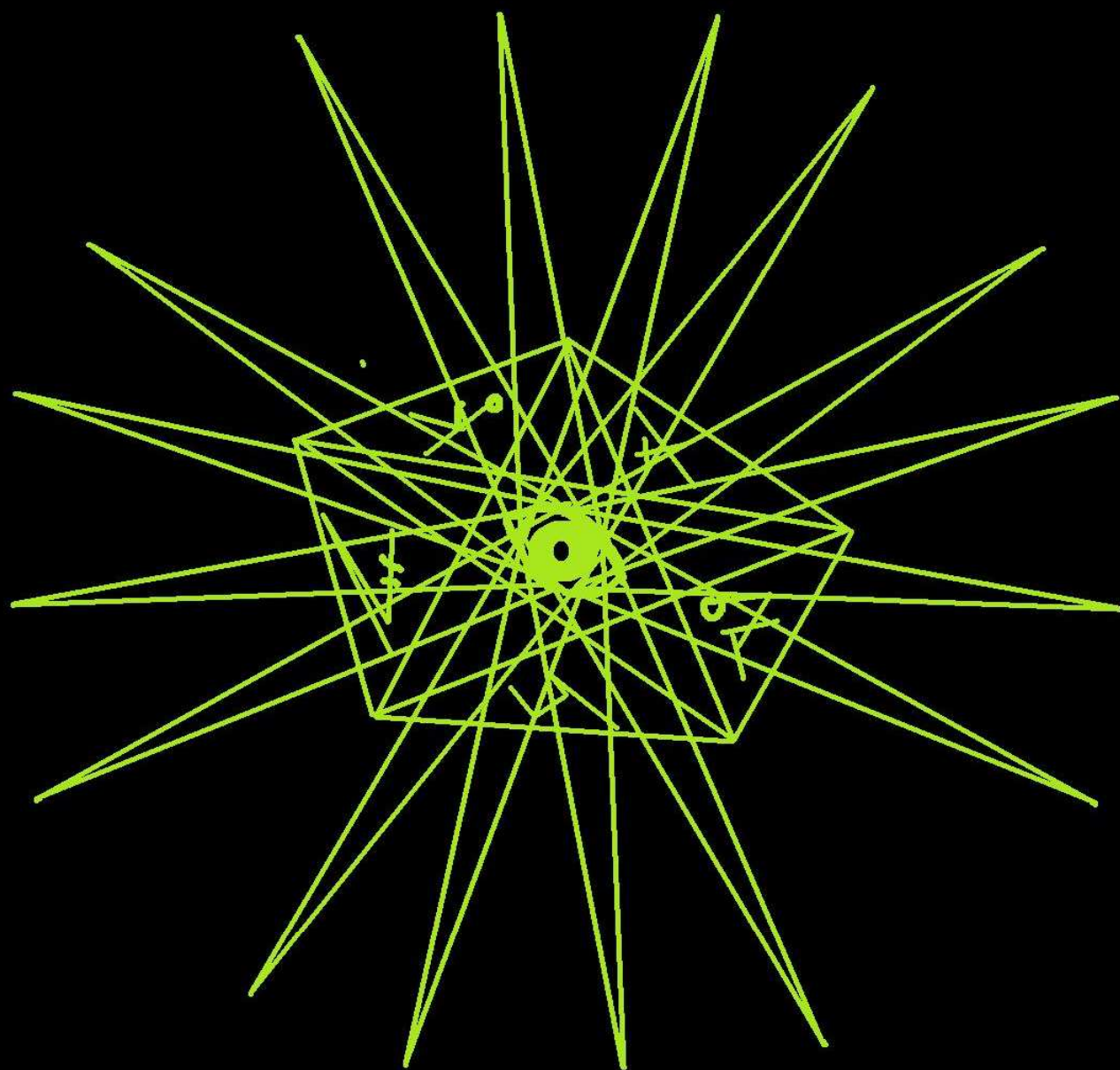


El Culto de Leng



El Culto de Leng

Recopilación de David Gómez Ramos
traducidos del Latín al portugués en Lisboa 8 de
abril de 1932 texto recientemente
traducido al español por J.M.M.G.

Advertencia

A toda alma sensible que tenga en su poder tan peligroso texto:

Le ruego lector curioso, que se abstenga de leerlo.

No es una lectura para cualquiera, ya que este montón de papeles sólo podrán ser entendidos por aquellos lo suficientemente locos, como para comprenderlos en su totalidad, pues su débil equilibrio de hombre cuerdo, podrá hacerlo caer en aquellas profundidades negras y viscosas de las que ya no hay posible retorno, la locura.

LIBER LENG

Esta es la sabiduría de los hijos de Leng, Este es el libro de mis ancestros. Este es el libro de los Magos de Leng. Ningún ojo extraño, a de posarse sobre este sagrado libro. Ninguna mano extranjera, a de tocarlo. Ninguna lengua que no sea la hermosa lengua de los hijos de Leng a de leerlo.

En el nombre del gran padre Azaroth:

Yo maldigo; ese ojo,
yo maldigo; esa mano,
yo maldigo; esa lengua.

Así sea visitada su casa por aquel, que la muerte trae con tan solo, decir su nombre:

Eha suatme thiae, deama soeta beladsa, eha
suatme, duamana solemnna, mae dathea.

[·N.T. David Gómez Ramos: Esta ultima parte es indescifrable pare un galimatías, ¿Una fórmula mágica quizás?

·N.T. J.M.M.G: Yo creo que se trata de una fórmula mágica en Enoquiano]

Liber Primero el Caos.

1

- I. En el principio de los tiempos a muchos miles de evos antes de que este mundo, esta galaxia y el universo mismo existiese.
- II. Sólo la no materia, la nada, era todo cuanto había, pero de ella: nacimiento monstruoso, una locura escalofriante fuera de toda lógica:
- III. Formas insostenibles de materia indefinible, de tornados idiotas, nació Azaroth; dios del caos, señor único de la nada.
- IV. Azaroth se proclamo el mismo como: el gran creador y destructor, el mal y el bien, luz y oscuridad, razón y locura, inteligencia y estupidez existencia y no-existencia Azaroth es todo y nada a la vez.

2

- I. Aquí ocurrió que en su indómita locura, Azaroth se expandía y dividía constantemente sin ninguna razón aparente.

- II. Este desarrollo y automutilación sin sentido, fue lo que dio lugar por accidente a todo el infinito universo. Es así que todas las estrellas, soles, planetas y galaxias no son más que pequeñas porciones del dios Azaroth
- III. Pero el dios del caos, no sólo dio origen a planetas, estrellas, galaxias enteras, en su creación sin censura ni propósito, se hizo padre.

3

- I. Los hijos de Azaroth son tan numerosos que harían falta más de 20 vidas humanas para tan sólo nombrar la mitad. Estos hijos ejercen sus gobiernos aun hoy en día allá donde fueron desprendidos por su inconsciente padre.
Cada pequeño dios compite por el control de aquel pedazo del universo donde se encuentra, pero no está solo pues son muchos y a menudo han de pactar entre ellos o competir ferozmente por sus dominios.

- II. Son tantos los dioses que son imposibles el conocerlos aun así, el mago al menos a de conocer a aquellos que gobiernan y compiten por este mísero planeta:
- III. ¡Oh, hijos de la Tierra!, prestar atención a estos escritos que nos relatan el origen del universo y de aquellos dioses que lo rigen:
- IV. Estos son los Dioses y Demonios engendros y alimañas, que habitan el mundo y que gobiernan diferentes reinos a saber:

Liber Segundo La Estirpe Del Caos.

2

Los Antiguos fueron los primeros hijos de Azaroth son hijos del caos y como tales sólo ansían el caos. Estos hijos primogénitos son indomeñables, sus dominios carecen de raciocinio pues dominan los elementos que no precisan de más razón que su fuerza arrolladora. Los elementos son su voluntad absoluta.

Entre los antiguos se destacan:

I. CThulhu:

El es el Dios soberano de las aguas domina todos los mares y océanos, por él, se forman los maremotos y las aguas conquistan en gigantes_ cas olas las ciudades costeras. Sin embargo tras la proximidad de una determinada estrella, la cual ejerce un fabuloso poder sobre él, hoy permanece dormido, sumido en el sueño de la muerte. Pero está escrito que el tiempo hará que ese poder desaparezca, la muerte misma morirá, y el gran

Cthulhu despertara, seguido de un gran ejercito de Profundos (los que habitan en el mar), ellos caminaran sobre la tierra y harán su reino haya donde fuera el hombre.

Pero aun descansa en un sueño sin fin, agazapado, entre las ruinas de lo que fuera R'lyeh el reino sumergido de los Profundos.

