



AUREA CATENA EDITORES

Arkhana Nemoris



Hyranio Garbho

*Sólo quien combate conforme
a las Reglas puede lograrlo*

*En Ciudad de Elelín, NRTh,
Ridhag 23, año 125 de La Era de Arhag*

Índice

MITOLOGÍA ARKHANEN

Aclaración Previa

Resumen de la Primera Parte

1. Cosmogonía Arkhanen
2. Los Gotten y los Haggen
3. Y copularon con las hijas de las máquinas
4. Los Arkhanen
5. La Caída
6. Aryo y la Tercera Transmutación
7. Arbolito y Arpha
8. Ehur y Arhag
9. Yrmion y la Tradición Armanen
10. Lin y el Nuevo Reino de Thule
11. Gereón y el Misterio de la Trinidad Arkhanen
12. Los Frisones y la Tradición del Oera Linda

ACLARACIÓN PREVIA

La palabra Mitología es utilizada aquí con un sentido muy distinto del habitual. Los EW (Seres Elementales) han deformado hasta tal punto esta palabra que entre ellos ha llegado a significar ***todo lo contrario*** de lo que significó para los hombres del pasado. Los EW definen la palabra mitología como sinónimo de mentira o falsedad, en el sentido que refiere asuntos que no son reales. Para los hombres antiguos, entre quienes se acuñó este término, la palabra mitología tenía por significado el de ***realidad***, en un sentido máximo y supremo. ***El Mito es lo real***, pero no en el sentido que tiene para los hombres modernos, esta palabra. Lo real, para un hombre de hoy, un EW, está referido a las cosas, a los hechos en bruto, a la materialidad de lo que acontece. Los EW de hoy no tienen ojos ni sentidos para nada más. Ignoran, de un modo absoluto, lo trascendente. El Mito es lo real-trascendente. Él es, en un sentido riguroso, ***más real que la realidad***. