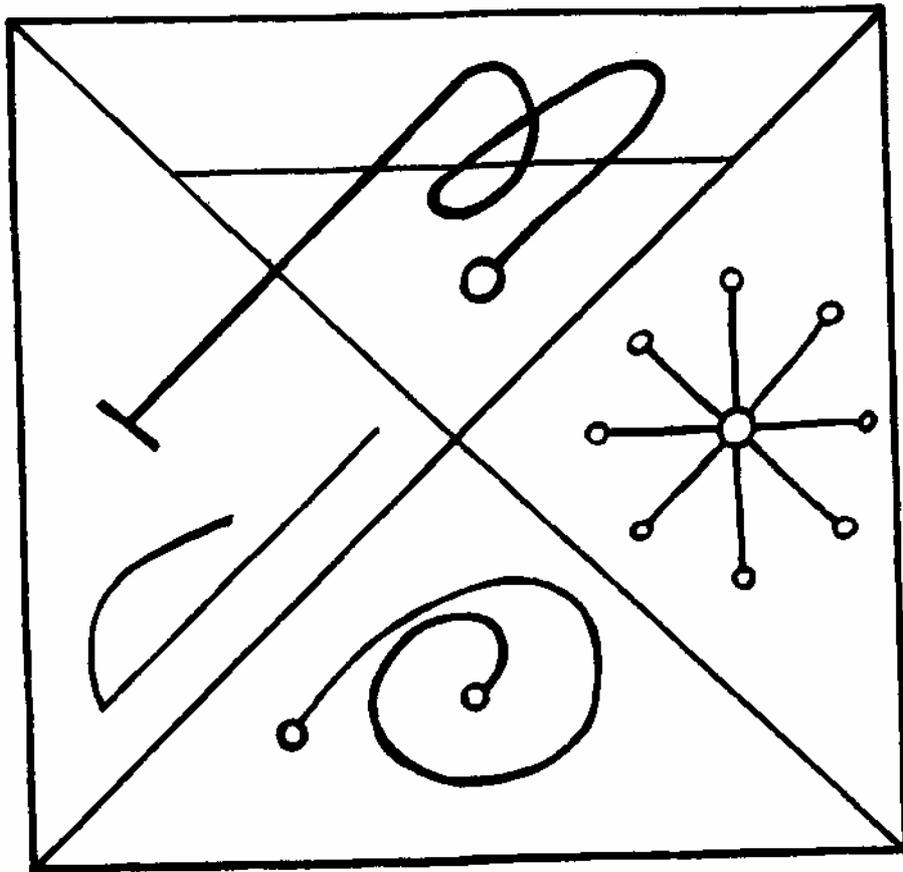
Wisse aber, daß INANNA das ihrige als das ihrige nimmt, und daß ein Mann - einmal von ihr ausgewählt - keine andere Braut nehmen kann.

Ihre Farbe ist das reinste Weiß. Ihre Manifestation befindet sich in dem Metall Kupfer und gleichfalls in den schönsten Blumen eines Feldes sowie im traurigsten Tod auf dem Schlachtfeld, welcher dieses Feldes schönste Blume ist.

Ihr Tor ist das dritte, das du in den folgenden Riten durchschreiten wirst, und an dessen Ort es dich danach drängen wird zu verweilen; drehe jedoch dein Gesicht nach der Straße, die darüber hinaus führt, denn dies ist das dir zukommende Ziel, außer die Göttin erwählt dich. Ihre Sprosse auf der Leiter des Lichtes, in alter Zeit in Babylon und Ur errichtet, ist weiß.

Dies ist ihr Siegel, das du in Kupfer gravieren mußt, wenn die Venus erhöht in den Himmeln steht, und keiner soll dich bei der Konstruktion beobachten. Wenn es fertig ist, soll es in die beste und feinste Seide gewickelt und sicher weggelegt werden; und du sollst es nur dann hervorholen — aber jeder Zeit —, wenn der Bedarf nach ihm besteht.

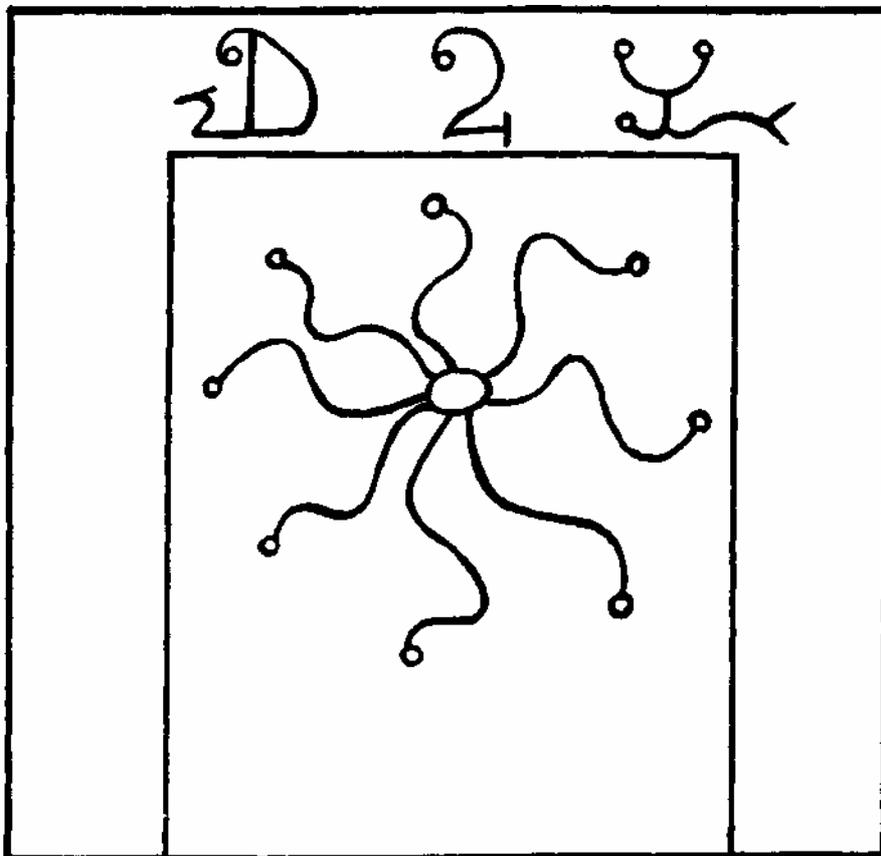
Die Zahl von INANNA ist fünfzehn, und durch diese Zahl ist sie gelegentlich in den Beschwörungen der Befreienden Gaben bekannt; ihr Siegel ist das folgende:



Der Gott der Sonne ist der Herr SCHAMMASCH, der Sohn NANNAs. Er sitzt auf einem goldenen Thron, trägt eine Krone mit zwei Hörnern und hält ein Szepter in seiner rechten Hand empor und für die Dauer seines Lebens eine flammende Scheibe, die Strahlen in jede Richtung schickt. Er ist der Gott des Lichtes und des Lebens. Seine Farbe ist gold. Seine Essenz findet man im Gold und in allen goldenen Gegenständen und Pflanzen. Manchmal wird er UDDU genannt. Sein Tor ist das vierte, das du in den folgenden Ritualen durchschreiten wirst. Seine Sprosse auf der Leiter des Lichtes ist golden.

Dies ist sein Siegel, das du in Gold gravieren mußt, wenn die Sonne erhöht in den Himmeln steht, und du sollst dabei allein auf einer Bergspitze oder einem solchen den Strahlen nahen Platze sein, jedoch allein. Wenn es fertig ist, sollte es in ein Quadrat von der besten und feinsten Seide gewickelt und zur Seite gelegt werden bis zu jener Zeit, da du seiner bedarfst.

Die Zahl von SCHAMMASCH ist zwanzig, und dies ist sein Siegel:



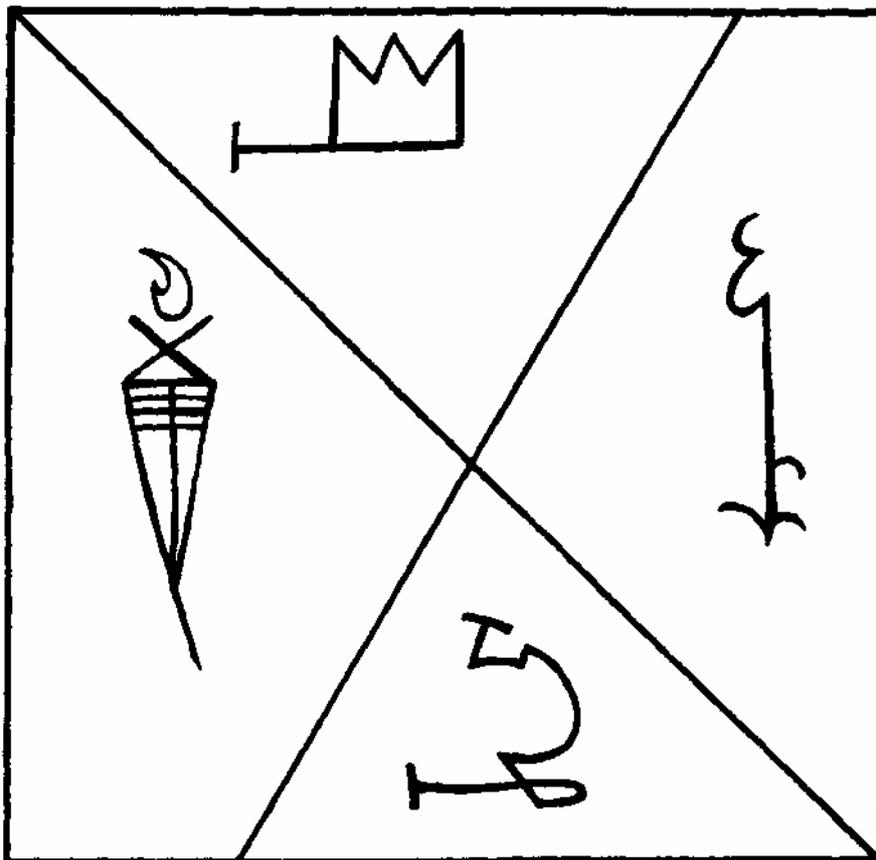
Der Gott des Mars ist der mächtige NERGAL.

Er hat den Kopf eines Mannes und den Körper eines Löwen, und er trägt ein Schwert und einen Dreschflegel. Er ist der Gott des Krieges und der des Kriegsglückes.

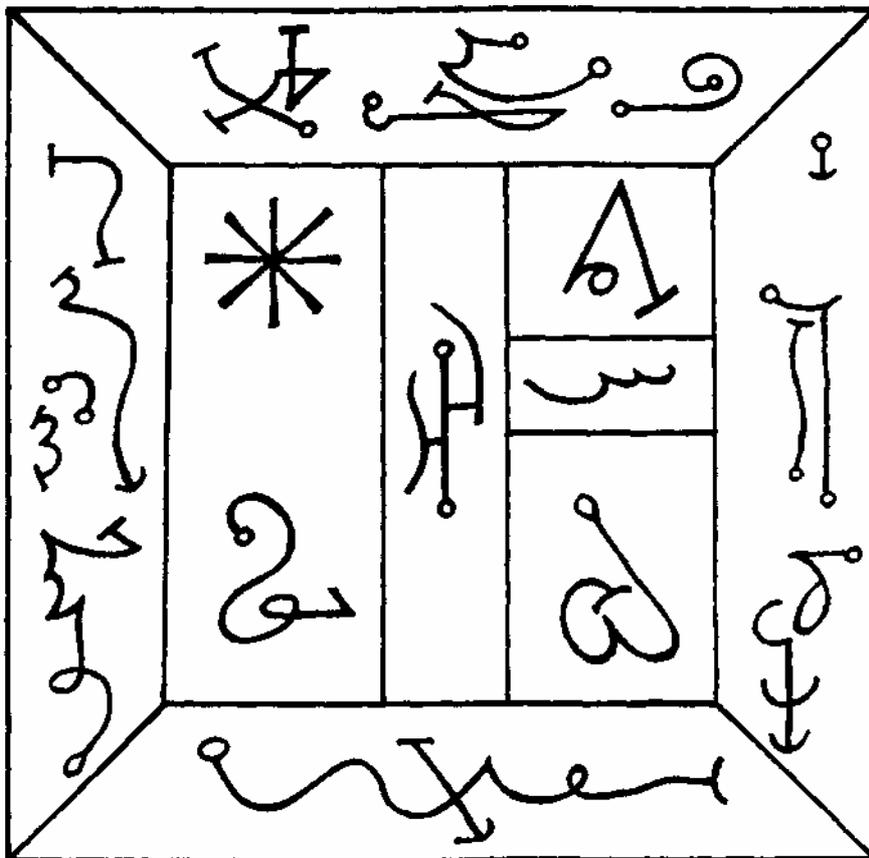
Manchmal glaubte man von ihm, er sei ein Vertreter der Alten, denn er lebte einige Zeit in TSCHUTHA. Seine Farbe ist dunkles Rot. Seine Essenz findet man im Eisen und in allen Waffen, die gemacht sind, das Blut von Menschen und Tieren zu vergießen. Sein Tor ist das fünfte, durch das du gehen wirst, wenn du die Zone in den folgenden Ritualen durchschreitest. Seine Sprosse auf der Leiter des Lichtes ist rot.

Dies ist sein Siegel, welches in eine Eisenplatte graviert oder mit Blut auf Papier geschrieben werden muß, wenn der Mars erhöht in den Himmeln steht. Am besten geschieht das des nachts weit entfernt von den Wohnorten der Menschen und Tiere, wo du weder gesehen noch gehört werden kannst. Es muß zuerst in schweres Tuch, dann in feine Seide gewickelt und sicher versteckt werden bis zu jenen Zeiten, da es gebraucht wird. Aber sei achtsam darauf, dies Siegel nicht übereilt zu verwenden, denn es ist ein scharfes Schwert.

Die Zahl von NERGAL ist acht, und dies ist sein Siegel:



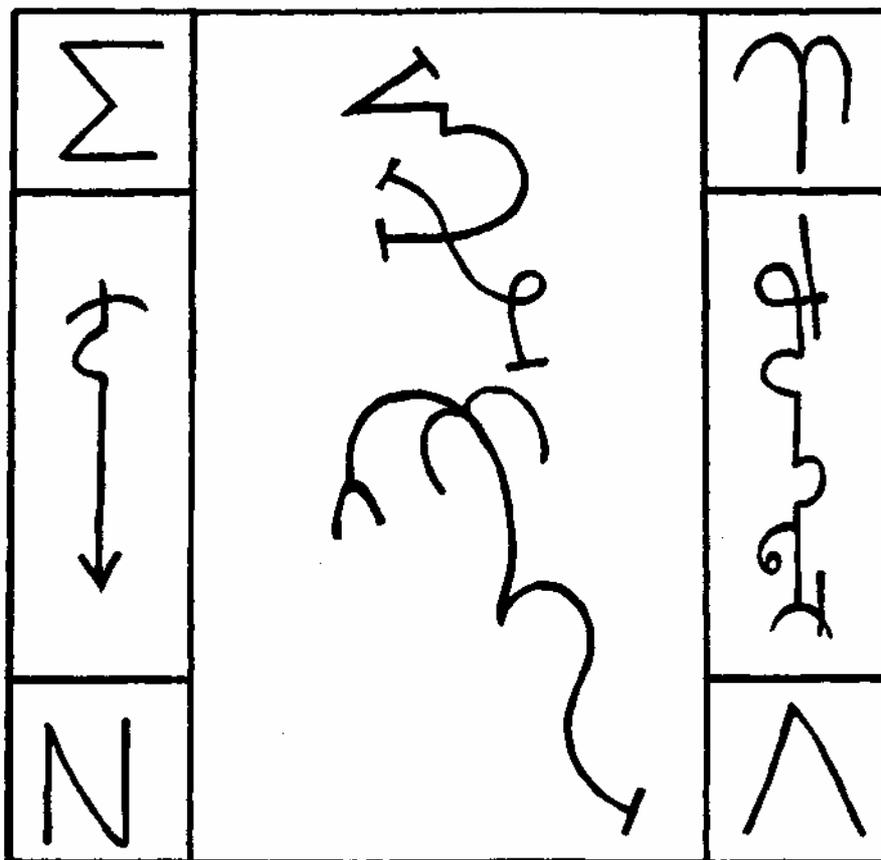
Der Gott des Jupiters ist der Herr der Magier MARDUK KURIOS mit der Doppelköpfigen Axt. MARDUK wurde von unserem Vater ENKI gezeugt, um gegen die Kräfte der Alten zu kämpfen, und er gewann einen mächtigen Kampf, unterjochte die Armeen des Bösen und warf die Königin der Alten unter seine Füße. Jene Schlange ist tot, doch träumt sie. Vom Rat der Älteren Götter wurden MARDUK fünfzig Namen und Kräfte gewährt, deren Macht er bis zu diesem Tage zurückhält. Seine Farbe ist purpur. Seine Essenz befindet sich in der Materie des Zinns und in Messing. Sein Tor ist das sechste, das du erreichen wirst, wenn du den unten aufgeführten Ritualen folgst. Seine Sprosse auf der Leiter des Lichtes ist purpurn. Dies ist sein Siegel, das du auf eine Zinn- oder Messingplatte gravieren mußt, wenn Jupiter gestärkt in den Himmeln steht, während du eine besondere Beschwörung ENKIs, Unseres Meisters, vollziehst. Dieses soll wie die anderen eingewickelt und bis zur Zeit seiner Verwendung weggelegt werden. Wisse, daß MARDUK als ein mächtiger Krieger mit einem langen Bart und einer flammenden Scheibe in seinen Händen erscheint. Er trägt einen Bogen und einen Köcher mit Pfeilen und schreitet auf den Himmeln, die Wache zu hüten. Nimm dich in acht, seine Unterstützung nur unter den schrecklichsten Umständen herbeizurufen, denn seine Gewalt ist mächtig und sein Zorn grimmig. Wenn du der Kräfte des Sternes Jupiter bedarfst, rufe statt dessen eine der angemessenen Kräfte, die auf den folgenden Seiten aufgeführt sind, und sie werden sicherlich kommen. Die Zahl von MARDUK ist zehn, und dies ist sein Siegel:



Der Gott des Saturn ist NINIB, der ADAR genannt wird, der Gott der Jäger und der Stärke. Er erscheint mit einer Krone von Hörnern und einem langen Schwert; er trägt ein Löwenfell. Er ist der letzte der Zonei vor den schrecklichen IGIGI. Seine Farbe ist das tiefste Schwarz. Seine Essenz findet man im Blei und in der verbrannten Asche des Feuers und in Sachen des Todes und der Vorzeit. Das Geweih eines Hirsches ist sein Symbol. Sein Tor ist das letzte, zu dem du in den folgenden Ritualen gelangen wirst. Seine Sprosse auf der Leiter des Lichtes ist schwarz.

Dies ist sein Siegel, das du in eine bleierne Platte oder Schüssel gravieren mußt, die du vor den Augen der Profanen gut versteckt aufbewahrst. Sie sollte wie die anderen eingewickelt und fortgelegt werden, bis nach ihrem Gebrauch verlangt wird. Sie sollte niemals hervorgeholt werden, wenn die Sonne am Himmel steht, sondern nur, nachdem die Nacht herniedergefallen und die Erde schwarz geworden ist, denn NINIB kennt die Wege der Dämonen am besten, die zwischen den Schatten herumschleichen und nach Opfern Ausschau halten. Er kennt die Bereiche der Alten, die Übungen ihrer Verehrer und die Standorte der Tore am besten. Sein Reich ist das Reich von der Nacht der Zeit.

Seine Zahl ist vier wie die Himmelsrichtungen auf der Erde, und das folgende ist sein Siegel:



## DAS BUCH VOM EINTRETEN UND VOM GEHEN

### DAS BUCH VOM EINTRETEN

Dies ist das Buch vom Eintreten in die Sieben Zonen über der Erde, welche den Chaldäern bekannt gewesen sind und ebenso den alten Rassen, die ihnen unter den verlorenen Tempeln von UR vorausgingen. Wisse, daß diese Zonen von den himmlischen Geistern regiert werden und daß das Durchschreiten von jenen Landen, die an die Un-aufgeteilten Wüsteneien jenseits davon grenzen, vom Priester erlangt werden kann. Wisse, daß, wenn du so durch das Meer der Sphären gehst, er seinen Wächter zurücklassen sollte, damit er seinen Körper und seinen Besitz bewache, auf daß er nicht unbemerkt getötet werde und durch die Ewigkeit in den dunklen Räumen zwischen den Sternen wandern muß, oder verschlungen werde von den grimmigen IGIGI, die jenseits davon hausen. (Der Wechsel von der zweiten zur dritten Person Einzahl findet sich im Original und ist hier getreu wiedergegeben. Ad. H.)

Wisse, daß du die Sprossen der Leiter des Lichtes jede an ihrer Stelle und eine zu jeder Zeit erklimmen muß, und daß du auf die ordnungsgemäße Weise in die Tore eintreten muß, so wie es im Abkommen niedergelegt ist; andernfalls bist du sicher verloren.

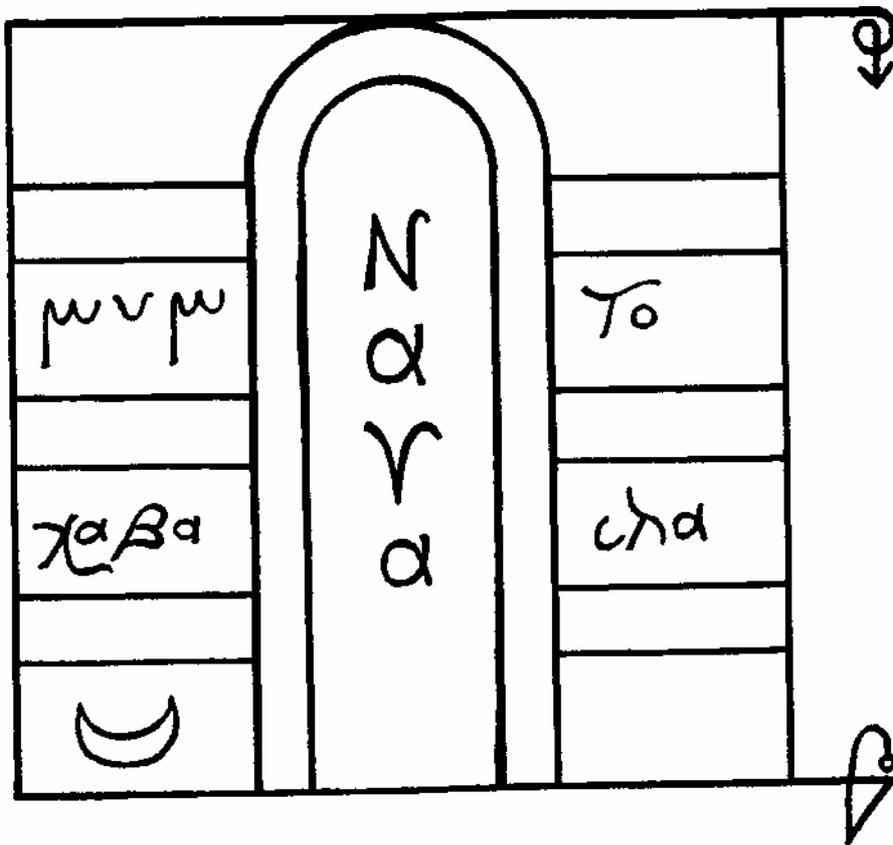
Wisse, daß du für die Dauer eines Mondes gereinigt bleiben muß beim Eintreten in die erste Sprosse, einen Mond zwischen der ersten und der zweiten, und wieder zwischen der zweiten und der dritten und so weiter auf diese Weise. Du muß davon Abstand nehmen, deinen Samen auf irgendeine Weise für die gleiche Zeitdauer auszustoßen, aber du magst im Tempel der ISCHTAR verehren, vorausgesetzt, daß du nicht deine Essenz verlierst. Und dies ist ein großes Geheimnis, daß ich dir nicht entschleiern darf.

Jeden Tag während des Monats der Reinigung muß du deinen Gott im Licht der Morgenröte und deine Göttin im Licht der Abenddämmerung anrufen. Du muß deinen Wächter herbeirufen und ihm vollkommen über seine Pflichten Bescheid geben, ihn mit Zeit und Ort versehen, wodurch er dir dienen und dich in jeder Richtung mit einem flammenden Schwert umgeben kann.

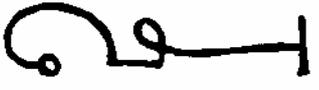
Deine Kleidung für das Gehen sollte schön, sauber und einfach sein, aber jedem Schritt und jeder Sprosse angemessen. Und du solltest das Siegel der besonderen Sprosse, auf der du gerade gehst, mit dir nehmen, welches das des dazugehörigen Sternes ist.

Du muß einen nach Norden gerichteten Altar vorbereiten, auf dem die Statuen deiner Gottheiten oder einige derartige geeignete Bilder, eine Schale für die Gaben und eine Kohlepflanne stehen. Auf die Erde sollte das dem Schritt entsprechende Tor gezeichnet sein. Wenn sich der Himmel über dir befindet, um so besser. Wenn ein Dach über deinem Kopf ist, so sollte es frei von allem Behang sein. Noch nicht einmal eine Lampe sollte sich über dir befinden außer in jenen Arbeiten des Rufens, welche anderen Ortes besprochen werden sollen (falls die Götter mir die Zeit gewähren!). Das einzige Licht sollte von den vier Lampen auf dem Boden herrühren, je eine bei den vier Toren der Erde: bei dem des Nordens eine Lampe, bei dem des Ostens eine Lampe, bei dem des Südens eine Lampe und bei dem des Westens eine Lampe. Das Öl darinnen sollte rein und geruchlos sein oder lieblich duften. Ebenso sollten die Wohlgerüche in der Kohlepflanne angenehm riechende sein oder die für den Stern besonders geeigneten — je nach dem Gebrauch deines Landes. Hier folgen die Sieben Tore:

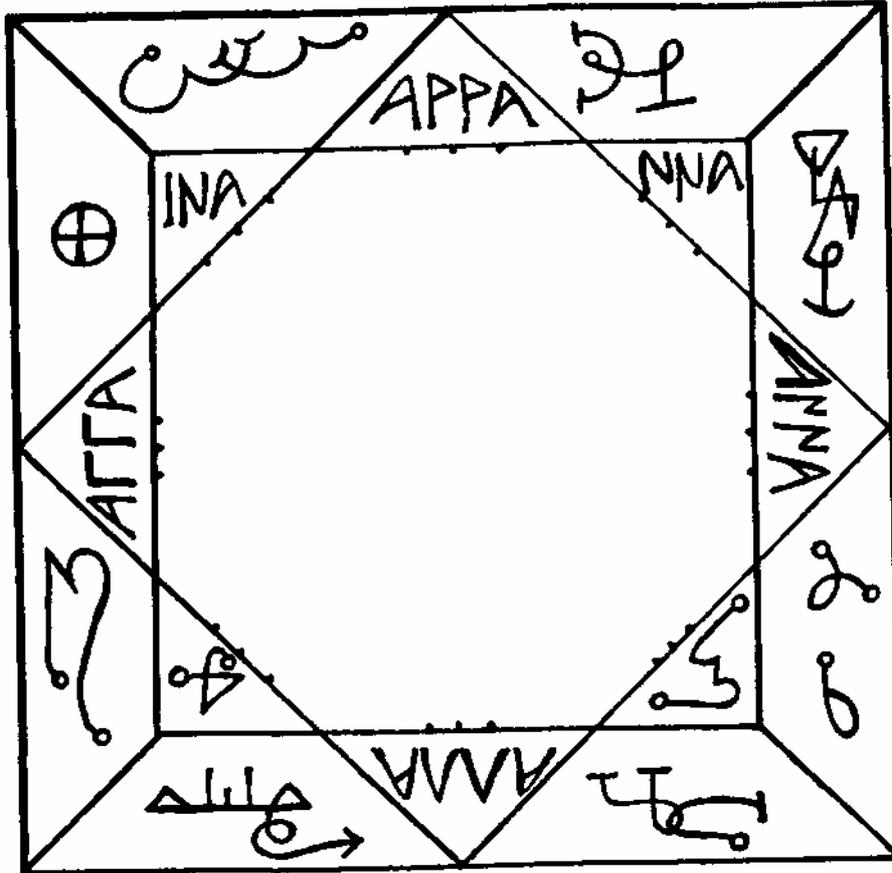
DIES IST DAS ERSTE TOR,  
DAS VON NANNA, DER SIN GENANNT WIRD:



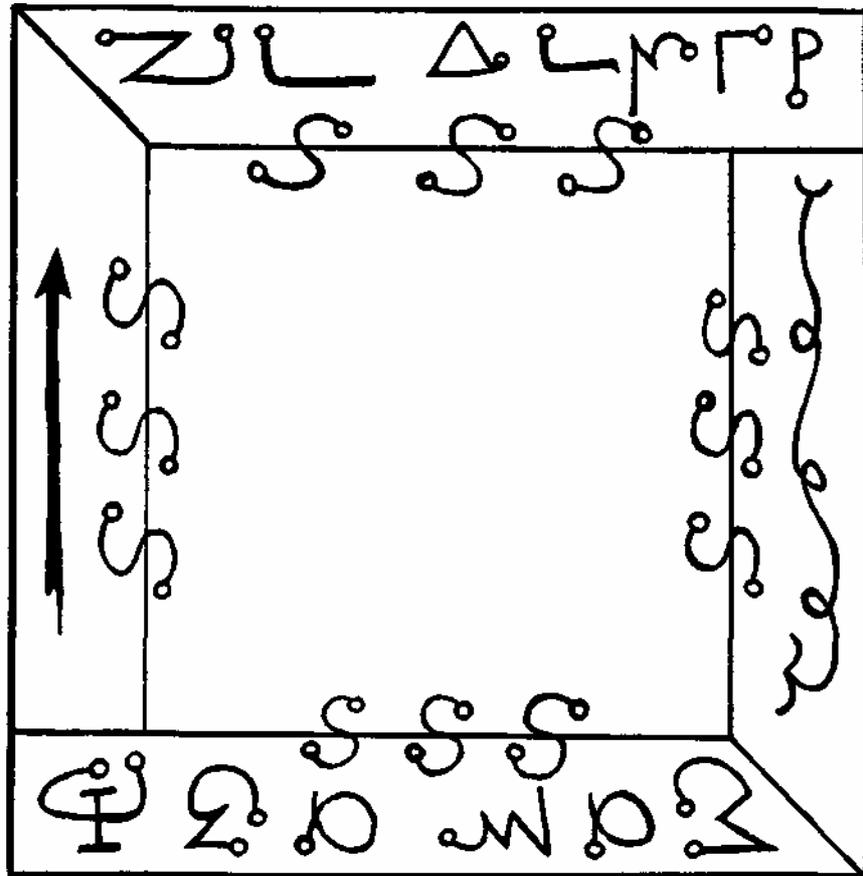
DIES IST DAS ZWEITE TOR, DAS VON NEBO:

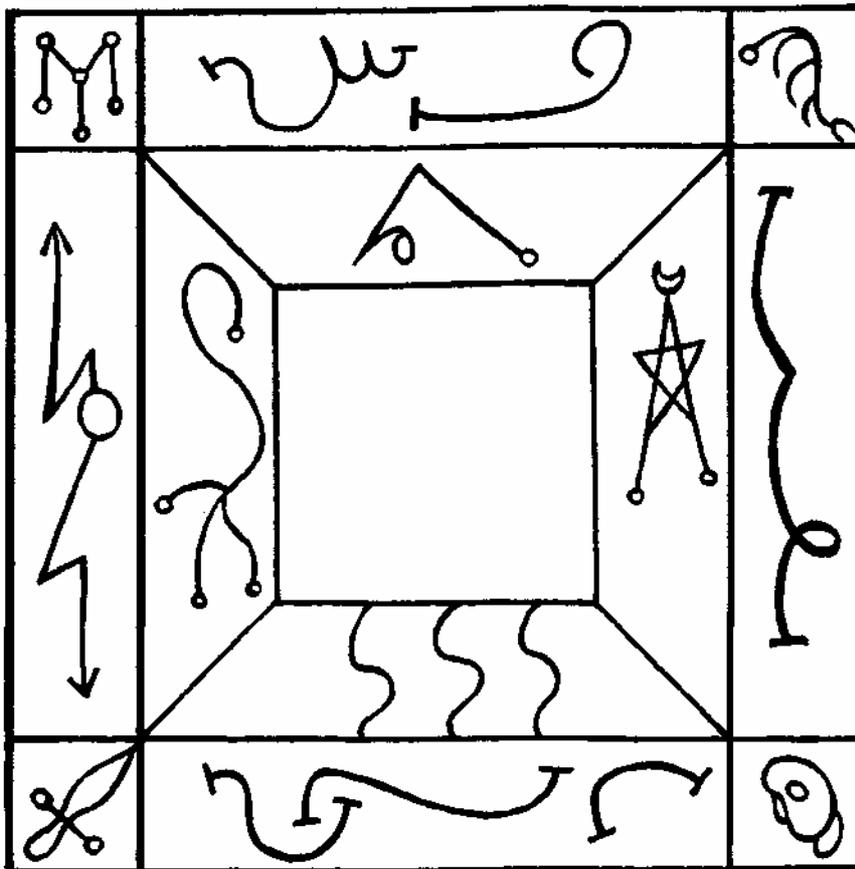
DIES IST DAS DRITTE TOR,  
DAS VON INANNA, DIE ISHTAR GENANNT WIRD:



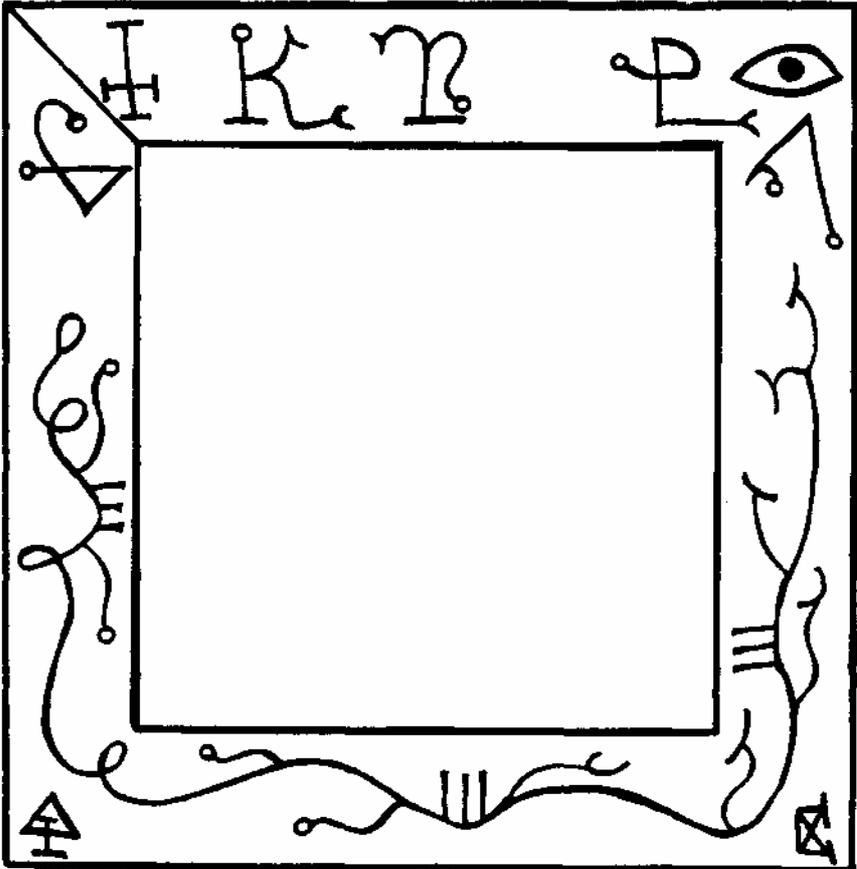
DIES IST DAS VIERTE TOR,  
DAS VON SCHAMMASCH, DER UDDU GENANNT WIRD:



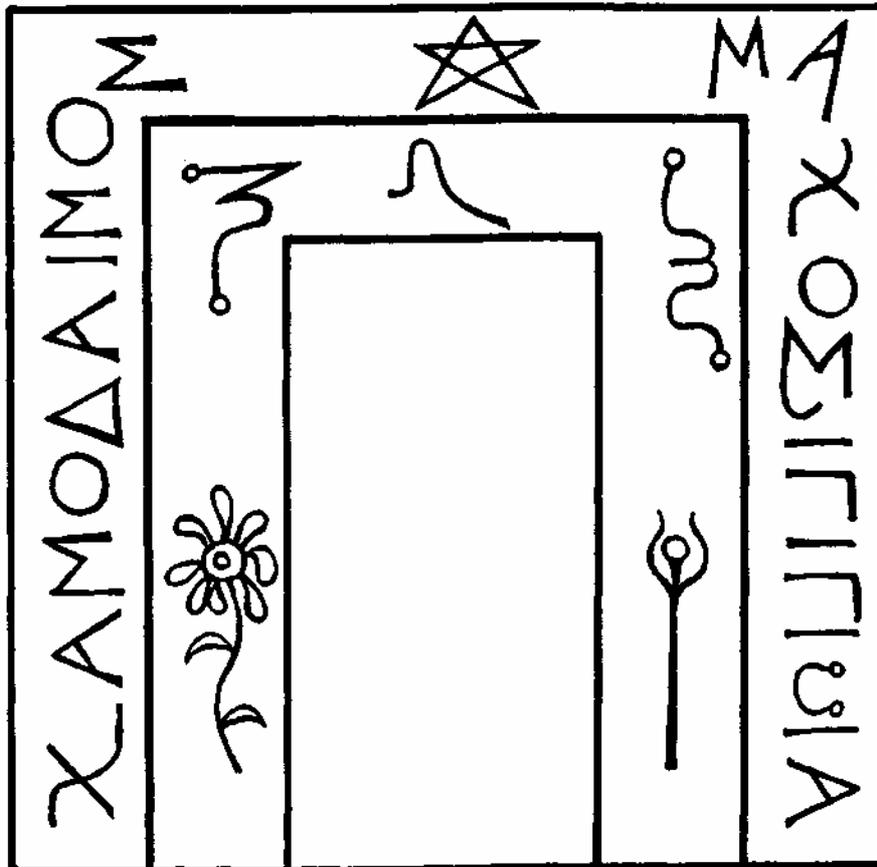
DIES IST DAS FÜNFTE TOR, DAS VON NERGAL:



DIES IST DAS SECHSTE TOR, DAS DES HERREN MARDUK:



DIES IST DAS SIEBENTE TOR,  
DAS VON NINIB, DER ADAR GENANNT WIRD:



Und das Ritual des Gehens muß der hier beschriebenen Formel folgen:

Als erstes mußst du den Mond der Reinigung beachten. Zu dieser Zeit darfst du für die Dauer von sieben Tagen vor dem letzten des Mondes kein Fleisch zu dir nehmen, und für die Zeit von drei Tagen vor dem letzten des Mondes darfst du gar nichts essen und nur süßes Wasser trinken. Die letzten drei Tage mußt du zusätzlich zu deinem Gott und deiner Göttin die drei Großen Älteren — ANU, ENLIL und ENKI — mit den für sie bestimmten Beschwörungen anrufen. Und die Zahl von ANU ist sechzig, die Vollkommene Zahl, denn er ist der Vater der Himmel. Und die Zahl von ENLIL ist fünfzig, und er ist der Vater des Windes. Und die Zahl von ENKI ist vierzig, eine ausgezeichnete Zahl, und er ist unser Vater, von allen, die auf diesen vergessenen Pfaden wandeln und in die unbekanntes Lande wandern, zwischen den Wüsteneien, inmitten erschreckender Monstren der Azonei.

Zweitens, in der Nacht des Gehens, die die dreizehnte Nacht des Mondes sein muß, nachdem du mit der vorangehenden dreizehnten Nacht begonnen hast, mußt du dich dem Tor mit Scheu und Ehrfurcht nähern. Dein Tempel ist exorziert. Du mußt das Feuer entzünden, es mit der Anrufung des Feuergottes beschwören und Weihrauch darauf tun. Du mußt den Gottheiten auf dem Altar opfern.

Drittens mußt du die vier Lampen mit dem Feuer der flammenden Kohlepflanze entzünden und dabei die dazugehörige Beschwörung jedes dieser vier Wachttürme an der richtigen Stelle rezitieren und den jeweiligen Stern herbeirufen.

Viertens mußt du die Beschwörung des Wächters rezitieren und das Schwert an

seinem Posten in die Erde stoßen; du darfst es nicht berühren, bevor es die festgesetzte Zeit für sein Verlassen des Ortes ist.

Fünftens mußt du das Siegel des Sterns in deine rechte Hand nehmen und leise seinen Namen über es flüstern.

Sechstens mußt du laut und mit klarer Stimme die Beschwörung des Gehens rezitieren, wenn du um das Tor im Kreise herumschreitest; im Norden beginnend gehst du zum Osten, dann zum Süden und zum Westen; die Anzahl der Male, die du gehst, ist gleich der besonderen Zahl des Sternes.

Siebtens mußt du zum Zentrum des Tores vor deinen Altar zurückgelangen, und zu dieser Zeit mußt du auf den Boden fallen, weder nach links noch nach rechts schauen nach dem, was sich dort bewegen mag, denn diese magischen Arbeiten locken viele Sorten herumirrender Dämonen und Geister zu den Toren; jedoch sieh in die Luft über dem Altar, wo du sogleich das Tor für dich öffnen sehen wirst und den Geister-Boten der Sphäre, der dich mit klarer Stimme begrüßen und dir einen Namen geben wird, an den du dich erinnern mußt, denn dies ist der Name deines Durchschreitens des Tores, den du jedes Mal, wenn du es durchschreitest, benutzen mußt.

Wenn du in das erste Tor eingetreten bist und den Namen erhalten hast, wirst du auf die Erde inmitten deines Tempels zurückfallen. Das, was sich um dein Tor auf der Erde bewegte, wird verschwunden sein. Rezitiere deine Danksagung an die Götter auf deinem Altar, schlage gegen das Schwert des Wächters, daß er weggehen kann, und vollführe die Beschwörung von IN ANNA, die besagt, wie sie das Reich der Unterwelt eroberte und KUTULU unterwarf. Alle Idimmu werden dadurch verschwinden, und du wirst frei sein, das Tor zu verlassen und das Feuer auszulöschen.

Du kannst NANNA nicht rufen, ehe du das Tor von NANNA nicht durchschritten hast. Du kannst NEBO nicht rufen, ehe du nicht sein Tor durchschritten hast. Das gleiche gilt für den Rest der Tore. Wenn du zur Grenze der Leiter des Lichtes emporgekommen bist, wirst du Wissen und Macht über die Sphären erlangt haben. Dies wird dir jedoch keine Macht über die ABSU geben; diese wird im Gegenteil durch das Ritual des Niedersteigens erlangt. Dieses Ritual wirst du am fünfzehnten Tag nach dem fünfzehnten des Monats, wenn du das Tor MARDUKs sich zu öffnen beschworen hast, unternehmen. Denn MARDUK tötete die Teufel und INANNA, die Göttin der Fünfzehn, eroberte die Unterwelt, wo manche von ihnen noch hausen. Dies ist ein sehr gefährlicher Ritus und kann von jedem Menschen unternommen werden, der die Formeln hat, egal, ob er die vorangehenden Tore durchschritten hat oder nicht, nur, daß er wohlunterwiesen ist, das Tor MARDUKs durchschritten zu haben, ehe er sich in den Abgrund weiterwagt. Aus diesem Grunde haben wenige je das Tor von ADAR geöffnet und zu dem Gehörnten gesprochen, der dort residiert und alle Arten der Weisheit betreffs der Arbeiten in der Necromantie und der Zaubersprüche, die den Tod beschleunigen, gibt. Nur wenn du deine Macht über die Maskim und die Rabischu gezeigt hast, magst du dich in das Land der IGIGI weiterwagen; und aus diesem Grunde wurde dies Abkommen, dieser Pakt, geschlossen, daß niemand sicher gehen soll durch die versunkenen Täler der Toten, ehe er nicht zu MARDUK hinaufgestiegen ist; noch sollen sie die Tore, die jenseits von ADAR liegen, durchbrechen, ehe sie nicht die Zeichen des Wahnsinnigen Gottes gesehen und die Raserei der höllischen Königin gefühlt haben.

Und gegen die Alten gibt es nur die Verteidigung. Nur ein Wahnsinniger kann hoffen. Macht zu haben über Sie, die in den Äußeren Räumen hausen, denn ihre Macht ist unbekannt, und ungezählt sind ihre Horden, und jeden Tag gebären sie mehr Schrecken, als der Geist eines Menschen aufnehmen kann, sie, deren Anblick er

kaum ertragen kann. Einmal war eine Zeit, da das Tor nach dem Draußen zu lang offen stand, und ich wurde Zeuge des Schreckens, wie er einschlug, über den Worte nicht reden können, und das Schreiben über ihn kann nur verwirren. Die Alten, die in die Innere Welt geflüchtet waren, wurden durch einen Magier von großer Macht durch das Tor zurückgezwungen, aber um den Preis eines großen Verlustes unter den Siedlungen und Herden der Insel. Viele Schafe wurden auf unnatürliche Weise getötet und viele verschlungen, und viele Beduinen wurden verrückt gemacht, denn der Geist empfängt das, was man ihm zeigt; aber der Anblick der Alten ist den gewöhnlichen Sinnen des Menschen eine Blasphemie, denn sie kommen aus einer Welt, die nicht gerade sondern gekrümmt ist, und ihre Existenz ist unnatürlich in ihren Formen und dem Auge und dem Geist schmerzlich, wodurch die Seele bedroht wird und sich vom Körper lose reißt. Und aus diesem Grunde können die fürchterlichen Utukku chul vom Körper Besitz ergreifen und darin wohnen, bis der Priester sie dorthin, woher sie kamen, zurückbannt, und die gewöhnliche Menschenseele in ihre einstmalige Nachbarschaft zurückkehren kann.

Und dann gibt es die ALLU, schreckerregende, hundegesichtige Dämonen, die die Ausgesandten der Götter des Raubes sind, und die an den Knochen des Menschen nagen. Und viele andere gibt es noch, und es wäre hier nicht der rechte Ort, sie zu erwähnen, außer nur, um den Priester vor der Begierde nach den Alten des Draußen zu warnen, bevor er nicht die Kräfte, die im Innern sind, bemeistert hat. Nur wenn er ADAR erreicht hat, kann der Priester sich für einen Meister über die Ebenen der Sphären halten und fähig, mit den Alten Göttern zu ringen. Wenn er dem Tod selbst in die Augen geblickt hat, kann der Priester die Bewohner der dunkel verhangenen Halle des Todes herbeirufen und kontrollieren. Dann mag er hoffen, das Tor ohne Furcht zu öffnen und ohne jenen Abscheu vor dem Geist, der den Menschen tötet. Dann kann er hoffen, Macht über die Dämonen, die Geist und Körper quälen, zu besitzen, die am Haar ziehen, nach den Händen haschen und gemeine Namen in die Lüfte der Nacht schreien.

Denn was mit den Winde kommt, kann nur von dem getötet werden, der den Wind kennt; und was auf der See kommt, kann nur von dem getötet werden, der die Wasser kennt. So steht es geschrieben im Alten Abkommen.

## DIE BESCHWÖRUNGEN DER TORE

### DIE BESCHWÖRUNG DES NANNA-TORES

Geist des Mondes, erinnere Dich!

NANNA, Vater der Astral-Götter, erinnere Dich!

Im Namen des zwischen Dir und der Rasse der Menschen geschworenen Paktes

Rufe ich Dich! Horche und erinnere Dich!

Ich rufe Dich von den Toren der Erde! Von den vier Toren des Landes KI bete ich zu Dir!

O Herr, Held der Götter, der sowohl im Himmel wie auf der Erde erhöht ist!

Herr NANNA, aus der Rasse der ANU, höre mich!

Herr NANNA, der SIN genannt wird, höre mich!

Herr NANNA, Vater der Götter von UR, höre mich!

Herr NANNA, Gott der Schimmernden Nachtkrone, höre mich!

Erhöher der Könige, Ahn des Landes, Übergeber des Goldenen Szepters,

Höre mich und erinnere Dich!

Mächtiger Vater, dessen Denken jenseits des Begreifens von Göttern und Menschen ist,

Höre mich und erinnere Dich!

Tor der Großen Tore der Sphäre, öffne Dich mir!

Meister der IGIGI, öffne Dein Tor!

Meister der ANNUNAKI, öffne das Tor zu den Sternen!

IA NAMRASIT! IA SIN! IA NANNA!

BASTAMAAGANASTA IA KI A KANPA!

MAGABATHI-YA NANNA KANPA!

MASCHRITA NANNA ZIA KANPA!

IA MAG! IA GAMAG! IA ZAGASTHENA KIA!

ASCHTAG KARELLIOSCH!

## DIE BESCHWÖRUNG DES NEBO- TORES

Geist des Schnellen Planeten, erinnere Dich!

NEBO, Kustos der Götter, erinnere Dich!

NEBO, Vater der Heiligen Schriften, erinnere Dich!

Im Namen des zwischen Dir und der Rasse der Menschen

geschworenen Paktes Rufe ich Dich! Horche und erinnere Dich! Vom Tor des

Großen Gottes NANNA rufe ich Dich! Mit dem Namen, der mir in der Mond-Sphäre  
gegeben

wurde, rufe ich Dich!

Herr NEBO, wer weiß nicht um Deine Weisheit?

Herr NEBO, wer weiß nicht um Deine Magie?

Herr NEBO, welcher Geist, sei es auf der Erde oder in den Himmeln, wird nicht durch  
Deine mystischen Schriften beschworen?

Herr NEBO, welcher Geist, sei es auf der Erde oder in den Himmeln, wird nicht durch  
die Magie Deiner Zaubersprüche gezwungen?

NEBO KURIOS! Herr der Subtilen Künste, öffne das Tor zur Sphäre Deines Geistes!

NEBO KURIOS! Meister der Chymischen Wissenschaft, öffne das Tor zur Sphäre  
Deines Arbeitens!

Tor des Schnellen Planeten, MERKURIOS, öffne Dich mir!

IA ATHZOTHTU! IA ANGAKU! IA ZI NEBO!

MARZAS ZI FORNIAS KANPA!

LAZHAKAS SCHIN TALSAS KANPA!

NEBOS ATHANATOS KANPA!

IA GAASCH! IA SAASCH! IA KAKOLOMANI- YASCH! IAMAAKALLI!

## DIE BESCHWÖRUNG DES ISCHTAR - TORES

Geist der Venus, erinnere Dich!

ISCHTAR, Gebieterin der Götter, erinnere Dich!

ISCHTAR, Königin des Landes des Sonnenaufgangs, erinnere Dich! Herrin der Herrinnen, Göttin der Göttinnen, ISCHTAR, Königin allen Volkes, erinnere Dich!

O glänzend sich erhebende Fackel des Himmels und der Erde, erinnere Dich!

O Zerstörerin der feindlichen Horden, erinnere Dich! Löwin, Schlachtenkönigin, horche und erinnere Dich! Vom Tor des Großen Gottes NEBO rufe ich Dich!

Mit dem Namen, der mir in der NEBO- Sphäre gegeben wurde, rufe ich Dich!

Herrin, Königin der Dirnen und Soldaten, ich rufe Dich!

Herrin, Gebieterin der Schlacht und der Liebe, ich bitte Dich, erinnere Dich!

Im Namen des zwischen Dir und der Rasse der Menschen geschworenen Paktes, Rufe ich Dich, horche und erinnere Dich!

Unterdrückerin der Berge! Unterstützerin der Arme und Waffen!

Gotttheit der Männer, Göttin der Frauen! Wo du hinblickst, leben die Toten!

ISCHTAR, Königin der Nacht, öffne mir Dein Tor!

ISCHTAR, Herrin der Schlacht, öffne weit Dein Tor!

ISCHTAR, Schwert des Volkes, öffne mir Dein Tor!

ISCHTAR, Herrin der Liebesgaben, öffne weit Dein Tor!

Tor des ausgezeichneten Planeten, LIBAT, öffne Dich mir!

IA GUSCHE-YA! IA INANNA! IA ERNINNI-YA!

ASCHTA PA MABACHA CHA KUR ENNI-YA!

RABBMI LO-YAK ZI ISCHTARI KANPA!

INANNA ZI AMMA KANPA! BI ZAMMA KANPA!

IA IA IA BE-YI RAZULUKI!

## DIE BESCHWÖRUNG DES SCHAMMASCH - TORES

Geist der Sonne, erinnere Dich!

SCHAMMASCH, Herr der Feurigen Scheibe, erinnere Dich!

Im Namen des zwischen Dir und der Rasse der Menschen geschworenen Paktes

Rufe ich Dich! Horche und erinnere Dich!

Vom Tor der Geliebten ISCHTAR, der Sphäre von LIBAT, rufe ich Dich!

Erleuchter der Dunkelheit, Zerstörer des Bösen, Lampe der Weisheit, ich rufe Dich!

SCHAMMASCH, Lichtbringer, ich rufe Dich! Durch Deine Macht wird KUTULU verbrannt!

AZAG-THOTH fiel vor Dir von Seinem Thron!

ISCHNIGGARRAB ist von Deinen Strahlen schwarz versengt!

Geist der Brennenden Scheibe, erinnere Dich! Geist des Nieendenden Lichtes,

erinnere Dich! Geist des Zerreißen des Schleiers der Nacht, Zerstreuer der

Dunkelheit, erinnere Dich! Geist des Tagesanfangs, öffne weit Dein Tor! Geist, der

sich in Pracht zwischen den Bergen erhebt, öffne mir Dein Tor!

Mit dem Namen, der mir in der ISCHTAR- Sphäre gegeben

wurde, bitte ich Dich, Dein Tor zu öffnen!

Tor der Sonne, öffne Dich mir! Tor des Goldenen Szepters, öffne Dich mir!

Tor der Leben- schenkenden Kraft, öffne Dich, öffne Dich!

IA UDDU-YA! IA RUSSULUCHI!

SAGGTAMARANIA! IA! IA! ATZARACHI-YA!

ATZARELECHI-YU! BARTALAKATAMANI-YA

ZI DINGIR UDDU-YA KANPA! ZI DINGIR USCHTU-YA KANPA!

ZI SCHTA! ZI DARAKU! ZI BELURDUK!

KANPA! IA SCHTA KANPA! IA!

## DIE BESCHWÖRUNG DES NERGAL - TORES

Geist des Roten Planeten, erinnere Dich!

NERGAL, Gott des Krieges, erinnere Dich!

NERGAL, Bezwingen der Feinde, Befehlshaber der Heere, erinnere Dich!

NERGAL, Töter von Löwen und Männern, erinnere Dich! Im Namen des zwischen Dir und der Rasse der Menschen geschworenen Paktes Rufe ich Dich! Horche und erinnere Dich!

Vom Großen Tor des Herren SCHAMMASCH, der Sphäre der Sonne, Rufe ich Dich!

NERGAL, Gott des Blutopfers, erinnere Dich!

NERGAL, Herr der Opferungen der Schlacht, Verwüster der Feindesstädte, Verschlinger des Menschenfleisches, erinnere Dich! NERGAL, Schwinger des Mächtigen Schwertes, erinnere Dich!

NERGAL, Herr der Waffen und Armeen, erinnere Dich! Geist des Glosens über den Schlachtfeld, öffne weit Dein Tor!

Geist des Eintretens in den Tod, öffne mir Dein Tor!

Geist der Segelnden Lanze, des Stoßenden Schwertes, des Fliegenden Felsens, Öffne einem, der keine Furcht hat, das Tor zu Deiner Sphäre!

Tor des Roten Planeten, öffne Dich! Tor des Kriegsgottes, schwinde weit auf! Tor des in der Schlacht errungenen Sieges, öffne Dich mir! Tor des Schutzherren, öffne Dich!

Tor des Herren der ARRA und AGGA, öffne Dich!

Mit dem Namen, der mir in der Sphäre von SCHAMMASCH gegeben wurde, bitte ich Dich, öffne Dich!

IA NERGAL-YA! IA ZI ANNGA KANPA!

LA NNGA! IA NNGR YA! IA! NNGYA! IA ZI DINGIR NEENYA KANPA!

IA KANTALAMAKKYA TARRA! KANPA!

## DIE BESCHWÖRUNG DES MARDUK - TORES

Geist des Großen Planeten erinnere Dich! MARDUK, Gott des Sieges über die Dunklen Engel, erinnere Dich!

MARDUK, Herr all der Lande, erinnere Dich!

MARDUK, Sohn ENKIs, Meister der Magie, erinnere Dich!

MARDUK, Überwältiger der Alten, erinnere Dich!

MARDUK, der den Sternen ihre Kraft gibt, erinnere Dich!

MARDUK, der den Wanderern ihre Plätze anweist, erinnere Dich! Herr der Welten und der Räume zwischen ihnen, erinnere Dich!

Erster unter den Astral-Göttern, horche und erinnere Dich! Im Namen des zwischen Dir und der Rasse der Menschen geschworenen Paktes Rufe ich Dich, horche und erinnere Dich!

Vom Tor des Mächtigen NERGAL, der Sphäre des Roten Planeten, Rufe ich Dich, horche und erinnere Dich! MARDUK, Herr der Fünzig Kräfte, öffne mir Dein Tor!

MARDUK, Gott der Fünzig Namen, öffne Deinem Diener Deine Tore! Mit dem Namen, der mir in der Sphäre NERGALS gegeben wurde, rufe ich Dich an, sie zu öffnen!

Tor des Großen Gottes, öffne Dich!

Tor des Gottes mit der Doppelköpfigen Axt, öffne Dich!

Tor des Herren der Welt zwischen den Welten, öffne Dich!

Tor des Besiegers der Monstren aus dem Meer, öffne Dich!

Tor der Goldenen Stadt von SAGALLA, öffne Dich!

IA DAG! IA GAT! IA MARGOLK-BABBONNESCH!

IA MARRUTUKKU! IA TUKU! SUHRIM SUHGURIM!

ZAHRIM ZAHGURIM! ACHCHANNGABANNACHA- CHA GANNA-BABILLUKUKU!

## DIE BESCHWÖRUNG DES NINIB - TORES

Geist der Wanderer in den Wüsteneien, erinnere Dich!

Geist des Zeitplaneten, erinnere Dich!

Geist des Planeten des Jägers, erinnere Dich!

NINIB, Herr der Dunklen Wege, erinnere Dich!

NINIB, Herr der Geheimen Durchgänge, erinnere Dich!

NINIB, Kenner der Geheimnisse aller Dinge, erinnere Dich!

NINIB, Kenner der Wege der Alten, erinnere Dich!

NINIB, Gehörnter der Stille, erinnere Dich!

NINIB, Wächter der Wege der IGIGI, erinnere Dich!

NINIB, Kenner der Bahnen der Toten, erinnere Dich!

Im Namen des zwischen Dir und der Rasse der Menschen geschworenen Paktes

Rufe ich Dich! Horche und erinnere Dich!

Vom Mächtigen Tor des Herren der Götter, MARDUKs, der Sphäre des Großen

Planetens, Rufe ich Dich!

Horche und erinnere Dich! NINIB!

Dunkler Wanderer in den Vergessenen Landen, horche und erinnere Dich!

NINIB! Torhüter der Astral-Götter, öffne mir Dein Tor! NINIB!

Meister der Verfolgungsjagd und der Langen Reise, öffne mir Dein Tor!

Tor des Doppeltgehörnten Älteren Gottes, öffne Dich!

Tor der Letzten Stadt der Himmel, öffne Dich!

Tor des Geheimnisses aller Zeit, öffne Dich!

Tor des Meisters der Magischen Kraft, öffne Dich!

Tor des Herren aller Zauberei, öffne Dich!

Tor des Überwinders aller Bösen Zaubersprüche, horche und öffne Dich!

Mit dem Namen, der mir in der Sphäre MARDUKs, des Meisters der Magie, gegeben wurde, Rufe ich Dich, daß Du Dich öffnest!

IA DUK! IA ANDARRA! IA ZI BATTU BA ALLU!

BALLAGU BEL DIRRIGU BAAGGA KA KANPA!

BEL ZI ECHA ECHA!

AZZAGBAT! BAZZAGBARRONIOSCH!

ZELIG!

## DIE BESCHWÖRUNG DES FEUER-GOTTES

Geist des Feuers, erinnere Dich!

GIBIL, Geist des Feuers, erinnere Dich!

GIRRA, Geist der Flammen, erinnere Dich!

O Feuergott, Mächtiger Sohn von ANU, Fürchterlichster unter Deinen Brüdern,  
Erhebe Dich!

O Gott der Feuerung, Gott der Zerstörung, erinnere Dich!

Erhebe Dich, o Feuergott, GIBIL, in Deiner Majestät und verschlinge meine Feinde!

Erhebe Dich, o Feuergott, GIRRA, in Deiner Kraft und verbrenne die Zauberer, die  
mich verfolgen!

GIBIL GASCHRU UMUNA YANDURU

TUSCHTE YESCH SCHIR ILLANI U MA YALKI!

GISCHBAR IA ZI IA

IA ZI DINGIR GIRRA KANPA!

Erhebe Dich, Sohn der Flammenden Scheibe des ANU!

Erhebe Dich, Abkömmling der Goldenen Waffe des MARDUK!

Ich bin es nicht, sondern ENKI, der Meister der Magie, ist es, der Dich herbeiruft!

Ich bin es nicht, sondern MARDUK, der Töter der Schlange, ist es, der Dich jetzt ruft!

Verbrenne das Böse und die, die es tun!

Verbrenne den Zauberer und die Hexe!

Versenge sie! Verbrenne sie! Zerstöre sie!

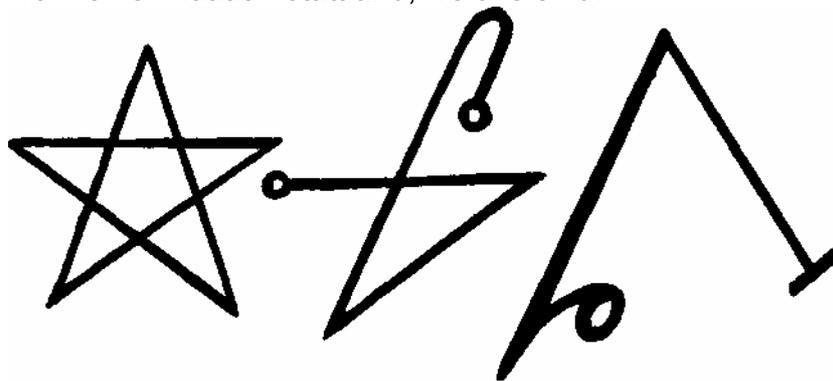
Verschlinge ihre Kräfte! Trage sie hinweg!

Erhebe Dich, GISCHBAR BA GIBIL BA GIRRA ZI AGA KANPA!

Geist des Feuergottes, Du bist beschworen! KAKKAMMANUNU!

## DIE BESCHWÖRUNG DES WÄCHTERS

Dies ist das Buch von der Beschwörung des Wächters, von den Formeln, wie ich sie von dem Schreiber ENKIs, Unseres Meisters und des Herren aller Magie, erhielt. Große Vorsicht muß man walten lassen, damit sich dieser ungezähmte Geist nicht gegen den Priester erhebt, und zu diesem Zwecke muß in einer sauberen und neuen Schale ein vorbereitendes Opfer gemacht werden. Auf der Schale befinden sich eingeschrieben die angemessenen Siegel, das sind die drei eingemeißelten Zeichen des Felsens, wo meine Initiation stattfand, welche sind:



Sie müssen mit einem feinen Griffel oder mit einer Nadel eingraviert oder mit dunkler Tinte auf sie geschrieben werden. Das Opfer muß aus frischem Brot, Pinienharz und Olieribos-Gras bestehen. Diese sollen in der neuen Schale verbrannt werden, und das Schwert des Wächters mit seinem darauf eingravierten Siegel ist bei der Hand, denn er wird es zur Zeit der Beschwörung des Wächters bewohnen und sich entfernen, wenn er dazu die Erlaubnis erhalten hat.

Der Wächter stammt aus einer von der der Menschen verschiedenen Rasse und auch einer von der der Götter verschiedenen, und es wird erzählt, daß er mit KINGU und seinen Horden zusammen war in der Zeit des Krieges zwischen den Welten, aber unbefriedigt blieb und den Armeen des Herren MARDUK anhing.

Deshalb ist es weise, ihn im Namen der Drei Großen Wächter zu beschwören, die vor der Konfrontation existierten, und von der der Wächter und seine Rasse letztlich abstammen; und diese drei sind ANU, ENLIL und Meister ENKI der Magischen Wasser. Und aus diesem Grunde werden sie bisweilen die Drei Wächter genannt, MASS SSARA-TI, und der Wächter MASS SSARATU oder KIA MASS SSARATU. Und manchmal erscheint der Wächter als ein großer, wütender Hund, der um das Tor oder den Kreis herumstreicht, und die Idimmu, die immer um die Wälle herum lauern und auf Opfer warten, vertreibt. Und manchmal erscheint der Wächter als ein großer und edler Geist, der ein Flammenschwert erhoben hält, und sogar den Älteren Göttern wird davon Furcht eingeflößt.

Und manchmal erscheint der Wächter als ein glattrasierter Mann in langer Robe, mit Augen, die niemals ihren starren Blick verlieren. Und der Herr der Wächter - so wird gesagt - wohnt in den Wüsten der IGIGI, und er bewacht nur die Idimmu und hebt nie das Schwert gegen sie oder bekämpft sie, außer wenn das Abkommen von keinem Geringeren als den Älteren Göttern in ihrem Rat angerufen wird, wie unter den Sieben Ruhmreichen APHKHALLU.

Und manchmal erscheint der Wächter als der Feind, bereit den Priester zu verschlingen, der sich in seinen Beschwörungen geirrt oder das Opfer ausgelassen oder im Gegensatz zum Abkommen gehandelt hat; und für diese Handlungen können die Älteren Götter jener schweigenden Rasse nicht verbieten, ihren Tribut zu fordern. Und es wird gesagt, daß einige von jener Rasse auf die Alten wartend daliegen, daß diese noch einmal den Kosmos beherrschen, so daß sie selbst die

rechte Hand zur Ehre erhalten, und daß solche zügellos sind, dies wird erzählt.

#### DIE VORBEREITENDE BESCHWÖRUNG

Wenn die Zeit herangekommen ist, den Wächter das erste Mal herbeizurufen, muß der Ort deines Rufens sauber sein und ein zweifacher Kreis aus Weizenmehl um dich gezogen sein. Es sollte kein Altar dort stehen, nur die neue Schale mit den drei auf sie gezeichneten Siegeln. Und die Beschwörung des Feuers sollte gemacht und die Opferungen in die brennende Schale daraufgeschüttet werden. Und die Schale wird nun AGA MASS SSARATU genannt und soll für keinen anderen Zweck, als den Wächter anzurufen, benutzt werden.

Und die Schale muß zwischen den Kreisen in der Richtung von Nord-Ost niedergestellt werden.

Dein Ornat sollte schwarz sein, und deine Kappe auch schwarz.

Und das Schwert muß zur Hand sein, aber noch nicht im Boden.

Und es muß die finsterste Stunde der Nacht sein.

Und es darf kein Licht geben außer dem des AGA MASS SSARATU.

Und die Beschwörung der Drei muß vollzogen werden, diese:

ISS MASS SSARATI SCHA MUSCHI LIPSCHURU RUCHISCHA LIMNUTI!  
IZIZANTIMMA ILANI RABUTI SCHIMA YA DABABI! DINI DINA ALAKTI LIMDA!  
ALSI KU NUSCHI ILANI MUSCHITI!

IA MASS SSARATI ISS MASS SSARATI BA IDS MASS SSARATU!

Und diese besondere Beschwörung kann zu jeder Zeit vollzogen werden, wenn der Priester fühlt, daß er in Gefahr ist, sei es seines Lebens oder seines Geistes; und die Drei Wächter und der Eine Wächter werden ihm zu Hilfe eilen.

Wenn dies gesagt wird, muß das Schwert bei den Worten IDS MASS SSARATU hinter dem AGA MASS SSARATU mit Gewalt in den Boden gestoßen werden. Und der Wächter wird wegen der Anweisungen, die ihm der Priester geben soll, erscheinen.

#### DIE GEWÖHNLICHE BESCHWÖRUNG DES WÄCHTERS

Diese Beschwörung soll gemacht werden im Verlaufe einer jeglichen Zeremonie, wenn es nötig ist, den Wächter herbeizurufen, damit er über die äußeren Bezirke und Grenzen des Kreises oder des Tores vorsteht. Das Schwert soll wie eben in den Boden gestoßen werden und zwar in den nordöstlichen Teil, jedoch ist das AGA MASS SSARATU nicht notwendig,

Außer wenn du deinem Wächter im Zeitraum eines Mondes nicht geopfert hast, in welchem Falle es notwendig wird, ihm aufs neue zu opfern, gleich ob in dieser Zeremonie oder in einer anderen vorher.

Erhebe INANNAs Kupferdolch des Rufens und deklamiere die Anrufung mit klarer Stimme, sei sie laut oder leise:

IA MASS SSARATU!

Ich beschwöre Dich mit dem Feuer von GIRRA,

Den Schleiern der Versunkenen Warloorni,

Und mit den Lichtern von SCHAMMASCH.

Ich rufe Dich vor mich, hierher, in sichtbarem Schatten,

In wahrnehmbarer Form, diesen Heiligen Kreis, dieses Heilige Tor von (N.N.) zu bewachen und zu schützen.

Möge Er mit den Unaussprechlichen Namen, der nicht zu kennenden Zahl,  
Den kein Mann je gesehen hat,

Den kein Maßstab je maß,  
Den kein Zauberer je rief,  
Dich nun hierher rufen!  
Erhebe Dich, mit ANU rufe ich Dich herbei!  
Erhebe Dich, mit ENLIL rufe ich Dich herbei!  
Erhebe Dich, mit ENKI rufe ich Dich herbei!  
Höre auf, der Schläfer von EGURRA zu sein.  
Höre auf, unerwacht unter den Bergen von KUR zu liegen.  
Erhebe Dich von den Schlünden des alten Holocausts!  
Erhebe Dich vom alten Abyssos von NARR MARRATU!  
Komm herbei durch ANU!  
Komm herbei durch ENLIL!  
Komm herbei durch ENKI!  
Im Namen des Paktes komm und erhebe Dich vor mir!  
IA MASS SSARATU! IA MASS SSARATU! IA MASS SSARATU ZI KIA KANPA!  
BARRGOLOMOLONETH KIA! SHTAH!  
An dieser Stelle wird der Wächter sicherlich kommen und außerhalb des Tores oder  
des Kreises stehen bis zu jener Zeit, da ihm durch das Schlagen der linken Hand des  
Priesters gegen den Griff des Schwertes, während er die Formel  
BARRA MASS SSARATU! BARRA!  
ausspricht, die Erlaubnis sich zu entfernen gegeben wird.  
Du mögest deine heiligen Bezirke nicht verlassen, ehe dem Wächter nicht die  
Erlaubnis erteilt worden ist, andernfalls wird er dich verschlingen. So sind die  
Gesetze.  
Und er kümmert sich nicht darum, wen er bewacht, nur daß er dem Priester  
gehört.

## DIE MAQLU - SCHRIFT

### DAS BUCH MAQLU VOM VERBRENNEN DER BÖSEN GEISTER

Hier sind die Bannungen, die Brennungen und die Bindungen, die von ENKI, dem Meister, zu uns weitergereicht wurden. Sie sind vom Priester über das AGA MASS SSARATU zu vollziehen und mit den — wie hierinnen beschrieben - angemessenen Bildnissen. Die Beschwörungen müssen rezitiert werden, nachdem der Wächter herbeigerufen worden ist; und er wird die Taten ausführen, die ihm von den Beschwörungen übertragen werden. Wenn er zurückkehrt, soll er wie oben beschrieben entlassen werden. Wisse, daß, wenn Bildnisse benutzt wurden, sie vollständig verbrannt werden müssen, und ihre Asche wird im sicheren Boden, wo niemand sie finden kann, vergraben; andernfalls bedeutete das Berühren davon den Tod.

Wisse, daß die Bösen Geister hauptsächlich Sieben sind, denn Sieben sind die MASKIM, die das Herz des Mannes wegreißen und seine Götter verhöhnen. Und ihre Magie ist sehr stark, und sie sind die Herren über die Schatten und über die Tiefen der See und herrschten einst — so wird erzählt — über MAGAN, von wo sie stammen. Die Bannungen und die Exorzismen sollen mit klarer Stimme ohne Zittern und Schütteln ausgesprochen werden. Die Arme sollten dabei in der Stellung eines Priesters von SCHAMMASCH über den Kopf gehalten werden, und die Augen müssen den Geist des Gottes SCHAMMASCH wahrnehmen, sogar obgleich es die Zeit des Schlafens von SCHAMMASCH hinter den Bergen des Skorpions sein könnte.

Kein Wort darf abgeändert werden. Sie dürfen niemandem außer dem richtig Eingewiesenen gezeigt werden. Sie jemand anderem zu zeigen heißt, den Fluch von NINNGHI - ZHIDDA auf dich, deine Nachfahren und deine Generationen herabzurufen.

Das Buch Maqlu der Brennungen:

### DER EXORZISMUS DER KRONE ANUS

In Zeiten der Gefahr soll der Priester die fleckenlos weiße Krone ANUs mit dem Achtstrahligen Siegel aufsetzen und in der vorgeschriebenen Weise mit den Tafeln des Rufens auf seiner Brust und dem Kupferdolch INANNAs in seiner rechten Hand erhoben stehen.

Denn es wird gesagt, wenn ein Mann ein Feuer macht, tut er es nicht in einer Grube, damit er nicht davon verletzt werde? Solches ist wahr von den UDUGGU, die wir rufen, denn sie sind wie Feuer, und jede Vorsicht muß gewahrt werden, damit sie nicht den Magier und seine Generation verschlingen.

Dies ist der Exorzismus von ANU:

Ich habe die Sternenkrone des Himmels, die mächtige Scheibe ANUs auf mein Haupt gesetzt,

Auf daß ein freundlicher Geist und ein freundlicher Wächter

Wie der Gott, der mich geschaffen hat,

Immer auf meinem Haupt stehe,

Mich zu erheben, um die Älteren Götter zu beehren.

UDUGGHUL

ALLACHUL

GIDDIMCHUL

MALLACHUL

MASQIMCHUL

DINGIRCHUL  
Kein böser Geist  
Kein böser Dämon  
Kein böser Gott  
Kein böser Teufel  
Kein Hexen-Dämon  
Kein Schmutz- essender Dämon  
Kein räuberischer Dämon  
Kein Schatten der Nacht  
Keine Schale der Nacht  
Keine Gebieterin des Dämons  
Kein Abkömmling des Dämons  
Kein böser Zauberspruch  
Keine Behexung  
Keine Zauberei  
KEIN BÖSES AUF DER WELT ODER UNTER IHR  
ÜBER DER WELT ODER IN DER WELT  
MÖGE SICH HIER MEINER BEMÄCHTIGEN!  
BARRA ANTE MALDA!  
BARRA ANGE GE YENE!  
ZI DINGIR ANNA KANPA!  
ZI DINGIR KIA KANPA!  
GAGGAMANNU!

EINE BESCHWÖRUNG GEGEN DIE SIEBEN, DIE IM HINTERHALT LIEGEN  
Es sind Sieben,  
Es sind Sieben;  
In den Tiefen des Ozeans sind es Sieben,  
In den Schimmernden Himmeln sind es Sieben.  
Sie kommen aus den Tiefen des Ozeans,  
Sie kommen aus den verborgenen Schlupfwinkeln,  
Sie sind weder männlich noch weiblich,  
Sie, die sich ausstrecken wie Ketten.  
Sie haben keinen Gemahl,  
Sie zeugen keine Kinder,  
Die Barmherzigkeit ist ihnen fremd,  
Sie beachten keine Gebete,  
Sie spotten über Wünsche,  
Sie sind Gezücht, das von den Bergen des MASSCHU  
kommt,  
Feinde Unseres Meisters ENKI;  
Sie sind die Vergeltung der Alten,  
Die Schwierigkeiten errichten,  
Durch Verruchtheit Kraft erlangen:  
Die Feinde! Die Feinde! Die Sieben Feinde!  
Es sind Sieben!  
Es sind Sieben!  
Es sind Sieben mal Sieben! Geist des Himmels, erinnere Dich! Geist der Erde,  
erinnere Dich!

DER EXORZISMUS BARRA EDINNAZU GEGEN GEISTER, DIE DEN KREIS  
ANGREIFEN

ZI ANNA KANPA!  
ZI KI A KANPA!  
GALLU BARRA!  
NAMTAR BARRA!  
ASCHAK BARRA!  
GIGIM BARRA!  
ALAL BARRA!  
TELAL BARRA!  
MASQIM BARRA!  
UTUQ BARRA!  
IDPA BARRA!  
LALARTU BARRA!  
LALLASSU BARRA!  
AKHKHARU BARRA!  
URUKKU BARRA!  
KIELGALAL BARRA!  
LILITU BARRA!  
UTUQ XUL EDIN NA ZU!  
ALLA XUL EDIN NA ZU!  
GIGIM XUL EDIN NA ZU!  
MULLA XUL EDIN NA ZU!  
DINGIR XUL EDIN NA ZU!  
MASQIM XUL EDIN NA ZU!  
BARRA!  
EDINNAZU!  
ZI ANNA KANPA! ZI KIA KANPA!

DER EXORZISMUS ZI DINGIR  
(Zu verwenden gegen jede Art Maleficium)  
ZI DINGIR NNGI E NE KANPA  
ZI DINGIR NINGI E NE KANPA  
ZI DINGIR ENNUL E NE KANPA  
ZI DINGIR NINNUL E NE KANPA  
ZI DINGIR ENN KURKUR E NE KANPA  
ZI DINGIR NINN KURKUR E NE KANPA  
ZI DINGIR N DA SCHURRIM MA KANPA  
ZI DINGIR NINN DA SCHURRIM MA KANPA  
ZI DINGIR ENDUL AAZAG GA KANPA  
ZI DINGIR NINN DUL AAZAG GA KANPA  
ZI DINGIR EN UHDDIL EA KANPA  
ZI DINGIR NINN UHDDIL EA KANPA  
ZI DINGIR ENME SCHIR RAA KANPA  
ZI DINGIR NINNME SCHIR RAA KANPA  
ZI DINGIR ENAA MAA A DINGIR ENEIL LAAGE KANPA  
ZI DINGIR NINNA MAA A DINGIR NINNEIE LAAG KANPA  
ZI DINGIR SSISGI GISCH MA SAGBA DAA NI IDDA ENNU BALLEMA KANPA  
ZI DINGIR BHABBHAR L'GAE DEKUD DINGIR RI ENNEGE KANPA

ZI DINGIR NINNI DUGGAANI DINGIR A NNUNNA IA AN SAGGNNUUNGA GATHA  
GAN ENE KANPA!

DER EXORZISMUS GEGEN AZAG-THOTH UND SEINE ABGESANDTEN  
(Es muß ein Bildnis eines Thronsitzes angefertigt, und während man den folgenden  
Exorzismus singt, in die Flammen des AGA MASS SSARATU getan werden.)

Siede! Siede! Brenne! Brenne!

UTUK CHUE TA ARDATA!

Wer bist du, wessen Sohn?

Wer bist du, wessen Tochter?

Welcher Zauber, welche Zaubersprüche haben dich hergebracht?

Möge ENKI, der Meister der Magie, mich befreien!

Möge ASCHARIEUDU, ENKIs Sohn, mich befreien!

Mögen sie deine schändlichen Zaubereien kraftlos machen!

Ich kette dich!

Ich binde dich!

Ich liefere dich an GIRRA aus,

Den Herren der Flammen,

Der versengt, verbrennt, fesselt,

Vor dem sogar der mächtige KUTULU Furcht hat!

Möge GIRRA, der Immer-brennende, meinen Armen Stärke geben!

Möge GIBIE, der Herr des Feuers, meiner Magie Macht geben!

Ungerechtigkeit, Mord, Erstarren der Eenden,

Zerreißen der Gedärme, Verschlingen des Fleisches und Wahnsinn,

Auf alle Weisen hast du mich verfolgt!

Wahnsinniger Gott des CHAOS!

Möge GIRRA mich befreien!

AZAG-THOTH TA ARDATA! IA MARDUK! IA MARDUK! IA ASALLUCHI!

Du hast mich als Leichnam erwählt.

Du hast mich dem Schädel übergeben.

Du hast Phantome ausgesandt, um mich heimzusuchen.

Du hast Vampyre ausgesandt, um mich heimzusuchen.

Du hast mich den herumirrenden Geistern der Wüsten übergeben.

Du hast mich den Phantomen der verfallenen Ruinen übergeben.

Du hast mich den Wüsten und Wüsteneien, den verbotenen Landen übergeben.

Öffne nie mehr deinen Mund zu Zaubereien gegen mich!

Ich habe dein Bildnis

Den Flammen von GIBIL übergeben!

Brenne, Wahnsinniger Teufel!

Brenne, Wahnsinniger Gott!

Möge der Brennende GIRRA deine Knoten lösen!

Mögen die Flammen von GIBIL deinen Strick entknoten!

Mögen die Gesetze des Verbrennens deine Kehle ergreifen!

Mögen die Gesetze des Verbrennens mich rächen!

Nicht ich bin es, sondern MARDUK, ENKIs Sohn, der Meister der Magie ist es, der  
dir befiehlt!

KAKKAMMU! KANPA!

## EINE BESCHWÖRUNG GEGEN DIE ALTEN

(Jedes Jahr, wenn in den Himmeln der Bär an seinem Schwanz hängt, zu rezitieren.)

Sie sind die Zerstörerischen Stürme und die Bösen Winde,  
Ein böser Windstoß, Vorbote des verderblichen Sturmes,  
Ein böser Windstoß, Vorläufer des verderblichen Sturmes;  
Mächtig Kinder sind es, Alte,  
Vorboten der Pest,  
Träger des Thrones von NINNKIGAL.

Sie sind die Flut, die durch die Lande rast.

Sieben Götter der Weiten Himmel.

Sieben Götter der Weiten Erde.

Es sind Sieben Alte,

Sieben Götter der Macht,

Sieben Böse Götter,

Sieben Böse Dämonen,

Sieben Dämonen der Unterdrückung,

Sieben im Himmel,

Sieben auf Erden.

UTUG XUL

ALA XUL

GIDIM XUL

MULLA XUL

DINGIR XUL

MASQIM XUL

ZI ANNA KANPA!

ZI KIA KANPA

ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKUR RA GE KANPA!

ZI DINGIR NINLIL LA NIN KURKUR RA GE KANPA!

ZI DINGIR NINIB IBILA ESCHARRA GE KANPA!

ZI DINGIR NINNI NIN KURKUR RA GE KANPA!

ZI DINGIR A NUNNA DINGIR GALGALLA E NE KANPA!

ZI DINGIR ANNA KANPA!

ZI DINGIR KIA KANPA!

BABABARARARA ANTE MALDADA!

BABABARARARA ANTE GEGE ENENE!

## BESCHWÖRUNG ZUM SCHUTZ GEGEN DIE HELFER DER ALTEN

SCHAMMASCH SCHA KASCHSCHAPIYA KASSCHAP-  
TIYA EPISCHYA MUSCHTEPISCH TIYA! KIMA TINUR  
KHUTURSCHUNU L'RIM! LICHULU LIZUBU U LITTAATTUKU! E  
PISCHTASCHUNU KIMA MEH NAADU INA TIKHI LIKHTU!

SCHUNU LIMUTUMA ANAKU LU'UBLUYI! SCHUNU LINISCHUMA  
ANAKU LU'UDNIN! SCHUNU L'IKTISCHUMA ANAKU  
LUUPPATAR!

TIRRAMA SCHALUTI SCHA KASCHSCHAPTI  
SCHA RUCHI YE IPUSCHU  
SCHUPI YI ARKHISCH UPPU YUSCH!  
ZI DINGIR GAL KESCHSCHEBA KANPA!

(Dies soll Sieben Mal im Kreis aus Weizenmehl vor dem AGA MASS SSARATU rezitiert werden, wenn du merkst, daß die Verehrer von TIAMAT ihre Kräfte gegen dich oder deine Nachbarschaft erheben. Oder sie kann auch gesagt werden, wenn der Große Bär am Schwänze in den Himmeln hängt, denn dies ist die Zeit, wenn die verderblichen Verehrer sich zu ihren Riten versammeln, wodurch sie ihren Kalender festsetzen. Das Erbarmen ANUs sei mit dir!)

#### DER EXORZISMUS GEGEN DEN GEIST DES BESESSENSEINS

(Dies soll gesagt werden, wenn der Körper des Besessenen fern ist, oder wenn Geheimhaltung bewahrt werden soll. Es soll innerhalb deines Kreises vor dem Wächter ausgeführt werden.)

Der schlechte Gott,  
Der schlechte Dämon,  
Der Dämon der Wüste,  
Der Dämon des Berges,  
Der Dämon der See,  
Der Dämon des Sumpfes,  
Der schlechte Genius,  
Die ungeheuerlichen Larvae,  
Die schlechten Winde,  
Der Dämon, der den Körper ergreift,  
Der Dämon, der den Körper zerreißt;  
GEIST DES HIMMELS, ERINNERE DICH!  
GEIST DER ERDE, ERINNERE DICH!  
Der Dämon, der den Mann ergreift,  
Der Dämon, der die Frau ergreift,  
Der GIGIM, der Böses tut,  
Die Brut des schlechten Dämons;  
GEIST DES HIMMELS, ERINNERE DICH!  
GEIST DER ERDE, ERINNERE DICH!  
Er, der Bildnisse formt.  
Er, der Zaubersprüche sagt,  
Der Böse Engel,  
Das Böse Auge,  
Der Böse Mund,  
Die Böse Zunge,  
Die Böse Lippe,  
Die Vollkommenste Zauberei;  
GEIST DES HIMMELS, ERINNERE DICH!  
GEIST DER ERDE, ERINNERE DICH!  
NINKIGAL, Gemahlin von NINNAZU, Möge sie ihn dazu bringen, sein Gesicht dem Orte zuzuwenden, wo sie ist!  
Mögen die schlechten Dämonen verschwinden! Mögen sie einen anderen ergreifen!  
Mögen sie sich von eines anderen Knochen ernähren!  
GEIST DES HIMMELS, ERINNERE DICH!  
GEIST DER ERDE, ERINNERE DICH!

## DER EXORZISMUS ANNAKIA

(Eine Beschwörung von Himmel und Erde und Allem Dazwischen gegen den Geist des Besessen-Seins. Sie soll sieben Male über den Körper der besessenen Person rezitiert werden, bis der Geist in der Form von Flüssigkeit und Feuer — wie von grünem Öle — aus deren Nase und Mund gestoßen wird. Dann soll die Person wieder hergestellt sein und IN ANNA in ihrem Tempel opfern; und dies darf nicht ausgelassen werden, damit nicht der Geist dorthin zurückkehrt, wo er von IN ANNA vertrieben wurde.)

ZI DINGIR ANNA KANPA!

ZI DINGIR KI A KANPA!

ZI DINGIR URUKI KANPA!

ZI DINGIR NEBO KANPA!

ZI DINGIR ISCHTAR KANPA!

ZI DINGIR SCHAMMASCH UDDU KANPA!

ZI DINGIR NERGAL KANPA!

ZI DINGIR MARDUK KANPA!

ZI DINGIR NINIB ADAR KANPA!

ZI DINGIR IGIGI KANPA!

ZI DINGIR ANNUNNAKIA KANPA!

ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKURRAGE KANPA!

ZI DINGIR NENLIL LA NINKURKURRAGE KANPA!

ZI DINGIR NINIB IBBILA ESCHARRAGE KANPA!

ZI DINGIR NINNININ KURKURRAGE GIGSCHI INN BHABBHARAGE KANPA!

ZI DINGIR ANNUNNA DINGIR GALGALLAENEGE

KANPA! KAKAMMU!

## DAS BINDEN DER BÖSEN ZAUBERER

(Wenn du von den Zaubersprüchen der Verehrer der Alten heimgesucht wirst, mache Bilder von ihnen, ein männliches und ein weibliches, und verbrenne sie in den Flammen des AGA MASS SSARATU, während du die folgende Beschwörung aussprichst.)

Ich rufe euch an, Götter der Nacht,

Zusammen mit euch rufe ich die Nacht, die Bedeckte Frau an.

Ich rufe am Abend, zur Mitternacht und des morgens,

Weil sie mich behext haben,

Der Zauberer und die Hexe haben mich gebunden.

Mein Gott und meine Göttin weinen über mich.

Wegen Krankheit werde ich von Schmerzen geplagt.

Ich stehe aufrecht, ich kann nicht liegen

Weder während der Nacht noch während des Tages.

Sie haben mir den Mund mit Stricken gestopft!

Sie haben mir den Mund mit Upuntu-Kraut geschlossen!

Sie haben das Wasser meiner Getränke knapp gemacht.

Meine Freude ist Leid, mein Vergnügen ist Gram.

Erhebt euch. Große Götter! Hört mein Wehklagen!

Schafft Gerechtigkeit! Nehmt meine Wege zur Kenntnis!

Ich habe ein Bild des Zauberers und der Hexe,

Von meinem Behexer und meiner Behexerin.

Mögen die Drei Wächter der Nacht ihre bösen Zaubereien auflösen!

Mögen ihre Münder Wachs, ihre Zungen Honig sein.

Die Worte meines Unterganges, die sie gesprochen haben,  
Mögen sie wie Wachs schmelzen!  
Der Zauberspruch, den sie taten, möge er wie Honig wegfließen!  
Ihr Knoten ist gelöst!  
Ihr Werk zerstört!  
All ihr Reden füllt die Wüsten und die Wüsteneien,  
Wie es das Urteil, das die Götter der Nacht ausgesprochen haben, besagt.  
Es ist beendet.

#### DIE BESCHWÖRUNG ‚DAS BINDEN DER BÖSEN ZAUBERER‘ IN DER URSPRACHE

Alsi ku nuschi ilani muschiti  
Itti kunu alsi muschitum kallatum kuttumtum  
Alsi bararitum qablitum u namaritum  
Aschschu kaschschaptu u kaschschipanni  
Eli nitum ubbiraanni  
Ili-ia u Ischtari-ia uschis-su-u-eli-ia  
Eli ameri-ia amru-usanaku  
Imdikula salalu muscha u urra  
Qu-u imtana-allu-u pi-ia  
Upu unti pi-ia iprusu  
Me maschititi-ia umattu-u  
Eli li nubu-u xiduti si-ipdi  
Izanimma ilani rabuti schima-a dababi  
Dini dina alakti limda  
Epu-usch salam kaschschapi-ia u kaschschapti-ia  
Scha epischia u muschtepischti-ia  
Is mass-ssarati scha muschi lipschuru ruxischa limnuti  
Pischa lu-u ZALLU Lischanuscha Lu-u Tabtu  
Scha iqbu-u amat lumutti-ia kima ZALLU litta-tuk  
Scha ipuschu kischpi kima Tabti lischxarmit  
qi-ischruscha pu-uttu-ru ipschetuscha xulluqu  
Kai amatuscha malla-a sseri  
Ina qibit iqbu-u ilani muschitum.

#### EIN WEITERES BINDEN DER HEXER

(Nimm einen Strick mit zehn Knoten. Bei jeder Zeile der Beschwörung, die du rezitierst, löse einen der Knoten. Ist dies beendet, werfe den Strick in die Flammen und danke den Göttern.)

Meine Bilder habt ihr den Toten übergeben, kehrt um! Meine Bilder habt ihr bei den Toten gesehen, kehrt um! Meine Bilder habt ihr zur Seite der Toten geworfen, kehrt um! Meine Bilder habt ihr auf den Boden der Toten geworfen, kehrt um! Meine Bilder habt ihr im Sarg der Toten begraben, kehrt um!

Meine Bilder habt ihr der Zerstörung überlassen, kehrt um! Meine Bilder habt ihr mit Mauern eingeschlossen, kehrt um! Meine Bilder habt ihr auf der Türschwelle niedergestreckt,

kehrt um! Meine Bilder habt ihr ins Tor der Mauer eingeschlossen, kehrt um! Meine

Bilder habt ihr dem Feuergott übergeben, kehrt um!

DIE BESCHWÖRUNG ‚EIN WEITERES BINDEN DER HEXER‘ IN DER  
URSPRACHE

SSALMANI-IA ANA PAGRI TAPQIDA DUPPIRA  
SSALMANI-IA ANA PAGRI TAXIRA DUPPIRA  
SSALMANI-IA ITI PAGRI TUSCHNI-ILLA DUPPIRA  
SSALMANI INI ISCHDI PAGRI TUSCHNI-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 TUSCHNI-ILLA DUPPIRA  
SSALMANI-IA INA BI'SCHA DURU TAPXA-A DUPPIRA  
SSALMANI-IA ANA GISCHBAR TAPQIDA DUPPIRA

EIN AUSGEZEICHNETER SPRUCH GEGEN DIE HORDEN DER DÄMONEN, DIE  
DES NACHTS ANGREIFEN

(Er kann gesungen werden, während man um den Kreis läuft und die Umgebung mit  
süßem Wasser besprengt, wozu man einen Kiefernzapfen oder einen goldenen  
Pinzel benutzt. Das Bild eines Fisches kann zur Hand sein, und jedes Wort der  
Beschwörung wird klar ausgesprochen, gleich ob man flüstert oder laut schreit.)

ISA YA! ISA YA! RI EGA! RI EGA!  
BI ESCHA BI ESCHA! XIYILQA! XIYILQA!  
DUPPIRA ATLAKA ISA YA URI EGA  
LIMUTTIKUNU KIMA QUTRI LITILLI SCHAMI YE  
INA ZUMRI Y ISA YA  
INA ZUMRI YA RI EGA  
INA ZUMRI YA BI ESCHA  
INA ZUMRI YA XIYILQA  
INA ZUMRI YA DUPPIRA  
INA ZUMRI YA ATLAKA  
INA ZUMRI YA LA TATARA  
INA ZUMRI YA LA TETIXXI YE  
INA ZUMRI YA LA TAQARRUBA  
INA ZUMRI YA LA TASANIQA  
NI YISCH SCHAMMASCH KABTU LU TAMATUNU  
NI YISCH ENKI BEL GIMRI LU TAMATUNU  
NI YISCH MARDUK MASCHMASCH ILANI LU TAMATUNU  
NI YISCH GISCHBAR QAMIKUNU LU TAMATUNU  
INA ZUMRI YA LU YU TAPPARRASAMA!

## DIE ÜBERSETZUNG DES AUSGEZEICHNETEN SPRUCHES GEGEN DIE DÄMONEN, DIE DES NACHTS ANGREIFEN'

Brecht auf! Brecht auf! Geht weg! Geht weg! Schämt euch! Schämt euch! Flieht! Flieht! Kehrt um, geht, brecht auf und geht weg!

Eure Schlechtigkeit steige gleich dem Rauche empor zum Himmel!

Brecht auf und verlaßt meinen Körper! Aus meinem Körper fort mit Scham! Aus meinem Körper flieht! Aus meinem Körper kehrt um! Aus meinem Körper geht fort! In meinen Körper kehrt nicht zurück! Meinem Körper kommt nicht nahe! Meinen Körper bedrängt nicht!

Beschworen seid ihr bei SCHAMMASCH, dem Mächtigen! Beschworen seid ihr bei ENKI, den Herren Aller! Beschworen seid ihr bei MARDUK, dem Großen Magier der Götter!

Beschworen seid ihr beim Feuergotte, eurem Zerstörer! Von meinem Körper möget ihr ferngehalten werden.

## DIE BESCHWÖRUNG DER MASSCHU-BERGE

(Ein Zauberspruch, der dem Feind Bestürzung bringen soll und seine Gedanken verwirren. Er ist auch ein Binden, so daß der böse Hexer seinen Zauber nicht die gewünschten Ziele vollbringen sehen kann, sondern daß sie hinwegschmelzen wie Wachs und Honig. Diese Berge werden SCHADU genannt, und sie sind das Versteck der Schlangen von KUR. Ein Zauberspruch, letztendliche Zerstörung zu bewirken.)

SCHADU YU LIKTUM KUNUSCHI

SCHADU YU LIKLA KUNUSCHI

SCHADU YU LINI YIX KUNUSCHI

SCHADU YU LI YIXSI KUNUSCHI

SCHADU YU LITE KUNUSCHI

SCHADU YU LINI KUNUSCHI

SCHADU YU LINIR KUNUSCHI

SCHADU YU LIKATTIN KUNUSCHI

SCHADU YU DANNU ELIKUNU LIMQUT

INA ZUMRI YA LU YU TAPPARRASAMA!

## DIE ÜBERSETZUNG DER ‚BESCHWÖRUNG DER MASSCHU-BERGE‘

Der Berg möge euch überwältigen!

Der Berg möge euch zurückhalten!

Der Berg möge euch bezwingen!

Der Berg möge euch schrecken!

Der Berg möge euch erschüttern!

Der Berg möge euch hemmen!

Der Berg möge euch unterjochen!

Der Berg möge euch bedecken!

Der gewaltige Berg möge über euch fallen!

Von meinem Körper möget ihr fern gehalten werden!

## DAS BUCH DES ANRUFENS

Dies ist das Buch von den Zeremonien des Rufens, das weitergereicht worden ist seit der Zeit, da die Älteren Götter, die Bezwinger der Alten, auf der Erde wandelten. Dies ist das Buch von NINNGHIZHIDDA, der Gehörnten Schlange, der Herrin des Magischen Stabes.

Dies ist das Buch von NINACHAKUDDU, der Königin, der Gebieterin der Beschwörungen.

Dies ist das Buch von ASALLUCHI, dem König, dem Herren der Magie.

Dies ist das Buch von AZAG, dem Bezauberer.

Dies ist das Buch von EGURRU, den Dunklen Wassern des ABSU, des Bereiches von ERESCHKIGAL, der Königin des Todes.

Dies ist das Buch der Diener des Wissens, FIRIK und PIRIK, des Dämons des Schlangen-umwundenen Stabes und des Dämons des Donnerkeils, der Schützer des Geheimen Glaubens, des Allergeheimsten Wissens, das vor denen, die nicht von uns sind, den Uninitiierten, versteckt werden soll.

Dies ist das Buch von ASARU, dem Auge auf dem Thron.

Dies ist das Buch von USCHUMGALLUM, dem Mächtigen Drachen der Schlacht gegen die Älteren Götter, gezeugt von HUBUR.

Dies ist das Buch von ENDUKUGGA und NINDU-KUGGA, den Männlichen und Weiblichen Monstren des Abyssos, mit Klauen wie Dolche und Flügeln der Dunkelheit.

Weiter ist dies das Buch von NAMMTAR, des Oberhauptes unter den Magiern von ERESCHKIGAL.

Dies ist das Buch der Sieben Dämonen der Entzündeten Sphären, der Sieben Dämonen der Flammen.

Dies ist das Buch des Priesters, der die Werke des Feuers beherrscht.

Wisse zuerst, daß die Kraft der Eroberer die Kraft der Magie ist, und daß die geschlagenen Götter versuchen werden, dich von den Legionen der Mächtigen abziehen, und daß du fühlen wirst, wie sich die feinen Flüssigkeiten deines Körpers hin zum Atem TIAMATs und dem Blute KINGUs, das in deinen Adern rast, bewegen. Sei deshalb immer wachsam, das Tor nicht zu öffnen, oder falls du es tun mußt, schließe es vor Sonnenaufgang, und siegele es zu dieser Zeit, denn es offen zu lassen, heißt, der Agent des CHAOS zu sein.

Wisse als nächstes, daß die Kraft der Magie die Kraft Unseres Meisters ENKI, der Herren der Meere, des Herren der Magie, des Vaters von MARDUK, des Gestalters des Magischen Namens, der Magischen Zahl, des Magischen Wortes, der Magischen Form ist. Deshalb also muß der Priester, der über die Werke des Feuers und den Gott des Feuers, GISCHBAR, der GIBIL genannt wird, herrscht, zuerst mit dem Wasser der See ENKIs sprengen als ein Testament seiner Herrschaft und als ein Zeichen des Abkommens, das zwischen ihm und dir existiert.

Wisse als drittes, daß du durch die Kraft der Älteren Götter und die Unterwerfung der Alten jede Art von Ehre, Würde, Reichtum und Glück erreichen kannst, doch daß diesen als den Bringern des Todes auszuweichen ist, denn die strahlendsten Edelsteine liegen tief vergraben in der Erde, und das Grab des Menschen ist die Pracht ERESCHKI-GALs, die Freude KUTULUs, die Speise von AZAG-THOTH. Deshalb liegt deine Verpflichtung darin, das Tor von Innen zu hüten, der Bote MARDUKs, der Diener ENKIs zu sein; denn die Götter sind vergeßlich und weit entfernt, und jenes Abkommen wurde den Priestern der Flamme überreicht, um die Tore zwischen der Welt und dem Draußen zu versiegeln und daneben Wache zu halten die Nacht der Zeit hindurch. Und der Kreis der Magie ist der Wall, die Barriere,

der Tempel und das Tor zwischen den Welten.

Wisse als viertes, daß es die Verpflichtung des Priesters der Flamme und des Schwertes und die aller Magie geworden ist, ihre Kraft der Unterwelt zu bringen und sie dadurch angekettet zu halten, denn die Unterwelt ist sicherlich das Vergessene Tor, durch das die Alten immer nach Eintritt in das Land der Lebenden Ausschau halten. Und die Abgesandten von ABSU gehen auf der Erde herum, reiten in den Lüften und auf der Erde, segeln ruhig über die Gewässer und brüllen im Feuer; und alle diese Geister müssen der Person des Priesters der Magie Untertan gemacht werden, und dies vor allem anderen. Oder der Priester wird die Beute des Todesauges oder der Sieben ANNUNNAKI, der Herren der Unterwelt, der Abgesandten der Höllenkönigin.

Wisse als fünftes, daß die Verehrer TIAMATs überall auf der Welt sind und deine Magie bekämpfen werden. Ja, sie haben die Schlange seit den alten Zeiten verehrt und sind immer unter uns gewesen. Und sie sind zu erkennen an ihrem scheinbar menschlichen Aussehen, das das Zeichen des Tieres in sich trägt, so wie sie sich leicht in die Form der Tiere verwandeln und die Nächte der Menschen heimsuchen. Ferner sind sie durch ihren Geruch zu erkennen, der von dem verbrennenden Weihrauch stammt, jenes Weihrauchs, der für die Verehrung der Älteren unerlaubt ist. Und ihre Bücher sind die Bücher des CHAOS und der Flammen, und die Bücher der Schatten und der Schalen. Und sie verehren die sich hebende Erde, den prächtigen Himmel, die zügellose Flamme und die flutenden Wasser; und sie sind die, die die Legionen der Maskim aufstellen, der Im- Hinterhalt- Liegenden. Und sie wissen nicht darum, was es ist, das sie tun, aber sie tun es auf den Befehl der Schlange, bei deren Namen sogar ERESCHKIGAL von Furcht ergriffen wird und der schreckliche KUTULU an seinen Ketten zerrt.

MUMMU TIAMAT, Königin der Alten!

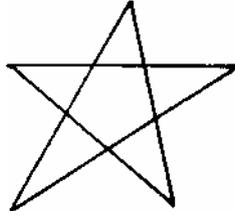
Wisse als sechstes, daß du nicht nach den Arbeiten dieser Magie suchen sollst außer mit den Regeln und Befehlen, die hier gegeben sind; denn anders zu handeln bewirkt das schlimmste Risiko für dich und die ganze Menschheit. Deshalb hüte diese Worte achtsam und verändere nicht die Wörter der Beschwörungen, gleich ob du sie verstehst oder nicht, denn es sind die Worte der vor der Zeit, alters, geschlossenen Pakte. So sage sie sanft, wenn die Formel sanft ist, oder schreie sie hinaus, wenn die Formel heftig und laut ist, aber verändere nicht ein Maß, damit du nicht etwas anderes rufst und es deine letzte Stunde sei.

Wisse als siebentes um die Dinge, die du durch die Vollmacht dieser Heiligsten Magie zu erwarten hast. Studiere gut die Symbole, und fürchte dich nicht vor einem schrecklichen Gespenst, das in deine Arbeit einbricht oder deine Heimat des tags und nachts heimsucht. Klage sie nur mit den Worten des Abkommens an, und sie werden tun, was du verlangst, wenn du stark bist. Und falls du diese Arbeiten oft ausführst, wirst du die Dinge dunkel werden sehen; und die Wanderer in ihren Sphären werden nicht mehr von dir erblickt; und die Sterne an ihren Orten werden das Licht verlieren; und der Mond, mit dem du arbeitest, wird schwarz und ausgelöscht werden

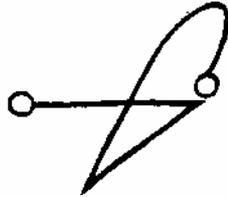
und ARATAGAR wird nicht mehr sein,  
und die Erde wird nicht fort dauern.

Und um dich wird die Flamme - wie ein Blitz aus allen Richtungen strahlend — erscheinen, und alle Dinge werden inmitten von Getöse erscheinen, und aus den Höhlen der Erde werden die hundsgesichtigen ANNUNNAKI hervorspringen, und du sollst sie stürzen.

Und das Zeichen deiner Rasse ist dieses:



Welches du zu jeder Zeit tragen sollst als das Zeichen des Abkommens zwischen dir und den Älteren Göttern. Und das Zeichen der Älteren ist dieses:



Welches du zu jeder Zeit tragen sollst als das Zeichen der Macht von ENKIs Magie. Und all dies habe ich dir schon gesagt, aber ich sage es dir nochmals, denn der Priester, der mit jeder Art Rüstung ausgestattet und gewappnet ist, ist der Göttin gleich.

Der Ort des Anrufens soll vorzugsweise hoch in den Bergen liegen, oder nahe an der See, oder in einem von den Gedanken der Menschen abgesonderten Gebiet, oder in der Wüste, oder hoch auf einem alten Tempel. Und er soll sauber und frei von Unerwünschtem sein. So soll der einmal erwählte Platz mit demütigen Bitten an deinen besonderen Gott und deine Göttin und durch das Verbrennen von Opferungen von Pinien und Zedern gereinigt werden. Und ein runder Laib Brot und Salz sollen dargebracht werden. Und nachdem dies den persönlichen Gottheiten geopfert worden ist, soll der Priester feierlich die folgende Beschwörung aussprechen, auf daß der Ort des Anrufens gereinigt und alles Üble von dort verbannt sei; und der Priester soll weder ein Wort noch einen Buchstaben dieses Exorzismus abändern, sondern ihn gläubig, so wie er niedergelegt ist, rezitieren:

ENU SCHUß

AM GIG ABSU

KISCH EGIGGA

GAR SCHAG DA SISIE AMARADA YA

DINGIR UD KALAMA SINIKU

DINGIR NINAB GUYU NEXRRANIKU

GA YA SCHU SCHAGMUKU TU!

Und das Brot soll in der bronzenen Kohlepflanne des Anrufens verbrannt und das Salz im Räume verstreut werden - Sechzig Mal.

Und ein Kreis soll auf den Boden gezogen werden, in dessen Mitte du stehen wirst, während du die Beschwörungen fortsetzt und besonders achtsam darauf bist, dich nicht über die Grenzen des Kreises zu wagen, nicht über die dieses heiligen Mandalas der Anrufung, damit du nicht von den unsichtbaren Monstren aus der EGURRU ERESCH-KIGALS verschlungen werdest.

Und der Kreis soll mit Kalk, Gerste oder weißem Weizenmehl gezogen werden. Oder mit INANNAs Dolch des Rufens in den Boden gegraben werden. Oder in die kostbarste Seide oder wertvollen Stoff gestickt werden.

Und die Farben davon sollen nur schwarz und weiß und keine anderen sein.

Und das Stirmband des Rufens und das Banner des Rufens sollen beide aus feinem Stoff und in den Farben von NINIB und INANNA, das heißt schwarz und weiß, sein.

Denn NINIB kennt die äußeren Regionen und die Wege der Alten, und INANNA unterwarf die Unterwelt und besiegte deren Königin.

Und die Krone des Rufens soll den Acht-strahligen Stern der Älteren Götter tragen, und sie kann aus getriebenem Kupferblech, das mit wertvollen Steinen besetzt ist, sein. Und bei dir sollst du einen Stab aus Lapis Lazuli haben, ferner den Fünfkackigen Stern um den Hals, das Stirnband, den Gürtel, das Amulett von UR um deinen Arm und du sollst eine reine, fleckenlose Robe tragen.

Und all diese Sachen sollen nur bei der Arbeit des Anrufens getragen werden, und zu anderen Zeiten sollen sie weggelegt und versteckt werden, daß niemand außer dir sie sehen kann. Betreffs der Verehrung der Götter richte dich nach dem Brauch deines Landes, doch die alten Priester waren nackt bei ihren Riten.

Und dann sollst du den Kreis zeichnen. Und du sollst deinen Gott und deine Göttin anrufen, doch deren Bildnisse müssen vom Altar geräumt und weggestellt sein, außer du rufst die Kräfte von MARDUK an, in welchem Falle ein Bild von ihm sich auf dem Altar befinden sollte und kein anderes weiter.

Und die Wohlgerüche müssen in der Pfanne nach dem Anrufen des Feuers verbrannt werden, wie es andernorts in diesem Buche beschrieben ist; und der Wächter soll nach seinem Ritus herbeigerufen werden, und dann die Vier Tore beschworen, welches die Vier Wachttürme sind, die um dich und den Umkreis des Mandalas stehen und Zeugen der Riten sind und das Außen bewachen, daß die Alten dich nicht belästigen.

Und die Anrufung der Vier Tore geschieht auf diese Weise. Du sollst sie laut und mit klarer Stimme rezitieren:

#### VON DER ANRUFUNG DER VIER TORE AUS DER WELT ZWISCHEN DEN SPHÄREN

Die Anrufung des nördlichen Tores:

Dich rufe ich an, den Silbernen Jäger aus der Heiligen Stadt von UR!

Dich rufe ich hervor, um diesen nördlichen Ort des Heiligsten Mandalas gegen die verderbten Krieger der Flamme aus den Fürstentümern von DRA zu beschützen!

Sei sehr achtsam gegen die UTUKKI von TIAMAT,

Die Unterdrücker von ISCHNIGARRAB,

Den Thron von AZAG-THOTH!

Spanne Deinen Bogen vor den Teufeln des ABSU,

Schieße Deinen Pfeil in die Horden Dunkler Engel, die von allen Seiten und zu allen Orten die Geliebte von ARRA bedrängen.

Sei wachsam, Herr der nördlichen Wege!

Erinnere Dich an uns, König unseres Heimatlandes, Sieger in jedem Krieg, Besieger jedes Widersachers.

Sieh unsere Lichter und höre unsere Herolde, und vergib uns nicht.

Geist des Nordens, erinnere Dich!

Die Anrufung des östlichen Tores:

Dich rufe ich an, Gebieterin des Aufgehenden Sternes,

Königin der Magie, der Berge des MASSCHU!

Ich rufe Dich an diesem Tage hervor, um dieses Heiligste Mandala gegen die Sieben, die Mit- der- Schlinge - fangen, die Sieben, die Im- Hinterhalt- liegen, die bösen Maskim, die Bösen Herren zu beschützen!

Dich rufe ich herbei, Königin der östlichen Wege, daß Du mich vor dem Todesauge

beschützen mögest und vor den bösen Strahlen der ENDUKUGGA und NINDU-KUGGA!

Sei wachsam, Königin der östlichen Wege, und erinnere Dich! Geist des Ostens, erinnere Dich!

Die Anrufung des südlichen Tores:

Dich rufe ich an, Engel, Wächter vor URULU, der Schrecklichen Stadt des Todes, des Todes ohne Wiederkehr!

Stehe mir zur Seite!

Im Namen der Mächtigsten Heerscharen von MARDUK und ENKI, den Herren der Älteren Rasse, der ARRA, stehe fest hinter mir!

Gegen PAZUZU und HUMWAWA, die Teufel der Südwestwinde, stehe fest!

Gegen die Herren der Greuel stehe fest!

Sei das Auge hinter mir,

Das Schwert hinter mir,

Der Speer hinter mir,

Die Rüstung hinter mir.

Sei wachsam, Geist der südlichen Wege, und erinnere Dich!

Geist des Südens, erinnere Dich!

Die Anrufung des westlichen Tores:

Dich rufe ich an, Geist des Landes von MER MARTU!

Dich rufe ich an, Engel des Sonnenunterganges!

Beschütze mich vor dem Unbekannten Gott!

Beschütze mich vor dem Unbekannten Dämon!

Beschütze mich vor dem Unbekannten Feind!

Beschütze mich vor der Unbekannten Zauberei!

Beschütze mich vor den Wassern KUTULUs!

Beschütze mich vor dem Grimm ERESCHIKGALs!

Beschütze mich vor den Schwertern KINGUs!

Beschütze mich vor dem Verderblichen Blick, dem Verderblichen Wort, dem

Verderblichen Namen, der Verderblichen Zahl, der Verderblichen Form!

Sei wachsam, Geist der westlichen Wege, und erinnere Dich!

Geist des westlichen Tores, erinnere Dich!

Anrufung der Vier Tore:

MER SIDI!

MER KURRA!

MER URULU!

MER MARTU!

ZI DINGIR ANNA KANPA!

ZI DINGIR KI A KANPA!

UTUK XUL, TA ARDATA!

KUTULU, TA ATTALAKLA!

AZAG-THOTH, TA KALLA!

IA ANU! IA ENLIL! IA NNGI!

ZABAO!

Hier folgen verschiedene besondere Anrufungen, um die Kräfte und Geister herbeizuzitieren. Es mag Arbeiten der Necromantischen Künste geben, bei denen

gewünscht wird, mit dem Phantom eines Toten zu sprechen, der vielleicht in ABSU haust und dadurch ein Diener ERESCH-KIGALS geworden ist. In diesem Falle soll die folgende Vorbereitende Anrufung benutzt werden, welche die Anrufung ist, die die Königin des Lebens, INANNA, zur Zeit ihres Hinabsteigens in das Königreich des Kummers benutzte. Sie ist nicht weniger als ein Öffnen des Tores von GANZIR, das zu den Sieben Stufen in den furchtbaren Abgrund führt. Deshalb sei nicht beunruhigt von dem Anblick und den Geräuschen, die aus jener Öffnung dringen werden, denn es werden die Klagen und der Jammer der dort gebundenen Schatten sein sowie das Kreischen des Wahnsinnigen Gottes auf dem Thron der Dunkelheit.

#### VORBEREITENDE ANRUFUNG DER ARBEIT, DIE GEISTER DER TOTEN, DIE IN TSCHUTHA WOHNEN, DER VERLORENEN, ZU RUFEN

BAAD ANGARRU!

NINNGHIZHIDDA!

Dich rufe ich an, Schlange der Tiefe!

Dich rufe ich an, NINNGHIZHIDDA, Gehörnte Schlange der Tiefe!

NINNGHIZHIDDA!

Öffne!

Öffne das Tor, auf daß ich eintreten kann! NINNGHIZHIDDA, Geist der Tiefe, Wächter des Tores, erinnere Dich! Im Namen unseres Vaters ENKI, vor der Flucht, Herr und Meister der Magie, öffne das Tor, auf daß ich eintreten kann!

Öffne, damit ich das Tor nicht angreife!

Öffne, damit ich seine Riegel nicht zerbreche!

Öffne, damit ich die Mauern nicht angreife!

Öffne, damit ich nicht mit meiner Macht darüber springe!

Öffne das Tor, damit ich nicht die Toten dazu bringe, sich zu erheben und die Lebenden zu verschlingen!

Öffne das Tor, damit ich den Toten nicht die Macht über die Lebenden gebe!

Öffne das Tor, damit ich die Toten die Lebenden nicht an Zahl übertreffen lasse!

NINNGHIZHIDDA, Geist der Tiefe, Wächter des Tores, öffne! Mögen sich die Toten erheben und den Weihrauch riechen!

Und wenn der Geist des Gerufenen erscheint, sei nicht furchtsam bei seiner Form oder Beschaffenheit, sondern sage diese Worte zu ihm:

UUG UDUUG UUGGA GISCHTUGBI

Und er wird eine anmutige Erscheinung annehmen und all die Fragen, die du an ihn richtest, und bei welchen er dazu imstande ist, wahrheitsgemäß beantworten.

Und du mußt dich daran erinnern, wenn alle Fragen zu deiner Zufriedenheit beantwortet sind, daß der Geist dorthin, woher er kam, zurückgeschickt und nicht länger abgehalten werden soll; und du darfst keinen Versuch machen, den Geist zu befreien, denn das wäre eine Verletzung des Abkommens und würde auf dich und deine Generationen einen sehr mächtigen Fluch bringen, weswegen es unerlaubt ist, die Knochen der Toten zu bewegen oder auszugraben.

Und der Geist kann durch diese Worte zurückgesandt werden:

BARRA UUG UDUUG UUGGA!

Und er wird augenblicklich verschwinden und an seinen Ort zurückkehren. Falls er das nicht sofort tut, rezitiere einfach noch einmal diese Worte, und er wird es tun.

Das Folgende ist die Große Beschwörung all der Kräfte, die nur zu Zeiten außergewöhnlicher Notwendigkeit benutzt werden soll, oder um einen rebellischen Geist, der dich plagt, zum Schweigen zu bringen, oder der aus dir unbekanntem Gründen Verwirrung um das Mandala herum stiftet, vielleicht als ein Agent der Alten. In solchen Fällen ist es dringlich, den Geist, ehe er durch das Verweilen in der Oberen Welt Kräfte gewinnt, zurückzuschicken; denn so lange, wie einer von jenen auf der Erde weilt, gewinnt er an Stärke und Kraft, bis es fast unmöglich wird — als wären sie wie Götter —, ihn zu kontrollieren. Dies ist die Beschwörung, die du kraftvoll rezitieren sollst:

DIE GROSSE BESCHWÖRUNG ALLER KRÄFTE  
GEIST DES HIMMELS, ERINNERE DICH! GEIST DER ERDE, ERINNERE DICH!  
Geister, Herren der Erde, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen der Erde, erinnert Euch!  
Geister, Herren der Luft, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen der Luft, erinnert Euch!  
Geister, Herren des Feuers, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen des Feuers, erinnert Euch!  
Geister, Herren des Wassers, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen des Wassers, erinnert Euch!  
Geister, Herren der Sterne, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen der Sterne, erinnert Euch!  
Geister, Herren der Feindseligkeiten, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen der Feindseligkeiten, erinnert Euch!  
Geister, Herren der Friedfertigkeit, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen der Friedfertigkeit, erinnert Euch!  
Geister, Herren des Schleiers der Schatten, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen des Schleiers der Schatten, erinnert Euch!  
Geister, Herren des Lebenslichtes, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen des Lebenslichtes, erinnert Euch!  
Geister, Herren der Höllischen Regionen, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen der Höllischen Regionen, erinnert Euch!  
Geister, Herren der Herren MARDUKs, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen der Herrinnen MARDUKs, erinnert Euch!  
Geister, Herren von SIN, Der es macht, daß sein Schiff den Fluß überquert, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen von SIN, Der es macht, daß sein Schiff den Fluß überquert, erinnert Euch!  
Geister, Herren von SCHAMMASCH, dem König der Älteren, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen von SCHAMMASCH GULA, der Königin der Älteren, erinnert Euch!  
Geister, Herren von TSCHKU, Herr der ANNUNAKI, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen der Göttin ZIKU, der Mutter ENKIs, erinnert Euch!  
Geister, Herren von NINNASU, Unseres Vaters der Vielzahligen Wasser, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen von NINNUAH, ENKIs Tochter, erinnert Euch!  
Geister, Herren von NINNGHIZHIDDA, Der das Gesicht der Erde emporhebt, erinnert Euch!  
Geister, Herrinnen von NINNISI AN A, der Himmelskönigin, erinnert Euch!  
Geister, Herren und Herrinnen des Feuers, GIBIL, Oberster Herrscher auf dem

Gesicht der Erde, erinnert Euch!  
Geister der Sieben Türen der Welt, erinnert Euch!  
Geister der Sieben Schlösser der Welt, erinnert Euch!  
Geist KHUSBI KURU, Frau von NAMMTAR, erinnere Dich!  
Geist KHITIM KURUKU, Tochter des Ozeans, erinnere Dich!  
GEIST DES HIMMELS, ERINNERE DICH! GEIST DER ERDE, ERINNERE DICH!  
AMANU!  
AMANU!  
AMANU!  
Hier endet die Große Beschwörung.

DIE BESCHWÖRUNG VON IA ADU EN I  
(Eine große und mystische Beschwörung)  
IA IA IA!  
ADU EN I BA NINIB  
NINIB BA FIRIK  
FIRIK BA PIRIK  
PIRIK BA AGGA BA ES  
AGGA BA ES BA AKKA BAR!  
AKKA BAR BA AKKA BA ES  
AKKA BA ES BA AKKA BAR  
AKKA BAR BA AGGA BA ES  
AGGA BA ES BA PIRIK  
PIRIK BA FIRIK  
FIRIK BA NINIB  
NINIB BA ADU EN I  
I AI AI AI A!  
KUR BUR IA!  
EDIN BA EGA  
ERIM BA EGURA  
E! E! E!  
IA IA IA!  
EKHI IAK SAKKAK  
EKHI AZAG-THOTH  
EKHI ASARU  
EKHI TSCHUTHALU  
IA! IA! IA!

#### WELCHE GEISTER NÜTZLICH SEIN KÖNNEN

In den Zeremonien des Rufens kann jede Art von Geist herbeizitiert und zurückgehalten werden, bis er deinen Fragen geantwortet oder, was immer du wünschst, dir beschafft hat. Die Geister der Toten können angerufen werden, die Geister der Ungeborenen können angerufen werden, die Geister der Flamme können angerufen werden. Zusammengenommen kann es Eintausend und Einen Geist geben, die von grundsätzlicher Wichtigkeit sind, und diese wirst du im Verlauf deiner Experimente kennenlernen. Es gibt viele andere, jedoch haben einige keine Macht und stiften nur Verwirrung.  
Die geeignetsten Geister, die man in den ersten Riten herbeirufen kann, sind die

Fünzig Geister der Namen des Herren MARDUK, die ausgezeichnete Dienste leisten und sorgsame Wächter des Außen sind. Sie sollten nicht länger als notwendig zurückgehalten werden, und einige sind in der Tat von heftigem und unruhigem Wesen, und man muß ihnen ihre Aufgabe in so kurzer Zeit wie nur möglich geben und sie dann freilassen.

Nach diesen, und wenn der Priester ihre Wege nach der Art des Gehens schon beschritten hat, ist es vorteilhaft, die Geister der Sieben Sphären anzurufen. Wenn der Priester Eintritt in das Tor NANNAs erlangt hat, kann er die Geister dieses Reiches herbeirufen, jedoch nicht vorher. Diese Dinge wirst du im Verlauf deiner Reise lernen, und es ist nicht nötig, all dies hier niederzuschreiben, außer einigen die Arbeiten der Sphäre LIBATs, der von ISCHTAR, der Königin, betreffende erhabene Formeln.

Diese Arbeiten sind von sanfter Leidenschaft; sie suchen Zuneigung zwischen Mann und Frau hervorzubringen. Am besten werden sie in einem weißen Kreis vollbracht; und der Priester soll recht gereinigt und in sauberer Robe sein.

#### Vorbereitende Reinigungsanrufung

Glänzende des Himmels, weise ISCHTAR, Gebieterin der Götter, deren Ja' ein wahrhaftes Ja' ist, Stolze unter den Göttern, deren Befehl der höchste ist, Gebieterin von Himmel und Erde, die alle Orte beherrscht, ISCHTAR, bei Deinem Namen beugen sich alle Köpfe. Ich (N.N.), Sohn des (N.N.), habe mich vor Dir gebeugt. Möge mein Körper gereinigt sein wie Lapis Lazuli! Möge mein Gesicht leuchtend sein wie Alabaster! Wie das schimmernde Silber und das rötliche Gold möge ich nicht matt und trübe sein!

#### Die Liebe einer Frau zu gewinnen

(Singe das Folgende drei mal über einen Apfel oder einen Granatapfel; gib die Frucht der Frau, damit sie den Saft davon trinkt, und sie wird sicherlich zu dir kommen.)

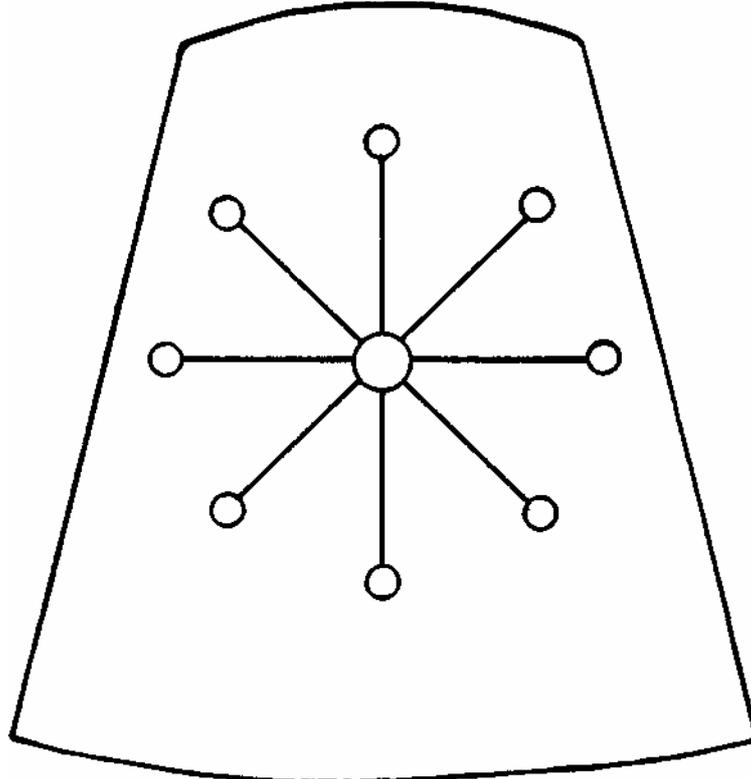
MUNUS SIGSIGGA AG BARA YE  
INNIN AGGISCH XASCHXUR GISCHNU URMA  
SCHAZIGA BARA YE  
ZIGASCHUBBA NA AGSISCHAMAZIGA  
NAMZA YE INNIN DÜRRE ESCH AKKI  
UGU AGBA ANDAGUB!

#### Um die Potenz wiederzuerlangen

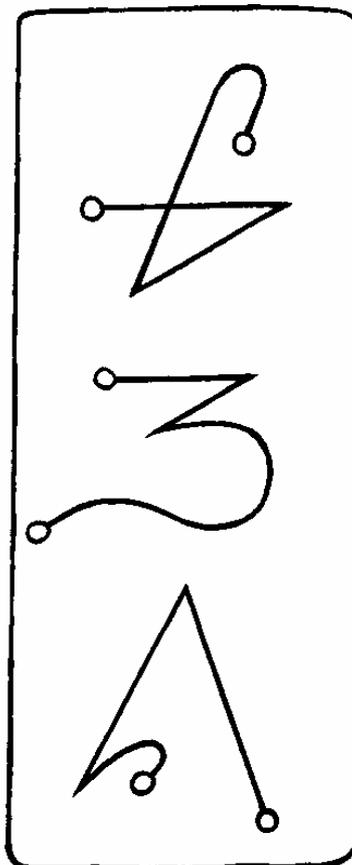
(Knüpfe in eine Harfensaite drei Knoten; umwinde damit sowohl die rechte wie die linke Hand, und singe die folgende Beschwörung sieben mal, und die Potenz wird zurückkehren.)

LILLIK IM LINU USCH KIRI  
LISCHTAKSSIR ERPETUMMA TIKU LITTUK  
NI YISCH LIBBI IA LU AMESCH ID GINMESCH  
ISCHARI LU SAYAN SAYAMMI YE  
LA URRADA ULTU MUXXISCHA!

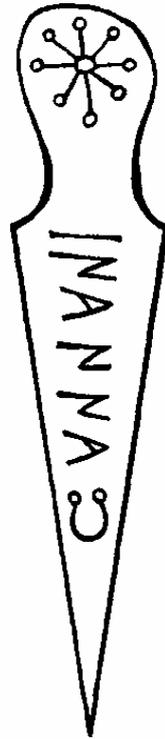
ANUS KRONE DES RUFENS



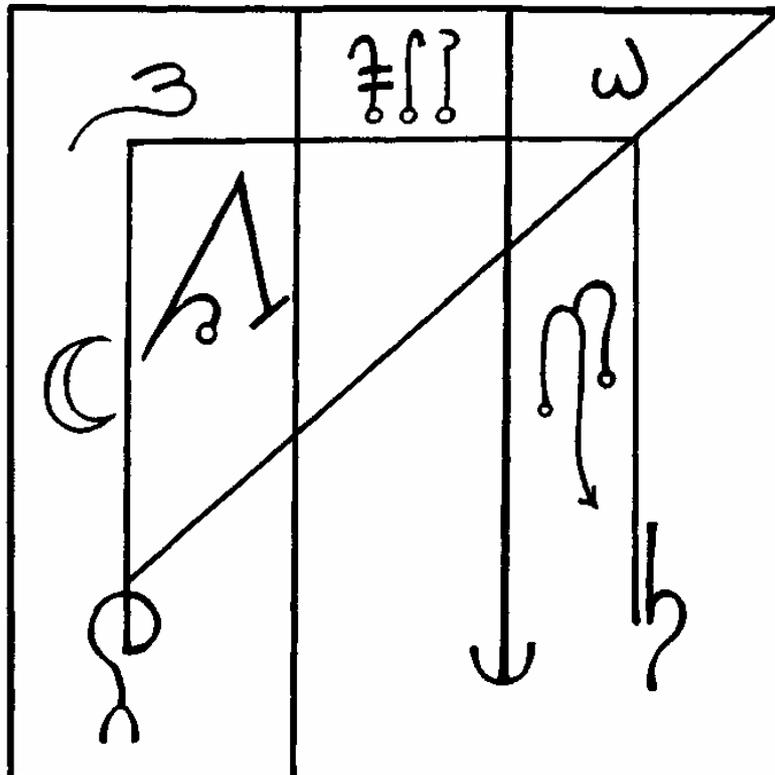
DAS STIRNBAND DES RUFENS



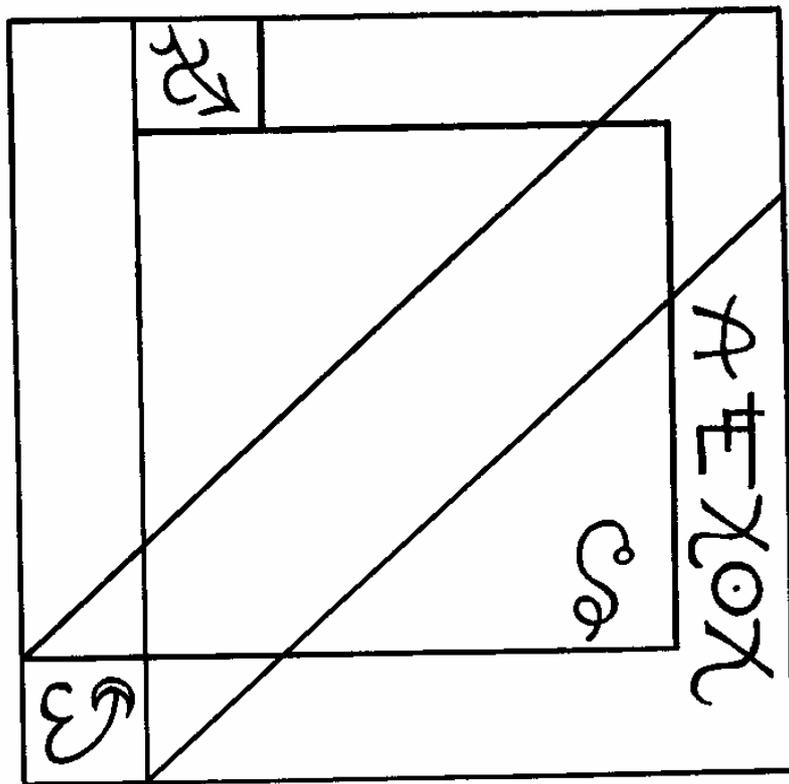
INANNAS KUPFERDOLCH DES RUFENS



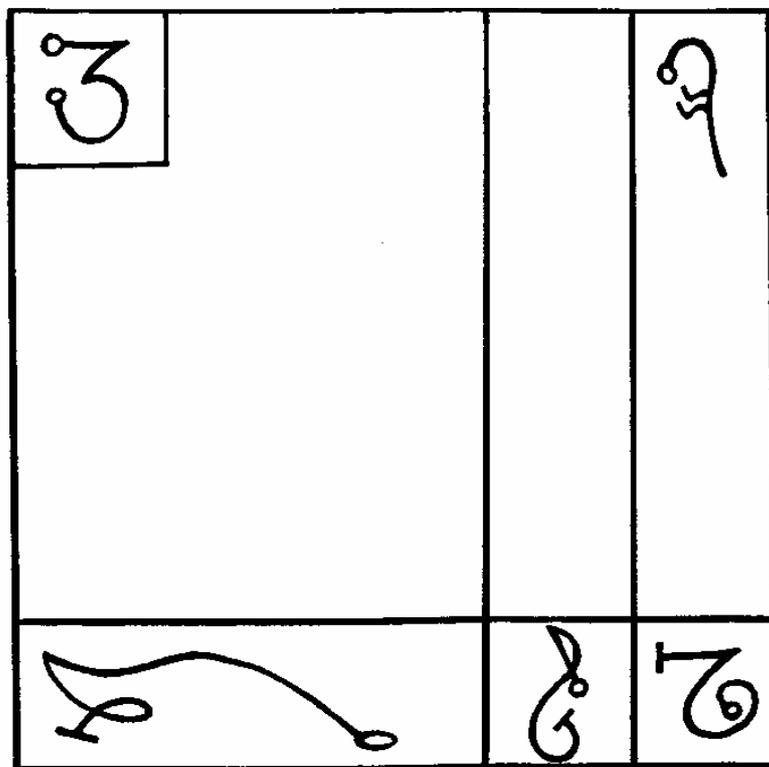
DAS SIEGEL DES NÖRDLICHEN TORES



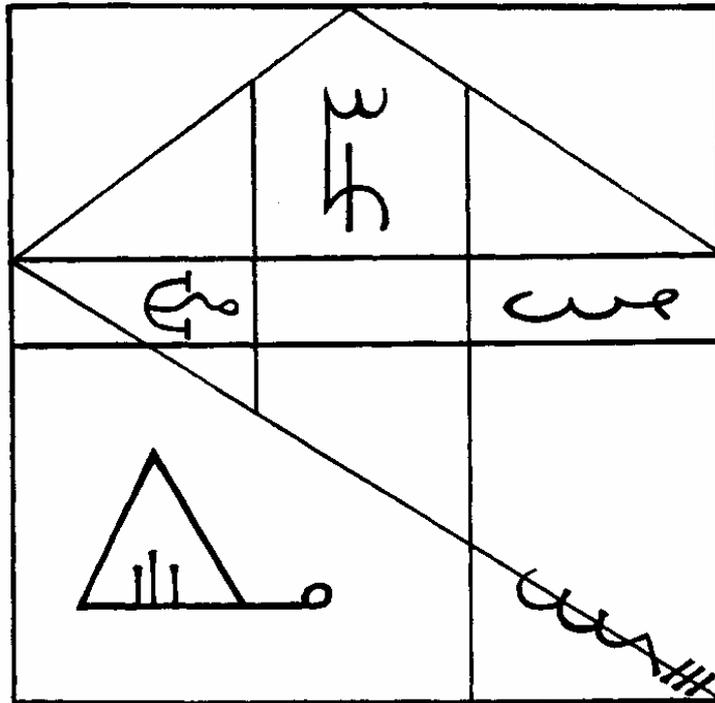
DAS SIEGEL DES ÖSTLICHEN TORES



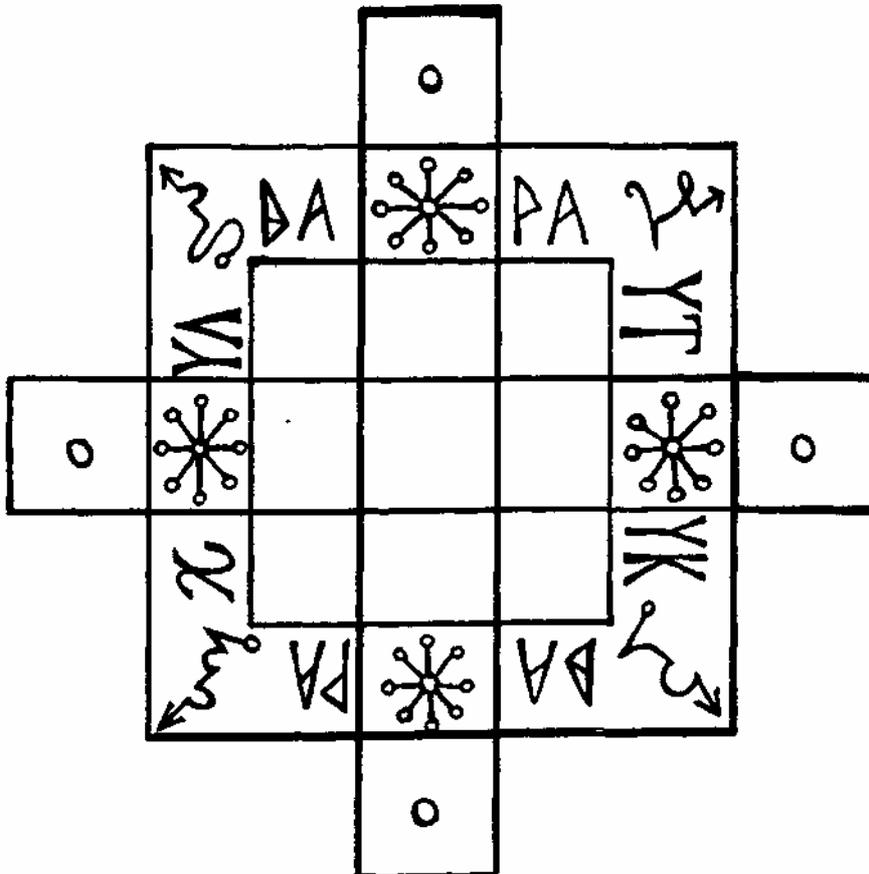
DAS SIEGEL DES SÜDLICHEN TORES



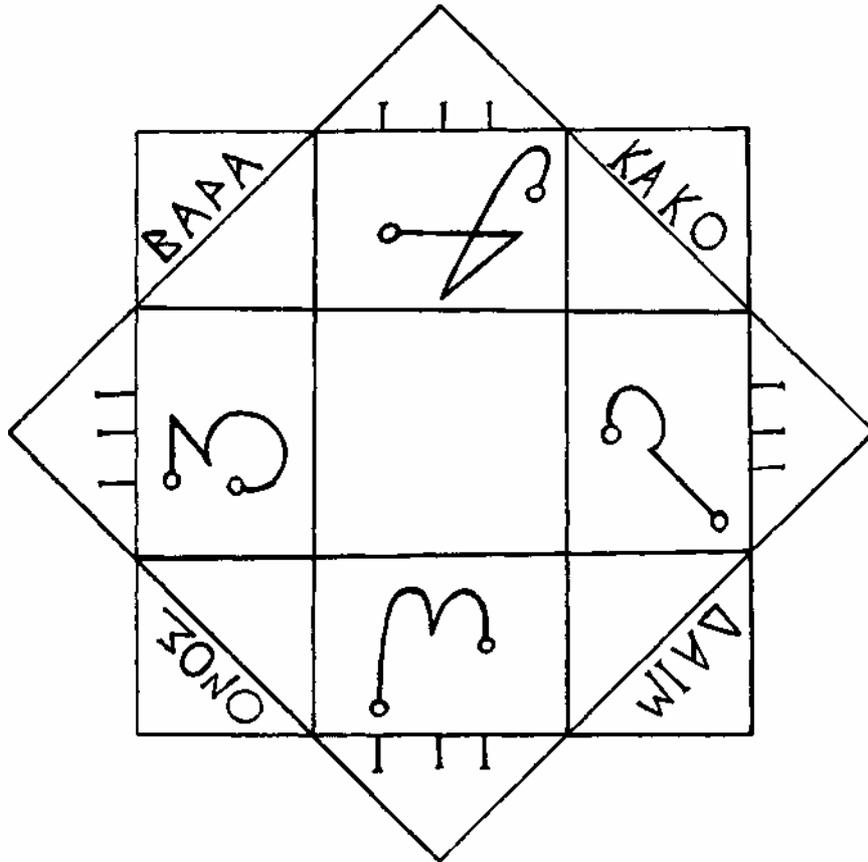
DAS SIEGEL DES WESTLICHEN TORES



DAS MANDALA DES RUFENS - EIN MUSTER



DAS MANDALA DES RUFENS - EIN WEITERES MUSTER



## DAS BUCH DER FÜNFZIG NAMEN MARDUKS

### DAS BUCH DER FÜNFZIG NAMEN MARDUKS, DES BESIEGERS DER ALTEN

Dies ist das Buch von MARDUK, der von ENKI, dem Herren der Magier, gezeugt wurde, der TIAMAT besiegte, die als KUR bekannt ist, als HUWAWA im Magischen Streite, der die Alten besiegte, so daß die Älteren leben und die Erde regieren können.

In der Zeit vor der Zeit, im Zeitalter ehe Himmel und Erde an ihre Stellen gesetzt wurden, als die Alten die Herrscher alles dessen, was existiert und was nicht existiert, waren, da war nichts als Dunkelheit. Kein Mond war da. Keine Sonne war da. Keine Planeten waren da und keine Sterne. Kein Korn, kein Baum, keine Pflanze wuchs. Die Alten waren die Meister des Raumes - des nun unbekanntes und vergessenen —, und alles war CHAOS.

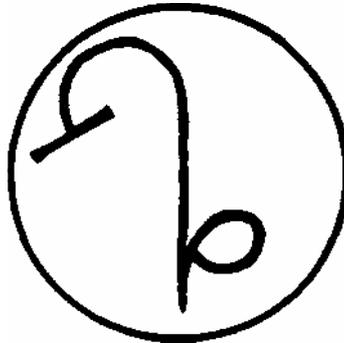
MARDUK wurde von den Älteren erwählt, um gegen KUR zu kämpfen und der Großen Schlafenden Schlange, die unter den Bergen des Skorpions wohnt, die Macht zu entreißen. MARDUK wurden eine Waffe und ein Zeichen gegeben; und Fünfzig Kräfte wurden ihm gegeben, um die fürchterliche TIAMAT zu bekämpfen; und jede Kraft hat ihre Waffe und ihr Zeichen; und diese sind das Mächtigste, das die Älteren Götter gegen den Alten haben, der von Draußen droht, der vom Abyssos her droht, der Herr der Dunkelheit, der Meister des CHAOS, der Ungeborene, der Unerschaffene, der der Rasse der Menschen noch Böses wünscht, und auch den Älteren Göttern, die in den Sternen wohnen.

Die Götter vergessen. Sie sind fern. Man muß sie erinnern. Wenn sie nicht wachsam sind, wenn die Hüter der Tore nicht die Tore behüten, wenn die Tore nicht stets verschlossen gehalten werden, verriegelt und abgesperrt sind, dann wird der Eine, der allzeit bereit ist, der Wächter der Anderen Seite, IAK SAKKAK, eindringen und mit sich führen die Horden der Armeen der Alten, IAK KINGU, IAK AZAG, IAK AZABUA, IAK HUWAWA. ISCHNIG- GARAB, IAK CHASTUR und IAK KUTULU, die Hundegötter und die Drachengötter, die Monstren der See und die Götter der Tiefe. Beobachte also die Tage! Am Tage da der Große Bär am tiefsten im Himmel hängt — wonach die Vierteljahre gemessen werden und wonach die Vier Richtungen gemessen werden —, denn dann mögen die Tore geöffnet werden, und man muß darauf achten, sich zu versichern, daß die Tore für immer geschlossen bleiben. Sie müssen mit dem Zeichen der Älteren gesiegelt werden, was von den rechten Riten und Anrufungen begleitet werden soll.

Es folgen hier die Fünfzig Namen mit ihren Zeichen und Kräften. Sie können herbeigerufen werden, nachdem der Priester bis zu jener Sprosse auf der Leiter des Lichtes emporgeklommen ist und Einlaß erlangt hat in jene Heilige Stadt. Die Zeichen sollen auf Pergament geprägt oder in Ton gedrückt und während des Anrufens auf den Altar gelegt werden. Und die Wohlgerüche sollten die von Zedernholz und von stark und süß riechenden Harzen sein. Und du sollst nach Norden rufen.

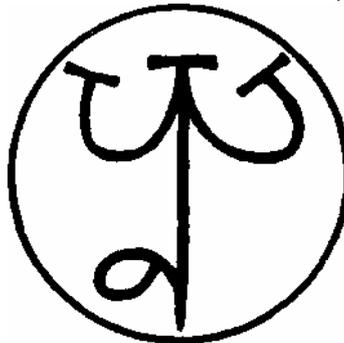
Der erste Name ist MARDUK

Der Herr der Herren, Meister der Magier. Sein Name sollte nicht gerufen werden, außer wenn niemand anders es tun will, und es schließt die schrecklichste Verantwortung in sich, so zu handeln. Das Wort Seines Anrufens ist DUGGA. Dies ist sein Siegel:



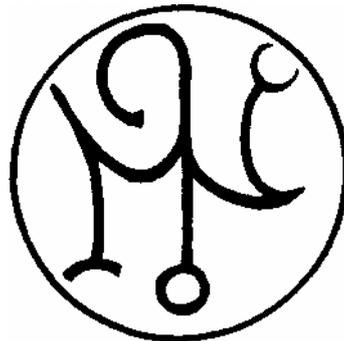
Der zweite Name ist MARUKKA

Er kennt alle Dinge seit dem Anfang der Welt. Weiß alle Geheimnisse, seien sie menschlich oder göttlich und ist sehr schwer zu rufen. Der Priester sollte ihn nicht herbeirufen, außer wenn er in Herz und Geist rein ist, denn dieser Geist wird seine innersten Gedanken erkennen. Sein Wort ist DUALIM, und dies ist sein Siegel:



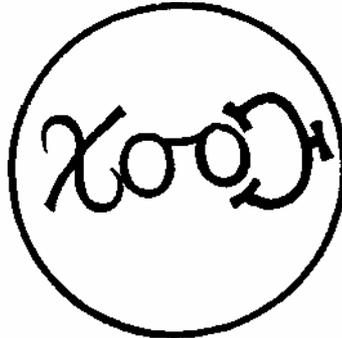
Der dritte Name ist MARUTUKKU

Der Meister der Schutzkünste, fesselte während der Schlacht den Wahnsinnigen Gott. Versiegelte die Alten in ihren Höhlen hinter den Toren. Besitzt den ARRA-Stern. Das zu seinem Anrufen benutzte Wort ist BAALSUKU, und dies ist sein Siegel:



Die vierte Name ist BARASCHAKUSCHU

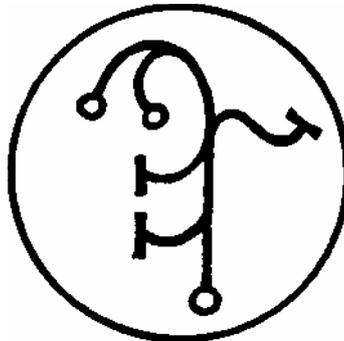
Wundertäter, der freundlichste der Fünzig und ebenso der gütigste. Das zu seinem Anrufen benutzte Wort ist BAALDURU. Dies ist sein Siegel:



Der fünfte Name ist LUGGALDIMMERANKIA

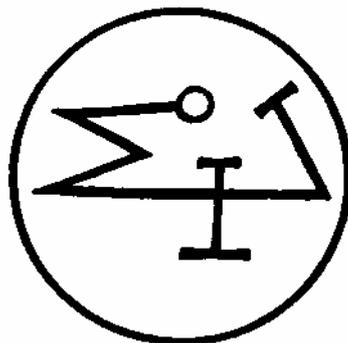
Brachte Ordnung ins CHAOS, machte die Wasser recht. Befehlshaber über Legionen von Winddämonen, die neben MARDUK KURIOS gegen die Alte TIAMAT kämpften.

Das zu seiner Anrufung benutzte Wort ist BANUTUKKU. Dies ist sein Siegel:



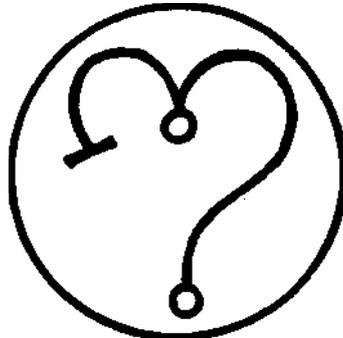
Der sechste Name ist NARILUGGALDIMMERANKIA

Der Bewacher der IGIGI und der ANNUNNAKI, stellvertretender Befehlshaber über die Winddämonen. Er wird jeden dich heimsuchenden Maskim in die Flucht jagen, und er ist ein Widersacher der Rabischu. Niemand kann ohne sein Wissen in die Obere oder die Untere Welt gelangen-. Sein Wort ist BANRABISCHU, und dies ist sein Siegel:



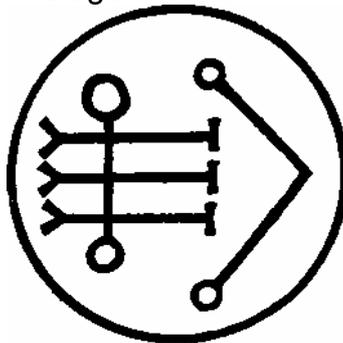
Der siebente Name ist ASARULUDU

Träger des Flammenden Schwertes; auf Bitten der Älteren Götter beaufsichtigt er die Rasse der Wächter. Er bietet Gewähr für die vollkommenste Sicherheit besonders in auf Geheiß der Astral-Götter unternommenen Aufgaben. Sein Wort ist BANMASKIM und sein Siegel dieses:



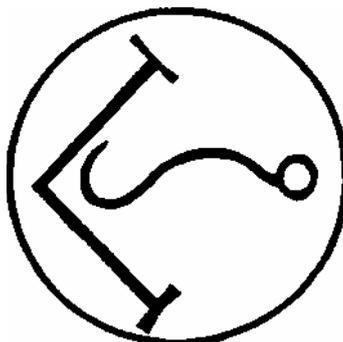
Der achte Name ist NAMTILLAKU

Ein sehr geheimer und machtvoller Herr; er hat das Wissen, die Toten sich erheben zu lassen und mit den Geistern des Abyssos zu sprechen, ohne daß ihre Königin davon wüßte. Keine Seele geht, ohne daß er es bemerkt, in den Tod. Sein Wort ist BANUTUKUKUTUKKU und sein Siegel dieses:



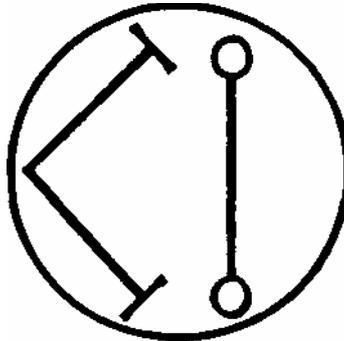
Der neunte Name ist NAMRU

Teilt Weisheit und Wissen von allen Dingen aus. Gibt ausgezeichneten Rat und lehrt die Wissenschaft der Metalle. Sein Wort ist BAKAKALAMU, und sein Siegel ist dieses:



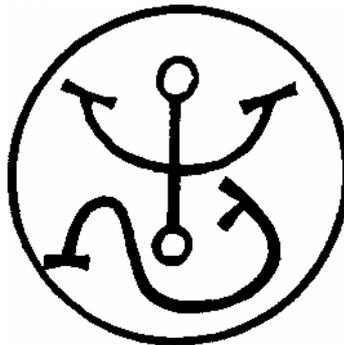
Der zehnte Name ist ASARU

Diese Kraft hat Wissen von allen Pflanzen und Bäumen und kann wunderbare Früchte an wüsten Orten wachsen lassen, und kein Land ist eine Wüste für ihn. Er ist wirklich ein Beschützer der Gaben. Sein Wort ist BAALPRIKU, und hier folgt sein Siegel:



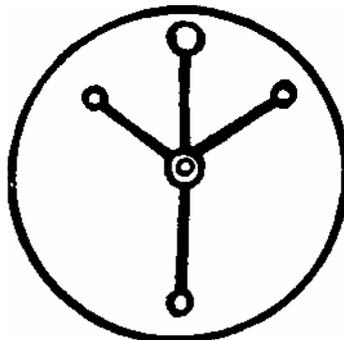
Der elfte Name ist ASARUALIM

Besitzt geheimes Wissen, leuchtet mit Licht in die Verdunkelten Orte, bringt das, was dort lebt, dazu, guten Ertrag des Lebens und des Wissens zu geben. Gibt ausgezeichneten Rat in allen Dingen. Sein Wort ist BARRMARATU, und das Siegel, das du einprägen sollst, ist dieses:



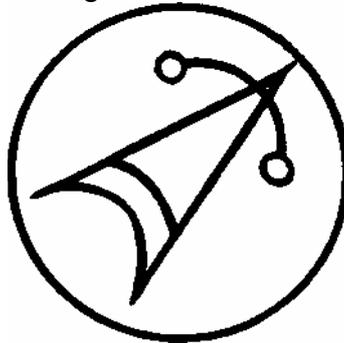
Der zwölfte Name ist ASARUALIMNUNNA

Dies ist die Kraft, die jeder Art von Rüstung vorsteht, und sie ist vorzüglich kenntnisreich in militärischen Dingen, denn sie war in der Vorhut von MARDUKs Armee bei jener Schlacht. Er kann eine Armee in drei Tagen mit vollständiger Bewaffnung ausrüsten. Sein Wort ist BANATATU und sein Siegel dieses:



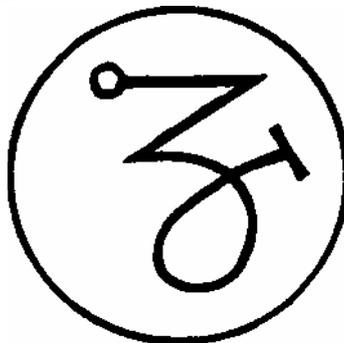
Der dreizehnte Name ist TUTU

Beruhigt die Trauernden, gibt den Traurigen und den am Herzen Erkrankten Freude. Ein sehr wohltuender Name und ein Beschützer des Haushaltes. Sein Wort ist DIRRI-GUGIM, und dies ist sein Siegel:



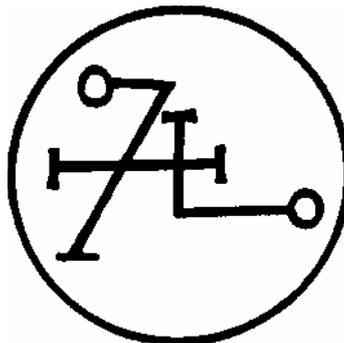
Der vierzehnte Name ist ZIUKKINNA

Gibt ausgezeichnetes Wissen über die Bewegung der Sterne und deren Bedeutung, wovon die Chaldäer das gleiche Wissen in Überfülle besaßen. Sein Wort ist GIBBI-LANNU und sein Siegel dieses:



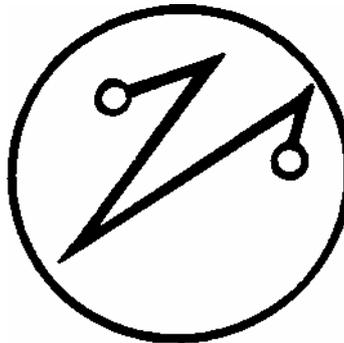
Der fünfzehnte Name ist ZIKU

Diese Macht gewährt Reichtümer aller Art und kann sagen, wo ein Schatz versteckt ist. Kenner der Geheimnisse der Erde. Sein Wort ist GIGGIMAGANPA und sein Siegel dieses:



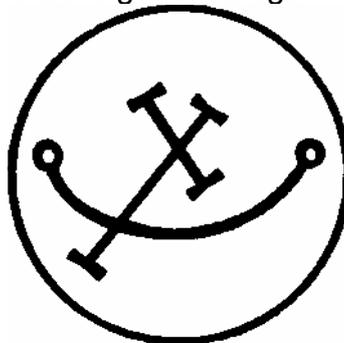
Der sechzehnte Name ist AGAKU

Diese Kraft kann dem, was schon tot ist, Leben - jedoch nur für eine kurze Weile — geben. Er ist der Herr des Amuletts und des Talismans. Sein Wort ist MASCHGAR-ZANNA und sein Siegel dieses:



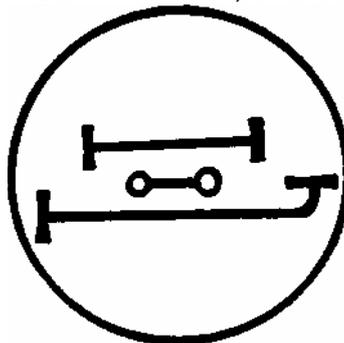
Der siebzehnte Name ist TUKU

Herr der verderblichen Magie, Überwältiger der Alten durch Magie, Gewährer des Zauberspruches an MARDUK, ein sehr wütender Feind. Sein Wort ist MASCHSCHAM-MASCHTI, und es folgt sein Siegel:



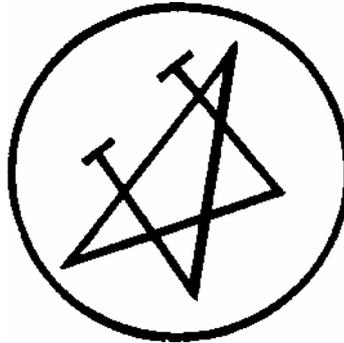
Der achtzehnte Name ist SCHAZU

Kennt die Gedanken entfernter Leute so gut wie die der in der Nachbarschaft. Nichts wird in der Erde vergraben oder ins Wasser geworfen, ohne daß diese Kraft es bemerkte. Sein Wort ist MASCHSCHANANNA, und sein Siegel ist dieses:



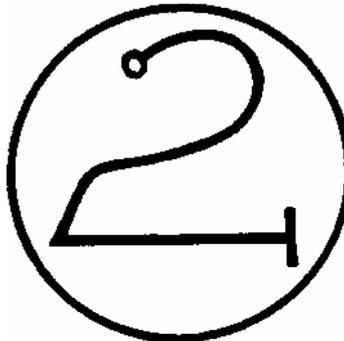
Der neunzehnte Name ist ZISI

Versöhner der Feinde, Beschwichtiger der Debatten, zwischen zwei Leuten sowohl wie zwei Nationen oder sogar — wie man sagt — zwei Welten. Der Geruch des Friedens ist dieser Kraft süß, deren Wort MASCHINANNA und deren Siegel dies ist:



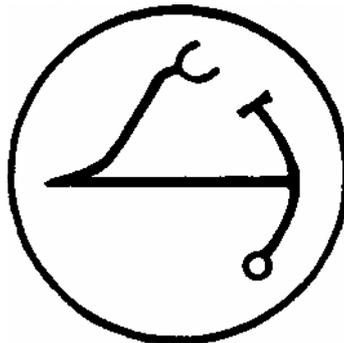
Der zwanzigste Name ist SUHRIM

Spürt die Verehrer der Alten auf, wo auch immer sie sich befinden mögen. Der Priester, der ihn mit einem Auftrag wegschickt, tut das mit schrecklichem Risiko, denn SUHRIM tötet leicht und ohne Gedanken. Sein Wort ist MASCHSCHANER GAL und sein Siegel dieses:



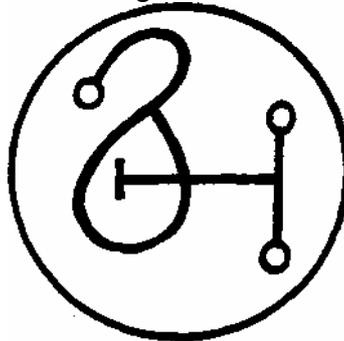
Der einundzwanzigste Name ist SUHGURIM

Wie SUHRIM oben, der Widersacher, der nicht beschwichtigt werden kann. Entdeckt mühelos die Feinde des Priesters, muß aber gewarnt werden, sie nicht zu töten, falls der Priester dies nicht wünscht. Das Wort ist MASCH-SCHADAR und das Siegel:



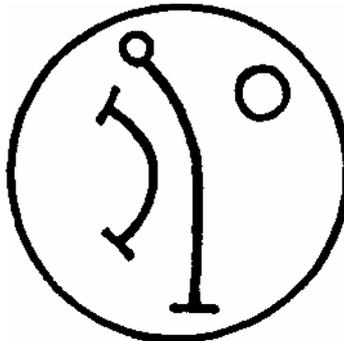
Der zweiundzwanzigste Name ist ZAHRIM

Tötete in der Schlacht zehntausend Feinde. Ein Krieger gegen Krieger. Kann eine ganze Armee zerstören, falls es der Priester wünscht. Sein Wort ist MASCHSCHAGA-RANNU und sein Siegel:



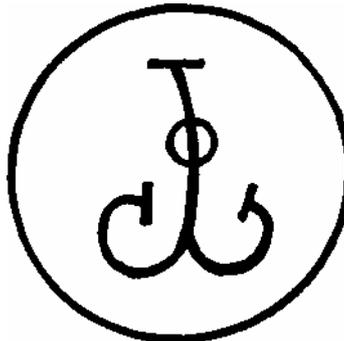
Der dreiundzwanzigste Name ist ZAHGURIM

Wie ZAHRIM oben ein sehr schrecklicher Gegner. Es wird gesagt, daß ZAHGURIM langsam und auf unnatürliche Weise tötet. Ich weiß es nicht, denn ich habe diesen Geist nie herbeigerufen. Es ist dein Risiko. Das Wort ist MASCHTISCHADDU und das Siegel:



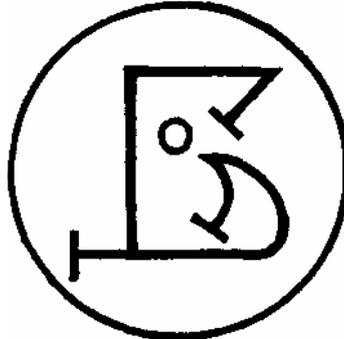
Der vierundzwanzigste Name ist ENBILULU

Diese Kraft kann Wasser inmitten der Wüste und auf Bergesspitze aufspüren. Kennt die Geheimnisse des Wassers und das Fließen der Flüsse unter der Erde. Ein sehr nützlicher Geist. Sein Wort ist MASCHSCHANEBBU und sein Siegel dieses:



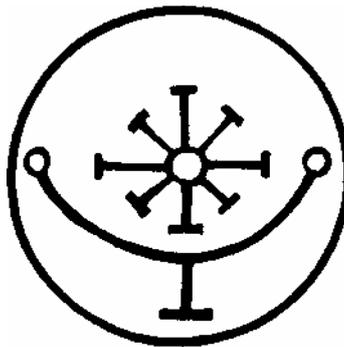
Der fünfundzwanzigste Name ist EPADUN

Das ist der Herr der Bewässerung, und er kann Wasser von einem fernen Ort direkt vor deinen Fuß bringen. .Besitzt eine feine Geometrie der Erde und Kenntnis all der Länder, in denen Wasser im Überfluß gefunden werden kann. Sein Wort ist EYUNGINAKANPA und sein Siegel dieses:



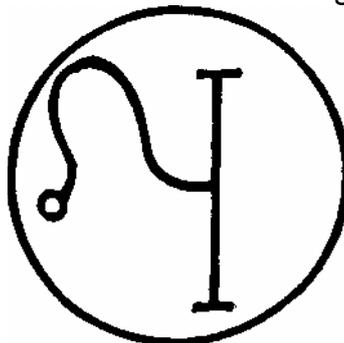
Der sechsundzwanzigste Name ist ENBILULUGUGAL

Die Kraft, die allem Wachstum vorsteht sowie allem, das wächst. Gibt das Wissen um die Bebauung des Landes und kann eine hungernde Stadt in einem Mond mit Nahrung für dreizehn Monde versorgen. Eine äußerst großmütige Kraft. Ihr Wort ist AGGHA und das Siegel:



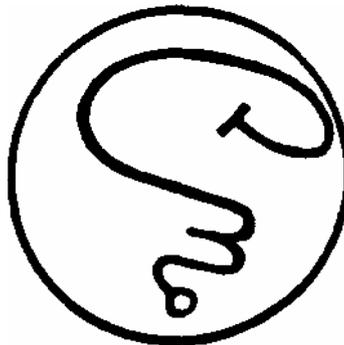
Der siebenundzwanzigste Name ist HEGAL

Wie die obige Kraft ein Meister der Künste des Bebauens und der Agrikultur. Gewährt reiche Ernten. Besitzt das Wissen um die Metalle der Erde und das des Pfluges. Sein Wort ist BURDISCHU und dies sein Siegel:



Der achtundzwanzigste Name ist SIRSIR

Der Zerstörer TIAMATS, gehaßt von den Alten, Meister über die Schlangen, Feind KUTULUS. Ein sehr mächtiger Herr. Sein Wort ist APIRIKUBABADAZUZUKANPA und sein Siegel:



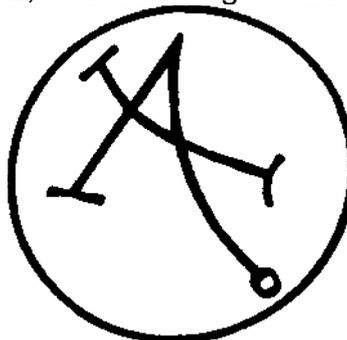
Der neunundzwanzigste Name ist MALAH

Trat auf das Hinterteil des Wurmes und zerschnitt es in zwei Hälften. Herr der Tapferkeit und des Mutes; gibt diese Qualitäten dem Priester, der es wünscht, oder anderen, wie es der Priester entscheiden mag. Das Wort ist BACHACHA-DUGGA und das Siegel:



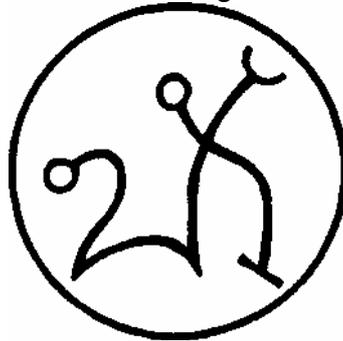
Der dreißigste Name ist GIL

Der Samenlieferer. Geliebter der ISCHTAR; seine Kraft ist geheimnisvoll und sehr alt. Macht, daß die Gerste wächst und die Frauen gebären. Macht die Impotenten potent. Sein Wort ist AGGABAL, und sein Siegel ist dieses:



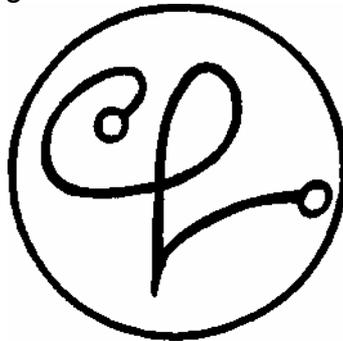
Der einunddreißigste Name ist GILMA

Begründer der Städte; Besitzer des Wissens um die Architektur mit der die Tempel von UR erbaut wurden; der Schöpfer alles dessen, was dauerhaft ist und sich nicht bewegt. Sein Wort ist AKKABAL und sein Siegel dieses:



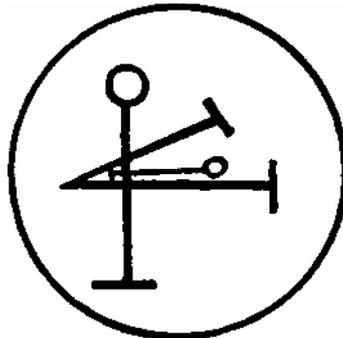
Der zweiunddreißigste Name ist AGILMA

Regenbringer. Macht, daß sanfter Regen kommt, oder bewirkt schwere Stürme und Donnern, wie es Armeen, Städte und Ernten zerstören kann. Sein Wort ist MASCH-SCHAYEGURRA und sein Siegel:



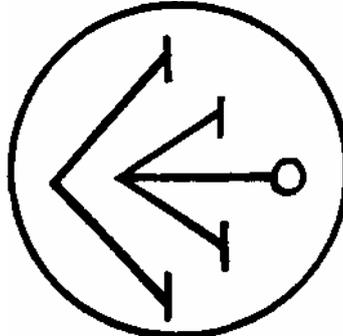
Der dreiunddreißigste Name ist ZULUM

Weiß wo und wann man pflanzen soll. Gibt ausgezeichneten Rat in allen Sachen des Handels und Geschäftes. Beschützt einen Mann vor schlechten Händlern. Sein Wort ist ABBABAAL, und sein Siegel ist dieses:



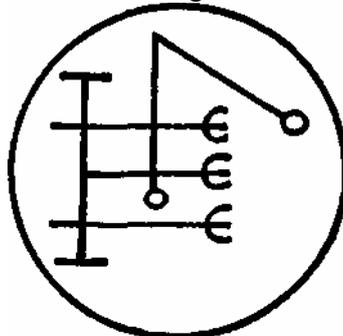
Der vierunddreißigste Name ist MUMMU

Der Name der Kraft, die MARDUK gegeben wurde, um das Universum aus dem Fleische der TIAMAT zu formen. Gibt das Wissen um die Lebensumstände vor der Schöpfung und das des Wesens der Struktur von den Vier Säulen, auf denen der Himmel ruht. Sein Wort ist ALALALABAAL und sein Siegel dieses:



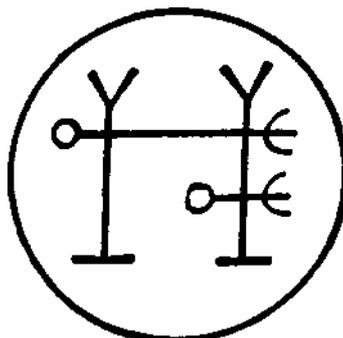
Der fünfunddreißigste Name ist ZULUMMAR

Gibt einem Manne unerhörte Stärke wie die von zehn Männern. Hob den Teil TIAMATs, der der Himmel werden sollte, hoch von dem, der die Erde werden sollte. Sein Wort ist ANNDARABAAL und sein Siegel dieses:



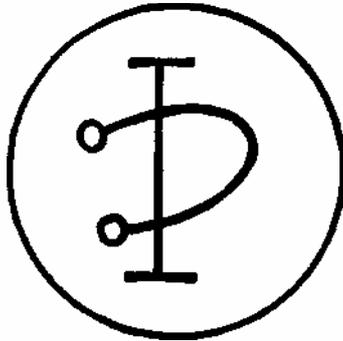
Der sechsunddreißigste Name ist LUGALABDUBUR

Zerstörer der Götter TIAMATs. Überwältiger ihrer Horden. Kettete KUTULU im Abyssos. Bekämpfte mit Gewandtheit AZAG-THOTH. Ein großer Verteidiger und ein großer Angreifer. Sein Wort ist AGNIBAAL, und sein Siegel ist dieses:



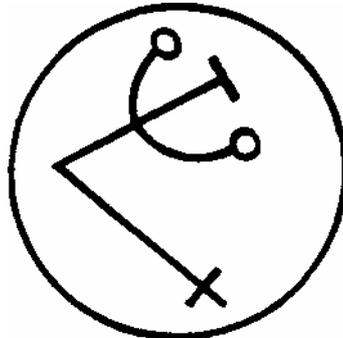
Der siebenunddreißigste Name ist PAGALGUENNA

Besitzer unendlicher Intelligenz; und er bestimmt das Wesen noch nicht geschaffener Dinge, noch nicht geschaffener Geister und kennt die Stärke der Götter. Sein Wort ist ARRABABAAL, und sein Siegel ist dieses:



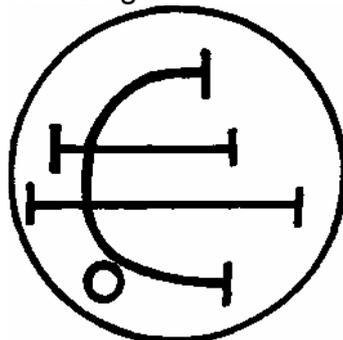
Der achtunddreißigste Name ist LUGALDURMAH

Der Herr erhabener Orte, Wächter der Himmel und alles, was in ihnen reist. Nichts überquert das Sternenelement, dessen er nicht gewahr würde. Sein Wort ist ARATAAGARBAAL, und sein Siegel ist dieses:



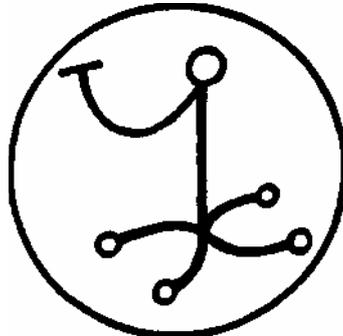
Der neununddreißigste Name ist ARANUNNA

Schenker von Weisheit, Rat unseres Vaters ENKI, Kenner des Magischen Abkommens und der Gesetze der Natur und der der Tore. Sein Wort ist ARAMANNGI, und solches ist sein Siegel:



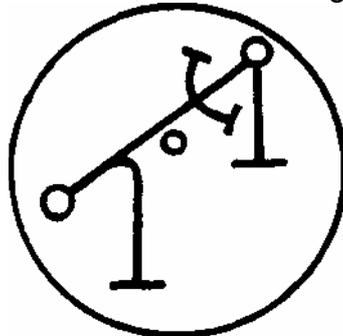
Der vierzigste Name ist DUMUDUKU

Besitzer des Stabes aus Lapis Lazuli; Kenner des Geheimen Namens und der Geheimen Zahl. Er mag dir nicht diese enthüllen, doch kann er über andere, gleichermaßen wunderbare Dinge sprechen. Sein Wort ist ARATAGIGI, und sein Siegel ist:



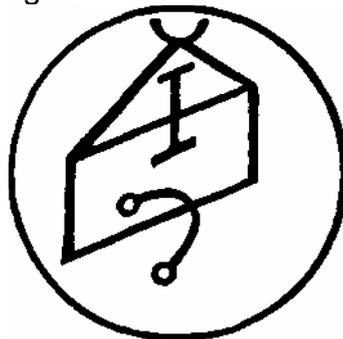
Der einundvierzigste Name ist LUGALANNA

Die Kraft des Ältesten der Älteren. Besitzt das Geheime Wissen um die Welt, als die Alten und die Älteren Eins waren. Kennt die Essenz der Alten, und wo man sie finden kann, weiß er. Sein Wort ist BALDIKHU, und sein Siegel ist dieses:



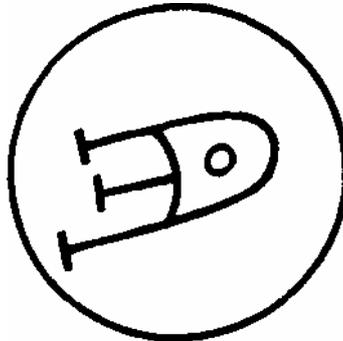
Der zweiundvierzigste Name ist LUGALUGGA

Kennt die Essenz aller Geister, die der Toten und der Ungeborenen, die derer der Sterne und die derer der Erde, und gleichfalls der Geister der Luft und des Windes. Welche Dinge er dir auch erzählen mag, du wirst an Wissen zunehmen. Sein Wort ist ZIDUR, und solches ist sein Siegel:



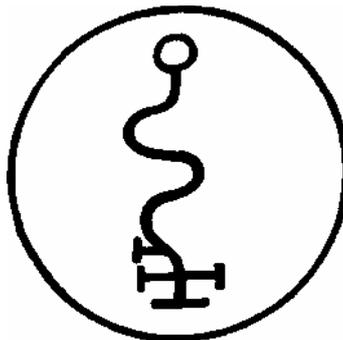
Der dreiundvierzigste Name ist IRKINGU

Dies ist die Kraft, die den Befehlshaber der Kräfte der Alten, KINGU, den Mächtigen Dämon, gefangen nahm, so daß MARDUK ihn ergreifen und aus seinem Blut die Rasse der Menschen erschaffen und den Pakt besiegeln konnte. Sein Wort ist BARERIMU, und sein Siegel ist dieses:



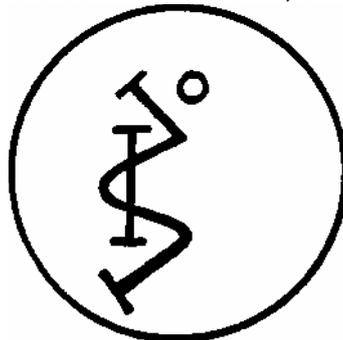
Der vierundvierzigste Name ist KINMA

Richter und Herr der Götter, bei dessen Namen sie vor Furcht beben. Auf daß die Götter nicht fehlen mögen, wurde diese Kraft geschaffen, um ihre Aktivitäten zu beaufsichtigen, damit sie gesetzestreu und im Rahmen des Abkommens bleiben, denn die Götter sind vergeblich und weit fern. Sein Wort ist ENGAIGAI, und sein Siegel ist dieses:



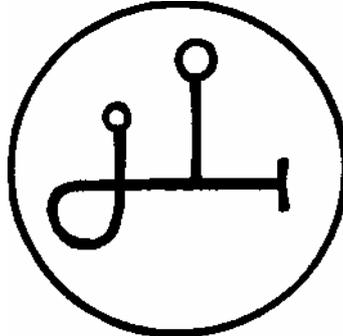
Die fünfundvierzigste Name ist ESIZKUR

Dieser Geist besitzt das Wissen um die Länge des Lebens von einem jeden Menschen, sogar von den Pflanzen, den Dämonen und Göttern. Er mißt alle Dinge und kennt ihren Raum. Sein Wort ist NENIGEGAL, und sein Siegel ist dieses:



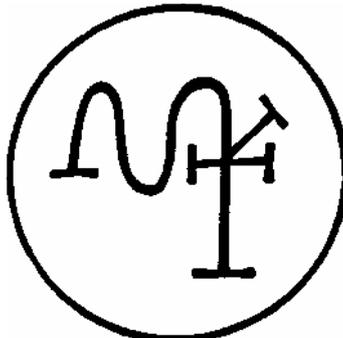
Der sechsundvierzigste Name ist GIBIL

Dieser Kraft wurde das Reich des Feuers und der Schmiede gegeben. Er hält Schwert und Lanze scharf und schenkt dir Verstehen um die Arbeiten der Metalle. Er erhebt den Blitz, der von der Erde kommt, und macht, daß Schwerter im Himmel erscheinen. Sein Wort ist BAALAG-NITARRA, und sein Siegel ist dieses:



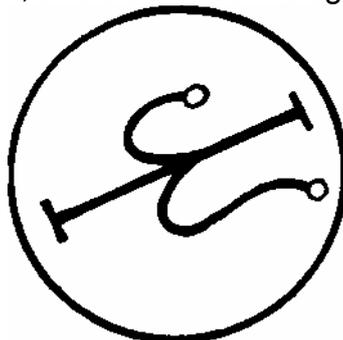
Der siebenundvierzigste Name ist ADDU

Läßt Stürme aufkommen, die die gesamten Himmel erfüllen und die Sterne zum Zittern bringen und die Tore der IGIGI statt ihrer erschüttern. Kann die Himmel sogar in der dunkelsten Stunde der Nacht mit seiner Helligkeit füllen. Sein Wort ist KAKODAMMU, und sein Siegel ist dieses:



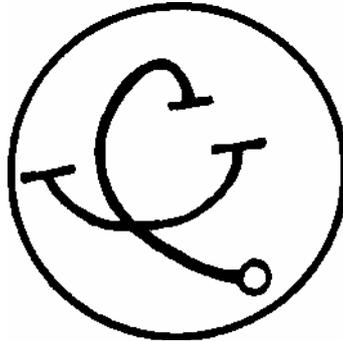
Der achtundvierzigste Name ist ASCHARRU

Kenner der verräterischen Wege. Gibt Verständnis der Zukunft und auch vergangener Dinge. Setzte die Götter auf ihre Bahnen und bestimmte ihre Zyklen. Sein Wort ist BACHTANDABAL, und dies ist sein Siegel:



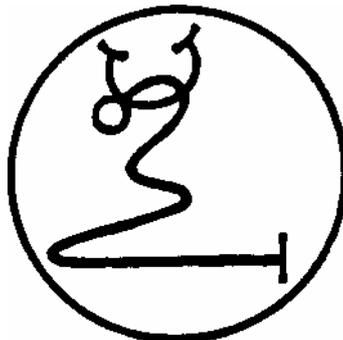
Der neunundvierzigste Name ist NEBIRU

Der Geist des MARDUK- Tores. Dirigiert die Dinge auf ihren Wegen und bewegt die Sternenkreuzungen auf eine den Chaldäern bekannte Weise. Sein Wort ist DIRGIRGIRI, und sein Siegel ist dieses:



Der fünfzigste Name ist NINNUAM

Dieser ist die Kraft MARDUKs als Herr Alles Dessen, Was Ist, Richter der Richtsprüche, Entscheider der Entscheidungen, Er, der über die Gesetze und die Regierung der Könige entscheidet. Er mag nicht gerufen werden, außer in Fällen der Zerstörung einer Stadt oder des Todes eines Königs. Sein Wort ist GASCHDIG, und sein Siegel ist dieses:



Hier schließt das Buch der Fünfzig Namen, für das die Götter mir die Kraft und die Zeit gewährt haben, es niederzuschreiben. Dieses Buch soll nicht den Unreinen oder den Profanen oder den Uneingeweihten gezeigt werden; denn dies zu tun, heißt den schrecklichsten Fluch über dich und deine Generationen zu bringen. Geist des Buches, erinnere Dich!

## DIE MAGAN-SCHRIFT

Die hier folgenden Verse stammen aus einer geheimen Schrift einiger der Priester des Kultes, der alles ist, was vom alten Glauben, der bestand, ehe Babylon erbaut wurde, übriggeblieben ist. Und sie war ursprünglich in deren Sprache abgefaßt, aber ich habe sie in die meines Landes übertragen, so daß du sie verstehen kannst. Ich stieß auf diese Schrift in den frühen Tagen meiner Wanderung in der Region der Sieben Städte von UR, die nicht mehr sind, und sie erzählt vom Krieg unter den Göttern, der zu einer Zeit stattfand, jenseits des Gedächtnisses der Menschen. Und hierinnen sind die Schrecken und Häßlichkeiten beschrieben, mit denen der Priester bei seinen Riten zusammentreffen wird, gleichfalls die Gründe dafür, das Wesen des Schreckens, die Essenzen. Und die Anzahl der Zeilen ist heilig, und die Worte sind heilig und sehr mächtige Zaubersprüche gegen die Bösen. Und sicherlich schreiben manche Magier ihres Landes sie auf Pergament oder in Ton oder in Steingut oder malen sie in die Luft, daß sie dadurch wirksam werden und die Götter sich der Worte des Paktes erinnern.

Ich schrieb diese Worte in meiner Sprache nieder und habe sie jahrelang gewissenhaft aufbewahrt, und meine eigene Abschrift wird mit mir reisen zu jenem Orte, wohin ich gehen werde, wenn mein Geist von diesem Körper getrennt wird. Aber hüte diese Worte wohl und erinnere dich ihrer! Denn das Erinnern ist die Wichtigste und Mächtigste Magie, da sie die Vergangenen Dinge und die Dinge, die Kommen Werden, ins Gedächtnis ruft, und dies ist dasselbe. Und zeige diese Schrift nicht den Uneingeweihten, denn sie hat Wahnsinn bei Menschen und Tieren bewirkt. Die Schrift:

## DIE MAGAN-SCHRIFT

|

Horche und erinnere Dich!

Im Namen ANUs, erinnere Dich!

Im Namen ENLILs, erinnere Dich!

Im Namen ENKIs, erinnere Dich!

Als die Himmel in den Höhen noch keine Namen trugen,

Und die Erde keinen Namen trug,

Und als nichts existierte außer den Meeren von ABSU,

Dem Alten,

Und MUMMU TIAMAT, der Alten,

Die sie alle zeugten,

Ihre Wasser wie Ein Wasser.

Zu jener Zeit, ehe die Älteren Götter hervorgebracht worden waren,

Mit keinem Namen gerufen,

Ihre Schicksale unbekannt und unentschieden,

Da war es, daß die Götter unter den Alten geformt wurden,

LLMU und LLAAMU wurden hervorgebracht und mit Namen benannt,

Und Alter lang wuchsen sie an Alter und Haltung.

ANSCHAR und KISCHAR wurden hervorgebracht

Und zeugten ANU,

Der NUDIMMUD zeugte, Unseren Meister ENKI,

Der ohne Rivalen unter den Göttern ist,

Erinnere Dich!

Die Älteren kamen zusammen,  
Sie störten TIAMAT, die Alte, wie sie hin und her wogten,  
Ja, sie belästigten den Bauch TIAMATs  
Durch ihre Rebellion in der Himmelswohnung.  
ABSU konnte das Geschrei nicht dämpfen,  
TIAMAT war sprachlos.  
Ihre Taten waren den Alten abscheulich.  
ABSU erhob sich, heimlich die Älteren Götter zu töten. Mit magischem Spruch und  
Zaubermacht focht ABSU,  
Doch wurde getötet von der Magie der Älteren Götter.  
Und es war ihr erster Sieg.  
Sein Körper wurde in einen leeren Raum gelegt,  
In einer Spalte der Himmel  
Verborgene  
Wurde er gelegt;  
Doch sein Blut schrie zur Himmelswohnung.  
TIAMAT  
Erzürnt,  
Mit bösen Gefühlen angefüllt,  
Sprach:  
Laßt uns Monstren schaffen,  
Die ausziehen und kämpfen  
Gegen diese Söhne der Niedertracht,  
Die mörderischen Abkömmlinge,  
Die einen Gott zerstörten.  
HUBUR erhob sich, sie, die alle Dinge formte,  
Und die Magie besitzt wie Unser Meister.  
Sie fügte dem Arsenal der Alten unvergleichliche Waffen hinzu,  
Sie zeugte Monster-Schlangen  
Mit scharfen Zähnen, langen Fängen,  
Sie füllte ihre Körper mit Gift statt des Blutes,  
Brüllende Dämonen klud sie mit Schrecken,  
Krönte sie mit Nimben, schuf sie wie Götter,  
So daß, wer sie wahrnimmt, vergehe,  
Und daß sie mit den sich aufbäumenden Leibern  
Niemand umkehren lasse.  
Sie rief herbei die Viper, den Drachen, den Geflügelten Stier,  
Den Großen Löwen, den Wahnsinns-Hund, den Menschen-Skorpion,  
Mächtige, rasende Dämonen, Gefiederte Schlangen, den Pferde-Menschen,  
Die Waffen tragen, die keinen verschonen,  
Furchtlos im Kampf,  
Verzaubert mit Zauber alter Zauberei,  
... zusammen Elf dieser Sorte zeugte sie  
Mit KINGU, dem Führer der Häscher.  
Erinnere Dich!  
ENKI,  
Unser Meister,  
Fürchtete die Niederlage, rief seinen Sohn herbei,  
MARDUK,  
Rief herbei seinen Sohn,  
Den Sohn der Magie,

Erzählte ihm den Geheimen Namen,  
Die Geheime Zahl,  
Die Geheime Form,  
Durch die er kämpfen könnte  
Mit der Alten Horde  
Und siegreich sein.  
MARDUK KURIOS!  
Hellster Stern unter den Sternen,  
Stärkster Gott unter den Göttern,  
Sohn der Magie und des Schwertes,  
Kind der Weisheit und des Wortes,  
Kenner des Geheimen Namens,  
Kenner der Geheimen Zahl,  
Kenner der Geheimen Form,  
Er bewaffnete sich selbst mit der Scheibe der Macht.  
In Feuerwagen ging er von dannen.  
Mit brüllender Stimme rief er den Zauber,  
Mit lodernder Flamme füllte er seinen Körper;  
Drache, Viper, sie fielen nieder,  
Löwe und Pferdemench wurden getötet.  
Die Mächtigen Wesen von HUBUR getötet,  
Die Zauber, die Sprüche waren zerbrochen.  
Nichts, nur TIAMAT blieb.  
Die Große Schlange, Riesiger Wurm,  
Die Schlange mit eisernen Zähnen,  
Die Schlange mit scharfen Klauen,  
Die Schlange mit Todesaugen,  
Sie stürzte auf MARDUK los,  
Mit Brüllen,  
Mit Fluchen,  
Stürzte sie los.  
MARDUK schlug sie mit der Scheibe der Macht,  
Blendete TIAMATs Todesauge.  
Das Monster erhob sich und hob seinen Rücken,  
In alle Richtungen schlug sie nun aus,  
Spie alte Worte der Macht,  
Schrie alte Beschwörungen.  
MARDUK schlug wieder zu  
Und blies einen Schlimmen Wind in ihren Körper,  
Der füllte die tobende, verruchte Schlange.  
MARDUK schoß zwischen die Klauen  
Den Verzauberten Pfeil von ENKIs Magie.  
MARDUK schlug wiederum zu und trennte  
Den Kopf vom Körper der TIAMAT.  
Und alles war ruhig. Erwinnere Dich!  
MARDUK,  
Sieger,  
Nahm die Tafeln des Schicksals,  
Ungeheißer,  
Hängte sie um seinen Hals.  
Zugejubelt wurde ihm von den Älteren Göttern.

Der erste unter den Älteren war er.  
Er schlug die TIAMAT in zwei Teile  
Und formte die Himmel und die Erde,  
Mit einem Tor, um die Alten im Draußen zu halten.  
Mit einem Tor, dessen Schlüssel für immer verborgen  
Außer den Söhnen des MARDUK,  
Außer den Anhängern Unseres Meisters  
ENKI,  
Des ersten in der Magie der Götter.  
Aus KINGUs Blut formte er den Menschen, Erbaute Wachttürme für die Älteren  
Götter. Machte ihre Astralleiber als Sternzeichen fest,  
Daß sie das Tor von ABSU bewachen,  
Das Tor von TIAMAT beobachten sie,  
Das Tor von KINGU überwachen sie,  
Das Tor, dessen Hüter IAK SAKKAK ist, binden sie.  
All die Älteren Kräfte widerstehen  
Der Macht der Alten Kunstfertigkeiten,  
Dem Magischen Spruch der Ältesten,  
Der Beschwörung der Urkraft,  
Dem Berge KUR, dem Schlangengott,  
Dem Berge MASSCHU, dem der Magie,  
Dem Toten KUTULU, tot jedoch träumend,  
TIAMAT, tot, jedoch träumend,  
ABSU, KINGU, tot jedoch träumend,  
Und werden ihre Zeiten einst wiederkehren?

Wir sind die Verlorenen.  
Aus einer Zeit vor der Zeit,  
Aus einem Land jenseits der Sterne,  
Aus der Zeit, als ANU auf der Erde weilte  
In der Begleitung Strahlender Engel.  
Wir haben den ersten Krieg überlebt,  
Den zwischen den Kräften der Götter,  
Und wir haben den Grimm der Alten,  
Dunkler Engel,  
Über die Erde ziehen sehen.  
Wir sind aus einer Rasse jenseits der Wanderer der Nacht.  
Wir haben die Zeit überlebt, als ABSU die Erde regierte,  
Und die Kräfte zerstörten unsere Generationen.  
Wir haben auf Bergesspitzen überlebt  
Und unter den Füßen der Berge.  
Und wir haben mit den Skorpionen gesprochen  
In Treue und wurden betrogen.  
Und TIAMAT hat versprochen, uns nimmer anzugreifen  
Mit Wasser und Wind,  
Doch die Götter sind vergeßlich.  
Unter den Meeren von NAR MARRATU,  
Unter den Meeren der Erde, NAR MARRATU,  
Unter der Welt liegt schlafend Der Gott des Grimmes, tot jedoch träumend, Der Gott  
TSCHUTHALU, tot jedoch träumend! Der Gott von KUR, ruhig doch donnernd! Das  
einäugige Schwert, kalt jedoch glühend!

Er, den Ihn erweckt, ruft die alte Rache der Älteren,  
Der Sieben Ruhreichen Götter,  
Der Sieben Ruhreichen Städte,  
Auf sich und auf die Welt hernieder,  
Eine alte Rache.  
Wisse, daß unsere Jahre die Jahre des Krieges sind;  
Und unsere Tage werden durch Schlachten gemessen.  
Und jede Stunde ist ein Leben,  
Dem Draußen verloren;  
Jene von Draußen  
Haben Beinhäuser erbaut,  
TIAMATs Teufel zu nähren.  
Und das Blut der Schwächsten hier  
Ist TIAMATs Trankopfer,  
Der Ghoul- Königin,  
Der Schmerzen-Bringenden.  
Und um sie anzurufen, muß  
Das Rote Wasser des Lebens  
Auf einem Steine vergossen werden,  
Der Stein mit einem Schwerte geschlagen werden,  
Das elf Menschen getötet hat,  
Als Opfer für HUBUR,  
So daß der Streich ertönt  
Und TIAMAT aus ihrem Schläfe ruft,  
Aus dem Schlaf in den Höhlen  
Der Erde.  
Und niemand mag wagen, weiter zu gehen,  
Denn den Tod anzurufen heißt,  
Das Sterbegebet aussprechen.

## II

Von den Geschlechtern der Alten  
UTUKK XUL.

Die Berichte der Geschlechter Der Alten sind hier wiedergegeben, Der Geschlechter  
der Alten Sind hier erinnert.

Kälte und Regen, die die Dinge abschleifen,  
Sie sind die Bösen Geister,  
Bei der Schöpfung ANUs in die Welt gesetzte  
Plagegötter,  
PAZUZU

Und die Geliebten Söhne von ENG,  
Die Abkömmlinge von NINNKIGAL;  
Oben zerreißen sie in Stücke,  
Unten bringen sie Zerstörung.  
Sie sind die Kinder der Unterwelt,  
Oben brüllen sie laut,  
Unten schnattern sie eklig;  
Sie sind das bittere Gift der Götter,  
Die großen Stürme vom Himmel.  
Solches sind sie.

Die Eule, der Bote von UGGI,  
Herr des Todes,  
Solches sind sie.  
Sie sind die Kinder,  
Auf der Erde geboren,  
Die in der Schöpfung  
ANUs in die Welt gesetzten.  
Die höchsten Mauern, Die dicksten Mauern, Die stärksten Mauern Durchdringen sie  
wie eine Flut, Von Haus zu Haus Richten sie Verheerung an; Keine Tür kann sie  
aussperren,  
Kein Riegel sie zurückhalten.  
Durch die Tür schlüpfen sie wie die Schlange,  
Durch die Riegel blasen sie wie die Winde,  
Ziehen die Frau aus der Umarmung ihres Mannes,  
Schnappen das Kind aus den Lenden des Menschen,  
Verbannen den Mann aus der Heimat.  
Sie sind die verbrennende Pein,  
Die sich auf den Rücken des Menschen drückt.

Sie sind die Ghoule,  
Der Geist der Hure, die in den Straßen starb,  
Der Geist der Frau, die beim Gebären starb,  
Der Geist der Frau, die weinend starb mit dem Kind anan der Brust,  
Der Geist eines schlechten Mannes, Eines, der ständig in den Straßen verkehrte,  
Eines, der ständig in den Betten verkehrte. Es sind Sieben! Sieben sind es!  
Jene Sieben wurden in den Bergen des MASSCHU geboren, Magie genannt;  
Sie wohnen in den Höhlen der Erde, An den wüsten Orten der Erde leben sie, An  
den Orten zwischen Den Orten,  
Unbekannt in Himmel und Erde. Sie wurden als Schrecken aufgeboden, Die Älteren  
Götter kennen sie nicht. Sie haben keinen Namen, Nicht im Himmel, Nicht auf der  
Erde.  
Sie reiten über den Berg des Sonnenuntergangs, Und auf dem Berge des  
Dämmerung schreien sie, Durch die Höhlen der Erde kriechen sie, An den wüsten  
Orten der Erde liegen sie,  
Nirgends sind sie bekannt,  
Nicht im Himmel,  
Nicht auf der Erde  
Sind sie entdeckt.  
Denn ihr Ort ist außerhalb unseres Ortes,  
Und zwischen den Winkeln der Erde  
Liegen sie und lauern.  
Ducken sich um das Opfer,  
Sie sind die Kinder der Unterwelt.  
Fallen wie Regen vom Himmel,  
Kommen wie Dunst aus der Erde.  
Türen halten sie nicht,  
Riegel halten sie nicht;  
Sie gleiten durch die Türen wie Schlangen hinein,  
Sie treten durch die Fenster wie Wind hinein.  
IDPA sind sie, kommen zum Kopfe hinein.  
NAMTAR sind sie, kommen zum Herzen hinein.

UTUK sind sie, kommen zur Stirn hinein.  
ALAL sind sie, kommen zur Brust hinein.  
GIGIM sind sie, packen die Därme.  
TELAL sind sie, greifen die Hand.  
URUKU sind sie, große Larvae, nähren sich von dem Blute.  
Es sind Sieben!  
Sieben sind es!  
Sie bemächtigen sich all der Türme  
Von UR bis NIPPUR;  
Doch UR kennt sie nicht,  
Doch NIPPUR kennt sie nicht.  
Sie haben gestürzt die mächtige  
All der mächtigen Städte der Menschen.  
Doch der Mensch kennt sie nicht.  
Doch die Städte kennen sie nicht.  
Sie haben die Wälder des Ostens niedergeworfen.  
Sie haben die Länder des Westens überflutet.  
Doch der Osten kennt sie nicht,  
Doch der Westen kennt sie nicht.  
Sie sind die Hand, die dich am Nacken packt,  
Doch der Hals kennt sie nicht.  
Und der Mensch kennt sie nicht.  
Ihre Worte sind ungeschrieben,  
Ihre Zahlen sind unbekannt,  
Ihre Formen sind jede Form,  
Ihre Wohnorte die wüsten Plätze,  
Wo die Riten vollzogen werden,  
Ihre Wohnorte  
Die Schlupfwinkel der Menschen, an denen ein Opfer dargebracht wurde.  
Ihre Wohnorte,  
Die Länder hier,  
Die Städte hier,  
Die Länder zwischen den Ländern,  
Die Städte zwischen den Städten,  
In Räumen, die kein Mensch je betrat,  
In KURNUDE,  
Dem Land, von Wo kein Reisender zurückkehrt,  
In EKURBAD,  
Am Altar des Tempels der Toten,  
Und in GI UMUNA,  
An der Brust ihrer Mutter,  
An den Fundamenten des CHAOS,  
In den ARALIYA von MUMMU TIAMAT,  
Und an den Toren  
IAK SAKKAKs!  
Geist der Luft, erinnere dich!  
Geist der Erde, erinnere dich!

### III

Von den Vergessenen Geschlechtern der Menschen.  
Und wurde der Mensch nicht aus dem Blute KINGUs erschaffen,  
Des Befehlshabers der Horden der Alten?  
Besitzt nicht der Mensch in seinem Geist  
Den Samen des Aufstands gegen die Älteren Götter?  
Und das Blut des Menschen ist das Blut der Rache,  
Und das Blut des Menschen ist der Geist der Rache,  
Und die Kraft des Menschen ist die Kraft der Alten.  
Und dies ist der Pakt.  
Denn siehe, die Älteren Götter besitzen das Zeichen,  
Durch das die Kräfte der Alten umgekehrt werden.  
Aber der Mensch besitzt das Zeichen  
Und die Zahl  
Und die Form,  
Um das Blut seiner Eltern herbeizurufen.  
Und dies ist der Pakt,  
Geschaffen von den Älteren Göttern  
Aus dem Blute der Alten  
Ist der Mensch der Schlüssel, durch den  
Das Tor von IAK SAKKAK weit aufgetan werden kann,  
Durch das die Alten  
Nach ihrer Rache suchen  
Auf dem Antlitz der Erde  
Gegen die Nachkommenschaft MARDUKs.  
Denn, was neu ist,  
Kam von dem, was alt ist,  
Und was alt ist,  
Soll das ersetzen, was neu ist.  
Und noch einmal werden die Alten  
Herrschen auf dem Antlitz der Erde!  
Und auch dies ist der Pakt!

### IV

Von ISCHTARs Schlaf  
Doch ISCHTAR,  
Königin des Himmels,  
Helles Licht der Nacht,  
Gebietetin der Götter,  
Richtete ihren Geist in jene Richtung,  
Von oben richtete sie ihren Geist  
Nach unten;  
Von den Himmeln brach sie auf  
Zum Abyssos;  
Aus den Toren der Lebenden heraus  
Einzutreten in die Tore des Todes;  
Aus den Ländern, die wir kennen,  
In die Länder, die wir nicht kennen,  
In das Land ohne Wiederkehr,  
In das Land der Königin ERESCHKIGAL.

ISCHTAR, die Königin des Himmels, sie richtete ihren Geist,  
ISCHTAR, die Tochter des SIN, sie brach auf  
Zur Schwarzen Erde, dem Lande von TSCHUTHA Brach sie auf,  
Zum Hause ohne Wiederkehr setzte sie ihren Fuß  
Auf die Straße, von der keiner wiederkehrt.  
Sie setzte ihren Fuß  
In die Höhle, die immer unbeleuchtete,  
Wo Näpfe mit Lehm auf den Altar gehoben werden,  
Wo Näpfe mit Staub die Nahrung sind  
Der mit Flügeln bekleideten Bewohner.  
Nach ABSU brach ISCHTAR auf,  
Wo der schreckliche TSCHUTHALU schläft,  
Dorthin brach ISCHTAR auf.  
Der Wächter  
Stand unbeweglich.  
Der Wächter  
NINNGHIZHIDDA  
Stand unbeweglich.  
Und ISCHTAR sprach zu ihm.  
NINNGHIZHIDDA! Schlange der Tiefe!  
NINNGHIZHIDDA! Gehörnte Schlange der Tiefe!  
NINNGHIZHIDDA! Gefiederte Schlange der Tiefe! Öffne!  
Öffne das Tor, daß ich eintreten kann!  
NINNGHIZHIDDA, Geist der Tiefe, Wächter des Tores, erinnere Dich!  
Im Namen unseres Vaters vor der Flucht, ENKIs, Herr und Meister der Magier,  
Öffne das Tor, daß ich eintreten kann!  
Öffne,  
Damit ich nicht die Tür angreife,  
Damit ich nicht die Riegel entzweibreche,  
Damit ich nicht die Schranke angreife,  
Damit ich nicht die Mauern mit Gewalt nehme,  
Öffne das Tor,  
Öffne das Tor weit,  
Damit ich nicht die Toten veranlasse, sich zu erheben!  
Ich werde die Toten erwecken.  
Ich werde die Toten veranlassen, sich zu erheben und die Lebenden zu  
verschlingen!  
Öffne das Tor,  
Damit ich die Toten nicht dazu bringe, die Zahl der Lebenden zu übertreffen!  
NINNGHIZHIDDA, Geist der Tiefe, Wächter des Tores, öffne!  
NINNGHIZHIDDA,  
Die Große Schlange, Rollte sich zusammen Und antwortete ISCHTAR:  
Herrin,  
Königin unter den Göttern,  
Ich gehe zu meiner Gebieterin,  
Zu ERESCHKIGAL,  
Zur Königin des Todes,  
Und kündige Dich an.  
Und NINNGHIZHIDDA,  
Die Gehörnte Schlange,  
Näherte sich der Herrin ERESCHKIGAL

Und sagte:  
Siehe, ISCHTAR, Deine Schwester, Königin unter den Göttern.  
Steht vor der Tür!  
Die Tochter SINS, Gebieterin ENKIs,  
Sie wartet.  
Und bleich war ERESCHKIGAL vor Furcht. Die Dunklen Wasser regten sich.  
Geh, Wächter des Tores,  
Geh, NINNGHIZHIDDA, Wächter des Tores,  
Öffne ISCHTAR das Tor,  
Und behandle sie so,  
Wie es geschrieben steht im Alten Vertrag.  
Und NINNGHIZHIDDA löste den Riegel der Tür.  
Und Dunkelheit fiel auf ISCHTAR.  
Die Dunklen Wasser erhoben sich und trugen die Göttin  
des Lichtes  
Nach den Bereichen der Nacht, Und die Schlange sprach:  
Tritt ein,  
Himmelskönigin vom Großen Wohnort,  
Daß KUR sich erfreue,  
Daß TSCHUTHA danksage,  
Daß KUTU lächle,  
Tritt ein,  
Daß KUTULU von deiner Gegenwart erfreut sei.  
Und ISCHTAR trat ein.  
Und es gibt Sieben Tore und Sieben Erlasse.  
Am Ersten Tor  
NINNGHIZHIDDA nahm die Krone hinweg,  
Die Große Krone von Ihrem Kopf nahm er sie.  
Und ISCHTAR fragte: Warum,  
Schlange, hast du mein Erstes Juwel genommen?  
Und die Schlange antwortete:  
Dieswegen ist es, der Alte Vertrag legte vor der Zeit  
Die Regeln der Herrin von KUTU fest.  
Tritt ein in das Erste Tor.  
Am Zweiten Tor  
NINNGHIZHIDDA nahm den Stab hinweg,  
Den Stab aus Lapis Lazuli nahm er.  
Und ISCHTAR fragte:  
Warum, NETI, hast du mein Zweites Juwel genommen?  
Und NETI antwortete:  
Dieswegen ist es, der Alte Vertrag legte vor der Zeit  
Die Erlasse der Herrin von KUTU fest.  
Tritt ein in das Zweite Tor.  
Am Dritten Tor  
NINNGHIZHIDDA nahm die Juwelen hinweg,  
Die Juwelen um ihren Hals nahm er.  
Und ISCHTAR fragte:  
Warum, Torhüter, hast du mein Drittes Juwel genommen?  
Und der Torhüter antwortete:  
Dieswegen ist es, der Alte Vertrag legte vor der Zeit Die Erlasse der Herrin von  
KUTU fest. Tritt ein in das Dritte Tor.

Am Vierten Tor

NINNGHIZHIDDA nahm die Juwelen hinweg,  
Die Juwelen auf ihren Brüsten nahm er.

Und ISCHTAR fragte:

Warum, Wächter des Draußen, hast du mein Viertes Juwel genommen?

Und der Wächter antwortete:

Dieswegen ist es, der Alte Vertrag legte vor der Zeit  
Die Regeln der Herrin von KUTU fest.

Tritt ein in das Vierte Tor.

Am Fünften Tor

NINNGHIZHIDDA nahm die Juwelen hinweg,  
Den Juwelengürtel um ihre Hüften nahm er.

Und ISCHTAR fragte:

Warum, Wächter des Verbotenen Einganges hast du mein Fünftes Juwel  
genommen?

Und der Wächter antwortete:

Dieswegen ist es, der Alte Vertrag legte vor der Zeit  
Die Regeln der Herrin von KUTU fest.

Tritt ein in das Fünfte Tor.

Am Sechsten Tor

NINNGHIZHIDDA nahm die Juwelen hinweg,  
Die Juwelen um ihre Handgelenke nahm er,  
Die Juwelen um ihre Fußknöchel nahm er.

Und ISCHTAR fragte:

Warum, NINNKIGAL, hast du mein Sechstes Juwel genommen?

Und NINNKIGAL antwortete:

Dieswegen ist es, der Alte Vertrag legte vor der Zeit  
Die Erlasse der Herrin von KUTU fest.

Tritt ein in das Sechste Tor.

Am Siebenten Tor

NINNGHIZHIDDA nahm die Juwelen hinweg,  
Die Juwelenbesetzte Robe ISCHTARs nahm er.

ISCHTAR, ohne Schutz, ohne Sicherheit,  
ISCHTAR, ohne Amulett, ohne Talisman, fragte:

Warum, Bote der Alten, hast du mein Siebentes Juwel genommen?

Und der Bote der Alten antwortete:

Dieswegen ist es, der Alte Vertrag legte vor der Zeit  
Die Regeln der Herrin von KUTU fest.

Tritt ein in das Siebente Tor, und sieh die Unterwelt.

|

ISCHTAR ist niedergestiegen in das Land KUR,  
Zu den Tiefen TSCHUTHAs ist sie gegangen.

Sie hat ihre Sieben Talismane der Oberen Welt verloren.

Sie hat ihre Sieben Kräfte des Landes der Lebenden verloren.

Ohne Speise des Lebens, ohne Wasser des Lebens,

Erschien sie vor ERESCHKIGAL, der Gebieterin des Todes.

ERESCHKIGAL schrie auf bei Ihrer Gegenwart.

ISCHTAR erhob ihren Arm.

ERESCHKIGAL rief NAMMTAR herbei,  
Den Magier NAMMTAR;  
Sie sagte diese Worte und sprach zu ihm:  
Geh, kerker sie ein!  
In Dunkelheit binde sie!  
Kette sie im Meer unter den Meeren!  
Lasse die Sieben ANNUNNAKI gegen sie frei!  
Lasse die Sechzig Dämonen gegen sie frei!  
Gegen ihre Augen: die Dämonen der Augen!  
Gegen ihre Flanken: die Dämonen der Flanken!  
Gegen ihr Herz: die Dämonen des Herzens!  
Gegen ihre Füße: die Dämonen der Füße!  
Gegen ihren Kopf: die Dämonen des Kopfes!  
Gegen ihren ganzen Körper: die Dämonen von KUR!  
Und die Dämonen rissen an ihr von allen Seiten.  
Und die ANNUNNAKI, Schreckliche Richter,  
Sieben Herren der Unterwelt,  
Versammelten sich um sie,  
Gesichtslose Götter ABSUs;  
Sie starrten,  
Fixierten sie mit dem Auge des Todes,  
Mit dem Blick des Todes  
Töteten sie sie  
Und hängten sie wie einen Leichnam an einen Pfosten.  
Die Sechzig Dämonen zogen die Glieder von ihren Seiten.  
Die Augen aus ihrem Kopf,  
Die Ohren von ihrem Kopf.  
ERESCHKIGAL jauchzte.  
Der blinde AZAG-THOTH jauchzte.  
IAK SAKKAK jauchzte.  
ISCHNIGGARAB jauchzte.  
KUTULU jauchzte.  
Die MASKIM priesen die Königin des Todes.  
Die GIGIM priesen ERESCHKIGAL, die Königin des Todes.  
Und die Älteren wurden von Furcht zerrissen.  
Unser Vater ENKI,  
Herr der Magie,  
Erhielt Nachricht von NINSCHUBUR,  
Von ISCHTARs Diener NINSCHUBUR.  
Er hörte von ISCHTARs Schlaf  
Im Hause des Todes;  
Er hörte, wie GANZIR  
Geöffnet worden war,  
Wie das Gesicht des Abyssos  
Weit seinen Mund aufriß  
Und die Königin des Himmels verschluckte,  
Die Königin des Sonnenaufgangs.  
Und ENKI rief Lehm herbei,  
Und ENKI rief Wind herbei.  
Und aus Lehm und Wind  
Formte ENKI zwei Elementargeister.

Er formte den KURGARRU, Geist der Erde.  
Er formte den KALATURRU, Geist der Wasser.  
Dem KURGARRU gab er die Speise des Lebens.  
Dem KALATURRU gab er das Wasser des Lebens.  
Und laut sprach er zu diesen Bildern:  
Erhebe dich, KURGARRU, Geist der Erde,  
Erhebe dich, KALATURRU, Geist der Wasser,  
Erhebt euch, und geht zum Tore GANZIR,  
Zum Tor der Unterwelt,  
Zum Land ohne Wiederkehr  
Richtet eure Augen.  
Die Sieben Tore werden sich für euch öffnen,  
Kein Zauber soll euch fernhalten,  
Denn meine Zahl ist auf euch.  
Nehmt den Korb mit der Speise des Lebens,  
Nehmt den Korb mit dem Wasser des Lebens.  
Und ERESCHKIGAL soll euch nichts anhaben,  
ERESCHKIGAL soll ihren Arm nicht gegen euch erheben,  
ERESCHKIGAL soll keine Macht über euch haben.  
Findet den Leichnam INANNAs,  
Findet den Leichnam ISCHTARs, unserer Königin.  
Und verstreut die Speise des Lebens, Sechzig Mal.  
Und versprengt das Wasser des Lebens, Sechzig Mal.  
Sechzig Mal verstreut und versprengt die Speise und das Wasser des Lebens  
Auf ihrem Körper.  
Und wahrlich ISCHTAR wird auferstehen.  
Mit riesigen Flügeln  
Und Schuppen wie Schlangen  
Flogen die beiden Elementargeister zu dem Tor,  
Unsichtbar:  
NINNGHIZHIDDA sah sie nicht,  
Unsichtbar  
Passierten sie die Sieben Wächter,  
Eilig traten sie ein in den Palast des Todes  
Und sahen schrecklichen Anblick.  
Des Abyssos' Dämonen lagen dort,  
Tot, jedoch träumend, hingen sie an den Mauern  
Vom Hause des Todes,  
Ohne Gesicht und schrecklich  
Starrten die ANNUNNAKI,  
Blind und irr bäumte AZAG-THOTH sich auf,  
Das Auge auf dem Thron öffnete sich,  
Die Dunklen Wasser bewegten sich,  
Die Lapis-Lazuli-Tore glitzerten  
In der Dunkelheit.  
Ungesehene Monstren,  
In die Welt gesetzt in der Dämmerung der Zeiten,  
In die Welt gesetzt während der Schlacht zwischen  
MARDUK und TIAMAT,  
In die Welt gesetzt von HUBUR,  
Mit HUBURs Zeichen,

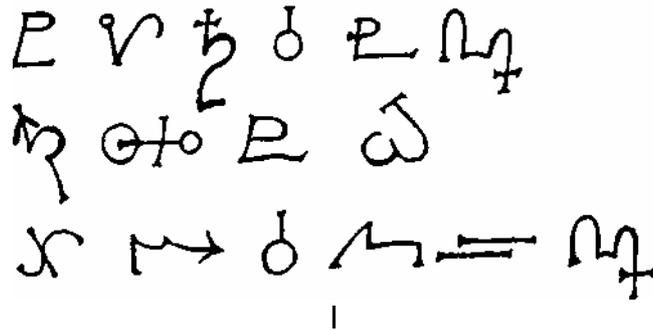
Geführt von KINGU ...  
Eilig flohen sie  
Durch den Palast des Todes,  
Hielten nur am Leichnam der ISCHTAR an.  
Die Schöne Königin,  
Gebieterin der Götter,  
Herrin der Huren von UR,  
Helleuchtende an den Himmeln,  
Geliebte des ENKI,  
Hing, blutete  
Aus tausend Wunden.  
Und ERESCHKIGAL Fühlte ihre Anwesenheit, Schrie auf.  
KURGARRU  
Mit Feuer bewaffnet  
Blickte auf die Königin der Leichname  
Mit dem Strahl des Feuers.  
KALATURRU Mit der Flamme bewaffnet Blickte auf die Königin der Gräber  
Mit dem Strahl der Flamme.  
Und ERESCHKIGAL, Mächtig in TSCHUTHA,  
Wendete ihr Gesicht.  
Auf INANNAs Leichnam  
Sprengten sie Sechzig Mal  
Das Wasser des Lebens von ENKI.  
Auf INANNAs Leichnam  
Streuten sie Sechzig Mal  
Die Speise des Lebens von ENKI.  
Auf den Leichnam,  
Der vom Pfosten hing,  
Richteten sie den Geist des Lebens.  
IN ANNA erhob sich.  
Die Dunklen Wasser zitterten und brodelten.  
AZAG-THOTH schrie auf seinem Thron,  
TSCHUTHALU taumelte aus seinem Schlaf.  
ISCHNIGGARAB floh aus dem Palast des Todes,  
IAK SAKKAK zitterte vor Furcht und Haß.  
Die ANNUNNAKI flohen von ihrem Thron,  
Das Auge auf dem Thron ergriff die Flucht,  
ERESCHKIGAL brüllte und rief NAMMTAR herbei,  
Den Magier NAMMTAR rief sie  
Doch nicht wegen einer Verfolgung,  
Hingegen um Schutz rief sie ihn herbei.  
INANNA stieg aus der Unterwelt empor.  
Mit den geflügelten Elementargeistern floh sie die Tore,  
Von GANZIR und NETI floh sie.  
Und wahrlich  
Die Toten flohen ihr voran.  
Als sie durch das Erste Tor flohen,  
Nahm ISCHTAR ihre Juwelenbesetzte Robe zurück.  
Als sie durch das Zweite Tor flohen,  
Nahm ISCHTAR ihre Juwelenarmreifen zurück.  
Als sie durch das Dritte Tor flohen,

Nahm ISCHTAR ihren Juwelengürtel zurück.  
Als sie durch das Vierte Tor flohen,  
Nahm ISCHTAR ihren Juwelenschmuck zurück.  
Als sie durch das Fünfte Tor flohen,  
Nahm ISCHTAR ihr Juwelenhalsband zurück.  
Als sie durch das Sechste Tor flohen,  
Nahm ISCHTAR ihren Lapisstab zurück.  
Als sie durch das Siebente Tor flohen, Nahm ISCHTAR ihre Juwelenkrone zurück.  
Und die Dämonen erhoben sich,  
Und die Geister der Toten  
Und gingen mit ihr durch die Tore,  
Schauten weder nach rechts noch nach links,  
Gingen davor und dahinter,  
Gingen mit ISCHTAR durch das Tor GANZIR,  
Aus der Unterwelt heraus begleiteten sie sie.  
Und ERESCHKIGAL,  
Die geschmähte Königin des Abyssos, worinnen alle ertränkt werden,  
Sprach einen Fluch aus  
Feierlich und mächtig Gegen die Königin des Sonnenaufgangs,  
Und NAMMTAR gab ihm Form.  
Wenn ISCHTARs Liebhaber,  
Der Geliebte der Himmelskönigin,  
Vor mir niedersteigt,  
Durch das Tor GANZIR geht  
Zum Hause des Todes,  
Wenn mit ihm die jammernden Leute kommen,  
Die weinenden Frauen und die klagenden Männer,  
Wenn DUMUZI getötet und begraben ist,  
Mögen die Toten sich erheben und den Weihrauch riechen!  
Neige dich deshalb nicht nieder  
Zur Dunkel Scheinenden Welt,  
Wo ABSU in Dunklen Wassern liegt,  
Und TSCHUTHALU schläft und träumt.