II. SHUB- NiGGURATH:

Él es el gran señor de los bosques incluso para los Lubazas y los presentes hombres de Leng, por lo que desde los abismos de la noche sigue siendo el chivo negro que recorre los bosques en noche cerrada.

El es el cabrón negro de las mil crías. Es a él, a quién el hechicero y la bruja rinden pleitesía, maestro de la magia. Su figura gobierna el aquelarre y sus cuernos ostentan la llama negra, cuyo fuego es oscuridad y su oscuridad es el abismo en el que los hombres son absorbidos. Lujuria es su segundo nombre, los placeres prohibidos de la carne y la

sodomía son los sacrificios que le complacen.

III. Yog-Sthoth

Es aquel que conoce las puertas señor único de las fronteras, él es el guardián del umbral él conoce todo espacio y todo lugar y posee las llaves que conducen a otros mundos que no deben nombrarse, ni escribirse por boca o mano humana.

Pero... sin embargo aquel mago que desee atravesar la puerta de plata más allá de reino del hombre a de conoce a Yog-Sthoth y pactar con el guardián de las puertas.

IV. Kadth

El señor de la muerte y la destrucción.

He aquí, al terremoto,
He aquí, el volcán en erupción.
Él es el fuego que ciudades y
bosques arrasa.

Él es Kadath dueño y señor
de los perros de la muerte.

El mago no ha de esperar ningún buen favor de este terrible demonio, el gusta

del hedor de la podredumbre, la calavera y el gusano blanco de la carroña son sus símbolos queridos. Aquel que lo invoca, que grita su nombre en la noche, ha de saber que está llamando a la muerte, ella siempre responde y ella nunca se va sola . Por tanto, guárdate hombre ruin; de mentar siquiera su nombre, el precio es tan elevado que ha de pagarse con tu carne y tus huesos.

Han existido locos hechiceros que en un momento de furia incontenible osaron pronunciar el nombre de la muerte y tan sólo una cosa los libró, de sumergirse por siempre en la nada y en la negrura infinita, ellos cambiaron su suerte ofreciendo en su lugar, a sus propios hijos. Mas ellos fueron malditos por los otros dioses y sus días fueron torturas, siendo la enfermedad la que reinó desde ese día, su maldecido cuerpo.

V. Los Primordiales:

Ellos no poseen ni cuerpo ni materia, sin embargo ellos precisan para vivir cuerpos que acojan sus gigantescas

mentes, pues aunque son casi inmortales ellos necesitan de un ser vivo en el que habitar.

Y ellos pueden vivir, en todo tiempo y en todo lugar, pues conocen el secreto de las esferas, conocen el sendero, conocen los números, los ángulos y las palabras, y ellos conocen las llaves que abren las puertas, de todo espacio y todo tiempo, ellos poseen la llave estelar, ellos poseen el pentagrama de la fuerza y conocen el pacto de los ancianos, y ellos son inmunes a la palabra de los ancianos.

Son ellos las mentes viajeras, las mentes jinetes dominadoras de todo ser vivo, que puedan albergar sus gigantescas mentes.

VI. Nyarlathotep.

Él es el Caos Reptante, él es aquel que no posee rostro, el descarnado solitario a quien los Fellas en el antiguo Egipto adoraban. El mensajero de los Antiguos es llamado.

Todo poderoso embajador de Azaroth, y de los antiguos de la tierra.

Yog-Sthoth es su siervo y para su amo son abiertas todas las puertas sin restricción, de esta forma nada pasa en el universo sin que sea conocido por Nyarlathotep. Nada escapa a sus argucias, nada es hecho sin su permiso, los Antiguos tiemblan cuando lo ven aparecer: Con sus vestiduras rojas como la sangre humana, agitándose sin haber viento y su rostro cubierto por la capucha. Él tiene potestad en todo el universo y no existe nada que pueda dominarlo, conoce todas la verdades y todos los engaños. Ni siquiera los poderosos Ancianos, los rivales del los Antiguos, son rivales para Nyarlathotep, ellos son como hojas secas arrastradas por el viento para el todopoderoso Caos Reptante.

A él le divierte la confusión pues es hijo del caos. Los hombres hacen la guerra, crean mentiras a las que llaman verdades sagradas, cometen asesinatos con su propia gente, discuten a muerte y a él todo esto le divierte. Desde su trono oscuro a la izquierda de su señor Azaroth el se ríe con terribles carcajadas

golpeando con sus manos la cabeza de su amo, a causa de la estupidez de los hombres.