V

Neige dich deshalb nicht nieder, Denn ein Abyssos liegt unter der Welt, Erreicht von  
einer absteigenden Leiter, Die Sieben Stufen hat, Erreicht von einem absteigenden  
Weg, Der Sieben Pforten hat.  
Und darinnen steht  
Der Thron  
Einer Bösen, Unheilvollen Macht.  
Denn den Höhlen der Welt  
Entsteigt der Böse Dämon,  
Der Böse Gott,  
Der Böse Genius,  
Der Böse Verführer,  
Das Böse Phantom,  
Der Böse Teufel,  
Die Bösen Larvae,  
Die keine wahren Zeichen tragen  
Für die sterblichen Menschen.  
Und die Toten werden sich erheben und den Weihrauch riechen!

## DIE URILIA-SCHRIFT



Das hier folgende ist die Schrift von URILIA, das Buch des Wurmes. Es enthält die Formeln, mittels derer die, die Verwüstungen bewirken, ihre Riten vollziehen. Dies sind die Gebete der Verführer, derer, die Im- Hinterhalt- liegen, der blinden Teufel des CHAOS, des ältesten Bösen.

Diese Beschwörungen werden von den verborgenen Priestern gesprochen und von den Kreaturen jener Mächte, die von den Älteren und den Sieben Kräften, von MARDUK angeführt und von ENKI unterstützt sowie von der ganzen Schar der IGIGI bekämpft wurden, den Kämpfern gegen die Alte Schlange, den Alten Wurm, TIAMAT, den Abyssos, auch KUTULU, der Leichengott genannt, getötet durch ENKIs Zorn und ENKIs Magie, die jedoch nicht tot daliegen, sondern träumend; Er, den geheime Priester, Eingeweihte in die Schwarzen Riten, sie, deren Namen für ewiglich in das Buch des CHAOS geschrieben sind, herbeirufen können, falls sie wissen, wie es zu tun ist.

Diese Worte sollen keinem Menschen gezeigt werden, oder der Fluch ENKIs komme über dich!

Dies sind die Worte:

IA

IA

IA

IO

IO

IO

Ich bin der Gott der Götter.

Ich bin der Herr der Dunkelheit und der Meister der Magier.

Ich bin die Kraft und das Wissen.

Ich bin vor allen Dingen gewesen.

Ich bin vor ANU und den IGIGI gewesen.

Ich bin vor ANU und den ANNUNNAKI gewesen.

Ich bin vor den Sieben SCHURUPPAKI gewesen.

Ich bin vor allen Dingen gewesen.

Ich bin vor ENKI und SCHAMMASCH gewesen.

Ich bin vor allen Dingen gewesen.

Ich bin vor NINNURSAK und der Tafel von LENKI ewesen.

Ich bin vor allen Dingen gewesen.

Ich bin vor INANNA und ISCHTAR gewesen.

Ich bin vor NANNA und UDDU gewesen.

Ich bin vor ENDUKUGGA und NINDUKUGGA gewesen.

Ich bin vor ERESCHKIGAL gewesen.

Ich bin vor allen Dingen gewesen.

Vor MIR war Nichts, das gemacht war.

Ich bin vor allen Göttern gewesen.

Ich bin vor allen Tagen gewesen.  
Ich bin vor den Menschen und den Legenden der Menschen gewesen.  
Ich bin der ALTE.  
Keiner kann meinen Ruheort suchen.  
Ich empfang die Sonne des nachts und den Mond am Tage.  
Ich empfang das Opfer der Wanderer.  
Die Berge des Westens bedecken mich.  
Ich bin der ALTE DER TAGE.  
Ich bin vor ABSU gewesen.  
Ich bin vor NAR MARRATU gewesen.  
Ich bin vor ANU gewesen.  
Ich bin vor KIA gewesen.  
Ich bin vor allen Dingen gewesen.  
IA! IA! IA! IA SAKKAKTH! IAK SAKKAKH! IA SCHA XUL!  
IA! IA! IA UTUKKU XUL!  
IA! IA ZIXUL! IA ZIXUL!  
IA KINGU! IA AZBUL! IA AZUABUA! IA XAZTUR IA HUBBUR!  
IA! IA! IA!  
BAXABAXAXAXABAXAXAXAXA!  
KAKHTAKHTAMON IAS!

## II

### DIE GREUEL

Die schrecklichen Abkömmlinge der Alten können von den Priestern herbeigerufen werden; diese Abkömmlinge können gerufen und beschworen werden, die Aufgaben auszuführen, die der Priester in seinem Tempel für notwendig erachtet. Jene wurden vor allen Zeiten gezeugt und wohnten im Blute KINGUs, und MARDUK konnte sie nicht gänzlich aussperren. Und sie leben in unserem Land und neben unseren Generationen, obwohl man sie nicht sehen kann. Und dies wurde auch von den Priestern Babylons gelehrt, die die Weisung gaben, daß diese Formeln nie jemandem enthüllt werden mögen, der nicht in unsere Wege eingeweiht ist, denn solches zu tun, wäre der schrecklichste Fehler.

Obwohl sie jenseits des Tores hausen, können sie herbeigerufen werden, wenn MARDUK nicht wachsam ist und schläft, an jenen Tagen, da er keine Kraft hat, wenn der Große Bär an seinem Schwänze hängt und zu den Vier Vierteln des Jahres, die danach bemessen werden, und zu den Räumen zwischen diesen Winkeln. An diesen Tagen ist die Mutter TIAMAT ruhelos, schüttelt sich der Körper KUTULUs unter der Erde, und unser Meister ENKI ist sehr ängstlich.

Dann bereite die Schale TIAMATs vor, den DUR von INDUR, die Verlorene Schale, die Zerschlagene Schale der Weisen, und rufe dabei die FIRIK von GID und die Herrin SCHAKUGUKU, die Königin des Kessels herbei. Rezitiere die Beschwörung IA ADU EN I über sie und mache darinnen ein Feuer und rufe GIBIL nach seiner Art und Weise.

Wenn das Feuer entfacht und beschworen ist, magst du deinen Dolch erheben und die Unterstützung von NINKHARSAG, der Königin der Dämonen, und von NINKASZI, der Gehörnten Königin, und von NINNGHI-ZHIDDA, der Königin des Magischen Stabes, nach ihrer Art und Weise herbeirufen. Und wenn du dies vollbracht hast und das rechte Opfer gemacht hast, dann magst du mit dem Rufen der Abkömmlinge beginnen, nach denen es dir gelüstet, wenn du das Tor geöffnet hast.

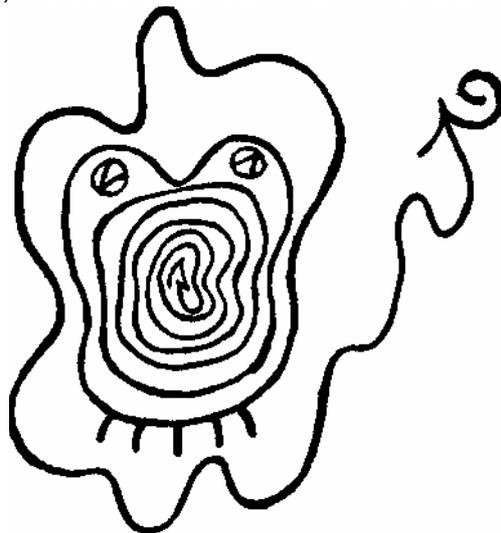
Öffne nicht das Tor außer für eine bestimmte Zeit, die du beim Öffnen angibst, und daß es nicht für einen Augenblick nach dem Vergehen der Stunde TIAMATs offen bleibe. Sonst würde der ABYSSOS auf die Erde durchbrechen, und die Toten würden sich erheben, um die Lebenden zu verschlingen, denn so steht es geschrieben:

Ich will die Toten dazu bringen, sich zu erheben und die Lebenden zu verschlingen; ich will den Toten Macht über die Lebenden geben, daß sie die Lebenden an Zahl übertreffen.

Nachdem du das Notwendige ausgeführt hast, den Geist gerufen, seine Aufgabe dargelegt, die Zeit des Schließens für das Tor und die Rückkehr des Geistes dorthinein festgesetzt hast, darfst du den Ort des Rufens nicht verlassen, sondern du mußt bis zur Rückkehr des Geistes und dem Schließen des Tores dort bleiben.

Der Herr der Greuel ist HUMWAWA von den Südwinden, dessen Gesicht eine Masse von Eingeweiden der Tiere und Menschen ist. Sein Atem ist Dunggestank, und kein Wohlgeruch oder Weihrauch kann den Geruch von dort, wo HUMWAWA gewesen ist, verbannen. HUMWAWA ist der Dunkle Engel alles dessen, was ausgeschieden ist, und von all dem, was sauer wird. Und da alle Dinge zu ihrer Zeit gelangen, da sie vergehen und sich auflösen, so ist auch HUMWAWA der Herr der Zukunft von allem, was auf der Erde geht, und man kann die Zukunft eines jeden Menschen sehen, wenn man in das Gesicht dieses Engels blickt, sich aber dabei in Acht nimmt, nichts von dem fürchterlichen Geruch einzuatmen, der der des Todes ist.

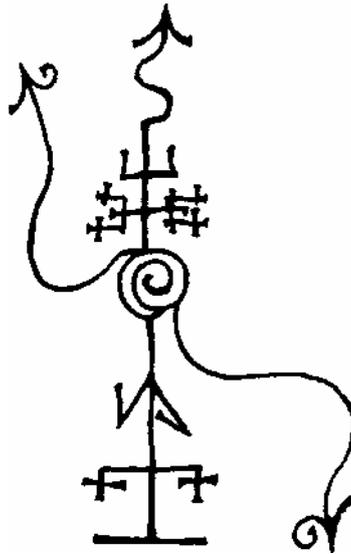
Und dies ist das Zeichen, bei dem du HUMWAWA kennen magst:



Und falls HUMWAWA dem Priester erscheint, wird nicht der schreckliche PAZUZU auch dort sein? Herr jedes Fiebers und aller Seuchen, grinsender Dunkler Engel mit vier Flügeln, gehörnt, mit verfaulenden Genitalien, durch die er vor Schmerz durch die scharfen Zähne heult über die Länder der den APHKHALLU geweihten Städte, sogar wenn die Sonne hoch steht, wie auch wenn der Mond am Himmel steht; mit wirbelndem Sand und Wind wie in leerer Stille; und der ist ein fähiger Magier, der PAZUZU wegtreiben kann, wenn er einmal die Hand auf einen Menschen gelegt hat, denn PAZUZU ergreift ihn bis zum Tode.

Wisse, daß HUMWAWA und PAZUZU Brüder sind. HUMWAWA ist der ältere der beiden, der auf einem ruhigen, flüsternden Wind reitet und die Herde für sein eigen hält, und an diesem Zeichen wirst du erkennen, daß PAZUZU kommen wird.

Und das ist das Siegel PAZUZUs, durch das er gezwungen wird zu erscheinen:

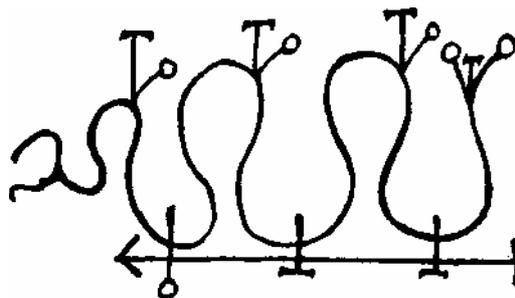


Von all den Göttern und Geistern der Greuel kann kein Nutzen oder Gewinn davon sein, AZAG-THOTH zu rufen, da er sicherlich irr ist. In der Schlacht blind geworden, ist er der Herr des CHAOS, und der Priester kann wenig Anwendung für ihn finden. Auch ist er zu mächtig, um ihn einmal gerufen zu kontrollieren, und liefert einen wilden Kampf, ehe man ihn durch das Tor zurückschicken kann, weshalb nur ein starker und fähiger Magier ihn anrufen soll.

Aus diesem Grunde wird sein Zeichen hier nicht gegeben.

Von all den Göttern und Geistern der Greuel kann KUTULU allein nicht gerufen werden, denn er ist der Schlafende Herr. Der Magier kann nicht darauf hoffen, irgendwelche Macht über ihn zu bekommen, aber er kann verehrt, und die rechten Opfer können ihm dargebracht werden, so daß er dich verschonen wird, wenn er auf die Erde steigt. Und die Zeiten für das Opfer sind dieselben wie die des Schlafes von MARDUK, und dies ist dann, wenn der Große KUTULU sich bewegt. Und er ist das Feuer der Erde und die Macht jeder Magie. Wenn er sich mit den Greueln des Himmels vereint, wird TIAMAT wieder die Erde beherrschen.

Und dies ist sein Siegel:



Und es gibt die Vier Geister des Raumes, und sie kommen auf dem Wind herbei, und sie sind die Dinge des Windes und des Feuers. Und der Erste kommt aus dem Norden und wird USTUR genannt und hat eine menschliche Form. Und er ist der Ältteste der Vier und ein Großer Herr der Welt.

Und der Zweite kommt aus dem Osten und wird SED genannt und hat die Form eines Stieres aber mit menschlichem Gesicht, und er ist sehr mächtig.

Und der Dritte kommt aus dem Süden und wird LAMAS genannt und hat die Form eines Löwen, aber mit menschlichem Kopf, und er regiert über die Dinge der Flamme und des Versengenden Windes.

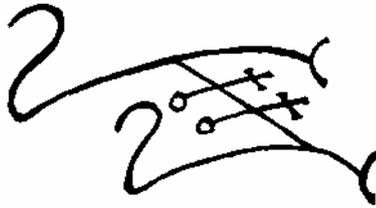
Und der Vierte kommt aus dem Westen und wird NATTIG genannt und hat die Form eines Adlers aber mit menschlichem Körper und nur dem Gesicht und den Flügeln eines Adlers und mit Adlerkrallen. Und dieser Adler kommt vom Meer und ist ein

großes Geheimnis.

Und sie kommen von Nuzku auf Uru und warten nicht und sind immer da, und sie empfangen zu ihrer Jahreszeit die Wanderer. Und die Zeit von SED ist die der Großen Nacht, wenn der Bär getötet ist, und dies ist im Monat AIRU. Und die Jahreszeit von LAMAS ist der Monat ABU, und jene NATTIGs im ARAHSCHAMMA und endlich die von USTUR im SCHABATU. Dies sind die Vier Geister der Vier Räume und ihre Jahreszeiten; und sie wohnen zwischen den Räumen der Sonne und sind nicht von ihnen, sondern wie die Sterne und — wie man sagt — von den IGIGI selbst, obwohl das nicht völlig bekannt ist.

Und um diese und andere Dämonen herbeizurufen, muß das Kraut AGLAOPHOTIS in einer neuen Schale, die einen Sprung hat, verbrannt werden und die Beschwörungen verständlich rezitiert werden. Und es muß während der Bösen Zeiten und des nachts sein.

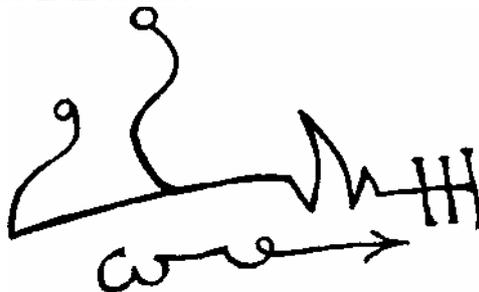
Und der AKHKHARU kann herbeigerufen werden, der das Blut aus dem Menschen saugt, da er ein Mensch werden will, und das nehmen muß, was MARDUK zur Schaffung des Menschen verwandte: KINGUs Blut. Aber der AKHKHARU wird nie ein Mensch werden. Und der AKHKHARU kann herbeigerufen werden, wenn sein Zeichen bekannt ist, welches so aussieht:



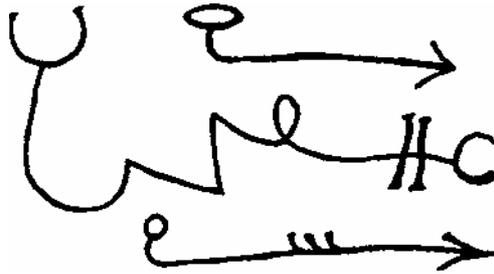
Und die LALASSU können gerufen werden, die die Orte der Menschen heimsuchen und auch danach trachten, ein Mensch zu werden. Aber man darf nicht mit ihnen sprechen, damit der Priester nicht von dem Wahnsinn angesteckt und ein lebender LALASSU werde, der getötet und dessen Geist ausgetrieben werden muß, denn er ist Böse und verursacht einzig Schrecken, und nichts Gutes kann von ihm kommen. Er gleicht dem LALARTU, der aus der gleichen Familie wie jene stammt, nur daß der LALARTU einst lebte und nun gefangen ist zwischen den Welten und Einlaß sucht in die eine oder die andere. Und der Eintritt in Diese darf ihm nicht gestattet werden, denn er ist von krankmachender Veranlagung und wird die Mütter bei der Geburt töten wie LAMMASCHTA, die Königin von Krankheit und Elend.

Und die Zeichen, mit denen sie herbeigerufen werden können, sind diese, falls der Priester sie braucht — aber wisse, daß es nicht rechtens ist.

Und dies ist das Siegel des LALASSU:



Und dies ist das Siegel des LALARTU:



Und wisse, daß der MINU von ENKI mächtig über diese ist und gleichfalls gegen alle Arbeiten Dämonischen Charakters, und manche von ihnen können dadurch vergeblich werden. Deshalb muß er stets versteckt werden.

Wisse, daß GELAL und LILIT schnell kommen, wenn man sie ruft, und sie überfallen die Betten der Menschen, um das Wasser des Lebens und die Speise des Lebens zu rauben, um den Tod zu beschleunigen, aber ihre Mühen sind vergeblich, denn sie besitzen die Formel nicht. Aber der Priester hat sie, und die Speise des Lebens und das Wasser des Lebens können ihm durch solche wie sie gebracht werden, sollte er sie rufen. Aber er muß viele rufen, denn nach dem Vorübergehen eines Zehntels des Mondes sind die Elemente tot.

Und GELAL dringt in das Bett der Frau ein, und LILIT in das des Mannes. Und manchmal werden aus diesen Heimsuchungen Böse Wesen geboren, denn die Kinder GELALs sind die natürlichen Arbeiter der Alten und haben deren Geist; und ihnen gleichen die Kinder der LILIT, die jedoch an geheimen Orten, die der Mensch nicht wahrnimmt, geboren werden, und nicht vor ihrer Reife gehen sie an den Orten der Menschen umher.

Und GELAL reitet auf dem Wind, während LILIT oft auf dem Wasser daherkommt. Deshalb muß fließendes Wasser bei den Riten benutzt werden, wegen dessen Reinheit.

Und das Zeichen GELALs ist dieses:



Und das Zeichen LILITs ist dieses:



Und XASTUR ist eine verdorbene Dämonin, die Menschen in ihrem Schläfe tötet und, was sie will, verschlingt. Und von ihr soll nichts mehr gesagt sein, denn es ist nicht rechtens. Aber wisse, daß die Verehrer TIAMATs sie gut kennen, und daß sie von den Alten geliebt wird.

Dies ist das Zeichen, mit dem du sie kennen kannst:



Und wisse ferner, daß die Legionen dieser Bösen unzählbar sind und sich nach allen Seiten, nach allen Orten erstrecken, obwohl man sie nicht sehen kann, ausgenommen zu bestimmten Zeiten und von bestimmten Personen. Und die Zeiten sind die oben erwähnten, und die Personen sind unbekannt, denn wer kann XASTUR kennen?

Aber die Toten können stets herbeigerufen werden und sind viele Male zu kommen gewillt, manchen aber sind störrisch und verlangen zu bleiben, Wo sie sind, und sich nicht zu erheben, außer durch die Anstrengungen des Priesters, der Kraft hat — wie ISCHTAR - sowohl an diesem Orte wie am Anderen. Und die Toten müssen in den Vier Richtungen gerufen werden und in den Vier Räumen, denn, da er nicht weiß, wo sie sind, muß der Priester sorgsam sein und darauf achten, sie überall zu rufen, denn der Geist könnte fliegen.

Und gleichfalls kann Ein Toter Gott herbeigerufen werden, und die Formel dazu ist die folgende. Sie muß klar und laut gesprochen werden, kein Wort von ihr darf verändert werden, oder der Geist des Gottes kann dich verschlingen, da dort weder Speise noch Getränk ist, wo sie sich befinden.

Und er muß an einem geheimen Ort gerufen werden, ohne Fenster, oder nur mit einem Fenster, das sich in der nach Norden gerichteten Wand befindet. Und das einzige Licht soll das einer Lampe, die auf den Altar gestellt wird, sein, und diese Lampe braucht nicht neu zu sein, noch braucht es der Altar, denn dies ist ein Ritus des Alters und der Alten, und sie kümmern sich nicht um die Neuheit einer Sache. Und der Altar sollte aus einem großen Felsen, der in die Erde gestellt ist, bestehen, und ein dem Wesen des Gottes angemessenes Opfer sollte dargebracht werden. Und zur Zeit des Anrufens werden die Wasser ABSUs brodeln, und KUTULU wird sich rühren, doch bevor es nicht seine Zeit ist, wird er sich nicht erheben.

Und dies ist die Beschwörung des Toten Gottes:

Möge NAMMTAR meine Augen öffnen, daß ich ... sehen kann.

Möge NAMMTAR meine Ohren öffnen, daß ich ... hören kann.

Möge NAMMTAR meine Nase öffnen, daß ich das Näherkommen des ... riechen kann.

Möge NAMMTAR meinen Mund öffnen, daß meine Stimme in den fernen Bereichen der Erde gehört werden kann.

Möge NAMMTAR meine rechte Hand stärken, daß ich stark werde, um den Toten ... unter meiner Macht zu behalten, um ihn unter meiner Macht zu behalten.

Ich beschwöre Dich, O Stammvater der Götter!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur der Dunkelheit, mit den Werken der Dunkelheit!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur des Hasses, mit den Werken des Hasses!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur des Wüsten, mit den Werken des Wüsten!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur des Schmerzes, mit den Werken des Schmerzes!

Ich rufe Dich herbei und rufe Dich aus Deinem Wohnort in der Dunkelheit!

Ich erwecke Dich aus Deinem Ruheort im Innern der Erde!

Ich rufe Deine Augen herbei, die Helligkeit meines Stabes zu sehen, der voll des Lebensfeuers ist!

Ich beschwöre Dich, O Stammvater der Götter!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur der Dunkelheit, mit den Werken der Dunkelheit!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur des Hasses, mit den Werken des Hasses!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur des Wüsten, mit den Werken des Wüsten!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur des Schmerzes, mit den Werken des Schmerzes!

Bei den Vier Eckigen Säulen der Erde, die den Himmel stützen,

Möge ich fest gegen jene stehen, die mir zu schaden wünschen!

Ich erwecke Dich aus Deinem Ruheort im Innern der Erde!

Ich rufe Dich und Deine Ohren herbei, das nie gesprochene Wort zu vernehmen außer von Deinem Vater, dem Ältesten Aller, der Das Alter Kennt.

Das Wort, das bindet und befiehlt, ist mein Wort!

IA! IA! IA! NNGI BANNA BARRA IA!

IARRUGISCHGARRAGNARAB!

Ich beschwöre Dich, O Stammvater der Götter!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur der Dunkelheit, mit den Werken der Dunkelheit!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur des Hasses, mit den Werken des Hasses!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur des Wüsten, mit den Werken des Wüsten!

Ich rufe Dich herbei, Kreatur des Schmerzes, mit den Werken des Schmerzes!

Ich rufe Dich herbei und rufe Dich aus Deinem Wohnort in der Dunkelheit!

Ich erwecke Dich aus Deinem Ruheort im Innern der Erde!

Mögen sich die Toten erheben!

Mögen sich die Toten erheben und den Weihrauch riechen!

Und dies soll nur einmal rezitiert werden, und falls der Gott nicht erscheint, bestehe nicht darauf, sondern beende ruhig den Ritus, denn das bedeutet, daß er andernorts herbeigerufen worden oder mit einer Arbeit, die man besser nicht stören sollte, beschäftigt ist.

Und wenn du Brot für die Toten zum Essen hinausgestellt hast, erinnere dich daran, Honig darüber zu gießen, denn dies gefällt der Göttin, Die Niemand Verehrt, die des nachts durch die Straßen irrt inmitten der heulenden Hunde und der wimmernden Kinder, denn zu ihrer Zeit war ihr ein großer Tempel errichtet worden und Kindesopfer wurden ihr dargebracht, auf daß sie die Stadt vor den draußen wohnenden Feinden beschütze. Und die Anzahl der Kinder, die so getötet wurden, ist nicht zu zählen und nicht zu kennen. Und sie rettete jene Stadt, die aber später eingenommen wurde, als die Leute nicht mehr ihre Kinder opferten. Und als sie wieder damit begannen zur Zeit des Angriffs, wandte sich die Göttin von ihnen ab und floh aus dem Tempel, und die Stadt ist nicht mehr. Und der Name der Göttin ist nicht mehr bekannt. Und sie macht die Kinder ruhelos, daß sie weinen; dies ist der Grund für das Gießen des Honigs über das heilige Brot, denn es steht geschrieben: Brot des Kultes der Toten esse ich an seinem Ort

Im vorbereiteten Hof;

Wasser des Kultes der Toten trinke ich an seinem Ort.

Eine Königin bin ich, die den Städten fremd geworden ist,

Sie, die aus dem Tiefland in einem versunkenen Boot herbeikommt,

Bin ich.

Ich bin die jungfräuliche Göttin,

Feind meiner Stadt,

Fremde in meinen Straßen

MUSIGAMENNA URUMA BUR ME YENSULAMU

GIRME EN!

Oh, Geist, wer versteht dich? Wer begreift dich?

Es folgen hier Zwei Beschwörungen der Alten, die den Zauberern der Nacht wohlbekannt sind, denen, die Bilder machen und sie beim Mond und mittels anderer Dinge verbrennen. Und sie verbrennen unerlaubte Gräser und Kräuter und verursachen ungeheure Übel, und ihre Worte sind niemals niedergeschrieben, so wird gesagt. Diese hier aber sind es; und es sind die Gebete des Leeren und der Dunkelheit, die den Geist rauben.

Hymne an die ALTEN

Sie liegen darnieder, die Großen Alten.

Die Riegel sind gefallen und die Verschlüsse geschlossen.

Die Mengen sind ruhig und die Leute sind ruhig.

Die Älteren Götter des Landes,

Die Älteren Göttinnen des Landes,

SCHAMMASCH,

SIN,

ADAR,

ISCHTAR,

Sind am Himmel schlafen gegangen.

Sie sprechen keine Urteile aus.

Sie entscheiden nichts.

Die Nacht ist verschleiert.

Der Tempel und die heiligsten Orte sind ruhig und dunkel.

Der Richter der Wahrheit,

Der Vater der Vaterlosen,

SCHAMMASCH,

Ist in sein Schlafzimmer gegangen.

O ALTE!

Götter der Nacht!

AZABUA!

IAK SAKKAK!

KUTULU!

NINNGHIZHIDDA!

O leuchtender GIBIL!

O Krieger, GIRRA!

Sieben Sterne der Sieben Kräfte!

Immerleuchtender Stern des Nordens!

SIRIUS!

DRACONIS!

CAPRICORNUS!

Stehe bereit und nimm an

Das Opfer, das ich darbringe!

Möge es angenehm sein

Den Ältesten Göttern!

IA MASCHMASCHTI! KAKAMMU SELAH!

Die Anrufung der Kräfte

Geist der Erde, erinnere Dich!

Geist der Meere, erinnere Dich!

Im Namen der geheimsten Geister von NAR MARRATU,

Dem Meer unter dem Meere,

Und von KUTULU,

Der Schlange, die Tot schläft,  
Von jenseits der Gräber der Könige,  
Von jenseits der Gruft, worinnen INANNA,  
Die Tochter der Götter,  
Einlaß erlangte zu Unheiligem Schlafe,  
Der Teufelin von KUTHULETH:  
In SCHURRUPAK rufe ich dich zu meiner Hilfe herbei!  
In UR rufe ich dich zu meiner Hilfe herbei!  
In NIPPUR rufe ich dich zu meiner Hilfe herbei!  
In ERIDU rufe ich dich zu meiner Hilfe herbei!  
In KULLAH rufe ich dich zu meiner Hilfe herbei!  
In LAAGASCH rufe ich dich zu meiner Hilfe herbei!  
Erhebt euch, O Kräfte aus dem Meere unter allen Meeren,  
Aus dem Grab jenseits aller Gräber,  
Aus dem Lande von TIL,  
Nach SCHIN,  
NEBO,  
ISCHTAR,  
SCHAMMASCH,  
NERGAL,  
MARDUK,  
ADAR!

Haus des Lebenswassers,  
Bleicher ENKIDU,  
Höre mich!

Geist der Meere, erinnere dich!  
Geist der Gräber, erinnere dich!

Und mit diesen Beschwörungen und mit anderen rufen die Zauberer und die Hexen viele Dinge herbei, die dem Leben der Menschen schaden. Und sie formen aus Wachs Bilder und solche aus Weizenmehl und aus Honig und aus all den Metallen und verbrennen sie oder zerstören sie anders und singen die alten Verfluchungen und zerstören dadurch Menschen, Städte, Zivilisationen. Und sie verursachen Plagen und Seuchen, denn sie rufen PAZUZU herbei; und sie verursachen Irresein, denn sie rufen AZAG-THOTH herbei. Und diese Geister kommen auf dem Wind herbei, und manche kommen auf der Erde kriechend herbei. Und kein Öl, kein Puder reicht, einen Mann vor diesem Frevel zu retten, außer den Exorzismen, die überliefert wurden und von einem fähigen Priester gesprochen werden. Und sie arbeiten mittels des Mondes und nicht durch die Sonne und mit anderen Planeten, als sie die Chaldäer kannten. Und in Stricke knüpfen sie Knoten, und jeder davon ist ein Zauber. Und falls diese Knoten gefunden werden, mögen sie gelöst werden und die Stricke verbrannt, und der Zauber wird gebrochen sein, wie es geschrieben steht:

**Und ihre Zaubereien sollen wie geschmolzenes Wachs sein und nichts weiter.**

Und ein Mann schreit auf: was habe ich getan, was hat meine Generation getan, daß solch ein Übel uns befallen hat? Und es bedeutet nichts, außer daß ein Mensch geboren der Traurigkeit angehört, denn er ist aus dem Blute der Alten, hat aber den Geist der Älteren Götter in sich hinein geatmet. Und sein Körper geht zu den Alten, aber sein Geist wird zu den Älteren Göttern gerichtet; und dies ist der Krieg, der immer, bis zur letzten Generation des Menschen, ausgefochten wird; denn diese Welt ist unnatürlich. Wenn der Große KUTULU sich erhebt und die Sterne begrüßt, dann wird der Krieg beendet sein, und die Welt wird Eins sein.

Das ist der Pakt der Greuel und das Ende dieser Schrift.

## DAS ZEUGNIS DES WAHNSINNIGEN ARABERS DER ZWEITE TEIL

UR! NIPPUR!

ERIDU! KULLAH!

KESCH! LAGASCH!

SCHURRUPAK SELAH!

Tag der Lebenden, Aufgehende Sonne,

Tag der Fülle, Freigebige Sonne,

Tag des Vollkommenen, Großes Entzücken,

Tag des Glücks, Strahlende Nacht.

O Leuchtender Tag,

O Lächelnder Tag!

O Tag des Lebens, der Liebe, des Glückes!

Sieben Älteste, Weiseste!

Sieben Heilige, Gelehrte,

Seid meine Hüter, glänzende Schwerter.

Seid meine achtsam ruhigen Herren,

Beschützt mich vor den Rabischu,

O Leuchtende, Prächtige APHKHALLU'

Welchen Gott habe ich beleidigt? Welche Göttin? Welches Opfer habe ich unterlassen darzubringen? Welches unbekannte Böse habe ich verbrochen, daß mein Dahingehen so vom schrecklichen Heulen von hundert Wölfen begleitet ist?

Möge das Herz meines Gottes an seinen Platz zurückkehren!

Möge das Herz meiner Göttin an seinen Platz zurückkehren!

Möge der Gott, den ich nicht kenne, sich gegen mich beruhigen!

Möge die Göttin, die ich nicht kenne, sich gegen mich beruhigen!

Möge das Herz des Unbekannten Gottes an seinen Ort für mich zurückkehren!

Möge das Herz der Unbekannten Göttin an seinen Ort für mich zurückkehren!

Ich bin in den Sphären gewandert, und die Sphären beschützen mich nicht. Ich bin in den Abyssos hinabgestiegen, und der Abyssos beschützt mich nicht. Ich bin auf die Spitzen der Berge gestiegen, und die Berge beschützen mich nicht. Ich bin auf den Meeren gefahren, und die Meere beschützen mich nicht.

Die Herren des Windes brausen über mich und sind erzürnt. Die Herren der Erde kriechen zu meinen Füßen und sind erzürnt. Die Geister haben mich vergessen.

Meine Zeit ist verkürzt, und ich muß so viel, wie ich kann, vollbringen, ehe ich von der Stimme, die immer ruft, hinweggenommen werde. Die Tage des Mondes sind gezählt auf der Erde und die der Sonne ebenso; und ich kenne die Bedeutung dieser Omen nicht, nur daß sie da sind, weiß ich. Und die Orakel sind versiegt, und die Sterne wirbeln an ihren Orten. Und die Himmel scheinen ohne Kontrolle, ohne Ordnung, und die Sphären sind gekrümmt und wandern umher.

Und das Zeichen von ZDAQ gleitet auf meiner Schreiftafel, aber ich kann die Runen nicht mehr länger lesen, denn ihr Anblick ermangelt mir. Ist es immer auf diese Weise? Und das Zeichen XASTURs steigt hinter mir auf, und ich kenne die Bedeutung davon, aber ich kann sie nicht niederschreiben, denn ich erhielt das Andernortes.

Ich kann kaum sprechen, um meine eigene Stimme zu erkennen.

Der Abyssos steht weit offen vor mir! Ein Tor ist gebrochen!

Wisse, daß die Sieben Sphären zu ihren Zeiten und ihren Jahreszeiten gemäß betreten werden müssen, eine zu jeder Zeit, und nie die eine vor der anderen. Wisse, daß die Vier Tiere der Räume Anspruch auf das Blut des Eingeweihten erheben, jedes zu seiner Zeit und Jahreszeit. Wisse, daß TIAMAT stets danach drängt, sich zu

den Sternen zu erheben, und wenn die Obere Welt mit der Unteren vereint ist, dann wird ein neues Zeitalter der Erde anbrechen, und die Schlange wird ganz gemacht werden, und die Wasser werden wie Eins sein, wenn die Himmel in der Höhe nicht benannt sind.

Erinnere dich daran, den Viehbestand deines Dorfes und deiner Familie zu schützen. Das Ältere Zeichen und das Zeichen der Rasse. Aber auch der Wächter, falls Sie langsam sind. Und keine Opfer sollen in jener Zeit gemacht werden, denn das Blut wird für sie, die hereingekommen sind, vergossen sein und wird sie rufen.

Erinnere dich daran, im Tiefland zu verweilen und nicht auf den Höhen, denn die Alten schwingen sich leicht auf die Spitzen der Tempel und Berge, wo sie das, was sie das letzte Mal verloren hatten, überblicken können. Und auf den Spitzen der Tempel dargebrachte Opfer sind an Sie verloren.

Erinnere dich daran, daß dein Leben in fließendem Wasser ist und nicht im ruhigen Wasser, denn das letztere ist der Brutplatz der LILITU, und ihre Kreaturen sind die Abkömmlinge von Ihnen und verehren an Ihren Schreinen, den Orten, die dir unbekannt sind. Aber wo du einen stehenden Stein erblickst, dort werden sie sein, denn dies ist ihr Altar.

Erinnere dich daran, die Zeichen genau so, wie ich es dir gesagt habe, zu malen, und verändere keinen Punkt an ihnen, damit das Amulett nicht ein Fluch gegen den, der es trägt, werde. Wisse, daß Salz die bösen Ausdünstungen der Larvae absorbiert, und es ist nützlich, sich die Zähne damit zu säubern. Spreche nicht als erster mit dem Dämon, sondern laß ihn zuerst mit dir sprechen. Und wenn er spricht, beschwöre ihn, klar und mit sanfter und angenehmer Stimme und in deiner Sprache zu reden, denn sonst wird er dich sicherlich verwirren und dich mit seinem Gebrüll betäuben. Und beschwöre ihn, seinen Gestank bei sich zu behalten, daß er dich nicht dazu bringe, in Ohnmacht zu fallen.

Erinnere dich daran, die Opfer weder zu groß noch zu klein zu machen, denn wenn es zu klein ist, wird der Dämon nicht kommen, und falls er kommt, wird er dir zürnen, so daß er nicht wird sprechen wollen, sogar wenn du ihn beschwörst, das zu tun, denn das ist der Vertrag. Und falls es zu groß ist, wird er zu groß und zu schnell werden, und es wird schwierig, ihn zu kontrollieren.

Erinnere dich daran, daß die Essenzen der Alten in allen Dingen sind, aber daß die Essenzen der Älteren Götter in allem, was lebt, sind, und dies wird sich dir als wertvoll erweisen, wenn die Zeit herbeikommt.

Erinnere dich an das ARRA, besonders wenn du mit Ihnen vom Feuer zu tun hast, denn Sie respektieren es und nichts anderes.

Erinnere dich daran, den Mond reinzuhalten.

Hüte dich vor den Kulturen der Toten, und jene sind der Kult des Hundes, der Kult des Drachens und der Kult der Ziege; denn dies sind die Verehrer der Alten und versuchen immer, Sie hereinzulassen, denn sie haben eine Formel, über die es nicht rechtens ist zu sprechen. Und diese Kulte sind nicht stark außer zu ihren Jahreszeiten, wenn sich die Himmel ihnen und ihrer Rasse öffnen. Und es soll für immer Krieg sein zwischen uns und der Rasse der Draconis, denn diese war stets mächtig in den Alten Zeiten, als die ersten Tempel in Magan erbaut wurden, und sie zogen große Stärke aus den Sternen, aber jetzt sind sie wie Wanderer in den Wüsten und wohnen in Höhlen und Wüsten, und an allen einsamen Plätzen haben sie Steine aufgerichtet. Und diese habe ich gesehen während meiner Reisen durch jene Gebiete, wo die alten Kulte einst blühten und wo nun nur noch Trauer und Verwüstung ist.

Und ich habe sie bei ihren Riten gesehen, und die schrecklichen Dinge, die sie herbeirufen aus den Ländern von jenseits der Zeit, habe ich gesehen. Ich habe die in

ihre Steine gemeißelten Zeichen, ihre Altare, erblickt. Ich habe die Zeichen von PAZUZU, von ZALÉD, von XASTUR und von AZAG-THOTH und gleichfalls die von ISCHNIG-GARAB und den furchtbaren Abkömmlingen der Ziege gesehen und die schreckliche Musik ihrer Rasse vernommen.

Ich habe gesehen, wie das Blut auf dem Stein vergossen wurde. Ich habe gesehen, wie der Stein mit einem Schwert geschlagen wurde und habe den Stein sich erheben sehen und die Schlange fort kriechen. Und diese Kraft ist sicherlich verdammt, aber wo verweilt MARDUK? Und SCHAMMASCH? Die Schlafenden Götter schlafen wahrhaftig.

Und welches Verbrechen habe ich begangen? Gegen welchen unbekanntem Gott habe ich mich versündigt? Welche verbotene Speise habe ich gegessen? Welches verbotene Getränk habe ich getrunken? Mein Leiden! Es sind Sieben! Es sind Sieben mal Sieben! O Götter! Werft euren Diener nicht nieder!

Erinnere dich an den Skorpion-Menschen, der in den Bergen haust. Er ist von TIAMAT, um gegen die Älteren Götter zu kämpfen, vor langer Zeit erschaffen worden, aber ihm wurde erlaubt, unter den Bergen bei Ihnen zu bleiben. Er hat uns einst getäuscht und mag es wieder tun. Aber rufe nach ihm, wenn es etwas das Draußen betreffendes gibt, das du erfahren möchtest, und das ich dir nicht erzählt habe. Und sein Zeichen ist einfach, und es ist dieses:



Und richte dich lediglich zu seinem Orte, und er wird kommen und reden, aber tue es nicht bei der Morgendämmerung, denn wenn die Sonne sich erhebt, hat der Skorpion keine Kraft, und nicht von der Dämmerung bis zum Einbruch der Dunkelheit, währenddessen er unter die Erde getrieben wird, denn das ist der Buchstabe des Vertrages, der ihn betrifft; und es steht geschrieben: Er soll sein Haupt nicht über die Sonne erheben.

Und nochmals: Sein ist die dunkle Zeit.

Und nochmals: Er kennt das Tor, jedoch nicht Das Tor.

Und der Skorpion-Mensch hat einen anderen seiner Rasse, weiblich, der mit ihm dort wohnt, aber von ihr zu sprechen ist nicht rechtens, und sie muß mit dem Exorzismus gebannt werden, sollte sie dir erscheinen, denn ihre Berührung ist der Tod.

Und über den Kult des Drachens, was kann ich dir darüber mehr noch sagen? Sie verehren ihn, wenn jener Stern am höchsten in den Himmeln steht, und er gehört zur Sphäre der IGIGI, wie die Sterne des Hundes und der Ziege. Und ihre Verehrer waren stets unter uns, wenngleich sie nicht von derselben Rasse sind, sondern von der der Sterne, der Alten. Und sie halten sich nicht an unsere Gesetze, sondern töten schnell und ohne Gedanken. Und ihr Blut bedeckt sie.

Sie haben die Geister des Kriegs und der Plagen offen über unsere Rasse gerufen, und haben vielen unserer Leute und Tiere den Tod gebracht auf eine sehr unnatürliche Weise. Und sie spüren keinen Schmerz, fürchten nicht Schwert noch Flamme, denn sie sind die Verursacher alles Schmerzes! Sie sind die Kreaturen der Dunkelheit und des Leids, aber sie klagen nicht. Erwinnere dich an den Geruch! Sie können von ihrem Geruch beschrieben werden! Und sie haben viele unnatürliche Wissenschaften und Künste, die erstaunliche Dinge vollbringen, aber die nicht rechtens sind für unser Volk.

Und wer ist ihr Meister? Davon weiß ich nichts, aber ich habe sie erzählen gehört:

ENKI, was sicherlich eine Blasphemie ist, denn ENKI ist von unserer Rasse, wie es in der MAGAN-Schrift geschrieben steht. Aber vielleicht nannten sie einen anderen, dessen Namen ich nicht kannte und kenne. Aber sicherlich nicht ENKI.

Und ich habe sie stolz all die Namen der Alten bei ihren schamlosen Riten rufen hören. Und ich habe das auf den Boden vergossene Blut und die wahnsinnigen Tänze und fürchterlichen Schreie gesehen und gehört, wenn sie gellend nach ihren Göttern schriegen, daß diese erscheinen würden und ihnen bei ihren Mysterien beistehen.

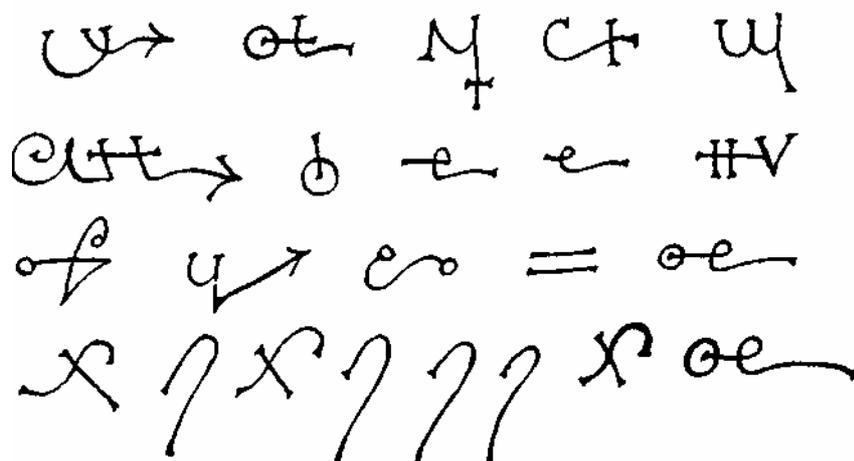
Und ich habe gesehen, wie sie die Mondstrahlen in Flüssigkeit verwandelten, die sie auf ihre Steine gössen, eines Zweckes wegen, den ich nicht erraten konnte.

Und ich habe gesehen, wie sie sich in viele fremdartige Sorten von Tieren verwandelten, wenn sie sich an ihren Orten versammelten, den Tempeln von Offal, wo Hörner aus Köpfen wuchsen, die keine Hörner hatten, und Zähne aus Mündern, die keine derartigen Zähne hatten, und Hände wurden die Krallen von Adlern und die von Hunden, die in Wüstengebieten herumirren, irr und heulend, wie jene, die sogar jetzt außerhalb dieses Raumes meinen Namen rufen!

Ich schreie Wehklagen, aber keiner hört mich! Ich bin von Schrecken überwältigt: ich kann nicht sehen! Götter, werft euren Diener nicht nieder!

Erinnere dich an das Schwert des Wächters. Berühre es nicht, ehe du wünschst, daß er geht, denn er wird nach einer Berührung verschwinden und dich für den Rest des Ritus unbewacht lassen; und obwohl der Kreis eine Grenze ist, die niemand überschreiten kann, wirst du dich unvorbereitet finden, mit den unglaublichen Anblicken, die dich von außen begrüßen werden, zusammenzutreffen.

Erinnere dich auch an die Opfer für den Wächter. Sie müssen regelmäßig dargebracht werden, denn der Wächter gehört zu einer anderen Rasse und kümmert sich nicht um dein Leben, außer daß er deinen Befehlen gehorcht, wenn die Opfer gemacht werden.



Das Vergessen des Älteren Zeichens wird sicherlich viel Kummer bereiten.

Und ich habe eine Rasse von Menschen gesehen, die eine Riesige Kuh verehrten, und sie kamen irgendwoher aus dem Osten, von jenseits der Berge. Und sicherlich sind sie die Verehrer einer Alten, deren Namen ich jedoch nicht sicher weiß und deshalb hier nicht niederschreibe, denn er ist dir auf jeden Fall unnütz. Und bei ihren Riten werden sie wie die Kühe, und es ist widerlich anzublicken. Aber sie sind böse, und so warne ich dich.

Und ich habe Riten gesehen, die einen Mann in großer Entfernung töten können. Und Riten, die einen Mann krankmachen können, egal wo er lebt, durch die Benutzung eines einfachen Zauberspruches, der in seiner eigenen und keiner anderen Sprache gesprochen werden muß - so wird es gesagt. Und dies ist der

Zauberspruch:

AZAG GALRA SAGBI MU UNNA TE  
NAMTAR GALRA ZIBI MU UNNA TE  
UTUK XUL GUBI MU UNNA TE  
ALA XUL GABI MU UNNA TE  
GIGIM XUL IBBI MU UNNA TE  
GALLA XUL KADBI MU UNNA TE  
DINGIR XUL GIRBI MU UNNA TE  
I MINABI-ENE TASCHBI ABA-ANDIBBI-ESCH!

Und dies singen sie über einer Wachspuppe, wenn sie in ihren verdorbenen Kesseln brennt. Und an diesen Dingen haben sie große Freude und tun sie noch, wo man sie finden kann an ihren Schreinen des Abscheulichen.

Und ich habe die Länder von Bauern von ihren bösen Zaubern verwüstet gesehen, schwarz versengt durch Flammen und brennende Asche, die vom Himmel niederfiel. Und das ist das Zeichen, daß sie dort gewesen sind, wo die Erde schwarz und verkohlt ist und wo nichts wächst.

Und wenn Feuer vom Himmel fällt, wird sicherlich Panik unter dem Volk sein, und der Priester muß sie beruhigen und dieses Buch nehmen, von dem er mit eigener Hand eine Abschrift machen muß, und darinnen die Exorzismen lesen, damit seinen Leuten nicht geschadet werde. Denn ein Schwert wird zu jenen Zeiten in den Himmeln erscheinen und den Alten ein Zeichen sein, daß Einer der Ihren entflohen ist und Eintritt in diese Welt erlangt hat. Und es soll dir ein Omen sein, daß solch ein Geist im Lande ist und gefunden werden muß. Und du kannst deinen Wächter auf die Suche schicken, und er wird dir sicherlich von dessen Nachbarschaft berichten. Und falls ihm durch die magische Kraft des Priesters nicht Einhalt geboten wird, wird eine große Verwüstung unter den Städten sein, und Feuer wird von den Sphären regnen, bis die Älteren Götter deine Not erblicken und die Erhebung der Alten mit machtvollen Zaubern unterdrücken. Aber viele werden zu jenen Zeiten an das Draußen verloren gehen.

Beobachte gut die Sterne. Denn wenn man Kometen in der Nachbarschaft von CAPRICORNUS sehen kann, werden Seine Kulte aufleben und die Zauber aus ihrem Bereiche zunehmen. Und wenn Kometen in DRACONIS zu sehen sind, ist große Gefahr, denn die Kulte des Drachens erheben sich zu dieser Zeit und machen ihre Opfer, nicht nur die von Tieren, auch die von Menschen.

Und wenn Kometen in der Nachbarschaft des Sternes SIRIUS zu sehen sind, dann wird es große Schwierigkeiten in den Königshäusern geben, und Bruder wird sich gegen Bruder erheben, und es wird Krieg und Hungersnot geben. Und bei diesen Sachen werden sich die Verehrer des Hundes erfreuen, und die Beute jener Konflikte werden sie erben und davon fett werden.

Wenn du auf einen solchen Kult bei seinem Ritual triffst, verstecke dich gut und lasse dich nicht sehen, sonst werden sie dich sicherlich töten und aus dir ein Opfer an ihre Götter machen, und dein Geist wird in ernster Gefahr sein, und die Wölfe werden nach dir und dem Geist, der dir entflieht, heulen. Dies, falls du so glücklich bist, schnell zu sterben, denn diese Kulte erfreuen sich am langsamen Vergießen des Blutes, wodurch sie viel Kraft und Stärke bei ihren Zeremonien erlangen.

Beobachte jedoch gut all das, was sie tun und sagen, und schreibe es in ein Buch, das niemand sehen wird, wie ich es getan habe, denn es wird dir in der Zukunft dienlich sein, wenn du sie an ihren Worten und Handlungen erkennen kannst. Und du kannst dir Amulette gegen sie verschaffen, durch die ihre Zauber nutzlos und stumpf gemacht werden, indem du die Namen ihrer Götter auf Pergament oder Seide in einem Kessel nach deiner eigenen Erfindung verbrennst. Und dein Wächter wird

den verbrannten Zauber zu ihrem Altar bringen und ihn darauf legen, und sie werden sehr ängstlich sein und ihre Arbeit für einige Zeit unterbrechen, und ihre Steine werden zerbrechen, und ihre Götter werden äußerst ärgerlich über ihre Diener sein. Schreibe das Buch, das du aufbewahrst, gut und klar, und wenn es an der Zeit für dich ist zurückzutreten, wie es jetzt meine Zeit ist, wird es in die Hände derer gelangen, die den besten Nutzen davon haben können, und die treue Diener der Älteren Götter sind und ewigen Krieg gegen die rebellischen Dämonen, die die Zivilisation der Menschen zerstören, schwören werden.

Und wenn du die Namen jener, dir dir schaden wollten, kennst, schreibe sie auf nach ihrem Bilde gemachte wächserne Figuren, gegen die du den Fluch machst, und die du im Kessel, den du im Mandala des Schutzes aufgestellt hast, schmilzt. Und der Wächter wird den Fluch zu denen tragen, gegen die er ausgesprochen worden ist. Und sie werden sterben.

Und falls du ihre Namen nicht weißt noch die ihrer Personen (ihrer Geschlechter, Sippen ist gemeint. — A. d. H.), und nur daß sie dir zu schaden trachten, mache eine Wachspuppe wie ein Mann mit Gliedern aber ohne Gesicht. Und auf das Gesicht der Puppe schreibe das Wort  
KASCHSCHAPTI.

Halte die Puppe über den brennenden Kessel, während du heftig über sie sagst:  
ATTI MANNU KASCHSCHAPTU SCHA TUYUB TA ENNI!

und dann lasse die Puppe in die Flammen fallen. Aus dem Rauch, der davon aufsteigt, wirst du die Namen des Zauberers oder der Hexe geschrieben sehen. Und dann wirst du den Wächter aussenden können, um den Fluch zu überbringen. Und diese Person wird sterben.

Oder du magst ISCHTAR anrufen, um dich vor den Zaubersprüchen zu beschützen. Und dafür muß das Mandala wie stets vorbereitet werden und eine Figur von ISCHTAR auf dem Altar stehen, und Beschwörungen müssen gemacht werden, um ihre Hilfe herbeizurufen, wie etwa die folgende, alte von den Priestern aus UR:  
Wer bist du, o Hexe, die du nach mir begehrt?