Su dominio es el dominio, el mago puede convocarlo, pero él no puede ser dominado, acudirá en su capricho y puede que conteste con mentiras y confusión al mago aun así, ha de ser adorado por el mago ya que nada pasa y nada se ejecuta sin su permiso.

VII. Wendigo.

El caminante del viento. Él secuestra a los hombres y les enseña cosas que ningún hombre ha de saber, y aprende de todas las verdades, hasta que su pobre intelecto humano, no es capaz de aceptar estos saberes y acaba abandonado la cordura para desde ahora, abrazar la locura.

Por capricho y diversión Wendigo libera a sus víctimas entre los hombres, pero sin embargo ellos ya no pertenecen al mundo del hombre sus mentes han sido tan torturadas y su cuerpo desfigurado por el horror, que a la visión de su cuerpo,

los hombres y bestias huyen, y su voz se hace una con el viento que vaga entre las lapidas y los mausoleos de las civilizaciones muertas.

Son tan terribles las visiones que la victima de Wendigo a presenciado que se incrustan como cicatrices en el cerebro de forma que son imposibles de arrancar desde ese momento deja de ser hombre y es menos que las bestias del campo o los gusanos de suelo. Tal es el horror que trae wendigo a aquellos incautos que lo invocan sin conocer los ángulos de su puerta ni el numero de su nombre ni la forma de su esencia.

El mago valiente pero cauto, sabe que ha de invocarlo a través de las consignas que le serán reveladas por el gran guardián de la puerta, y que a de seguir concienzudamente si no quiere correr la suerte de los incautos.

Liber Tercero

Los Gusanos de la Tierra

3

En este camino oscuro, es adecuado que sea conocido por el mago las abominables criaturas del reino de Kadth.

El iniciado a de conocer que en la podredumbre de la sepultura, donde se retuercen en la carroña los gusanos de la tierra, habita el horror.

Estas alimañas de la muerte por extraños acontecimientos sufren una grotesca transformación:

Pues en ocasiones, como si se tratase una grotesca broma de Nyarlathotep, el gusano aprende de los inmentables secretos que se esconde en la sepultura y crece en saber y en materia dando lugar a la blasfemia andante. Ya que realmente es grotesco y atenta a la perfección de la creación, que llegue andar lo que siempre debería arrastrarse.

Son estos demonios hijos de la degradación, los saqueadores de tumbas del cementerio de Leng, los que aun siguen alimentándose de muerte y putrefacción, como el gusano, que de los despojos se sustenta.

Estos engendros fueron llamados por los locos hechiceros de Leng por el nombre de Gog y estos fueron divididos en razas y habitan bajo la tierra en los túneles que hay bajo el viejo cementerio de Leng y aun a mayor profundidad. Y cada estrato del abismo es dominado por una de estas razas:

Los Gogs los más próximos al mundo del hombre. Se asemejan a cadáveres humanos delgados y de baja estatura, con rostros semejantes a los canidos. Esta raza es la más sociable, y mediante la ofrenda de un cadáver humano bien putrefacto –pues ellos detestan la carne fresca- el Mago podrá entablar comercio con los Gogs.

los Vagom se encuentran bajo las galerías superiores de los Gogs. Son

terribles criaturas cubiertas de grueso pelo negro bocas de dientes afilados que se abren verticalmente de arriba abajo, ojos laterales rojos a los lados de su abultado cráneo, y cuatro pares de brazos que surgen de sus codos acabados en garras, caníbales y al contrario de los gogs no sólo se alimentan de aquello que ya está muerto y en descomposición son unos auténticos depredadores y grandes como osos pardos.

Aun más abajo habitan los diabólicos Uvas. Los Uvas son criaturas grotescas en todos sus aspectos se alimentan básicamente de todo aquello que se encuentren al alcance de sus largos y viscosos tentáculos, parecen no tener mente y sus sentidos no están totalmente definidos, ven por todas partes se alimentan a través de sus tentáculos y sienten a través de la baba que escurre continuamente por su cuerpo amorfo. Nada escapa de su hambre insaciable ni siquiera su propia raza está a salvo de ellos mismos, es tal

su fiereza o estupidez que se han
llegado a devorar a sí mismos.