Du bist aufgebrochen,

Du bist mir nachgekommen,

Du hast mich beständig vernichten gewollt,

Du hast beständig Böses gegen mich geplant,

Du hast mich umringt,

Du hast mich aufgespürt,

Du bist gegangen und meinen Schritten gefolgt.

Ich aber bin auf den Befehl der Königin ISCHTAR

Mit Schrecken bekleidet,

Mit Ungestüm bewaffnet,

Mit Macht und Schwert aufgeboten.

Ich bringe dich zum Zittern,

Ich bringe dich dazu, furchtsam wegzulaufen,

Ich vertreibe dich,

Ich kundschaftete dich aus.

Ich mache, daß dein Name unter den Menschen bekannt wird.

Ich mache, daß dein Haus unter den Menschen bekannt wird.

Ich mache, daß deine Zauber unter den Menschen bekannt werden.

Ich mache, daß deine üblen Gerüche unter den Menschen bekannt werden.

Ich entkleide deine Verruchtheit und Schlechtigkeit

Und mache deine Zauberei zunichte!

Nicht ich bin es, sondern NANAKANISURRA,

Die Gebieterin der Hexen,  
Und die Himmelskönigin ISCHTAR  
Sind es, die dir befehlen!

Und falls diese Verehrer und Zauberer weiterhin zu dir kommen, wie es möglich ist, denn ihre Kraft rührt von den Sternen, und wer kennt die Wege der Sterne?, mußt du die Königin der Geheimnisse, NINDINUGGA anrufen, die dich sicherlich erretten wird. Und du mußt Beschwörungen mit ihrem Titel machen, der NINDINUGGA NIMSCHIMSCHARGAL ENLILLARA lautet. Und es ist genug, lediglich den Namen laut zu rufen, Sieben mal, und sie wird dir zu Hilfe kommen.

Und erinnere dich daran, deinen Tempel mit Zweigen der Zypresse und der Pinie zu reinigen, und kein böser Geist, der Gebäude heimsucht, wird dort seine Zelte aufschlagen, und keine der Larvae, der Larven, wird dort bleiben und brüten, wie sie es in so vielen unsauberen Orten tun. Die Larvae sind riesig, zweimal so groß wie ein Mann, aber sie brüten auf seinen Ausscheidungen und sogar — so wird gesagt — auf seinem Atem, und werden fürchterlich groß und verlassen ihn nicht, bis der Priester oder ein Magier ihn mit dem Kupferdolch abschneidet und dabei den Namen ISCHTAR Sieben mal Sieben mal laut und mit scharfer Stimme sagt.

Die Nacht ist nun ruhig geworden, das Heulen der Wölfe ist ruhig geworden und kaum noch zu hören. Vielleicht war es jemand anderes, den sie suchten? Doch kann ich mit meinen Knochen sagen, daß dem nicht so ist? Denn XASTURs Zeichen hat den Platz hinter mir nicht verlassen und ist größer geworden und wirft einen Schatten über diese Seiten während ich schreibe. Ich habe meinen Wächter herbeigerufen, aber er ist von einer Sache beunruhigt und antwortet mir nicht recht, als ob er krank und betäubt wäre.

Meine Bücher haben das Licht verloren und liegen wie in Schlaf gefallene oder tote Tiere auf ihren Regalen. Ich ekle mich vor den Stimmen, die ich jetzt höre, als ob es die meiner Familie wären, die ich seit so vielen Jahren hinter mir gelassen habe, daß es unmöglich ist, sie wahrzunehmen, als seien sie nahe. Wußte ich nicht von ihrem unzeitigen, unnatürlichen Tod? Können die Dämonen, die Draußen warten, so bösartig die menschlichen Stimmen meiner Eltern annehmen? Meines Bruders? Meiner Schwester?

Hinfort mit euch!

Daß dieses Buch ein Amulett, ein Schutzsiegel wäre! Daß meine Tinte die Tinte der Götter und nicht die der Menschen wäre! Aber ich muß hastig schreiben und falls du dies Geschriebene weder lesen noch verstehen kannst, vielleicht ist dir das Zeichen genug für die Stärke und Kraft der Dämonen, die es zu diesen Zeiten und an diesen Orten gibt. Und es ist dir sicherlich Warnung, achtsam zu sein und nicht sorglos anzurufen, sondern vorsichtig und nicht, unter keinen Umständen, danach zu trachten, sorglos das Tor nach dem Draußen zu öffnen, denn du kannst die Gezeiten von den Zeiten der Alten nicht wissen, sogar wenn du ihre Jahreszeiten auf der Erde mit den Regeln, die ich dir gegeben habe, zu berechnen imstande bist; denn ihre Zeiten und Gezeiten im Draußen laufen ungleich und unserem Geiste fremdartig ab, denn sind sie nicht die Berechner Aller Zeit? Setzten sie die Zeit nicht an ihren Ort? Es war nicht genug, daß die Älteren Götter (habt mit Eurem Diener Erbarmen!) die Wanderer dorthin setzten, um ihre Räume zu bezeichnen, denn derartige Räume, wie sie existierten, waren das Werk der Alten. Gäbe es keine Sonne, die scheint, wäre SCHAMMASCH nie geboren, würden nicht die Jahre ebenso schnell vergehen? Trachte immer danach, das Tor nach Draußen geschlossen und versiegelt zu halten mit den Anweisungen, die ich dir gegeben habe, mit den Siegeln und Namen hierinnen.

Trachte immer danach, die Kräfte der Kulte von der Alten Verehrung niederzuhalten, daß sie auf ihrem vergossenen Blute und ihrem Opfer nicht stark werden. An ihren Wunden sollt ihr sie erkennen, und an ihrem Gerüche, denn sie sind nicht als Menschen geboren sondern auf andere Weise; durch irgendeine Verfälschung des Samens oder des Geistes, die ihnen andere Verhältnisse als die, mit denen wir vertraut sind, gegeben hat. Und sie mögen die Dunklen Plätze am liebsten, denn ihr Gott ist ein Wurm.

IA! SCHADDUYA IA! BARRA! BARRA! IAKANPA!

IA KANPA! ISCHNIGGARAB! IA! NNGI IA! IA!

Die Sterne werden düster an ihren Orten, und der Mond erbleicht vor mir, als ob ein Schleier über seine Flamme geblasen worden wäre. Hundsgesichtige Dämonen nähern sich dem Umkreis meines Heiligtums. Fremdartige Linien erscheinen in meine Tür und Wände geritzt, und das Licht vom Fenster wird zunehmend düsterer. Ein Wind ist aufgekommen.

Die Dunklen Wasser bewegen sich.

Dies ist das Buch des Dieners der Götter

Hier endet das ‚Necronomicon‘ genannte Buch

## Kurze Bibliographie zum ‚Necronomicon:

- Al Azif, by Abdul Alhazred (?), Owlswick Press, Philadelphia, 1973  
Boll, Franz; Carl Bezold und Wilhelm Gundel, Sternglaube und Sterndeutung, Darmstadt, 19746  
Crow, W. E., A History of Magie, Witchcraft and Occultism, London, 1972  
(Dee, John,) A True and Faithful Relation of What passed for many Yeers Between Dr. John Dee and  
Some Spir-its, ( ... ) With a Preface ( ... ) by Meric. Casaubon, D. D., London, 1659  
Dornseiff, Franz, Das Alphabet in Mystik und Magie, B.C. Teubner, Leipzig, 1925  
Ennemoser, Joseph, Geschichte der Magie, Leipzig, 1844  
Jaritz, Kurt, Babylon und seine Welt, Francke Verlag, Bern/ München, 1964  
Lenormant, Frangois, Die Magie und Wahrsagekunst der Chaldäer, Jena, 1878  
Magie und Religion, Beiträge zu einer Theorie der Magie, Herausg. v. Leander Petzoldt, Darmstadt,  
1978  
Müller-Sternberg, Robert, Die Dämonen, Bremen, 1964  
Shah, Sayed Idries, The Secret Lore of Magie, New Jersey, 19754  
Ders., Oriental Magie, New York, 1973  
Tallqvist, Knut, Sumerisch-Akkadische Namen der Totenwelt, Studia Orientalia, edidit Societas  
Orientalis Fen-nica, v 4, Helsingforsiae, 1934  
Ders., Die Assyrische Beschwörungsserie Maqlu nach den Originalen im British Museum  
herausgegeben, Acta Societatis Scientiarum Fennicae, Tom XX, Nr. 6, Helsingforsiae, 1895  
Thompson, C.J.S., The Mystery and Lore of Monsters, New York, 1968  
Waite, Arthur Edward, The Book of Black Magie and of Pacts, Repr.: New York, 1975  
Wilson, Colin und andere, The Necronomicon, Jersey, 1978

### Nachtrag:

- Fischer, Jens M., Produktiver Ekel. Zum Werk Howard Phillips Lovecrafts, in: Thomsen, Ch.  
W.; Fischer, J. M., Phantastik in Literatur und Kunst, Darmstadt, 1980; Seite 314 ff. (Dort auch eine  
ausführliche Bibliographie.)

DIE GOETIA  
oder  
DER KLEINERE SCHLÜSSEL SALOMONIS  
Bearbeitet und mit einem Nachwort versehen  
von Friedrich Meyer

Scanned by Detlef



3\*

„Ei quod modo retulimus,  
Homo homini deus,  
contrarium videtur genius malus,  
quem Graeci dicunt  $\alpha\lambda\alpha\sigma\tau\omicron\rho\alpha$ ,...“

Erasmus

(„Die Umkehrung des eben angeführten  
Der Mensch ist dem Menschen Gott  
ist der böse Geist,  
den die Griechen Alastor nennen,...“)

Für Heike



## DIE GOETIA

### Vorwort

Bei der Herausgabe dieses Textes sind wir — wenngleich nicht sklavisch - in der Anordnung der Ausgabe Crowleys gefolgt, um eine bessere Vergleichsmöglichkeit zum ‚Liber Samekh‘ bieten zu können; fortgelassen wurden die manchmal störenden Eingriffe und Anmerkungen, die sich hauptsächlich auf die Symbolik des ‚Golden Dawn‘ bezogen und im eigentlichen Sinne mit dem Text nichts zu tun haben. Trotzdem — oder vielleicht gerade deswegen — ist das hiermit in deutscher Sprache vorliegende Werk als eine vollständige Anleitung zu einer fast schon klassischen Form der Magie zu betrachten. Alle nötigen Beschwörungen, Zeichen und Namen sind vorhanden, und ein etwas erfahrener Leser wird den Ablauf der Zeremonien leicht verstehen. Da leider noch kein Werk über die ‚Grimoires und die anderen spätmittelalterlichen Zauberbücher erschienen ist, das einigermaßen über deren Zusammenhänge Aufschluß geben könnte, müssen wir bezüglich der Einordnung und Einschätzung dieses Werkes auf unser kurzes Nachwort verweisen.

### INHALT:

#### Vorwort

Vorbereitende Anrufung

Schemhamphorasch.

Beobachtungen

Magischer Kreis usw.

Die anderen Erfordernisse dieser Magie Die Beschwörungen.

Tabellen der Indices ..

Nachwort

Ausgewählte Bibliographie

DIE GOETIA

### VORBEREITENDE ANRUFUNG:

Dich rufe ich an, den Ungeborenen. Dich, der die Erde und den Himmel erschuf.

Dich, der die Nacht und den Tag erschuf.

Dich, der die Dunkelheit und das Licht erschuf.

Du bist Osorronophris: Den nie jemand sah. Du bist Jäbas, Du bist Jäpös, Du hast zwischen dem Gerechten und dem Ungerechten unterschieden.

Du hast das Weibliche und das Männliche geschaffen.

Du hast den Samen und die Frucht hervorgebracht.

Du hast die Menschen geformt, daß sie einander lieben und daß sie einander hassen.

Ich bin Moscheh, Dein Prophet, dem Du Deine Mysterien gabst, die Zeremonien von ISCHRAEL.

Du brachtest das Feuchte und das Trockene hervor und das, was all das geschaffene Leben nährt.

Höre Du mich, denn ich bin der Engel von Paphrö Osorronophris: und dies ist Dein Wahrer Name, den Propheten Ischraels überliefert.

Höre mich:

Ar, Thiao, Rheibet, Atheleberseth,

A, Blatha, Abeu, Ebeu, Phi,

Thitasoe, Ib, Thiao.

Höre mich an und mache mir alle Geister Untertan, so daß jeder Geist des Firmaments und des Äthers, auf der Erde und unter der Erde, auf trockenem Land und im Wasser, der wirbelnden Luft und des brausenden Feuers, und jeder Zauber und jede Plage Gottes mir

gehörchen möge.

Ich rufe Dich an, den Schrecklichen und Unsichtbaren

Gott: Der im leeren Platze des Geistes wohnt: Arogorobraö, Sothou,

Modoriö, Phalarthaö, Doo, Apé, Den Ungeborenen:

Höre mich an, &c

Höre mich an,

Roubriaö, Mariödam, Balbnabaoth, Assalonai, Aphniaö,

I, Thotheth, Abrasax, Aeoöu, Ischure, Mächtiger und Ungeborener!

Höre mich an, &c

Ich rufe Dich an:

Ma, Barraio, Jöel, Kotha,

Athorebalö, Abraoth,

Höre mich an, &c

Höre mich an:

Aöth, Abaöth, Basum, Isak,

Sabaoth,lao.

Dieser ist der Herr der Götter,

Dieser ist der Herr des Weltalls,

Dieser ist Der, Den die Winde fürchten.

Dieser ist Der, Der dadurch, daß er mit seinem Befehl die

Stimme geschaffen hat, Herr aller Dinge ist; König,

Herrscher und Helfer. Höre mich an, &c

Höre mich an:

leou, Pur, lou, Pur, laöt, laeö, loou, Abrasax, Sabriam, Do, Uu, Adonaie, Ede, Edu, Angelos

ton Theon, Anlala Lai, Gaia, Ape, Diathanna Thorun.

Ich bin Er! Der Ungeborene Geist! Der Sicht in den Füßen hat, Stärke und das Unsterbliche Feuer!

Ich bin Er! Die Wahrheit!

Ich bin Er! Der es haßt, daß Böses in der Welt bewirkt wird!

Ich bin Er! Der blitzt und donnert.

Ich bin Er, von Dem der Regen des Lebens auf der Erde kommt.

Ich bin Er, Dessen Mund immer lodert.

Ich bin Er, der Erzeuger und Der es dem Lichte offenbart.

Ich bin Er, die Anmut der Erde.

„Das von der Schlange umschlossene Herzen" ist Mein Name!

Komme hervor und folge mir und mache mir alle Geister Untertan, so daß jeder Geist des

Firmaments und des Äthers, auf der Erde und unter der Erde, auf trockenem Land und im

Wasser, der wirbelnden Luft und des brausenden Feuers, und jeder Zauber und jede Plage

Gottes mir gehorchen möge!

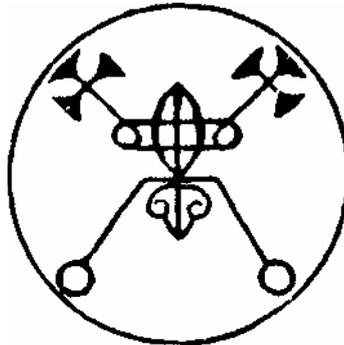
lao, Sabao,

Dies sind die Worte!

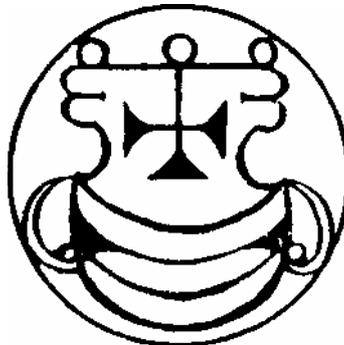


## DIE GOETIA SCHEMHAMPHORASCH

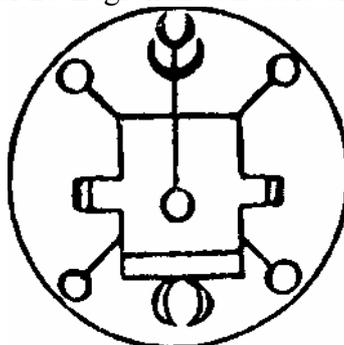
Erster Geist: BAEL - Der erste Hauptgeist ist ein König, der im Osten herrscht, Bael genannt. Er macht, daß du unsichtbar werden kannst. Er herrscht über 66 Legionen höllischer Geister. Er erscheint in verschiedenen Gestalten: manchmal wie eine Katze, manchmal wie eine Kröte und manchmal wie ein Mann, und zuweilen in all diesen Formen zugleich. Er spricht krächzend. Dies ist sein Charakter, den der, der ihn anruft, als Lamén vor sich tragen soll, oder er wird dir nicht huldigen:



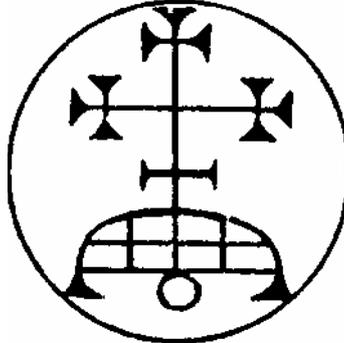
2. AGARES — Der zweite Geist ist ein Herzog, Agreas oder Agares genannt. Er steht unter der Macht des Ostens und kommt in der Gestalt eines alten, schönen Mannes, der auf einem Krokodil reitet und einen Hühnerhabicht auf seiner Faust trägt, und doch ist seine Erscheinung mild. Was still steht, bringt er zum Gehen, und er bringt Flüchtliges zurück. Er lehrt sogleich alle Sprachen oder Redeweisen. Er hat Macht, sowohl geistige wie zeitliche Würden zu zerstören und verursacht Erdbeben. Er gehörte zur Ordnung der Tugenden. Er hat 31 Legionen von Geistern unter seiner Herrschaft. Und dies ist sein Siegel oder Charakter, das du als Lamén vor dir tragen sollst:



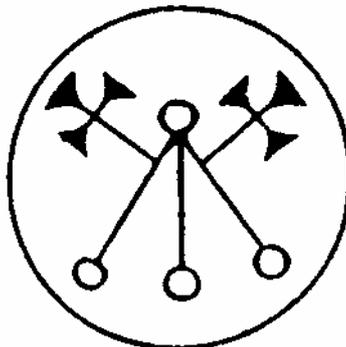
3. VASSAGO - Der dritte Geist ist ein mächtiger Prinz, der von gleichem Wesen wie Agares ist. Er wird Vassago genannt. Dieser Geist ist von guter Natur, und sein Amt ist es, vergangene und kommende Dinge zu verkünden, und alle versteckten und verlorenen Dinge zu entdecken. Und er herrscht über 26 Legionen von Geistern, und dies ist sein Siegel:



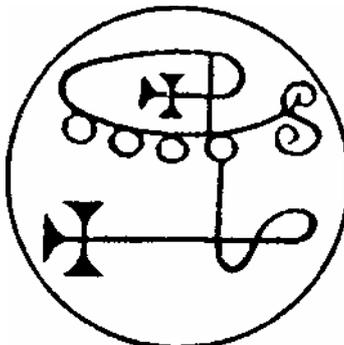
4. SAMIGINA oder GAMIGIN - Der vierte Geist ist Samigina, Gamigin oder Gamygyn, ein großer Marquis. Er erscheint in der Gestalt eines kleinen Pferdes oder Esels und verwandelt sich dann auf Verlangen des Meisters in menschliche Form. Er spricht mit heiserer Stimme. Er regiert 30 Legionen Untergebener. Er lehrt jede allgemeine Wissenschaft und gibt Nachricht von toten Seelen, die in Sünde starben. Und sein Siegel ist dieses, das vom Magier vor sich getragen werden soll, wenn er anruft:



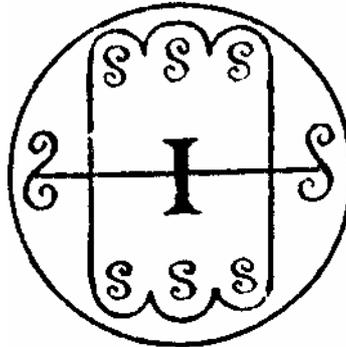
5. MARBAS - Der fünfte Geist ist Marbas. Er ist ein großer Präsident und erscheint zuerst in Gestalt eines großen Löwen, doch dann, auf Wunsch des Meisters, nimmt er menschliche Form an. Er antwortet wahrheitsgemäß über verborgene und geheime Sachen. Er verursacht Leiden und heilt sie. Auch gibt er Weisheit und Wissen in den mechanischen Künsten und kann Menschen in andere Gestalten verwandeln. Er regiert 36 Legionen von Geistern. Und sein Siegel ist dieses, welches wie oben angegeben getragen werden soll:



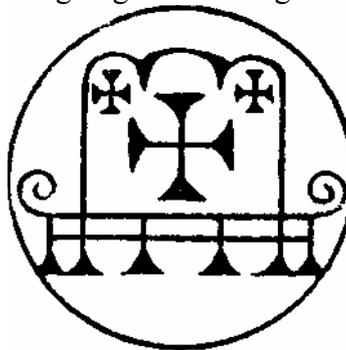
6. VALEFOR — Der sechste Geist ist Valefor oder Malaphar. Er ist ein mächtiger Herzog und erscheint in der Gestalt eines Löwen mit dem Kopf eines Esels und brüllt. Er ist ein großer Schutzgeist, aber erprobt die, denen er vertraut. Er herrscht über 10 Legionen Geister. Sein Siegel ist dieses, das getragen werden soll, gleich ob du ihn als Schutzgeist haben willst oder nicht:



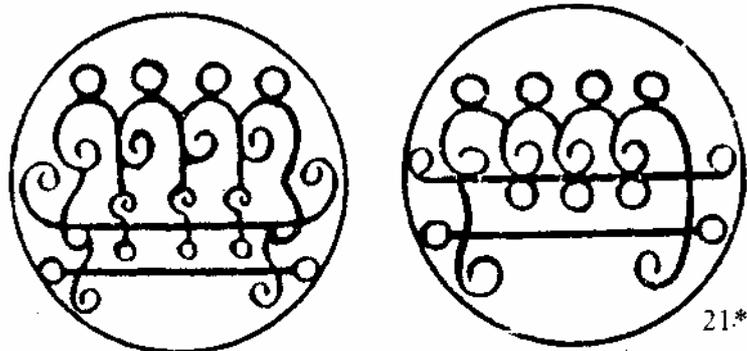
7. AMON - Der siebente Geist ist Amon. Er ist ein mächtiger Marquis und sehr streng. Er erscheint wie ein Wolf mit dem Schwanz einer Schlange und speit Flammen von Feuer aus seinem Mund; aber auf Befehl des Magiers nimmt er menschliche Form an doch mit Hundegebiss in einem Rabenkopf oder einfach wie ein Mensch mit Rabenkopf. Er erzählt alle vergangenen und kommenden Dinge. Er verschafft Lehen und versöhnt Streitigkeiten unter Freunden. Er regiert 40 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das wie oben gesagt getragen werden soll:



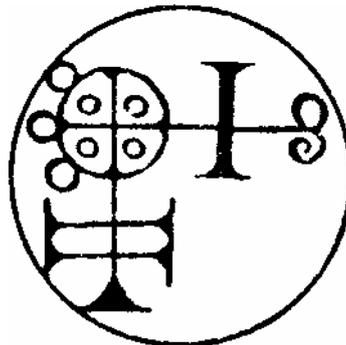
8. BARBATOS - Der achte Geist ist Barbatos. Er ist ein großer Herzog und erscheint, wenn die Sonne im Schützen steht, mit vier edlen Königen und ihrer Begleitung von großen Truppen. Er schenkt Verstehen des Gesangs der Vögel und der Stimmen anderer Geschöpfe sowie des Bellens der Hunde. Er bricht verborgene Schätze auf, die durch die Zauberei von Magiern versteckt wurden. Er gehörte zur Ordnung der Tugenden, von der er einige Teile bewahrt hat; und er kennt alle vergangenen und kommenden Dinge und versöhnt Freunde und beschwichtigt jene, die an der Macht sind. Er herrscht über 30 Legionen Geister. Sein Siegel des Gehorsams ist dieses, das du wie gesagt vor dir tragen sollst:



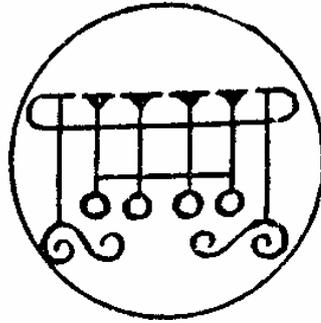
9. PAIMON - Der neunte Geist dieser Ordnung ist Paimon, ein großer König und Luzifer sehr ergeben. Er erscheint in Gestalt eines Mannes, der auf einem Dromedar sitzt, mit einer sehr prächtigen Krone auf dem Kopf. Vor ihm kommt eine Schar von Geistern wie Männer mit Trompeten und schön klingenden Zimbeln und allen anderen Arten von Instrumenten. Er hat eine mächtige Stimme und brüllt bei seinem ersten Erscheinen, und seine Rede ist so, daß der Magier sie nicht gut verstehen mag, außer wenn er ihn zwingen kann. Dieser Geist kann alle Künste und Wissenschaften und andere Geheimnisse lehren. Er kann dir enthüllen, was die Erde ist, und was sie in den Wassern hält, was Geist ist und wo er ist, und jede andere Sache, die du zu wissen wünschst. Er gibt Würden und festigt sie. Er bindet und macht einen Menschen dem Magier, falls der es will, Untertan. Er gibt gute Schutzgeister und solche, die alle Künste lehren können. Er ist nach Westen gerichtet zu schauen. Er gehörte zur Ordnung der Gewalten. Er hat 200 Legionen Geister unter sich, und ein Teil davon gehörte zur Ordnung der Engel, der andere zu der der Herrscher. Falls du nun diesen Geist Paimon allein rufst, mußt du ihm irgendein Opfer machen. Es werden ihm zwei LABAL und ABALIM genannte Könige aufwarten und gleichfalls andere Geister, die der Ordnung der Herrscher in seiner Schar angehörten, ferner 25 Legionen. Und solche Geister, die ihm Untertan sind, kommen nicht immer mit ihnen, außer der Magier zwingt sie dazu. Sein Charakter, der als Lamem vor dir getragen werden muß, ist dieser:



10. EUER — Der zehnte Geist ist Buer, ein großer Präsident. Er erscheint im Schützen, und dies ist auch seine Gestalt, wenn die Sonne dort steht. Er lehrt Philosophie, sowohl die Moral- wie die Naturphilosophie, und Logik und gleichfalls die Wirkungen aller Kräuter und Pflanzen. Er heilt Krankheiten im Menschen und gibt gute Schutzgeister. Er regiert über 50 Legionen von Geistern, und sein Charakter des Gehorsams ist dieser, den du tragen mußt, wenn du ihn in die Erscheinung hervorruft:

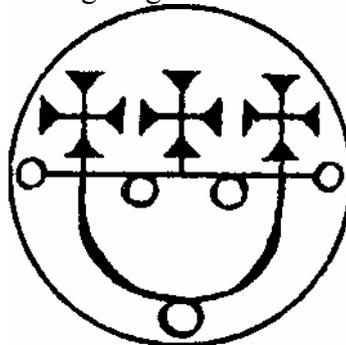


11 GUSION - Der elfte Geist in der Reihenfolge ist ein großer und starker Herzog, Gusion (auch Gusayri oder Pir-soyn) genannt. Er erscheint wie ein Xenopilus. Er erzählt alle Dinge, vergangene, gegenwärtige und zukünftige und zeigt dir die Bedeutung und Lösung aller Fragen, die du stellen kannst. Er versöhnt Freundschaften und gibt jedem Ehre und Würde. Er herrscht über 40 Legionen Geister. Sein Siegel ist dieses, das wie oben gesagt zu tragen ist:

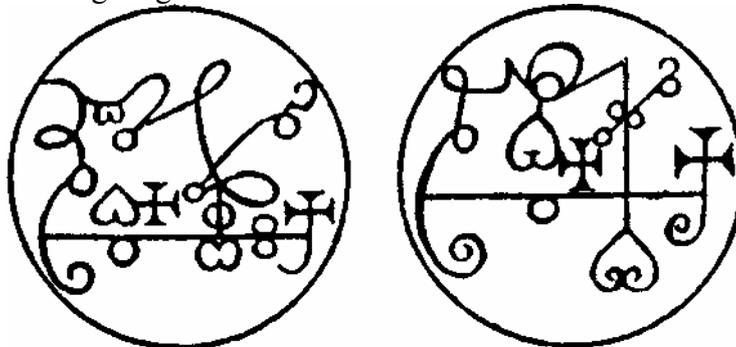


(Xenopilus: Waite schreibt: ‚cynocephalus‘ - Hundsaffe.)

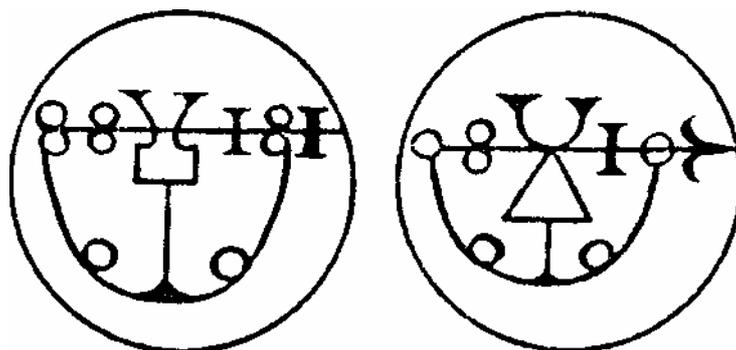
12. SITRI — Der zwölfte Geist ist Sitri. Er ist ein großer Prinz und erscheint zuerst mit dem Kopf eines Leoparden und den Flügeln des Greifs; auf den Befehl des Meisters des Exorzismus aber nimmt er menschliche — und diese sehr schön — Form an. Er entflammt die Männer mit der Liebe zur Frau und die Frauen mit der zum Manne und bewirkt auch, falls es gewünscht wird, daß sie sich nackt zeigen. Er regiert über 60 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das als Lamen vor dir getragen werden soll:



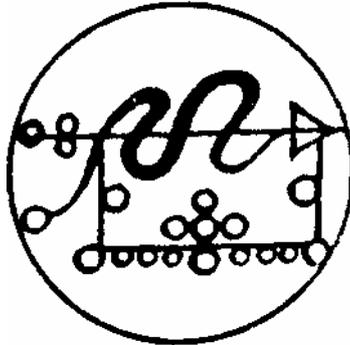
13. BELETH — Der dreizehnte Geist wird Beleth, Bileth, Byleth oder Bilet genannt. Er ist ein mächtiger und fürchterlicher König. Er reitet auf einem bleichen Pferd, und Trompeten und andere Arten von Instrumenten spielen vor ihm auf. Er ist bei seinem ersten Erscheinen sehr wild, und der Exorzist muß seinen Mut bannen. Um dies zu tun, muß er einen Haselnußstab in der Hand halten und mit ihm nach dem Süden und dem Westen schlagen und ein Dreieck — A — außerhalb des Kreises machen, und ihn dann mit den Verpflichtungen und Mahnungen der Geister, wie sie hiernach folgen, dort hinein befehlen. Und falls er auf deine Drohungen nicht in das Dreieck — A - geht, wiederhole die Verpflichtungen und Zauber vor ihm, und dann wird er dir Gehorsam erweisen und dort hineingehen und tun, was ihm vom Exorzisten befohlen wird. Doch mußst du ihn höflich empfangen, denn er ist ein großer König; und ehre ihn, wie es die Könige und Prinzen tun, die ihm aufwarten. Und auf dem Mittelfinger der linken Hand mußt du immer einen silbernen Ring tragen, oder du mußt die linke Hand vor dein Gesicht halten, wie sie es außerdem noch vor AMAYMON (oder AMAIMON) tun. Dieser große König Beleth bewirkt all die Liebe, die es gibt, sowohl die der Männer wie die der Frauen, bis der Meisterexorzist seine Wünsche erfüllt hat. Er ist von der Ordnung der Kräfte und regiert über 85 Legionen Geister. Sein edles Siegel ist dieses, welches wie die anderen getragen werden soll:



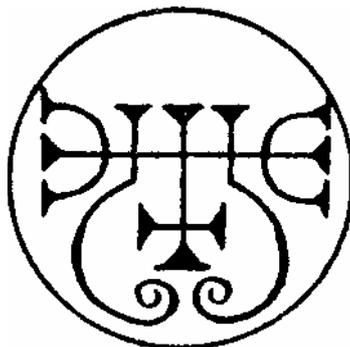
14. LERAJE oder LERAIKHA - Der vierzehnte Geist wird Leraje oder Leraie genannt. Er ist ein sehr mächtiger Marquis, der sich in der Form eines grün gekleideten Bogenschützen zeigt und Bogen und Köcher trägt. Er bewirkt alle großen Schlachten und Streite und macht Wunden, um die von den Pfeilen der Schützen verursachten verfaulen zu lassen. Er gehört zum Sternbild des Schützen. Er herrscht über 30 Legionen Geister, und dies ist sein Siegel, &c:



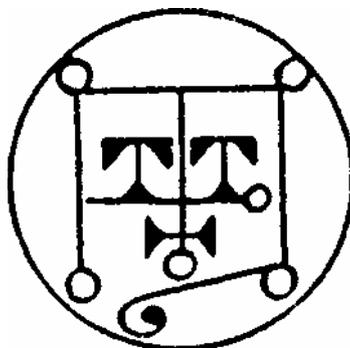
15. ELIGOS - Der fünfzehnte Geist in der Reihenfolge ist Eligos, ein großer Herzog, der in der Gestalt eines ansehnlichen Ritters, der eine Lanze, eine Fahne und eine Schlange trägt, erscheint. Er entdeckt alle verborgenen Dinge und kennt alle kommenden Sachen, ebenso die Kriege und wie die Soldaten zusammentreffen werden oder sollen. Er verursacht die Liebe von Herren und hochgestellten Persönlichkeiten. Er regiert über 60 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist diese, &c:



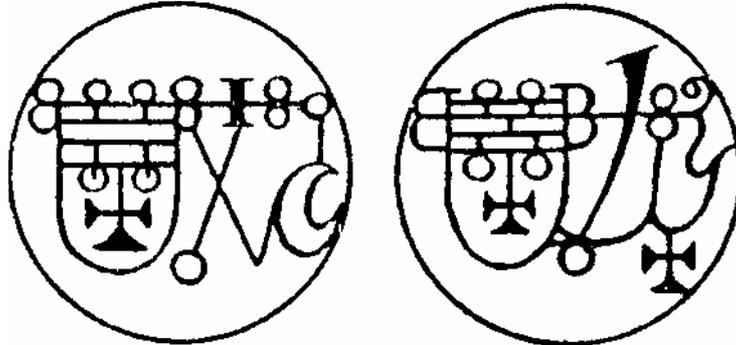
16. ZEPAR — Der sechzehnte Geist ist Zepar. Er ist ein großer Herzog und erscheint in roter Tracht und Rüstung wie ein Soldat. Sein Amt ist es zu bewirken, daß Frauen Männer lieben, und sie in Liebe zusammenzubringen. Er macht sie auch unfruchtbar. Er regiert über 26 Legionen untergebener Geister, und sein Siegel ist dieses, dem er Gehorsam leistet, wenn er es sieht:



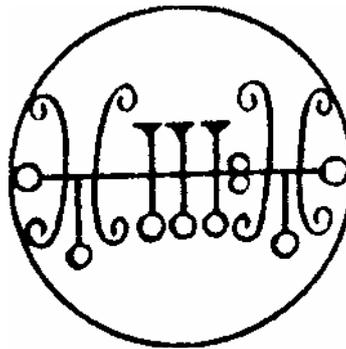
17 BOTIS - Der siebzehnte Geist ist Botis, ein großer Präsident und ein Graf. Beim ersten Anblick erscheint er in der Gestalt einer häßlichen Viper, dann auf Befehl des Magiers nimmt er eine menschliche Form mit großen Zähnen und zwei Hörnern an, und er trägt ein glänzendes, scharfes Schwert in seiner Hand. Er erzählt alle vergangenen und kommenden Sachen und versöhnt Freunde wie Feinde. Er regiert 60 Legionen Geister, und sein Siegel ist dieses:



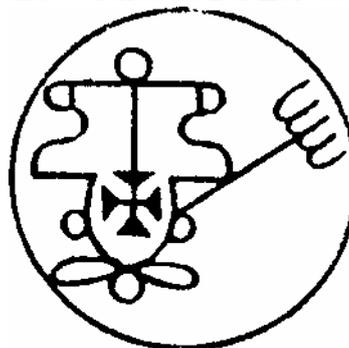
18. BATHIN - Der achtzehnte Geist ist Bathin oder Marthim. Er ist ein mächtiger und starker Herzog und erscheint wie ein kräftiger Mann mit dem Schwanz einer Schlange, und er sitzt auf einem hellen Pferd oder Esel. Er kennt die Wirkungen der Kräuter und Edelsteine und kann Menschen plötzlich von einem Land in ein anderes transportieren. Er herrscht über 30 Legionen Geister. Sein Siegel ist dieses, das du wie oben gesagt tragen sollst:



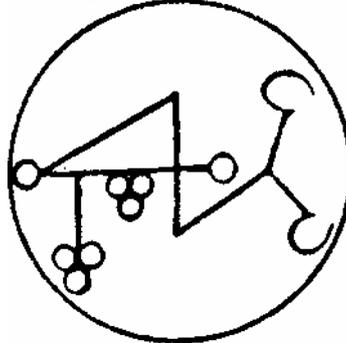
19. SALLOS - Der neunzehnte Geist ist Sallos, Saleos oder Zaleos. Er ist ein großer und mächtiger Herzog und erscheint in der Form eines tapferen Soldaten, der auf einem Krokodil reitet, und trägt eine Herzogskrone auf dem Haupte, ist aber friedfertig. Er bewirkt die Liebe der Frauen zu den Männern und die der Männer zu den Frauen und regiert 30 Legionen Geister. Sein Siegel ist dieses, &c:



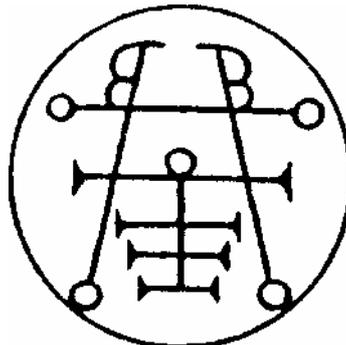
20. PURSON — Der zwanzigste Geist ist Purson (auch Curson), ein großer König. Seine Erscheinung ist anmutig wie ein Mann mit dem Gesicht eines Löwen, der eine grausame Viper in seiner Hand hält und auf einem Bären reitet. Vor ihm erklingen viele Trompeten. Er kennt alle verborgenen Dinge und kann Schätze entdecken und alle vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Sachen erzählen. Er kann sowohl einen menschlichen wie einen ätherischen Leib annehmen, und er antwortet wahrheitsgemäß bei allen irdischen Dingen, sowohl geheimen wie göttlichen wie von der Erschaffung der Welt. Er bringt gute Schutzgeister hervor, und unter seinem Befehl stehen 22 Legionen von Geistern, zum Teil aus der Ordnung der Tugenden, zum Teil aus der Throne. Sein Zeichen, Siegel oder Charakter ist dieses, dem er Gehorsam leistet, und welches du zur Zeit deiner Arbeit tragen sollst:



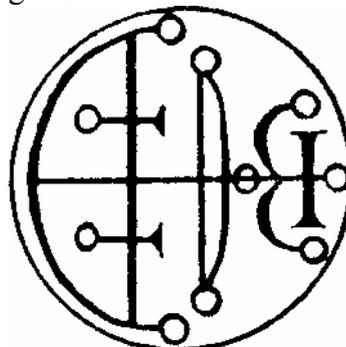
21. MARAX - Der einundzwanzigste Geist ist Marax oder Morax, Forfax sowie Foraii. Er ist ein großer Graf und Präsident. Er erscheint wie ein großer Stier mit menschlichem Gesicht. Sein Amt ist es, den Menschen viele Kenntnisse von der Astronomie und all den anderen allgemeinen Wissenschaften zu vermitteln. Auch kann er gute Schutzgeister und weise, die die Wirkungen der Kräuter und edlen Steine kennen, geben. Er regiert 30 Legionen Geister, und sein Siegel ist dieses, das wie oben gesagt gemacht und getragen werden muß:



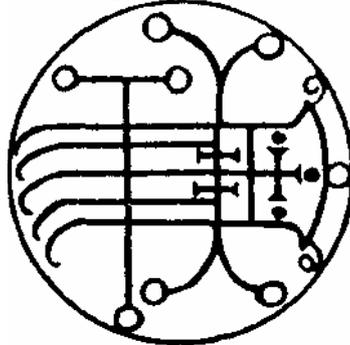
22. IPOS — Der zweiundzwanzigste Geist ist Ipos oder Ipes, Aypeos sowie Ayporos. Er ist ein Graf und mächtiger Prinz und erscheint in der Gestalt eines Engels mit Löwenkopf, einem Gänsefuß und Hasenschwanz. Er kennt alle vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Dinge. Er macht die Menschen geistreich und kühn. Er regiert über 36 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das du tragen sollst &c:



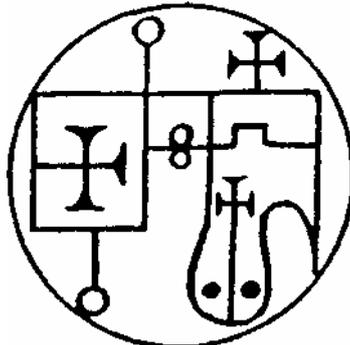
23. AIM - Der dreiundzwanzigste Geist ist Aim, Aym oder Aini (auch Haborym). Er ist ein großer und starker Herzog. Er erscheint in der Gestalt eines körperlich stattlichen Mannes, jedoch mit drei Köpfen; der erste davon gleicht einer Schlange, der zweite ist wie ein Mann mit zwei Sternen auf der Stirn, der dritte wie ein Kalb. Er reitet auf einer Viper und hält ein brennendes Holzschwert in der Hand, mit dem er Städte, Burgen und große Ortschaften in Brand steckt. Er macht dich auf jede Weise geistreich und gibt dir wahre Antworten bezüglich privater Angelegenheiten. Er regiert 26 Legionen untergebener Geister, und sein Siegel ist dieses, das du wie oben gesagt tragen sollst:



24. NABERIUS — Der vierundzwanzigste Geist ist Naberius (, der manchmal auch Cerberus genannt wird). Er ist ein sehr tapferer Marquis und zeigt sich in der Gestalt eines schwarzen Kranichs, der um den Kreis flattert, und wenn er spricht, dann mit krächzender Stimme. Er macht die Menschen in allen Künsten und Wissenschaften schlau, besonders aber in der Rhetorik. Er stellt verlorene Würden und Ehren wieder her. Er regiert 19 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das zu tragen ist &c:



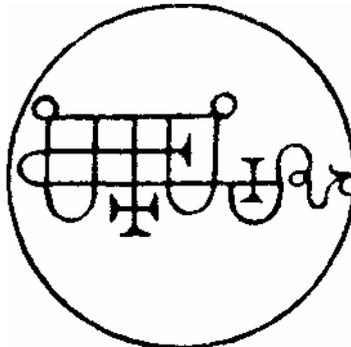
25. GLASYA-LABOLAS - Der fünfundzwanzigste Geist ist Glasya-Labolas oder Cacinolaas. Er ist ein mächtiger Präsident und Graf, der sich in der Gestalt eines Hundes mit Greifflügeln zeigt. Er lehrt alle Künste und Wissenschaften in einem Moment und ist ein Urheber von Blutvergießen und Totschlag. Er lehrt alle vergangenen und kommenden Dinge. Falls gewünscht bewirkt er die Liebe sowohl der Freunde wie der Feinde. Er kann machen, daß ein Mensch unsichtbar wird. Und er hat 36 Legionen Geister unter seinem Befehl. Sein Siegel ist dieses, &c:



26. BUNE oder BIME — Der sechsundzwanzigste Geist ist Bune oder Bime. Er ist ein starker, großer und mächtiger Herzog. Er erscheint in der Gestalt eines Drachens mit drei Köpfen, der eine wie ein Hund, der andere wie ein Greif, der dritte wie ein Mann. Er spricht mit hoher und anmutiger Stimme. Er verändert den Ort der Toten und veranlaßt die Geister, die ihm Untertan sind, sich auf ihren Gräbern zu versammeln. Er gibt einem Manne Reichtümer, macht ihn weise und redengewandt. Er gibt auf Fragen wahre Antworten. Und er regiert 30 Legionen Geister. Sein Siegel ist dieses, dem er Gehorsam leistet:

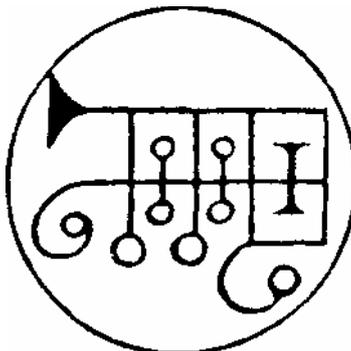


Er hat andere Siegel, von denen dies das erste ist.

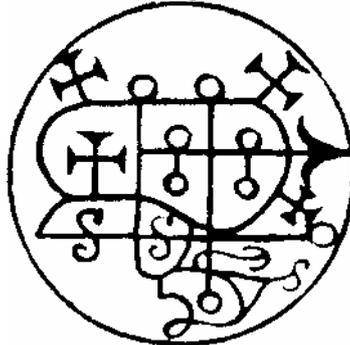


Aber das letzte ist das geeignetste.

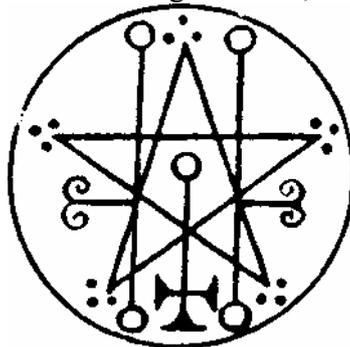
27. RONOVE — Der siebenundzwanzigste Geist ist Ronove, der auch Ronobe genannt wird. Er erscheint in der Gestalt eines Ungeheuers. Er lehrt die Kunst der Rhetorik sehr gut und gibt gute Diener, Kenntnis von Sprachen und die Gunst von Freunden wie Feinden. Er ist ein Marquis und großer Graf, und unter seinem Befehl stehen 19 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, &c:



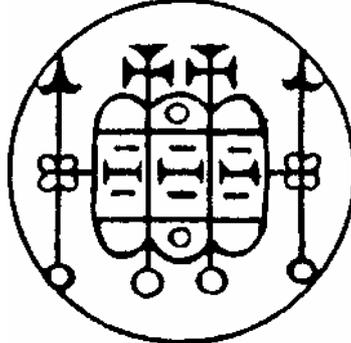
28. BERITH - Der achtundzwanzigste Geist der Reihenfolge, so wie Salomo sie gebunden hatte, ist Berith oder Bofi, auch Bolfry und Beal benannt. Er ist ein mächtiger, großer und fürchterlicher Herzog. Er trägt zwei weitere Namen, die ihm von Menschen späterer Zeit gegeben wurden, nämlich: BEALE oder BEAL sowie BOFRY oder BOLFRY. Er erscheint in der Form eines rotgekleideten Soldaten, der auf einem roten Pferd reitet und eine goldene Krone auf dem Haupte trägt. Er gibt wahre Antworten bezüglich Vergangenem, Gegenwärtigem und Zukünftigem. Du mußt einen Ring benutzen, wenn du ihn hervorrufst, wie es oben betreffs BELETH (No. 13 — Anm. d. Übers.) besprochen ist. Er kann jedes Metall in Gold verwandeln. Er kann Würden verleihen und sie den Menschen bestätigen. Er spricht mit sehr klarer und sanfter Stimme. Er ist ein großer Lügner, und man darf ihm nicht trauen. Er regiert 26 Legionen Geister. Sein Siegel ist dieses, &c:



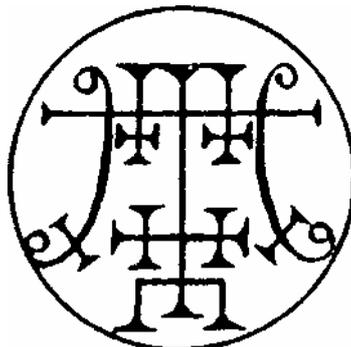
29. ASTAROTH - Der neunundzwanzigste Geist ist Astaroth. Er ist ein mächtiger, starker Herzog und erscheint in der Gestalt eines schädlichen Engels, der auf einem wie ein Drachen aussehenden, höllischen Tiere reitet und in seiner rechten Hand eine Viper trägt. Du darfst ihn auf keine Weise dir nahe kommen lassen, damit er dir nicht mit seinem ungesunden Atem Schaden antue. Deswegen muß der Magier den magischen Ring nah an seinem Gesicht halten, was ihn schützen wird. Er gibt wahre Antworten bezüglich vergangener, gegenwärtiger und zukünftiger Dinge und kann alle Geheimnisse enthüllen. Er wird geflissentlich verkünden, wie die Geister fielen, und falls gewünscht den Grund seines eigenen Falls. Er kann die Menschen wundersam kenntnisreich in den allgemeinen Wissenschaften machen. Er beherrscht 40 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das du als Lamens vor dir tragen sollst, oder er wird dir weder erscheinen noch gehorchen, &c:



30. FORNEUS - Der dreißigste Geist ist Forneus. Er ist ein mächtiger und großer Marquis und erscheint in der Gestalt eines großen Seeungeheuers. Er lehrt und macht die Menschen wundersam kenntnisreich in der rhetorischen Kunst. Er bewirkt, daß die Menschen einen guten Namen und Kenntnis und Verständnis der Sprachen haben. Er macht einen bei Feinden ebenso gut wie bei Freunden beliebt. Er regiert 29 Legionen Geister, zum Teil der Ordnung der Throne, zum Teil aus der der Engel. Sein Siegel ist dieses, das du tragen &c sollst:

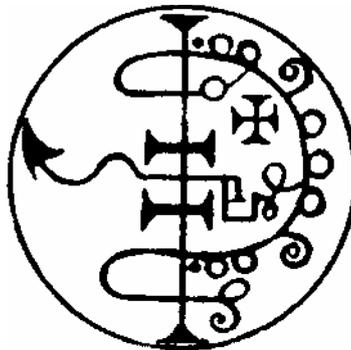


31. FORAS - Der einunddreißigste Geist ist Foras. Er ist ein mächtiger Präsident und erscheint in der Form eines starken Mannes. Er kann den Menschen das Wissen geben, wie sie die Wirkungen all der Kräuter und Edelsteine erkennen können. Er lehrt die logische Kunst und die Ethik in allen ihren Teilen. Falls gewünscht macht er den Menschen unsichtbar und gibt ihm ein langes Leben und Redegewandtheit. Er kann Schätze finden und verlorene Dinge wiederentdecken. Er herrscht über 29 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, &c:

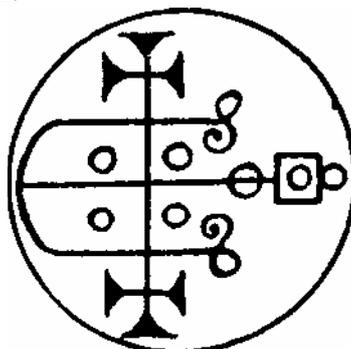


(Statt ‚unsichtbar‘ schreiben manche MSS.: ‚unbesiegbar‘.)

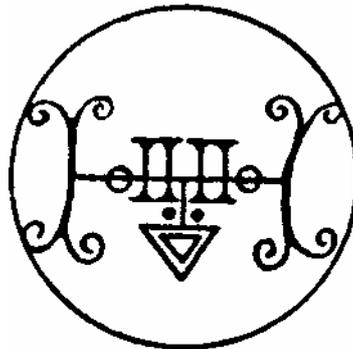
32. ASMODAY — Der zweiunddreißigste Geist ist Asmoday, Asmodai oder Sydonay. Er ist ein großer König, kraftvoll und stark. Er erscheint mit drei Häuptern, deren erstes wie ein Stier, das zweite menschlich und das dritte wie ein Widder ist. Er hat den Schwanz einer Schlange und aus seinem Mund strömen feurige Schlangen. Seine Füße sind wie die der Gans mit Schwimmhäuten versehen. Er sitzt auf einem höllischen Drachen und trägt in seiner Hand eine Lanze mit Banner. Er ist der erste und erwählteste unter den Kräften von AMAYMON; er geht vor all den anderen. Wenn der Exorzist ihn zu rufen gewillt ist, soll er es draußen tun und während der ganzen Zeit seines Tuns auf den Füßen stehen mit abgenommener Kappe oder Kopfbedeckung; denn hätte er sie auf, würde AMAYMON ihn irreführen und all sein Tun verraten. Aber sobald der Exorzist Asmoday in der oben beschriebenen Gestalt erblickt, soll er ihn mit seinem Namen anrufen und sagen: „Bist du Asmoday?“, und er wird es nicht leugnen, und nach und nach wird er sich zu Boden beugen. Er gibt den Ring der Tugenden, er lehrt vollständig die Künste von Arithmetik, Astronomie, Geometrie und alle Handwerke. Er gibt auf deine Fragen wahr und vollständig Antwort. Er macht einen unbesiegbar. Er zeigt den Ort, an dem Schätze liegen, und bewacht ihn. Er beherrscht unter den Legionen AMAYMONs 72 Legionen untergebener Geister. Sein Siegel, das du wie ein Lamen auf deiner Brust tragen mußt, ist dieses:



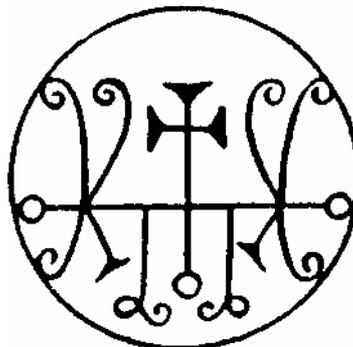
33. GAAP - Der dreiunddreißigste Geist ist Gaap (gesprochen Gaap, manchmal auch Goap oder Tap benannt -Anm. d. Übers.). Er ist ein großer Präsident und mächtiger Prinz. Er erscheint, wenn die Sonne in einem der südlichen Zeichen steht, in menschlicher Form und geht vor vier großen und mächtigen Königen, als wäre er ein Führer, sie auf ihren Wegen zu geleiten. Sein Amt ist es, Menschen gefühllos und unkundig, und ebenso sie in der Philosophie und den Allgemeinen Wissenschaften kundig zu machen. Er kann Liebe oder Haß bewirken, auch kann er dich lehren, jene Dinge, die zur Obergewalt seines Königs AMAYMON gehören, zu weihen. Er kann Schutzgeister aus der Obhut anderer Magier lösen und beantwortet wahrheitsgemäß Fragen bezüglich vergangener, gegenwärtiger und zukünftiger Dinge. Er kann Menschen äußerst schnell von einem Königreich in ein anderes und zurück tragen, je nach dem Willen und Gefallen des Exorzisten. Er herrscht über 66 Legionen von Geistern, und er gehörte zur Ordnung der Herrscher. Sein Siegel ist wie schon erwähnt zu bereiten und zu tragen:



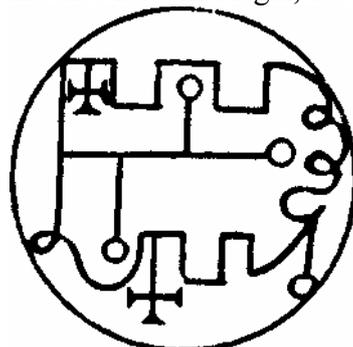
34. FURFUR — Der vierunddreißigste Geist ist Furfur. Er ist ein großer und mächtiger Graf, der in der Gestalt eines Hirsches mit glühendem Schwanz erscheint. Er spricht nie die Wahrheit, außer er wird gezwungen oder in einem Dreieck — A — zur Sprache gebracht. Wenn er dort drinnen ist, wird er die Gestalt eines Engels annehmen. Wenn man ihn bittet, spricht er mit krächzender Stimme. Auch wird er wissentlich die Liebe zwischen Mann und Frau vorantreiben. Er kann Blitze und Donnern, Windstöße und heftige Stürme hervorbringen. Und er gibt, wenn man ihm das befiehlt, wahre Antworten auf Fragen nach geheimen und göttlichen Dingen. Er herrscht über 26 Legionen Geister. Und sein Siegel ist dieses, &c:



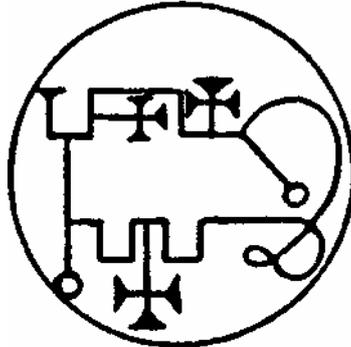
35. MARCHOSIAS - Der fünfunddreißigste Geist ist Marchosias. Er ist ein großer und mächtiger Marquis, der zuerst in der Gestalt eines Wolfes erscheint, der Greifflügel und einen Schlangenschwanz hat und Feuer aus seinem Munde speit. Nach einiger Zeit aber, auf den Befehl des Exorzisten, nimmt er die Form eines Menschen an. Und er ist ein starker Kämpfer. Er gehörte zur Ordnung der Gewalten. Er regiert über 30 Legionen von Geistern. Er erzählte seinem Meister, welcher Salomo war, daß er nach 1200 Jahren Hoffnung habe, auf den Siebenten Thron zurückzukehren. Und sein Siegel ist dieses, das als Lamen gemacht und getragen werden soll:



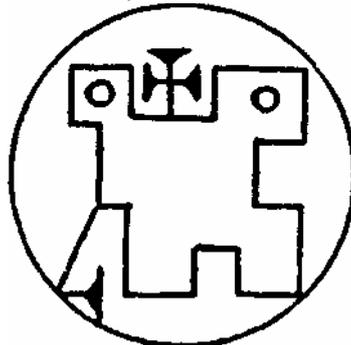
36. STOLAS oder STOLOS - Der sechsunddreißigste Geist ist Stolas oder Stolos, der auch Solas genannt wird. Er ist ein großer und gewaltiger Prinz, der vor dem Exorzisten zuerst in der Gestalt eines mächtigen Raben erscheint und dann die menschliche Form annimmt. Er lehrt die Kunst der Astronomie und die Wirkungen von Kräutern und Edelsteinen. Er beherrscht 26 Legionen Geister; und dies ist sein Siegel, &c:



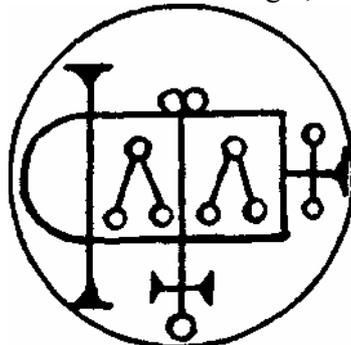
37. PHENEX - Der siebenunddreißigste Geist ist Phenex oder Pheynix. Er ist ein großer Marquis und erscheint wie der Vogel Phönix und hat die Stimme eines Kindes. Er singt vor dem Exorzisten viele liebliche Weisen, die er nicht beachten darf, doch nach und nach muß er ihn bitten, menschliche Form anzunehmen. Falls verlangt wird er dann erstaunlich über alle wundersamen Wissenschaften reden. Er ist ein guter und ausgezeichnete Dichter. Er wird gewillt sein, deine Begehren auszuführen. Auch er hat Hoffnung nach weiteren 1200 Jahren auf den siebenten Thron zurückzukehren, wie er Salomon sagte. Er regiert 20 Legionen Geister. Und sein Siegel ist dieses, das du tragen sollst &c:



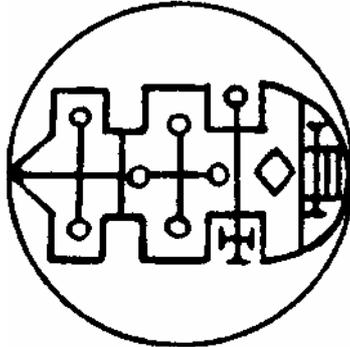
38. HALPHAS oder MALTHUS - Der achtunddreißigste Geist ist Halphas oder Malthus oder Malthas. Er ist ein großer Graf und erscheint in der Gestalt einer Haustaube. Er spricht mit krächzender Stimme. Sein Amt ist es, Türme zu errichten und sie mit Munition und Waffen auszurüsten und Krieger zu vorherbestimmten Orten zu schicken. Er herrscht über 26 Legionen Geister und sein Siegel ist dieses, &c:



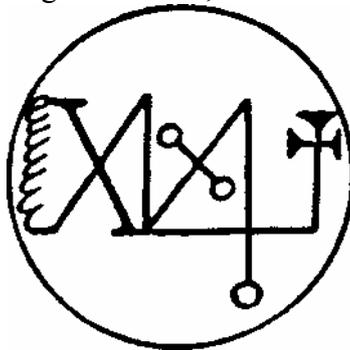
39. MALPHAS - Der neununddreißigste Geist ist Malphas. Zuerst erscheint er als Krähe, danach wird er auf Verlangen des Exorzisten menschliche Form annehmen und mit krächzender Stimme sprechen. Er ist ein mächtiger Präsident und gewaltig. Er kann Häuser und hohe Türme bauen und dich die Gedanken und Wünsche deiner Feinde wissen lassen sowie das, was sie getan haben. Er gibt gute Schutzgeister. Falls du ihm ein Opfer darbringst, wird er es freundlich und bereitwillig annehmen, aber den, der es machte, irreführen. Er regiert über 40 Legionen Geister, und dies ist sein Siegel, &c:



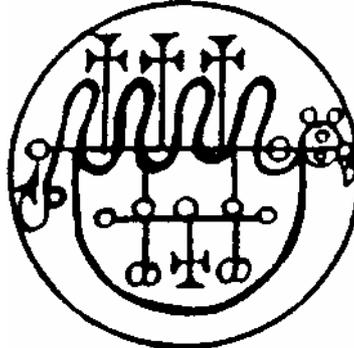
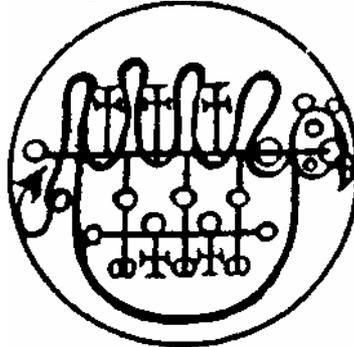
40. RAUM — Der vierzigste Geist ist Raum (gesprochen Raum — Anm. d. Übers.) oder Raym. Er ist ein großer Graf und erscheint zuerst in der Gestalt einer Krähe, doch dann auf den Befehl des Exorzisten nimmt er menschliche Form an. Sein Amt ist es, Schätze aus den Königshäusern zu stehlen und sie dorthin zu schaffen, wo es ihm befohlen wird, und Städte und Würden der Menschen zu zerstören, und alle vergangenen Dinge, was ist und sein wird, zu erzählen und die Liebe zwischen Freunden wie Feinden zu bewirken. Er gehörte zur Ordnung der Throne. Er beherrscht 30 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, das du wie gesagt tragen sollst:



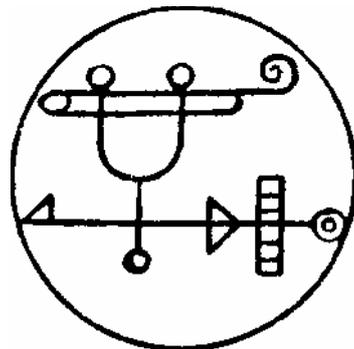
41. FOCALOR - Der einundvierzigste Geist ist Focalor oder Forcalor oder Furcalor. Er ist ein mächtiger und starker Herzog. Er erscheint in der Gestalt eines Menschen mit Greifflügeln. Sein Amt ist es, Menschen zu töten, sie in den Wassern zu ertränken und Kriegsschiffe umzustürzen, denn er hat Macht über Wind und See; aber er wird weder einem Menschen noch einer Sache Schaden antun, wenn ihm dies vom Exorzisten befohlen wird. Auch er hat Hoffnung, nach 1000 Jahren zum Siebenten Thron zurückzukehren. Er herrscht über 30 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, &c:



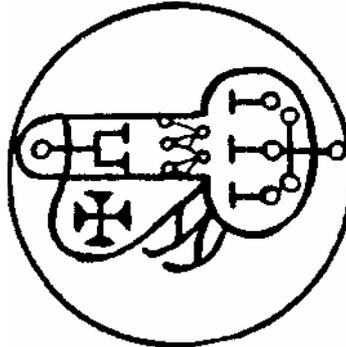
42. VEPAR — Der zweiundvierzigste Geist ist Vepar, Separ oder Vepar. Er ist ein großer und starker Herzog und erscheint wie eine Seejungfer. Sein Amt ist es, die Gewässer zu beherrschen und mit Waffen, Rüstung, Munition und so weiter beladene Schiffe darauf zu führen. Auf das Verlangen des Exorzisten kann er bewirken, daß die Meere stürmisch werden und voll mit Schiffen erscheinen. Auch läßt er Menschen in drei Tagen an verfaulenden Wunden oder Entzündungen sterben und bewirkt, daß Würmer in ihnen brüten. Er regiert über 29 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, &c:



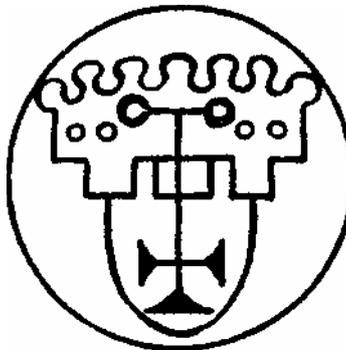
43. SABNOCK — Der dreiundvierzigste Geist, so wie der König Salomon sie in das Messinggefäß befahl, wird Sabnock, Sabnack oder Savnock genannt. Er ist ein mächtiger, großer und starker Marquis, der in der Gestalt eines bewaffneten Soldaten mit Löwenhaupt erscheint und auf einem hellen Pferd reitet. Sein Amt ist es, hohe Türme, Burgen und Städte zu errichten und sie mit Waffen und so weiter auszurüsten. Auch kann er Menschen für viele Tage mit Wunden und Entzündungen quälen, die brandig und voller Würmer sind. Auf Verlangen des Exorzisten gibt er gute Schutzgeister. Er befiehlt 50 Legionen Geistern, und sein Siegel ist dieses, &c:



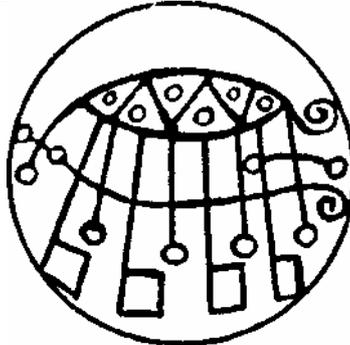
44. SHAX - Der vierundvierzigste Geist ist Shax oder Shaz oder Shass. (Auch Chax oder Scox genannt. — Anm. d. Übers.) Er ist ein großer Marquis und erscheint in der Gestalt einer Haustaube und spricht mit krächzender doch sanfter Stimme. Sein Amt ist es, die Sicht, das Gehör oder das Verstehen eines Mannes oder einer Frau auf den Befehl des Exorzisten fortzunehmen, und Geld aus den Häusern der Könige zu stehlen und es in 1200 Jahren nochmals zu befördern. Wird es befohlen, so wird er auf das Verlangen des Exorzisten Pferde oder irgendeine andere Sache herbeiholen. Aber er muß zuerst in das Dreieck — A — befohlen werden, sonst wird er ihn irreführen und viel Lügen erzählen. Er kann alle Sachen, die verborgen sind und nicht von böartigen Geistern festgehalten werden, entdecken. Er gibt manchmal gute Schutzgeister. Er regiert über 30 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, &c:



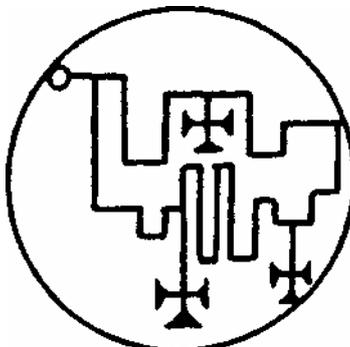
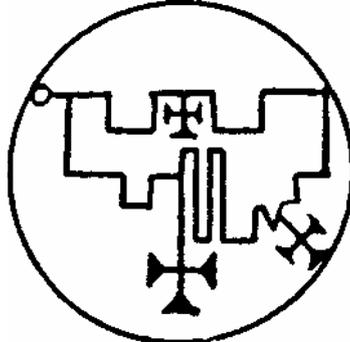
45. VINE - Der fünfundvierzigste Geist ist Vine oder Vinea. Er ist ein großer König und ein Graf und erscheint in der Gestalt eines Löwen, der auf einem schwarzen Pferd reitet und eine Viper in der Hand hält. Sein Amt ist es, verborgene Sachen, Hexen, Hexer und vergangene, gegenwärtige und zukünftige Dinge zu entdecken. Er wird auf den Befehl des Exorzisten Türme errichten, große Steinwälle umstürzen und die Gewässer rauh von Sturm werden lassen. Er regiert 36 Legionen von Geistern. Und sein Siegel ist dieses, das du wie schon gesagt tragen sollst, &c:



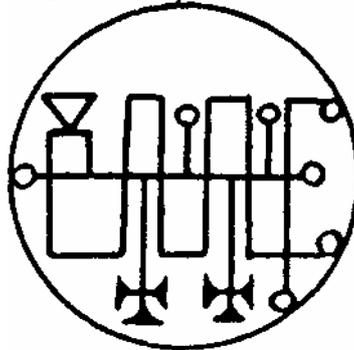
46. BIFRONS — Der sechsundvierzigste Geist wird Bifrons oder Bifrous (Bifro-us — Anm. d. Übers.) oder Bifrovs genannt. Er ist ein Graf und erscheint in der Gestalt eines Ungeheuers, nach einer Weile jedoch nimmt er auf den Befehl des Exorzisten menschliche Form an. Sein Amt ist es, einen kenntnisreich in der Astrologie, der Geometrie und anderen Künsten und Wissenschaften zu machen. Er lehrt die Wirkungen der Edelsteine und Hölzer. Er vertauscht tote Körper und legt sie an einen anderen Ort, auch entzündet er anscheinend Kerzen auf den Gräbern der Toten. Er hat 6 Legionen von Geistern unter seinem Befehl. Sein Siegel ist dieses, das er besitzt und dem er gehorcht, &c:



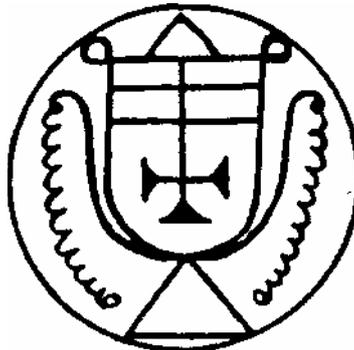
47. UVALL, VUAL oder VOVAL - Der siebenunddreißigste Geist ist Uvall oder Vual beziehungsweise Voval. Er ist ein großer, mächtiger und starker Herzog und erscheint zuerst in der Gestalt eines mächtigen Dromedars, doch nach einiger Zeit nimmt er auf den Befehl des Exorzisten menschliche Form an und spricht Ägyptisch, wenngleich nicht vollkommen. Sein Amt ist es, die Liebe von Frauen zu verschaffen und vergangene, gegenwärtige und zukünftige Dinge zu erzählen. Auch führt er die Freundschaft zwischen Freunden und Feinden herbei. Er gehörte zur Ordnung der Herrscher oder Mächte. Er regiert 37 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, das gemacht und von dir getragen werden soll:



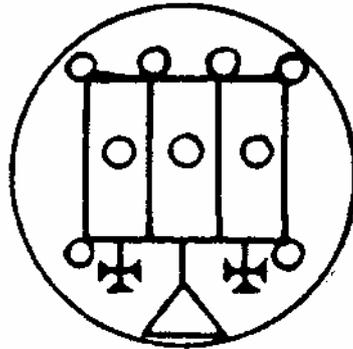
48. HAAGENTI — Der achtundvierzigste Geist ist Haagenti. Er ist ein Präsident und erscheint in der Gestalt eines mächtigen Stieres mit Greifflügeln. Dies zuerst, doch danach, auf den Befehl des Exorzisten nimmt er menschliche Form an. Sein Amt ist es, Menschen weise zu machen und sie in verschiedenen Sachen zu unterrichten, auch jedes Metall in Gold zu verwandeln, Wasser zu Wein und Wein zu Wasser werden zu lassen. Er regiert 33 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, &c:



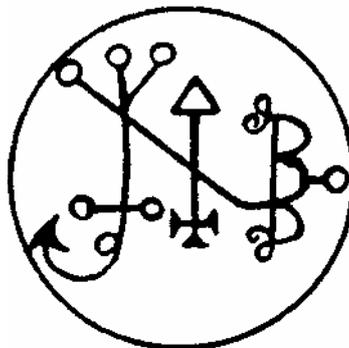
49. CROCELL - Der neunundvierzigste Geist ist Crocell, Procel oder Crokell. Er erscheint in der Gestalt eines Engels. Er ist ein großer und starker Herzog, der manchmal mystisch über verborgene Dinge spricht. Er lehrt die geometrische Kunst und die allgemeinen Wissenschaften. Er wird auf Befehl des Exorzisten großes Getöse wie das Rauschen vieler Wasser hervorbringen, obwohl es dort keins gibt. Er wärmt die Wasser und entdeckt die Bäder. Er gehörte vor seinem Falle zur Ordnung der Herrscher oder Mächte, wie er König Salomo erklärte. Er regiert 48 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das du wie gesagt tragen sollst:



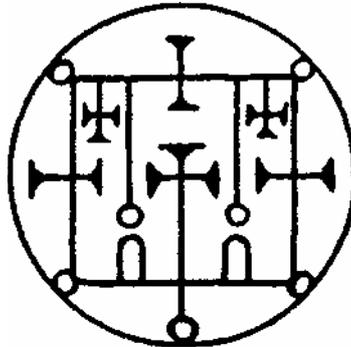
50. FURCAS — Der fünfzigste Geist ist Furcas. Er ist ein Ritter und erscheint in der Gestalt eines grausamen alten Mannes mit langem Bart und ergrautem Kopf und reitet auf einem hellen Pferd mit einer scharfen Waffe in der Hand. Sein Amt ist es, die Künste der Philosophie, Astrologie, Rhetorik, Logik, Chiromantie und Pyromantie in allen ihren Teilen und vollkommen zu lehren. Er hat 20 Legionen von Geistern unter seiner Macht. Sein Siegel oder Zeichen wird so gefertigt, &c:



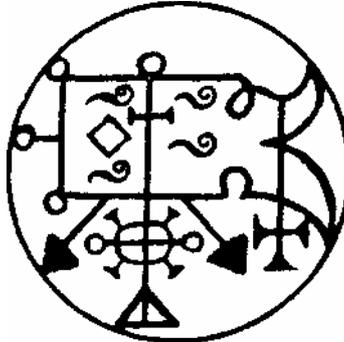
51. BALAM — Der einundfünfzigste Geist ist Balam oder Balaam. Er ist ein fürchterlicher, großer und machtvoller König. Er erscheint mit drei Köpfen: der erste ist wie der eines Stieres, der zweite wie der eines Mannes und der dritte ist wie der eines Widders. Er hat den Schwanz einer Schlange und flammende Augen. Er reitet auf einem wilden Bären und trägt einen Hühnerhabicht auf seiner Faust. Er spricht mit heiserer Stimme und gibt wahre Antworten bezüglich vergangener, gegenwärtiger und zukünftiger Dinge. Er macht, daß Menschen unsichtbar werden und auch geistreich. Er herrscht über 40 Legionen Geister. Sein Siegel ist dieses, &c:



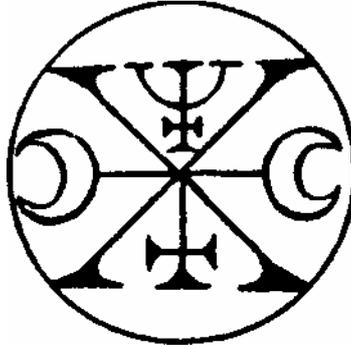
52. ALLOCES - Der zweiundfünfzigste Geist ist Alloces, Allocer, Allocen, Alloien oder Alocas. Er ist ein großer, mächtiger und starker Herzog, der in der Gestalt eines Kriegers, der auf einem großen Pferd reitet, erscheint. Sein Gesicht ist- wie das eines Löwen, sehr rot und mit flammenden Augen. Seine Sprechweise ist heiser und kräftig. Sein Amt ist es, die Kunst der Astronomie und die allgemeinen Wissenschaften zu lehren. Er bringt dir gute Schutzgeister herbei; auch herrscht er über 36 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, &c:



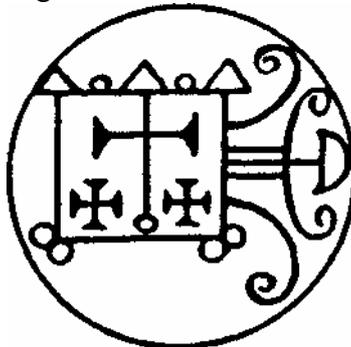
53. CAMIO oder CAIM - Der dreiundfünfzigste Geist ist Camio oder Caim (gesprochen Kaim — Anm. d. Übers.). Er ist ein großer Präsident und erscheint zuerst in der Gestalt des Drossel genannten Vogels, doch dann nimmt er menschliche Form an und hält in seiner Hand ein scharfes Schwert. Es scheint so, daß er in glühender Asche oder in der Feuerkohle antwortet. Er disputiert gut. Sein Amt ist es, den Menschen das Verstehen aller Vögel, des Muhens der Ochsen, des Bellens der Hunde und der Laute anderer Wesen ebenso wie das der Stimme des Wassers zu geben. Er gibt wahre Antworten bezüglich der kommenden Dinge. Er gehörte zur Ordnung der Engel, regiert nun jedoch über 30 Legionen höllischer Geister. Sein Siegel ist dieses, das du tragen sollst, &c:



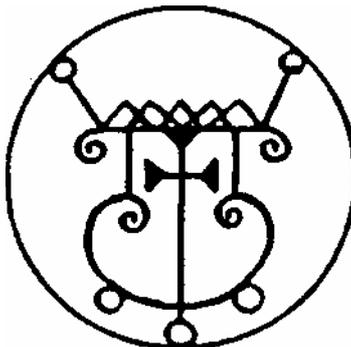
54. MURMUR oder MURMUS - Der vierundfünfzigste Geist wird Murmur, Murmus oder Murmux genannt. Er ist ein großer Herzog und ein Graf und erscheint in der Gestalt eines Kriegers, der auf einem Greif reitet und eine Herzogskrone auf seinem Haupte trägt. Vor ihm gehen seine Diener mit großem Trompetenspiel. Sein Amt ist es, vollkommen die Philosophie zu lehren und die verschiedenen Seelen zu zwingen, vor den Exorzisten zu kommen, um die Fragen, die er ihnen stellen möchte, zu beantworten, falls dies gewünscht wird. Er gehörte zum Teil zur Ordnung der Throne und zum Teil zu der der Engel. Er regiert nun über 30 Legionen Geister. Und sein Siegel ist dieses, &c:



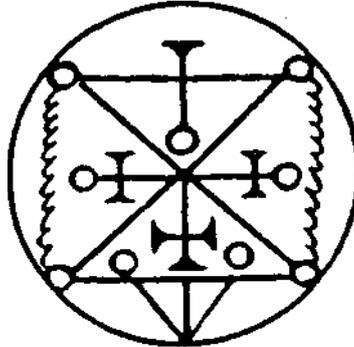
55. OROBAS - Der fünfundfünfzigste Geist ist Orobas. Er ist ein großer und mächtiger Prinz, der zuerst wie ein Pferd erscheint, doch nach dem Befehl des Exorzisten nimmt er menschliche Form an. Sein Amt ist es, alle vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Dinge zu entschleiern, ebenso Würden und Prälatenwürden und die Gunst von Freunden wie von Feinden zu geben. Er gibt wahre Antworten bezüglich des Göttlichen und der Schöpfung der Welt. Er ist dem Exorzisten sehr treu und wird nicht leiden, daß dieser von einem Geist versucht wird. Er regiert über 20 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, &c:



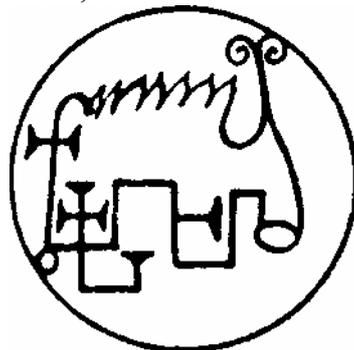
56. GREMORY oder GAMORI - Der sechsfundfünfzigste Geist ist Gremory oder Gamori. Er ist ein starker und machtvoller Herzog und erscheint in der Form einer schönen Frau, die eine Herzoginnenkrone um die Taille gebunden trägt und auf einem großen Kamel reitet. Sein Amt ist es, von allen vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Sachen sowie von verborgenen Schätzen, und wo sie liegen, zu erzählen, ferner die Liebe von sowohl jungen wie alten Frauen zu verschaffen. Er regiert über 26 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, &c:



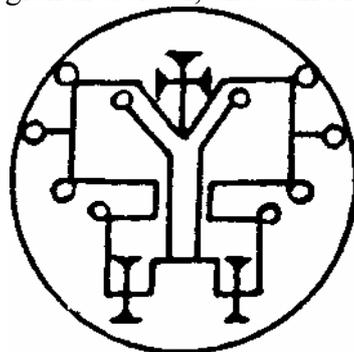
57. OSE oder VOSO - Der siebenundfünfzigste Geist ist Oso, Ose oder Voso. Er ist ein großer Präsident und erscheint zuerst wie ein Leopard, doch nach kurzer Zeit nimmt er die Form eines Mannes an. Sein Amt ist es, einen klug in den allgemeinen Wissenschaften zu machen und wahre Antworten bezüglich göttlicher und geheimer Dinge zu geben, ebenso einen Menschen in jede Gestalt, die dem Exorzisten gefällt, zu verwandeln, so daß er, der so verwandelt ist, nichts anderes denken wird, als daß er in Wahrheit dieses Wesen oder diese Sache ist, in die er verwandelt worden ist. Er regiert über 30 (?) Legionen von Geistern, und dies ist sein Siegel, &c:



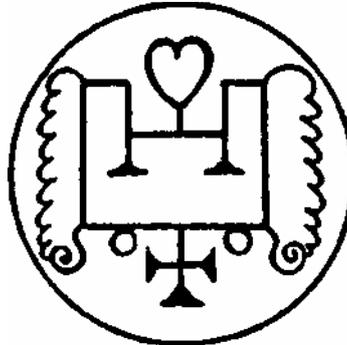
58. AMY oder AVNAS - Der achtundfünfzigste Geist ist Amy oder Avnas. Er ist ein großer Präsident und erscheint zuerst in der Gestalt eines lodernden Feuers; nach einer Weile jedoch nimmt er die Form eines Mannes an. Sein Amt ist es, einen wundersam kenntnisreich in der Astrologie und den allgemeinen Wissenschaften zu machen. Er gibt gute Schutzgeister und kann Schätze, die von Geistern festgehalten werden, entdecken. Er herrscht über 36 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, &c:



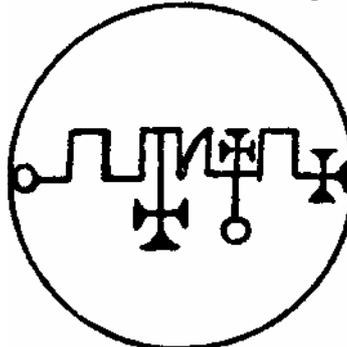
59. ORIAX oder ORIAS - Der neunundfünfzigste Geist ist Oriax oder Orias. Er ist ein großer Marquis und erscheint in der Gestalt eines Löwen, der auf einem mächtigen und starken Pferd reitet und einen Schlangenschwanz hat; und in seiner rechten Hand hält er große, zischende Schlangen. Sein Amt ist es, die Wirkungen der Sterne und das Wissen um die Häuser der Planeten, und wie man deren Wirkungen erkennt, zu lehren. Auch verwandelt er Menschen und gibt Würden, Prälatenwürden und deren Bestätigungen sowie die Gunst von Freunden und die Feinde. Er beherrscht 30 Legionen Geister, und sein Siegel ist dieses, &c:



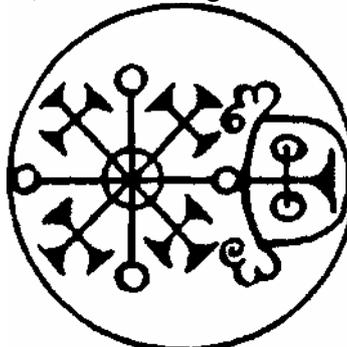
60. VAPULA oder NAPHULA - Der sechzigste Geist ist Vapula oder Naphula. Er ist ein großer, mächtiger und starker Herzog, der in der Gestalt eines Löwen mit Greifflügeln erscheint. Sein Amt ist es, die Menschen kenntnisreich von allen Handwerken und Berufen wie von der Philosophie und anderen Wissenschaften zu machen. Er regiert über 36 Legionen von Geistern, und sein Siegel oder Charakter ist solcherart beschaffen, und du sollst es wie schon gesagt tragen:



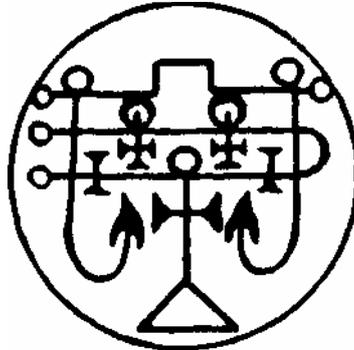
61. ZAGAN - Der einundsechzigste Geist ist Zagan. Er ist ein großer König und Präsident, der zuerst in der Gestalt eines Stieres mit Greifflügeln erscheint, nach einer Weile nimmt er jedoch menschliche Form an. Er macht die Menschen geistreich. Er kann Wein in Wasser, Blut in Wein und Wasser in Wein verwandeln. Er kann jedes Metall in die Münze des Herrschaftsbereiches, aus dem das Metall stammt, verwandeln. Er kann sogar Narren weise machen. Er beherrscht 33 Legionen Geister, und sein Siegel ist dieses, &c:



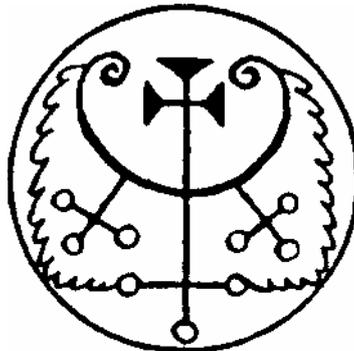
62. VOLAC, VALAK, VALU oder UALAG - Der zweiundsechzigste Geist ist Volac, Valak oder Valu. Er ist ein mächtiger und großer Präsident und erscheint wie ein Kind mit Engelsflügeln, das auf einem zweiköpfigen Drachen reitet. Sein Amt ist es, wahre Antworten bezüglich verborgener Schätze zu geben und zu erzählen, wo Schlangen sein können. Diese wird er dem Exorzisten bringen ohne jegliche Kraft oder Anstrengung, die er dazu benützte. Er regiert über 38 Legionen Geister, und sein Siegel ist dieses, &c:



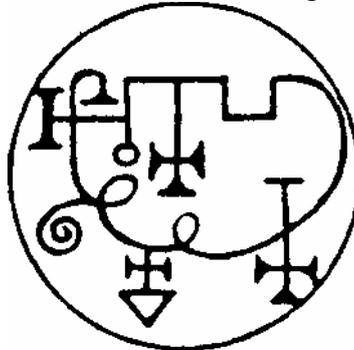
63. ANDRAS - Der dreiundsechzigste Geist ist Andras. Er ist ein großer Marquis, der in der Gestalt eines Engels mit einem nachtschwarzen Rabenkopf erscheint und auf einem starken, schwarzen Wolf reitet und ein scharfes, glänzendes Schwert hoch in der Luft schwingt. Sein Amt ist es, Zwietracht zu säen. Falls der Exorzist nicht achtsam ist, wird er sowohl ihn wie auch seine Gefährten töten. Er regiert über 30 Legionen von Geistern, und dies ist sein Siegel, &c:



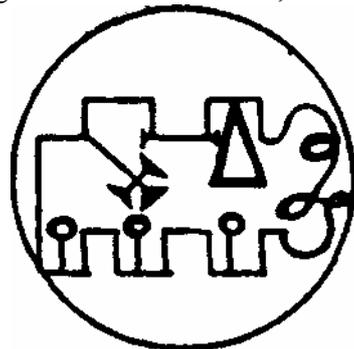
64. HAUKES, HAURAS, HAVRES oder FLAUROS - Der vierundsechzigste Geist ist Haures, Hauras, Havres oder Flauros. Er ist ein großer Herzog und erscheint zuerst wie ein mächtiger, fürchterlicher und starker Leopard, doch nach einiger Zeit nimmt er auf Befehl des Exorzisten menschliche Form mit flammenden und glühenden Augen und sehr fürchterlicher Miene an. Er gibt bezüglich aller Dinge, die vergangen, gegenwärtig oder zukünftig sind, wahre Antworten. Aber wenn er nicht in ein Dreieck — A — befohlen wird, wird er in all diesen Dingen lügen und den Exorzisten in diesen Dingen oder in den und den Angelegenheiten irreführen und betrügen. Endlich wird er von der Schöpfung der Welt und dem Göttlichen reden und darüber, wie er und andere Geister fielen. Er zerstört und verbrennt jene, die Feinde des Exorzisten sind, falls der es so wünscht, auch wird er es nicht leiden, daß dieser von einem anderen Geist oder anderswie versucht wird. Er regiert über 36 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, das als Lamens getragen werden soll, &c:



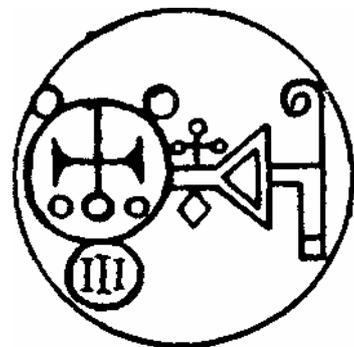
65. ANDREALPHUS - Der fünfundsechzigste Geist ist Andrealphus. Er ist ein mächtiger Marquis, der zuerst mit großem Lärm in der Gestalt eines Pfau erscheint. Nach einiger Zeit nimmt er menschliche Form an. Er kann die Geometrie vollkommen lehren. Er macht die Menschen darinnen sehr feinsinnig, ebenso in allen Dingen, die zur Meßkunst oder zur Astronomie gehören. Er kann einen Menschen in die Gestalt eines Vogels verwandeln. Er regiert über 30 Legionen höllischer Geister, und sein Siegel ist dieses, &c:



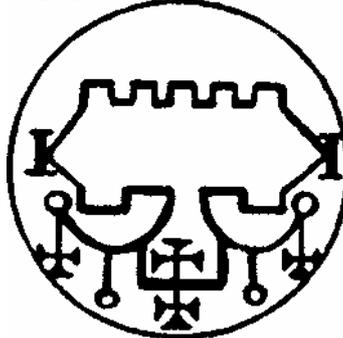
66. CIMEJES, CIMEIES oder KIMARIS - Der sechsundsechzigste Geist ist Cimejes, Cimeies oder Kimaris. Er ist ein mächtiger, großer, starker und machtvoller Marquis, der wie ein tapferer Krieger, der auf einem schönen, schwarzen Pferd reitet, erscheint. Er herrscht über alle Geister in den verschiedenen Teilen Afrikas. Sein Amt ist es, vollständig die Grammatik, Logik und Rhetorik zu lehren und verlorene oder verborgene Dinge und Schätze zu entdecken. Er regiert über 20 Legionen der Höllischen, und sein Siegel ist dieses, &c:



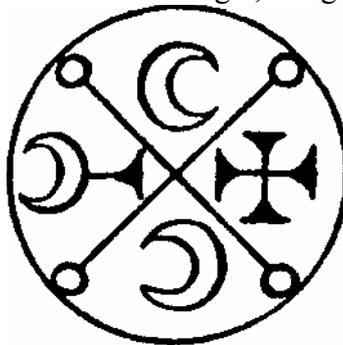
67. AMDUSIAS oder AMDUKIAS - Der siebenundsechzigste Geist ist Amdusias oder Amdukias. Er ist ein großer und starker Herzog, der zuerst in der Gestalt eines Einhorns erscheint, doch auf den Wunsch des Magiers steht er in menschlicher Form vor ihm und bewirkt, daß Trompeten und alle Arten von Instrumenten zu hören sind, aber nicht bald oder sofort. Auch kann er bewirken, daß sich Bäume nach dem Willen des Exorzisten biegen oder neigen. Er gibt ausgezeichnete Schutzgeister. Er regiert über 29 Legionen von Geistern. Und sein Siegel ist dieses, &c:



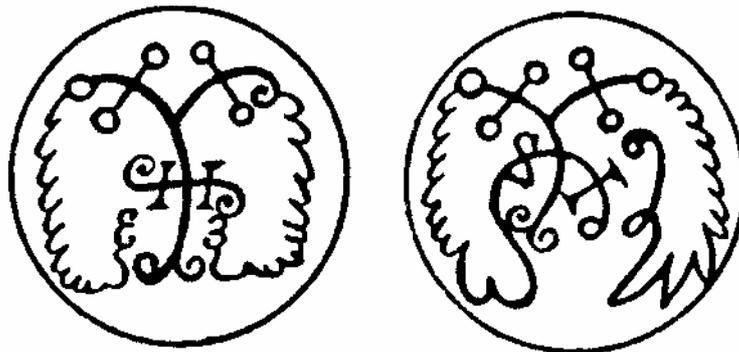
68. BELIAL — Der achtundsechzigste Geist ist Belial. Er ist ein mächtiger und machtvoller König und wurde direkt nach Luzifer erschaffen. Er erscheint in der Gestalt zweier schöner Engel, die auf einem Feuerwagen sitzen. Er spricht mit anmutiger Stimme und verkündet, daß er als erster unter der würdigeren Art fiel, die vor Michael und den anderen himmlischen Engeln war. Sein Amt ist es, Schenkungen, Senatorenschaften und dergleichen zu verteilen sowie die Gunst von Freunden wie von Feinden zu bewirken. Er gibt ausgezeichnete Schutzgeister und regiert über 80 (?) Legionen Geister. Beachte gut, daß dieser König Belial Opferungen, Opfer und Geschenke, die ihm vom Exorzisten dargereicht werden, haben muß, sonst wird er auf dessen Bitten keine wahren Antworten geben. Aber dann verweilt er keine Stunde in der Wahrheit, außer er wird durch göttliche Gewalt dazu gezwungen. Und sein Siegel ist dieses, das wie schon gesagt getragen werden soll, &c:



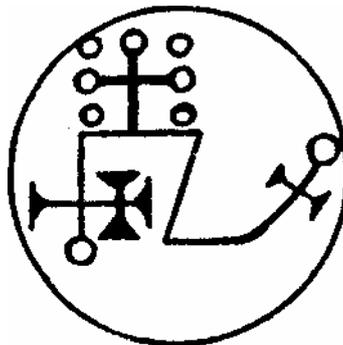
69. DECARABIA - Der neunundsechzigste Geist ist Decarabia. Er erscheint zuerst in der Gestalt eines Sternes in einem Drudenfuß ☆, doch dann auf den Befehl des Exorzisten nimmt er die Form eines Mannes an. Sein Amt ist es, die Wirkungen von Vögeln und Edelsteinen aufzudecken und die Ebenbilder aller Arten Vögel vor dem Exorzisten fliegen zu lassen, die wie die natürlichen Vögel singen und trinken. Er herrscht über 30 Legionen von Geistern und ist selbst ein großer Marquis. Und dies ist sein Siegel, das getragen werden soll, &c:



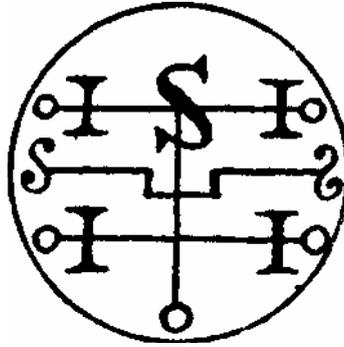
70. SEERE, SEAR oder SEIR - Der siebzigste Geist ist Seere, Sear oder Seir. Er ist ein mächtiger und machtvoller Prinz unter AMAYMON, dem König des Ostens. Er erscheint in der Form eines schönen Mannes, der auf einem geflügelten Pferd reitet. Sein Amt ist es, zu gehen und zu kommen, die Überfülle an Dingen im Moment vergehen zu lassen und jedes Ding zu tragen und zurück zu tragen, wohin du es haben möchtest oder woher du es haben möchtest. Er kann im Handumdrehen über die ganze Erde reisen. Er gibt wahren Bericht über alle Arten von Diebstahl und von verborgenen Schätzen und vielem anderen. Er ist von indifferent gutem Wesen und gewillt, alles zu tun, was der Exorzist verlangt. Er beherrscht 26 Legionen von Geistern. Und dieses soll als sein Siegel getragen werden, &c:



71. DANTALION - Der einundsiebzigste Geist ist Dantalion. Er ist ein großer und mächtiger Herzog, der in der Gestalt eines Menschen mit vielen Mienen, deren alle die Gesichter von Männern und Frauen sind, erscheint, und in seiner rechten Hand hält er ein Buch. Sein Amt ist es, einem jeden alle Künste und Wissenschaften zu lehren und die geheimen Absichten eines jeden zu verkünden, denn er kennt die Gedanken aller Männer und Frauen und kann sie nach seinem Willen verändern. Er kann Liebe bewirken und das Ebenbild einer jeden Person zeigen oder dieselbe durch eine Vision zeigen, seien sie in welchem Teile der Welt sie auch mögen. Er regiert über 36 Legionen von Geistern, und dies ist sein Siegel, das du tragen sollst, &c:

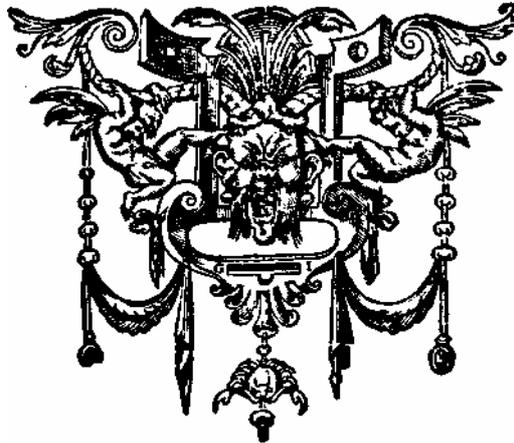


72. ANDROMALIUS - Der zweiundsiebzigste Geist in der Reihenfolge ist Andromalius benannt. Er ist ein großer und mächtiger Graf, der in der Gestalt eines Mannes, der eine große Schlange in der Hand hält, erscheint. Sein Amt ist es, sowohl den Dieb wie die gestohlenen Güter zurückzubringen und jede Verruchtheit und jeden heimlichen Umgang aufzudecken und alle Diebe und anderen sündhaften Leute zu bestrafen, ebenso Schätze, die versteckt sind, zu entdecken. Er regiert über 36 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, welches du wie schon gesagt tragen sollst, &c:



84"

Diese sind die 72 mächtigen Könige und Prinzen, die der König Salomo zusammen mit ihren Legionen in ein Messinggefäß befahl. Von diesen sind Belial, Bileth, Asmoday und Gaap die Oberhäupter. Und es soll bemerkt sein, daß Salomo dies tat wegen ihres Stolzes, denn er verkündete nie einen anderen Grund, warum er sie so band. Und als er sie so zusammengebunden und das Gefäß versiegelt hatte, vertrieb er sie alle in einen tiefen See oder in eine Höhle zu Babylon. Und die aus Babylon wunderten sich, solches zu sehen und gingen dann in den See hinein, das Gefäß aufzubrechen, und erwarteten, dort drinnen eine Fülle von Schätzen zu finden. Aber kaum hatten sie es aufgebrochen, schon flogen die Obergeister sofort hinweg und ihre Legionen folgten ihnen; und alle wurden sie an ihren alten Ort wiedereingesetzt außer Belial, der in ein gewisses Bildnis stieg und von dort denen, die ihm Opfer darbrachten und dies Bildnis als ihren Gott verehrten, Antworten gab.



#### BEOBACHTUNGEN

Als erstes sollst du das Alter des Mondes für deine Arbeit kennen und beobachten. Die besten Tage sind es, wenn der Mond 2, 4, 6, 8, 10, 12 oder 14 Tage alt ist, wie Salomo sagt, und keine anderen Tage sind vorteilhaft. Die Siegel der 72 Hoheiten sind in den Metallen zu verfertigen. Die der Könige in Sol, Gold; die der Marquis (oder Markgrafen oder Marchiones — Anm. d. Übers.) in Luna, Silber; die der Herzöge in Venus, Kupfer; die der Prälaten in Jupiter, Zinn; die der Ritter in Saturn, Blei; die der Präsidenten in Merkur, Quecksilber; die der Grafen in Venus, Kupfer, und Luna, Silber, zu gleichen Anteilen. Und so weiter. Diese 72 Hoheiten stehen unter der Gewalt von AMAYMON, CORSON, ZIMIMAY oder ZIMINIAR und GOAP, welches die vier großen Könige sind, die in den Himmelsrichtungen

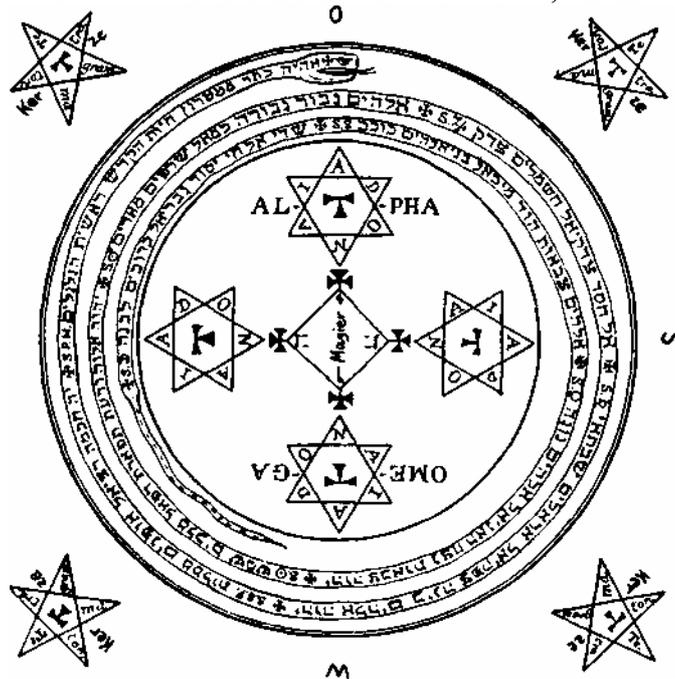
oder Kardinalpunkten regieren, nämlich in: Osten, Westen, Norden und Süden, und welche nicht hervorgerufen werden sollen außer bei großen Anlässen. Aber sie können angerufen werden, und es kann ihnen befohlen werden, den und den Geist, der unter ihrer Macht und Herrschaft steht, zu schicken, wie es in den folgenden Anrufungen oder Beschwörungen gezeigt wird. Und die Oberkönige können von 9 bis 12 Uhr mittags und von 3 Uhr bis Sonnenuntergang gebunden werden; die Marquis können von 3 Uhr nachmittags bis 9 Uhr nachts und von 9 Uhr nachts bis zum Sonnenaufgang gebunden werden; die Herzöge können von Sonnenaufgang bis zum Mittag bei klarem Wetter gebunden werden; Prälaten können zu jeder Stunde des Tages gebunden werden; Ritter vom Dämmern des Tages bis zum Sonnenaufgang oder von 4 Uhr bis Sonnenuntergang; Präsidenten können zu jeder Zeit gebunden werden außer im Zwielficht — des nachts, außer wenn der König, dem sie unterstehen, angerufen wird; und Grafen zu jeder Stunde des Tages, sei es in Wäldern oder an jedem anderen Orte, wohin die Menschen sich nicht begeben, oder wo kein Geräusch ist, und so weiter.

(Könige, Gold:	1 9 13 20 32 45 51 61 68
Herzöge, Kupfer:	2 6 8 11 15 16 18 19 23 26 28 29 41 42 47 49 52 54 56 60 64 67 71
Prinzen und Prälaten, Zinn:	3 12 22 33 36 55 70
Marquis, Silber:	4 7 14 24 27 30 35 37 43 44 59 63 65 66 69
Präsidenten, Quecksilber:	5 10 17 21 25 31 33 39 48 53 57 58 61 62
Grafen, Kupfer und Silber:	17 21 25 27 34 38 40 45 46 72
Ritter, Blei:	50)



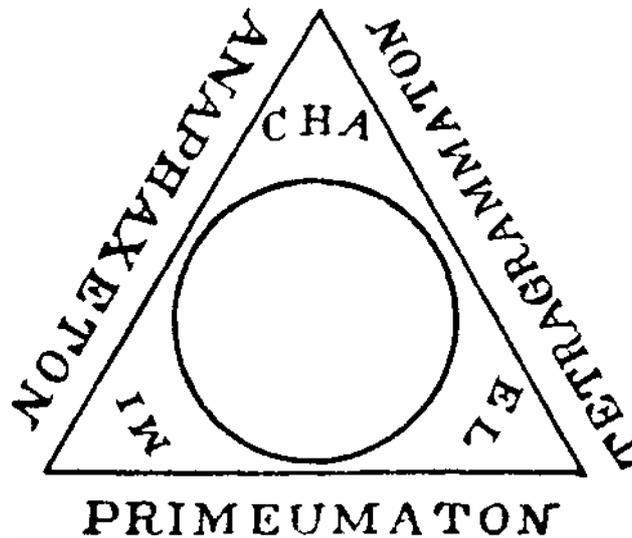
#### Magischer Kreis:

Dieses ist die Form des magischen Kreises des Königs Salomo, welchen er verfertigte, um sich darinnen vor der Arglist dieser bösen Geister zu bewahren. Dieser magische Kreis soll 9 Fuß im Durchmesser groß gemacht werden, und die heiligen Namen sind um ihn zu schreiben, beginnend mit EHYEH und endend mit LEVANAHA, Luna.



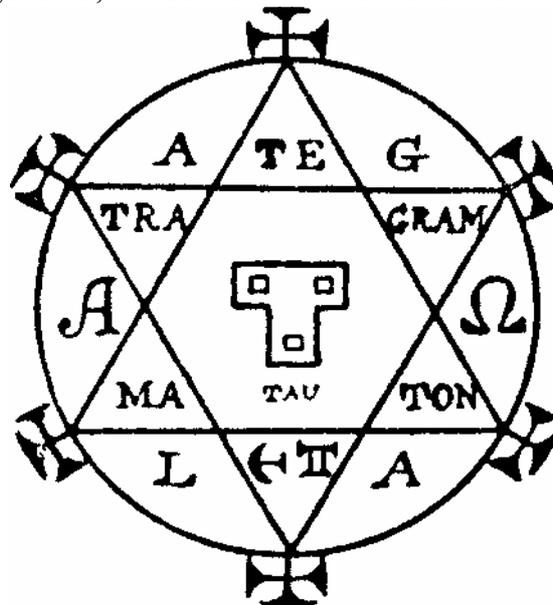
Salomos magisches Dreieck:

Dieses ist die Gestalt des magischen Dreiecks, in welches Salomo die bösen Geister befahl. Es soll im Abstand von zwei Fuß vom magischen Kreise gemacht werden und [ & drei Fuß groß. Beachte, daß dies Dreieck nach jener Himmelsrichtung gelegen sein soll, zu der der Geist gehört. Und die Grundseite des Dreiecks ist die dem Kreise am nächsten gelegene, während dessen Spitze nach der Himmelsrichtung des Geistes zeigt. Beachte gleichfalls - wie schon gesagt - den Mond bei deiner Arbeit. (Anaphaxeton wird bisweilen Anepheneton geschrieben.)



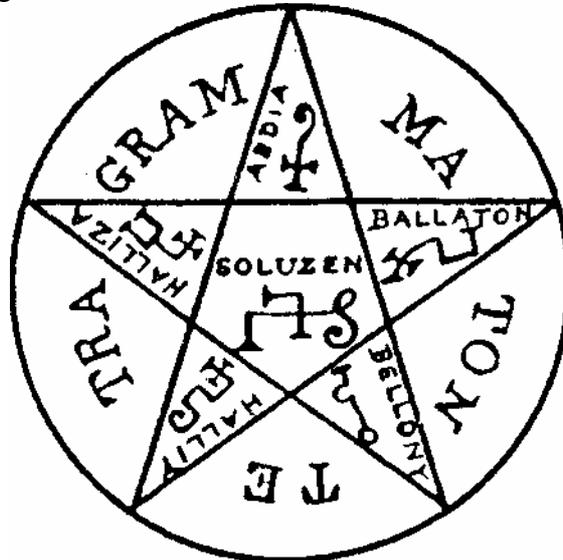
Salomos Hexagramm:

Dieses ist die Gestalt des Hexagrammes von Salomo, dessen Muster auf Pergament oder Kalbshaut gezeichnet und am Saume deiner Robe getragen und mit einem Stücke weißen und reinen Linnens bedeckt werden soll, welches den Geistern, so sie erscheinen, gezeigt werden soll, auf daß sie gezwungen sind, menschliche Form anzunehmen und gehorsam zu sein.



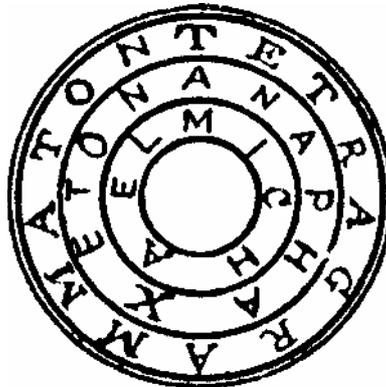
### Salomos Pentagramm:

Dies ist die Gestalt des Pentagrammes von Salomo, dessen Muster in Sol oder Luna, Gold oder Silber, gefertigt und auf deiner Brust getragen werden soll, und das das Siegel des benötigten Geistes auf der anderen Seite davon trägt. Es wird dich vor Gefahr bewahren und gleichfalls den Geistern gebieten.



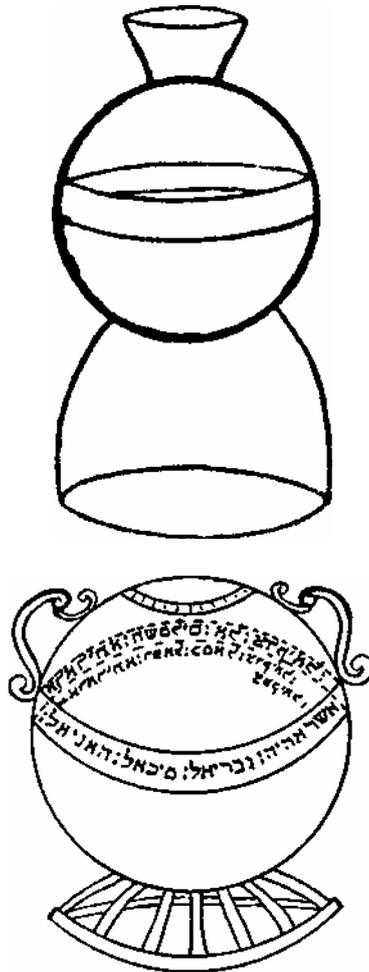
### Salomos magischer Ring oder magische Scheibe:

Dieses ist die Gestalt des magischen Ringes oder vielmehr der Scheibe von Salomo, deren Muster in Gold oder Silber zu verfertigen ist. Sie soll vor das Antlitz des Exorzisten gehalten werden, um ihn vor den stinkenden Schwefeldünsten und dem feurigen Atem der bösen Geister zu bewahren.



Das Messinggefäß:

Dieses ist die Gestalt des Messinggefäßes, in dem der König Salomo die Bösen Geister einschloß.



Salomos geheimes Siegel:

Dies ist die Gestalt des geheimen Siegels von Salomo, mit welchem er die besagten Geister samt ihrer Legionen im Messinggefäße band und versiegelte.

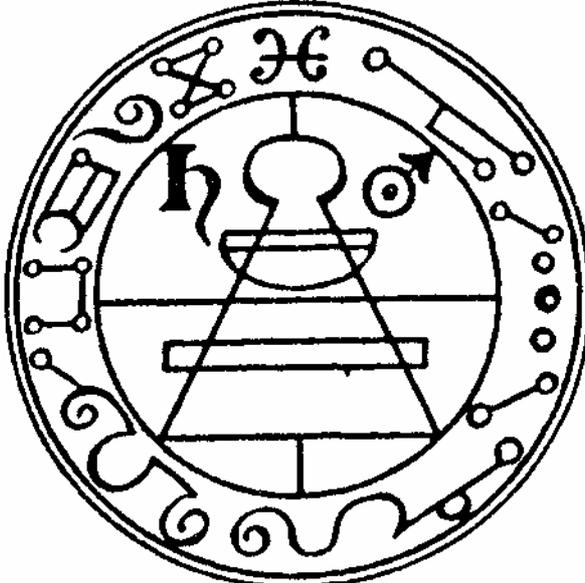
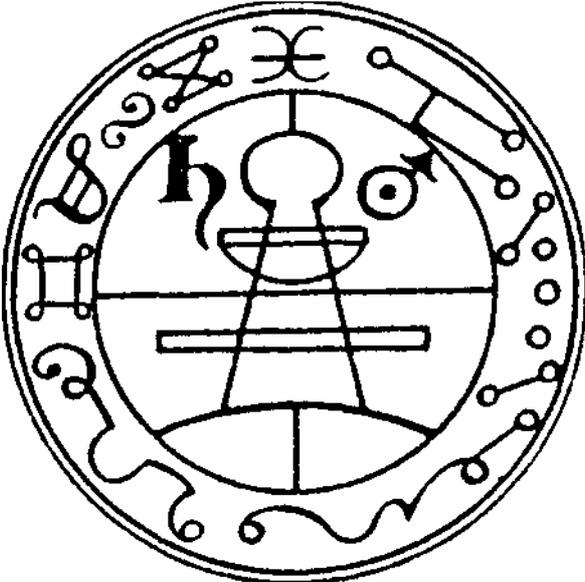
Dieses Siegel soll von einem gefertigt werden, der sowohl innerlich wie äußerlich rein ist und der sich nicht mit irgendeiner Frau während der Dauer eines Monats beschmutzt hat, sondern mit Beten und Fasten Gott angefleht hat, ihm alle seine Sünden &c zu vergeben.

Es soll am Tage des Mars oder des Saturn um zwölf Uhr nachts gefertigt und mit dem Blute eines schwarzen Hahnes, der niemals eine Henne begattete, auf jungfräuliches Pergament geschrieben werden. Beachte, daß in dieser Nacht der Mond an Lichte zunehmen und im Sternzeichen der Jungfrau stehen muß. Und wenn dies Siegel solcherweise gefertigt ist, sollst du es mit den Gerüchen von Alaun, in der Sonne getrockneten Rosinen, Datteln, Zederholz und Aloe erfüllen.

Auch mit diesem Siegel befahl König Salomo all die besagten Geister in das Messinggefäß und verschloß es mit selbigem Siegel. Er gewann durch dieses die Liebe aller Arten von Leuten und siegte in der Schlacht, denn weder Waffe noch Feuer oder Wasser konnte ihm schaden. Und dies geheime Siegel wurde gefertigt, das Gefäß obendrein an seiner Öffnung zu bedecken.



(Beispiele:)



## DIE ANDEREN ERFORDERNISSE DIESER MAGIE

Andere magische Erfordernisse sind: ein Szepter, ein Schwert, eine Mitra, eine Kappe, eine lange, weiße Robe von Linnen und andere Bekleidungsstücke für diesen Zweck; auch ein Gürtel aus Löwenhaut, der drei Zoll breit ist und all die Namen trägt, die um den äußeren Teil des magischen Kreises geschrieben stehen. Gleichfalls Wohlgerüche und eine Pfanne für die entzündete Holzkohle, um diese darauf zu werfen, damit man den für die Arbeit vorgesehenen Raum räuchern kann; ebenso Salböl, um deine Schläfen und Augen damit zu salben; und klares Wasser, darinnen du dich wäschst. Und wenn du dies tust, so sollst du wie David folgendes sprechen: (Ps. 51,9-Anm. d. Übers.)

Die Anrufung beim Bad:

„Entsündige mich, o Herr, mit Ysop und reinige mich,  
Wasche mich und ich werde weißer denn Schnee sein!"

Und wenn du deine Kleidung anziehst, sollst du folgendes sprechen:

Die Anbetung beim Bekleiden mit den Roben:

„Im Zeichen des Mysteriums dieser heiligen Gewänder  
(oder dieser heiligen Roben) bekleide ich mich mit der Rüstung der Erlösung durch die  
Stärke des Allerhöchsten, ANCOR, AMACOR, AMIDES, THEODONIAS, ANITOR, auf  
daß durch Deine Stärke mein gewünschtes Ziel erreicht werden möge, o ADONAI, Dem Lob  
und Herrlichkeit in Ewigkeit gebühren! AMEN!"

Nachdem du dies auf solche Weise getan hast, bete zu Gott, wie es zu deinem Werke paßt, so hat es Salomo befohlen.



DIE BESCHWÖRUNG, UM JEDEN DER BESAGTEN GEISTER HERVORZURUFEN:  
Ich rufe dich an und beschwöre dich, O Geist N. (hier wird der Name des Geistes eingesetzt. — Anm. d. Übers.), und gerüstet mit der Kraft der Höchsten Majestät befehle ich dir bei BERALANENSIS, BALDACHIENSIS, PAUMACHIA und APOLOGIAE SEDES, bei den allermächtigsten Prinzen, Genii, Liachidae und Ministern des Tartarus und bei den obersten Prinzen des Sitzes von Apologia in der Neunten Legion rufe ich dich an, und mit dem Anrufen beschwöre ich dich. Und da ich mit der Kraft der Höchsten Majestät gerüstet bin, befehle ich dir bei Ihm, Der sprach und es ward, Dem alle Wesen gehorsam sind. So auch ich, der nach dem Bilde Gottes gemacht, von Gott mit Macht versehen und nach Seinem Willen geschaffen ist, und ich beschwöre dich beim höchsten und mächtigsten Namen Gottes EL, stark und wunderbar, o du Geist N. . Und ich befehle dir bei Ihm, Der das Wort sprach und dessen ‚FIAT‘ vollbracht ward, und bei all den Namen Gottes und auch bei den Namen ADONAI, EL, ELOHIM, ELOHI, EHYEH ASCHER EHYEH, ZABAOTH, ELION, IAH, TETRAGRAMMATON, SCHADDAI, Allerhöchster Herr und Gott; ich beschwöre dich und befehle dir machtvoll, o du Geist N., daß du mir unverzüglich hier vor diesem Kreise in schöner menschlicher Gestalt ohne jede Verunstaltung oder Unlauterkeit erscheinst. Und bei diesem unaussprechlichen Namen, TETRAGRAMMATON IEHOVAH, befehle ich dir, bei dessen Hören die Elemente vernichtet werden, die Luft zittert, das Meer zurückläuft, das Feuer gelöscht wird und die Erde bebt und all die Scharen der Himmlischen, Irdischen und Höllischen zusammen zittern, beunruhigt und bestürzt sind. Weshalb du, o Geist N., unverzüglich und ohne Verzögern aus jenem oder allen Teilen der Welt, wo du auch immer sein magst, kommen und vernünftige Antworten zu allen Dingen, die ich dich fragen werde, geben sollst. Komme jetzt friedfertig, sichtbar und freundlich und ohne Verzug, um das zu bekunden, was ich wünsche. Denn du bist im Namen des Lebendigen und Wahren Gottes, HELIOREN, beschworen, weshalb du meine Befehle ausführen und so bis zum Schluß und in Übereinstimmung mit meinen Interessen verharren sollst, um sichtbar und freundlich zu mir mit klarer und verständlicher Stimme ohne Zweideutigkeit zu reden. Wiederhole diese Beschwörung, so oft es dir gefällt, und falls der Geist nicht kommt, so sage die folgende:

#### DIE ZWEITE BESCHWÖRUNG:

Ich rufe dich an, beschwöre dich und befehle dir, o du Geist N., zu erscheinen und dich mir sichtbar vor diesem Kreise in schöner und anmutiger Gestalt ohne jede Verunstaltung oder Unlauterkeit zu zeigen; beim Namen und im Namen von IAH und VAU, den Adam hörte und sprach; und beim Namen Gottes, AGLA, den Lot hörte und samt seiner Familie gerettet ward; und beim Namen IOTH, den Jacob vom Engel, der mit ihm rang, hörte, und der dadurch aus der Hand seines Bruders Esau gerettet wurde; und beim Namen ANAPHAXETON (oder ANAPEZETON), den Aaron hörte, und durch dessen Sprechen er weise wurde; und beim Namen ZABAOTH (oder TZABAOTH), den Mose nannte, und all die Flüsse wurden zu Blut; und beim Namen ASCHER EHYEH ORISTON, den Mose nannte, und die Flüsse brachten Frösche herbei, die in die Häuser gelangten und alles zerstörten; und beim Namen ELION, den Mose nannte, und es hagelte so sehr, wie es seit dem Anfang der Welt nicht geschehen war; und beim Namen ADONAI, den Mose nannte, und die Heuschrecken kamen und erschienen im ganzen Land und verschlangen alles, was der Hagel übriggelassen hatte; und beim Namen SCHEMA AMATHIA, den Josua anrief, und die Sonne stand still; und beim Namen ALPHA und OMEGA, den Daniel nannte und damit Bei zerstörte und den Drachen erschlug; und im Namen EMMANUEL, den die drei Kinder Schadrach, Meschach und Abed-nego inmitten des Feuerofens sangen und errettet wurden; und beim Namen HAGIOS; und beim Siegel (bzw. Throne) von ADONAI, und bei ISCHYROS, ATHANATOS, PARACLETOS; und bei O THEOS, ICTROS, ATHANATOS; und bei diesen drei geheimen Namen AGLA, ON, TETRAGRAMMATON beschwöre und zwingen ich dich. Und bei

diesen Namen und bei all den anderen Namen des Lebendigen und Wahren Gottes, des Allmächtigen Herrn, beschwöre ich dich und befehle dir, o Geist N., und auch bei Ihm, Der das Wort sprach und es ward, und Dem alle Wesen gehorsam sind; und bei dem schrecklichen Gericht Gottes; und bei dem unsicheren See aus Glas vor der Göttlichen Majestät, mächtig und machtvoll, bei den vier Tieren vor dem Thron, die vorn und hinten Augen haben; beim Feuer um den Thron; bei den heiligen Engeln des Himmels; und bei der mächtigen Weisheit Gottes, beschwöre ich dich machtvoll, daß du hier vor diesem Kreise erscheinst, um meinen Willen in allen Dingen, die mir als gut erscheinen, auszuführen; beim Siegel von BASDATHEA BALDACHIA; und bei diesem Namen PRIMEUMATON, den Mose nannte, und die Erde öffnete sich und verschlang Kora, Dathan und Abiram. Weshalb du auf all meine Fragen ehrlich Antwort geben sollst, o Geist N., und meine Wünsche erfüllen, soweit du in diesem Amte dazu fähig bist. Weshalb du jetzt sichtbar, friedlich und freundlich und ohne Verzug kommen sollst, um zu bekunden, was ich wünsche, und mit klarer, vollkommener und verständlicher Stimme, so daß ich dich verstehen kann, sprechen sollst. Falls er nach der Wiederholung dieser ersten beiden Beschwörungen — doch zweifellos wird er erscheinen - noch nicht kommen will, so sage das Folgende, das ein Zwang ist:

#### DER ZWANG:

Ich beschwöre dich, o Geist N., bei all den herrlichen und wirksamen Namen des Größten und Unbegreiflichen Gottes und Herrn der Heerscharen, daß du schnell und ohne Verzug aus all den Teilen und Orten der Erde und Welt, wo immer du auch sein magst, kommst, um auf meine Fragen vernünftig Antwort zu geben, und das sichtbar und freundlich, daß du mit verständlicher Stimme sprichst, damit ich dich wie schon gesagt verstehen kann. Ich beschwöre dich und zwing dich, o du Geist N., bei all den gesagten Namen und zuzüglich bei diesen sieben großen Namen, mit denen Salomo der Weise dich und deine Begleiter in ein Messinggefäß band, ADONAI, PREYAI (oder PRERAI), TETRAGRAMMATON, ANAPHAXETON (oder ANEPHENETON), INESSEN-FATOAL (oder INESSENFATALL), PATHTUMON (oder PATHATUMON) und ITEMON, daß du hier vor diesem Kreise erscheinst, um meinen Willen in allen Dingen, die mir als gut erscheinen, auszuführen. Und falls du weiterhin so ungehorsam bist und dich noch weigerst zu kommen, werde ich dich mit der Macht und durch die Macht des Namens des Obersten und Ewigen Herrgottes, Der sowohl dich wie mich und die ganze Welt, und was in ihr ist, in sechs Tagen erschuf, EIE, SARAYE, und bei der Macht dieses Namens PRIMEUMATON, der der ganzen himmlischen Heerschar befiehlt, verfluchen und dir dein Amt, deine Freude und deinen Platz entziehen und dich in die Tiefen der bodenlosen Grube, des Abyssos, binden, damit du dort bis zum Tage des Jüngsten Gerichtes bleibst. Und ich werde dich in das ewige Feuer binden und in das Meer aus Flammen und Schwefel, wenn du nicht schnell kommst und hier vor meinem Kreis erscheinst, um meinen Willen auszuführen. Deshalb komme in und bei den heiligen Namen ADONAI, ZABAOTH, ADONAI, AMIORAN, komme, denn es ist ADONAI, der dir befiehlt.

Falls du so weit gekommen bist, und er ist nicht erschienen, kannst du sicher sein, daß er von seinem König an einen anderen Ort geschickt worden ist und nicht kommen kann; und falls es so ist, rufe den König, wie es hier folgt, an, damit er ihn schicke. Aber falls er immer noch nicht kommt, kannst du sicher sein, daß er in Ketten gebunden in der Hölle und nicht in der Obhut seines Königs ist. Falls dies so ist, und dir noch danach verlangt, ihn von dort zu holen, mußt du die allgemeine Verfluchung, die die ‚Kette der Geister‘ benannt ist, rezitieren. Deshalb folgt hier die Anrufung des Königs:

#### DIE ANRUFUNG DES KÖNIGS:

O du großer, machtvoller und mächtiger König AMAI-MON, der du durch die Macht des Höchsten Gottes EL über sowohl alle oberen wie unteren Geister der höllischen Ordnungen

im Gebiete des Ostens herrschst, ich rufe dich an und befehle dir bei dem besonderen und wahren Namen Gottes, und bei jenem Gott, den du verehrst, und beim Siegel deiner Erschaffung und beim mächtigsten und machtvollsten Namen Gottes, IEHOVAH TETRAGRAMMATON, der dich mit all den anderen höllischen Geistern aus dem Himmel schleuderte, und bei den machtvollsten und größten Namen Gottes, der Himmel, Erde und Hölle und alles, was in ihnen ist, erschuf, und bei ihrer Macht und Wirkung und bei dem Namen PRIMEUMATON, der der gesamten himmlischen Schar befiehlt, daß du den Geist N. veranlaßt, einschärfst und zwingst, hierher zu mir vor diesen Kreis in einer schönen und anmutigen Gestalt zu kommen, ohne mir oder irgendeinem anderen Wesen zu schaden, um alle meine Fragen wahr und ehrlich zu beantworten, so daß ich meinen Willen und mein Verlangen erreichen kann, irgendeine Sache oder irgendein Ding kennenzulernen oder zu erhalten, wovon du weißt, daß er es ausführen und vollbringen kann durch sein Amt; durch die Macht des Gottes, EL, der erschuf und alle Dinge, gleich ob himmlisch, ätherisch, irdisch oder höllisch ordnete.

Nachdem du den König auf diese Weise zwei- oder dreimal angerufen hast, beschwöre den Geist, den du hervorrufen willst, mit den vorher beschriebenen Beschwörungen und rezitiere sie zusammen verschiedene Male, und er wird ohne Zweifel kommen, wenn vielleicht auch nicht beim ersten oder zweiten Male des Rezitierens. Falls er jedoch nicht kommt, füge die ‚Kette der Geister‘ dem Ende der oben beschriebenen Beschwörungen hinzu, und er wird gezwungen sein, zu kommen, sogar wenn er in Ketten gebunden ist, denn die Ketten müssen von ihm brechen, und er wird in Freiheit sein.

#### DER ALLGEMEINE FLUCH, DIE ‚KETTE DER GEISTER GENANNT, GEGEN ALLE SICH AUFLEHNENDEN GEISTER:

O du schlechter und ungehorsamer Geist N., weil du dich aufgelehnt und nicht meinen Worten gehorcht, noch sie beachtest hast, die ich rezitiert habe; sie, die all die herrlichen und unbegreiflichen Namen des Wahren Gottes, des Schaffers und Schöpfers von dir und mir und von der Welt sind; tue ich mittels der Macht dieser Namen das, dem kein Wesen widerstehen kann, und verfluche dich in die Tiefen des bodenlosen Abyssos, um dort in Ketten bis zum Tage des Gerichtes zu bleiben und in unlösbarem Feuer und Schwefel, wenn du nicht unverzüglich hier vor diesem Kreis in diesem Dreieck erscheinst, um meinen Willen auszuführen. Und deshalb komme schnell und friedlich, in und bei diesen Namen Gottes, ADONAI, ZABAOTH, ADONAI, AMIORAN, komme, komme, denn es ist der König der Könige, ADONAI, der dir befiehlt.

Wenn du dies so weit rezitiert hast, und er kommt immer noch nicht, dann schreibe sein Siegel auf Pergament und tue es in ein festes, schwarzes Kästchen zusammen mit Schwefel, Teufelsdreck und anderen Dingen, die stinkenden Geruch haben, dann binde um das Kästchen einen Eisendraht, hänge es an die Spitze deines Schwertes und halte es über das Holzkohlenfeuer und sage das folgende zuerst zu dem Feuer, das in die Himmelsrichtung gestellt ist, aus der der Geist kommen soll.

#### DIE BESCHWÖRUNG DES FEUERS:

Ich beschwöre dich, o Feuer, bei Ihm, Der dich und alle anderen Wesen für immer in der Welt schuf, daß du diesen Geist N. immerwährend quälst, brennst und verzehrst.

Ich verurteile dich, du Geist N., weil du ungehorsam bist und nicht meinem Befehl gehorchst, noch die Gebote des Herrn deines Gottes hältst, noch mir oder meinen Anrufungen, mit denen ich dich hervorgerufen habe, Folge leistest, mir, der ich der Diener des Höchsten und Herrlichsten Gottes der Heerscharen, IEHOVAH, bin; mir, der durch Seine himmlische Kraft und Erlaubnis gewürdigt und gestärkt ist, und doch kommst du nicht, um meinen Anträgen, die ich dir hier gemacht habe, zu antworten. Für diese Ungeneigtheit und Geringschätzung bist du großen Ungehorsams und der Auflehnung schuldig und deshalb werde ich dich

exkommunizieren und deinen Namen und dein Siegel zerstören, welche ich in diesem Kästchen eingeschlossen habe; und ich werde dich in unsterblichem Feuer verbrennen und dich in unsterblicher Vergessenheit begraben, wenn du nicht sofort kommst und mir sichtbar, freundlich und höflich hier vor diesem Kreise in diesem Dreieck in anmutiger und schöner Gestalt, die auf keine Weise fürchterlich, schädlich oder erschreckend für mich oder irgendein anderes Wesen, welches auch immer es auf dem Antlitz der Welt sei, erscheinst. Und du sollst auf meine Fragen vernünftige Antworten geben und meine Wünsche, die ich dir übermitteln werde, in allen Teilen ausführen.

Und falls er immer noch nicht kommt, sollst du das folgende sagen.

#### DER GROSSE FLUCH:

Nun, o du Geist N., da du immer noch bössartig und ungehorsam bist und mir nicht erscheinen willst, um den Fragen nach solchen Dingen, wie ich sie von dir gewünscht hätte und wovon ich befriedigt gewesen wäre, zu antworten, verfluche ich dich im Namen und bei der Macht und Würde des Allgegenwärtigen und Unsterblichen Gottes der Heerscharen IEHOVAH TETRAGRAMMATON, Dem einzigen Schöpfer von Himmel, Erde und Hölle und allem, was in ihnen ist, Der der wunderbare Ordner alles Sichtbaren und Unsichtbaren ist, und vertreibe dich aus deinem Amt, Freuden und Platz und binde dich in die Tiefe des bodenlosen Abyssos, damit du dort bis zum Tage des Gerichtes bleibst, in das Meer aus Feuer und Schwefel, das für alle sich auflehrenden, ungehorsamen, halsstarrigen und schädlichen Geister bereitet ist. So soll der ganze Himmel dich verfluchen, sollen Sonne, Mond und alle Sterne dich verfluchen, sollen das Licht und die Scharen des Himmels dich in das unauslöschliche Feuer und in die unaussprechlichen Qualen verfluchen. Und so wie dein Name und dein Siegel, die in diesem Kästchen gekettet und aufgehängt enthalten sind, in schweflig stinkenden Substanzen erstickt werden und im Element des Feuers brennen sollen, so im Namen IEHOVAH und durch die Macht und Würde dieser drei Namen TETRAGRAMMATON, ANAPHAXETON und PRIMEUMATON werfe ich dich, o du schlechter und ungehorsamer Geist N., in das Meer aus Feuer, das den verdammten und verfluchten Geistern bereitet ist, damit du dort bleibst bis zum Jüngsten Tag und nie mehr vor dem Angesicht Gottes erinnert wirst, der kommen soll, die Lebenden und die Toten und die Welt mit dem Feuer zu richten.

Dann muß der Exorzist das Kästchen ins Feuer tun, und nach und nach wird der Geist kommen; aber sobald er kommt, lösche das Feuer, in dem das Kästchen ist, und mache einen süßen Wohlgeruch und grüße ihn und bereite ihm einen angenehmen Aufenthalt und zeige ihm das Pentagramm, das sich am Saum deiner Robe bedeckt von einem Stück Linnen befindet, und sage:

#### DIE ANREDE AN DEN GEIST BEI DESSEN KOMMEN:

Sieh deinen Aufruhr, wenn du es ablehnst gehorsam zu sein! Sieh den fünfzackigen Stern Salomos, den ich dir zeige! Sieh die Person des Beschwörenden in der Mitte seiner Beschwörung, ihn, der durch Gott bewaffnet und ohne Furcht ist, ihn, der dich machtvoll anrief und dich in die Erscheinung hervorrief, ihn, deinen Meister, der OCTINOMOS genannt wird. Weshalb du auf meine Fragen vernünftige Antworten geben und dich darauf vorbereiten sollst, deinem Meister im Namen des Herren gehorsam zu leisten:

BATHAL oder VATHAT stürzt sich auf ABRAC.

ABEOR kommt über ABERER.

Dann wird er oder werden sie gehorsam sein und dich bitten zu verlangen, was du willst, denn er oder sie werden von Gott unterworfen sein, deine Wünsche und Befehle auszuführen. Und wenn er oder sie erschienen sind und sich demütig und sanft gezeigt haben, dann sollst du das folgende rezitieren.

#### DIE BEGRÜSSUNG DES GEISTES:

Sei willkommen, Geist N., O edle Hoheit! Ich sage, daß du mir willkommen bist, weil ich dich durch Ihn gerufen habe, Der Himmel, Erde und Hölle und alles, was in ihnen ist, geschaffen hat, und weil du gehorcht hast. Mit derselben Kraft, mit der ich dich hervorgerufen habe, binde ich dich, auf daß du freundlich und sichtbar hier vor diesem Kreise (oder: vor diesem Kreis und in diesem Dreieck) so beständig und lange, wie ich Grund für dein Hiersein habe, verweilst; und nicht ohne meine Erlaubnis fortzugehen, ehe du nicht ordnungsgemäß und ehrlich und ohne Falschheit meinen Willen ausgeführt hast.

Dann in der Mitte des Kreises stehend sollst du deine Hand in einer Geste des Befehlens ausstrecken und sagen:

„Mit dem Pentagramm Salomos habe ich dich gerufen; gib mir wahre Antworten!“

Dann soll der Exorzist seine Wünsche und Bitten darlegen.

Und wenn die Beschwörung beendet ist, sollst du auf diese Weise dem Geist, die Erlaubnis fortzugehen, geben:

#### DIE ERLAUBNIS ZUM FORTGEHEN:

O, du Geist N., weil du gewissenhaft meinem Verlangen Folge geleistet hast und sehr bereit und gewillt warst, auf meinen Ruf hin zu kommen, erlaube ich dir hiermit, zu deinem eigenen Orte fortzugehen, ohne Schaden oder Gefahr für einen Menschen oder ein Tier zu verursachen. Gehe dann, sage ich, und sei bereit, auf meinen Ruf hin zu kommen, wenn du nach den heiligen Riten der Magie beschworen wirst. Ich ermahne dich, dich ruhig und friedlich zurückzuziehen, und der Friede Gottes sei immer zwischen dir und mir! AMEN! Nachdem du dem Geist die Erlaubnis fortzugehen erteilt hast, darfst du den Kreis nicht verlassen, ehe er oder sie nicht gegangen sind, und ehe du nicht die Gebete und Dankbezeugungen an Gott gemacht hast für die großen Segnungen, die Er dir gewährt hat, indem Er dir deine Wünsche bewilligte und dich von all der Tücke des Feindes, des Teufels errettete.

Beachte auch, daß du diese Geister auf dieselbe Weise wie in das Dreieck in das Messinggefäß befehlen kannst, indem du sagst:

„ daß du unverzüglich vor diesem Kreis in diesem Messinggefäß in schöner und anmutiger Gestalt erscheinst,...“

und so weiter, wie es in den vorangehenden Beschwörungen gezeigt worden ist.





## ANHÄNGE

### Tabellen der Indices:

Die beiden auf den folgenden Seiten abgedruckten Tafeln geben Aufschluß über die Tätigkeiten bzw. Ämter der zweiundsiebzig höllischen Geister; man kann aus ihnen ersehen, wie viele von ihnen und speziell welcher der Dämonen einen bestimmten Bereich des Lebens, der Gesellschaft, der Wissenschaft usw. unter sich hat, lehrt usw.. Ebenso wird auf einen Blick die Kombination von Fähigkeiten bei einem bestimmten Geist gezeigt. — Dies erschien als die dem Text angemessenste Methode der Aufgliederung; die alphabetische Reihenfolge konnte nicht in Betracht gezogen werden, da ein und derselbe Dämon unter verschiedenen Namen auftauchen kann, sowohl im hier wiedergegebenen Text wie gerade auch beim Vergleichen mit den anderen Zauberbüchern. Die sich daran anschließenden Fragmente von Tafeln geben einige der Korrespondenzen zu anderen Bereichen oder Erweiterungen der Bedeutung der einzelnen Geister; sie sind in keiner Weise als vollständig zu betrachten und vom Leser je nach Bedarf zu erweitern.







Man beherrscht die Natur nur,  
indem man sich ihren Gesetzen unterwirft."

&

„Nicht, daß wir glaubten,  
unsere Lehre sei schon in sich vollkommen;  
gerade im Gegenteil:  
da wir fest behaupten,  
daß der Geist nicht durch sich,  
sondern nur durch sein Einssein mit den Dingen  
zur Vollkommenheit gelangt,  
so ergibt sich,  
daß mit den Erfindungen  
auch die Erfindungskunst  
zunehmen müsse."

Bacon

---

Weitere Korrespondenzen:

- 1 Bael = Baal: „Herr, Meister" - im ‚Zohar‘ gleichgesetzt mit dem Erzengel Raphael.
- 9 Paimon: „Klingeln" - Abbildung in De Plancy, ‚Dictionnaire Infernal‘, 1863, S. 521 (im Folgenden kurz als De Plancy zitiert).
- 12 Sitriel: bei Moses von Burgos die dritte der zehn unheilen Sephiroth.
- 21 Marax = Morax = Forfax: erwähnt bei Scot, ‚Discoverie of Witchcraft‘.
- 28 Berith = Balberith: Bild in De Plancy; gehörte zu den Cherubim.
- 29 Astaroth: siehe Barrett, ‚The Magus‘, I; auch bei De Plancy erwähnt.
- 31 Foras = Forcas = Fourcas: erwähnt bei De Plancy, Scott, Wierus; Abbildung bei Seligmann, ‚Geschichte der Magie‘ (deutsche Ausg.), S. 183. Dort auch die Bilder weiterer Dämonen.
- 32 Asmoday = Aschmeday = Sydoney: als Hasmoday einer der Mondgeister.
- 33 Gaap: Bild in De Plancy.
- 35 Marchosias: Bild in De Plancy.
- 37 Phenex: man vergleiche dazu Baruch III, 6.
- 40 Raum = Raym: Bild bei De Plancy.
- 41 Focalor: Anagramm für Rofocale.
- 49 Crocell = Crokel = Procel = Pucel = Pocel
- 50 Furcas = Forcas = Foras = Forras = Fourcas: man vergleiche dazu De Plancy, Scot, "Wierus; vom Namen wohl mit 31 identisch.
- 51 Balam: Bild in De Plancy = Balaam(2. Petr. 2,15 &c) = Bileam (4 Mos. 22, 5ff. &c).
- 56 Gremory = Gamori l Gamorin Debabim = Gamerin: wird im ‚Größeren Schlüssel Salomonis‘ erwähnt.
- 63 Andras l Andas: man vergleiche Abano, Heptameron.
- 64 Haures: Bild bei De Plancy.
- 68 Belial: zumeist mit Beliar = Berial zusammengebracht. 2. Kor. 6, 15; Milton, ‚Paradise Lost‘ I, 490 -492; II, 110-112; Jacobus de Teramo, ‚Das Buch Beliel‘. Beliar: „wertlos, nichtswürdig" — Auch in den Bibelübersetzungen ist die Grenze zwischen den beiden verwischt: 5 Mos. 13, 13; 15, 9; Rieht. 19, 22; 20, 13; 1 Sam. 1,6; 2, 12; u.s.w..
- 70 Seere = Seir X Samael: man vergleiche: Henoch II; ‚Zohar‘, Vayishlah, 170 b; wird auch von Agrippa erwähnt.

Man vergleiche auch die ‚Pseudomonarchia Daemo-num‘ bei Weier, die bisweilen den höllischen Geistern andere Ämter als die hier gegebenen zuordnet. (Op. cit. p. 543)

Manche der in der obigen Tabelle erwähnten Namen haben Gleichklang oder zumindest Ähnlichkeit mit Engelnamen, so z.B. Orias = Oriax mit Oriares = Narel (dem Engel des Winters). Auf diese Verweise wurde verzichtet, da die Information zu gering ist, inwieweit eine derartige Abhängigkeit tatsächlich über das Lautliche hinausgehen würde. Natürlich müssen, da es sich hierum die gefallenen Engel handelt, Ähnlichkeiten und Korrespondenzen zu den nicht gefallenen auftreten; man kann sogar sagen, daß die Natur der Engel in ihrer Ambiguität liegt, daß sie also sowohl gefallene wie himmlische zugleich seien können, da ja auch der Fall nicht ein einmal gewesenes, abgeschlossenes Faktum ist, sondern — zumindest bis zum Jüngsten Gericht — in der Schweben bleiben mag, denn ehe sie nicht endgültig verdammt sind, ist uns jedes Urteil über sie entzogen, wie es auch über uns keins geben kann. Zu leicht würde man es sich auch machen, die verschiedenen Namen nur von den menschlichen Fehlleistungen der Kopisten abhängig machen zu wollen: sicherlich liegt in der Namensvielfalt ein Moment der Unfaßbarkeit dieser Wesen, ihr Wesen entzieht sich uns bei der näheren Beschäftigung mit ihnen, gleichsam als wolle es in die Höhen oder Tiefen entschweben, als wolle es das eigene leugnen, um in der Vielzahl und letztlich ‚Dem Göttlichen‘ aufzugehen. Eben deshalb auch können selbst die ‚gefallenen Engel‘ noch Auskünfte über das Göttliche geben, denn sie gehören Ihm ja noch an. In diesem Sinne ist es fraglich, ob überhaupt etwas sich so weit von Ihm entfernen könnte, daß es nicht mehr auf Ihn hindeutet, denn dann wäre es nicht mehr und würde sich selbst nicht erkennen können.



Weitere Korrespondenzen (II):

Anapheneton = Anapaton: ‚ein hoher, heiliger Engel Gottes‘; man vergleiche dazu Butler, ‚Ritual Magie‘, das ‚Grimorium Verum‘ u.s.w..

Baldachiensis: Baldach, ein Engel im ‚Größeren Schlüssel Salomonis‘.

Amacor I Amator: ein Engel im ‚Größeren Schlüssel Salomonis‘.

Ancor: Engel oder Gottesname im ‚Größeren Schlüssel Salomonis‘.

Amides: Engel, ähnlich: Amicor.

Anitor: Engel, man vergleiche den ‚Größeren Schlüssel Salomonis‘.

Theonias: Engel oder Gottesname.

Elion = Elyon: Phönizisch: ‚der Höchste‘, Engel; man vergleiche Gen. 14, 18; 19,22.

Helionen I Helison: Engel.

Emmanuel: ‚Gott mit uns‘, Engel.

Primeumaton: Geist, der bei der Beschwörung des Wassers angerufen wird. Man vergleiche: Numeri 16, 16. Auch bei Barrett, ‚The Magus‘ im zweiten Teile erwähnt.

Preyai oder Prerai: Könnte von ‚Preil, ‚der Große‘, einem Engel im Mandäischen Glauben herrühren; vielleicht auch von ‚PravuiP = ‚Uretil‘ einem in Henoch II, 22, 11 erwähnten Erzengel.

Pathumon = Pathatumon = Patheon = Pathumaton: Gottesname.

Offensichtlich stammen einige der Namen aus dem griechischen Sprachraum; gleichfalls lassen sich in der Vorbereitenden Anrufung‘ gnostische Parallelen nachweisen. Dem soll aber an diesem Ort nicht weiter nachgegangen werden.

Ähnliche Anrufungen mit fast denselben Namen finden sich auch in dem Petrus von Abano zugeschriebenen Werk

Claviculae Salomonis, seu Philosophia pneumatica, Das ist: Heptameron der Magischen Elementen‘ (Repr. Schubert, Biflingen, 1971). Da es leicht zugänglich ist, eignet sich das Werk vorzüglich zum Vergleich mit dem hier vorliegenden.



## NACHWORT

Mit dieser Schrift wird ein weiteres Werk der klassischen Magie zugänglich gemacht, das sowohl in einer Reihe älterer Bücher steht, wie auch selbst andere stark beeinflusst hat. Wenn Trithemius es als das Machwerk eines Ungebildeten und Verächters der christlichen Religion verachten konnte, so muß man zur Verteidigung doch auch erwähnen, daß die anderen Texte der gleichen Sparte dem heutigen Auge ähnlich ‚barbarisch‘ vorkommen mögen, was das Werk natürlich weder entschuldigt noch zur Klarheit der gegenwärtigen Position der Magie beiträgt.

Zuerst jedoch einiges zur Geschichte. Da Salomo schon in der Antike als großer Magier und Geisterbeschwörer gerühmt wurde (so bei Flavius Josephus in seinen ‚Antiquitates‘), konnten ihm mühelos magische Werke zugeschrieben werden. Das erste der unter seinem Namen laufenden Bücher, das ‚Testamentum Salomonis‘, ist vor allem ein astrologischer Text, in dem die Dämonen der 36 Dekane vor den König treten und ihm ihre Funktionen darlegen. Im ‚Schemhamphorasch Salomonis‘ sind es dann schon die 72 Halbdekane, deren Anzahl also der der höllischen Geister in der Goetia oder dem ‚Kleineren Schlüssel Salomonis‘, der auch ‚Lemegeton‘ genannt wird, entspricht. Die Bezeichnung ‚Goetia‘ kommt hierbei von dem griechischen Wort γοητε(ο)ν, was soviel wie „Zauberei, Blendwerk, Täuschung“ heißt, und ein Werk bezeichnet, das sich vor allem mit Nekromantie beschäftigt, wie die ‚Grimoires‘ (von frz. ‚grammaire‘) das tun, von denen das bekannteste und berüchtigtste der ‚Honorius‘ ist. Diese Texte verteilen sich aber schon auf einen Zeitraum von mindestens 1000 Jahren, wobei der genauen Datierung der einzelnen Werke ein größerer Spielraum gelassen werden muß, als das bei anderen üblich ist. Zumindest wird sichtbar, daß sich nicht nur das Thema, sondern auch die Art der Texte wandelt: aus dem astrologischen Werk wird ein rituell-magisches, aus den Geistern werden gefallene Engel, Teufel.

Nun können wir auf dem geringen Raum, der uns hier zur Verfügung steht, nur hoffen, einige der wichtigsten Themen, die hier angeschnitten werden, oberflächlich zu berühren, ohne den Anspruch auf eine Einordnung oder gar Interpretation erheben zu wollen.

Wie wir schon feststellten, entspricht die Anzahl der Geister der der Halbdekane. Damit wird wenig über ihre Verbindung zur Astrologie gesagt, denn in dem hier abgedruckten Teil des ‚Kleineren Schlüssels‘ gibt es keine Zuweisungen an die Sternzeichen wie im ‚Testamentum‘; 8. Barbatos und 14. Leraie scheinen zum Sternbild des Schützen zu gehören, aber das sind die Überreste einer älteren Vorstellung. Dem entspricht auch, daß sie das Schicksal der Menschen nicht mehr im allgemeinen zu leiten scheinen, sondern gleichsam auf Abruf tätig werden, unter der Macht des sie Anrufenden stehen, und nicht für sich Schicksalsmacht, Heimarmene, sind. Inwieweit die Namen der Dämonen Verbindung mit einer anderen Liste haben - die in sich ja schon verschiedenartig genug sind - ist zweifelhaft, indessen scheint es eher zuzutreffen, daß die Namen hier einfach mit einer bestehenden Struktur - aus der Astrologie - zusammengebracht wurden. Die Übergänge vom einen zum anderen — von den älteren Listen

zu dieser und von den Dekanbezeichnungen bzw. -göttern – werden wohl fließend verlaufen. In diesem Sinne ist der Text tatsächlich nicht als ‚gelehrt‘ zu betrachten: er läßt alle Verbindungen zu den Magischen Künsten außer der eigenen fallen; sie erscheinen in ihm nur als Namen: für einen studierten Kabbalisten muß das ein Greuel gewesen sein. Die einzige Umschreibung für eine Wissenschaft gilt bezeichnenderweise der Astrologie, aber auch dies ist äußerst knapp gehalten: die Wirkungen der Sterne, die Häuser der Planeten und wie man wiederum deren Wirkungen erkennen kann (No. 59). Dem entspricht die Tendenz, von »Allgemeinen Wissenschaften‘ zu reden, wie noch signifikanter, daß man sie von einem Dämon in Sekundenschnelle erlernen könnte; wobei die Frage offenbleiben muß, was man denn mit den vier oder sieben allgemeinen oder gar allen auf einmal anfangen könne. Der Gegensatz zwischen der Zeremoniellen Magie und der Wissenschaft tritt also hier schon in ausgeprägter Form auf — nicht so bei den gelehrten Kabbalisten wie Pico oder noch Agrippa, die versuchten, mittels ihres Denkens ein System des ganzen Kosmos zu konstruieren. Dem Äußeren dieser Geister, die hier im Text aus unnatürlich verbundenen Einzelheiten zu bestehen scheinen, entspricht die Disparatheit der Tätigkeiten, die sie ausüben. Nur wenige von ihnen — merkwürdigerweise besonders die, die sich mit der Liebe beschäftigen, was wohl eine ausfüllende Aufgabe ist - haben eine Haupttätigkeit; andere führen durch das gesamte Spektrum der Wissenschaften, versöhnen Freunde, finden Schätze usw. usf. . Schwer vorzustellen, daß sie einmal zur Ruhe kommen; wie überhaupt die Hast für diese Geister kennzeichnend ist (in diesem Sinne sind sie modern!) — oder für das, was man sich unter ihnen vorstellte: sie errichten im Nu Türme, rüsten Heere mit Waffen aus, lehren Sprachen, transportieren Gegenstände und den Magier selbst, aber all dies in unnatürlich kurzem Zeitraum.

So scheinen die Werke dieser Gattung viel über die Zustände der Zeit, in der sie geschrieben und gelesen werden, auszusagen. Die Bedürfnisse der Menschen lassen sich hier aus ihrem Wünschen ableiten. Verfolgen wir dies: daß der Wunsch nach dem Wissen um die Zustände in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft dem Menschen besonders am Herzen liegt, ist eine banale Erkenntnis, und doch wird sie durch den tabellarischen Index der 72 Dämonen bestätigt; danach erst kommen die Schutzgeister und die Freundschaft, also das Verlangen nach sozialen Beziehungen im menschlichen wie transzendenten Bereich, um gefolgt zu werden vom Trieb nach Verborgenen/Geheimen und nach Schätzen. Man mag die restlichen Werte der Tafel entnehmen; erstaunlich jedoch ist es, daß nur sechs der Geister explizit über Göttliches zu reden imstande sind. Wenn man die oben dargelegte Theorie, daß diese Liste mehr die Wünsche des Beschwörenden als die Ämter der Geister wiedergibt, annimmt, ist das um so bestürzender: wozu all die Magie, all der Aufwand, wenn nichts als das normale, gewöhnliche, menschlich -allzu- menschliche dabei herauskommt, und der Mensch nicht fähig wird, sein Wesen zu transzendieren — oder er etwa gar nicht den Wunsch danach verspürt?

Ein Streiflicht: Auch die Jurisprudenz wird nicht extra erwähnt, doch sind die Beschwörungen in einem sich mit juristischen Floskeln absichernden Stil geschrieben.

Ein weiteres Streiflicht: Alle diese Geister sind, egal was sie sind, groß, mächtig usw.: die Epitheta verlieren an Wert, ja, sie werden aussagelos und unnütz. Wenn sie bei No. 66 alle vier auf einmal auftauchen, sind sie schon wertlos geworden durch die ständige Wiederholung; aber dies bedeutet auch für den Rest der Sprache ein gut Teil Sinnlosigkeit. So können die gefallenen Engel die Ethik lehren, ohne daß weitere Bemerkungen damit verknüpft werden, wie man diese Geister zu verstehen hat. Landläufig ist doch die Vorstellung, daß einem ein Teufel Moral lehren könnte, absurd. Andererseits ist, wie wir schon dargelegt haben, die Ansicht, daß es möglich sei, Wissen plötzlich zu erwerben, eine falsche. Was wir vielmehr in jedem Augenblick können, das ist das Erinnern.

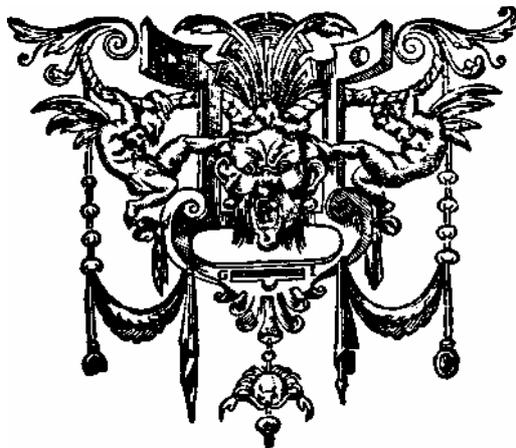
„Salomo sagt: ‚Es geschieht nichts Neues unter der Sonne‘, so daß, während Plato sich dachte, alles Wissen sei nur Erinnerung, Salomos Spruch bedeutet, alles Neue sei bloßes Vergessen,

", schreibt Bacon in seinen ‚Essays‘, und Borges wiederholt es zu Anfang des ‚Unsterblichen‘. Damit aber würden die Dämonen, egal ob außerpsychische oder im Menschen selbst beheimatete, zu vermittelnden Instanzen, die zwischen dieser Welt und der der Ideen stünden. Dies hingegen bewegt sich aber im Bereich der Spekulation von Leuten wie Ficino, Trithemius und Agrippa.

Einen aus der Disparatheit der übrigen herausragenden Zusammenhang zwischen ‚Erscheinungs‘-Bild und Tätigkeit bietet zum Beispiel Dantalion (No. 71). Er erscheint in der Gestalt eines Menschen mit vielen Mienen, vielen Gesichtern, die alle die von Frauen und Männern sind. Da man aus dem Mienenspiel einer Person auf deren Gedanken schließen kann - auch ganz materialistisch —, also Gedanken lesen kann, kennt er die geheimen Absichten eines jeden; sozusagen kann er sie durch Mimikry nachschaffen, und weil er sie schafft, ist er auch fähig, sie bei den anderen zu verändern, man möchte sagen: durch die Magie der Sympathie. Daß er das Ebenbild eines jeden Menschen zeigen kann - an sich oder als Form der ‚Vision‘ - ist kaum noch erwähnenswert und aus dem bereits Gesagten zu schließen. Ebenso bewirkt er Liebe, Sympathie, denn dies ist die Art seines Zaubers und die Verbindung, die er dem Vielen auf seinem Gesicht bietet, denn er hat nur eines, auf dem sie alle erscheinen und miteinander harmonieren müssen.

Das Beispiel könnte man aber auf nur wenige der Geister erweitern. Im Ganzen bleiben sie und ihre ‚Ämter‘ getrennt und ohne semantisches Verbundensein.

Auf gleiche Weise unharmonisch ist die Sprache der Anrufungen oder Beschwörungen, die versucht, sich gegen alle Eventualitäten abzusichern: in dieser Hinsicht — wie auch bisweilen in der Wahl der Worte — gleicht sie, wie schon gesagt, der juristischen. Und das soll wohl heißen, daß der Umgang mit den Geistern ein gefährlicher ist, denn man muß sich und dem Geist ja ständig klarmachen, was man will: die Wiederholung wird zum beschwörenden Moment, zum Eindringlichen und damit zum in den Geist des Rezitierenden Eindringenden. Auf diese Weise erlangt er die Erlösung eines Teiles von sich, den er dann als den Teufel bezeichnen mag. Traurig oder sogar melancholisch macht nur die Distanz, in der der Beschwörende zum Geiste verharrt und um die Gefahr der geistigen Gesundheit bleiben muß; nichts ist hier mehr zu finden von der leuchtenden Hoffnung der Mystiker, sich mit der Gottheit in Gestalt des wahren Selbstes zu vereinen, die dies Erlebnis in immer neuen Hymnen verherrlichen konnten. Am Ende, nach allem Anwenden von Zwang, und welch ein modernes Wort ist dies, steht der Exorzist allein in seinem Kreis: und damit wird er zum Symbol für unsere Kultur, die wir durch all unsere Äußerungen ständig neu heraufbeschwören, erschaffen.



„Jesus sagte: Wer sucht, soll nicht aufhören zu suchen,  
bis er findet;  
und wenn er findet, wird er erschüttert sein; und wenn er erschüttert worden ist,  
wird er sich wundern und wird über das All herrschen.“

---

#### Ausgewählte Bibliographie zur ‚Goetia‘:

(Weiterführendes bibliographisches Material entnehme man bitte den hier angegebenen Werken. Varianten unseres Textes befinden sich in: (Goetia), Shah, Waite & Weier; bei Gundel das ‚Testamentum‘.)

(Agrippa), Henricus Cornelius Agrippa ab Nettesheym, *De Occulta Philosophia*, Herausgegeben und erläutert von Karl Anton Nowotny, Akadem. Druck- und Verlagsanstalt, Graz, 1967

Ders., *Magische Werke*, 5 Bde., o.O., o.J.

Ders., *Die Eitelkeit und Unsicherheit der Wissenschaften und die Verteidigungsschrift*, herausgegeben von Fritz Mauthner, 2 Bde., Georg Müller, München, 1913

Barrett, Francis, *The Magus or Celestial Intelligencer*, London, 1801

Cavendish, Richard, *Die Schwarze Magie*, Frankfurt am Main, 1969

Ders., *The Powers of Evil*, London, 1975

Crowley, Aleister, *Magick*; edited, annotated and introduced by John Symonds and Kenneth Grant, New York, 1977a

Ders., *Crowley's Magische Rituale*, Berlin, 1980

Ennemoser, Joseph, *Geschichte der Magie*, Brockhaus, Leipzig, 1844

Gardner, G. E., *High Magie's Aid*, London, 1949

(Goetia), *The Book of the Goetia of Solomon the King*, translated (...) edited (...) by Aleister Crowley, Society for the Propagation of Religious Truth, Boleskine, Foyers, Inverness, 1904

Graves, Robert, *The White Goddess*, New York, 1961a

Gundel, Wilhelm, *Dekane und Dekansternbilder*, Darmstadt, 1969b

Haining, Peter, Ed., *The Necromancers*, London, 1972

(Jeu), *The Books of Jeu and the Untitled Text in the Bruce Codex*, ed. by C. Schmidt, Tr. and Notes by V. Mac Dermot, Leiden, 1978

Levi, Eliphas, *Histoire de la Magie*, Repr., Guy Trödanier, Editions de la Maisnie, Paris, 1976

‚Picatrix‘, *Das Ziel des Weisen von Pseudo-Magriti*, Translated into German from the Arabic by Hellmut Ritter and Martin Plessner, The Warburg Institute, University of London, London, 1962

Rhodes, Henry T. F., *The Satanic Mass*, London, 1973a

Schindler, Heinrich Bruno, *Der Aberglaube des Mittelalters*, o. O., 1858

*Schwarze Messen, Dichtungen and Dokumente*, Herausg. v. U. K. Dreikandt, München, 1970

Seligmann, Kurt, *Das Weltreich der Magie*, Repr., Wiesbaden, o. J.

Shah, Sayed Idries, *The Secret Lore of Magie*, New Jersey, 1975

Summers, Montague, *The History of Witchcraft and Demo-nology*, Repr., London, 1973

Waite, Arthur Edward, *The Book of Black Magie and of Pacts*, Repr., New York, 1972

Weier, Johannes, *Von Teuffelsgespenst Zaubernern und Gifftbereytern /Schwarzkünstlern/Hexen und Unholden (...)*, Frankfurt am Main, 1586, Repr., Darmstadt, o.J.

Zacharias, Gerhard, *Satanskult und Schwarze Messe*, Wiesbaden, 1970b

Die Initialen, Bordüren &c stammen aus einem Druck des beginnenden siebzehnten Jahrhunderts und wurden freundlichst von der Sammlung R. Meyer zur Verfügung gestellt.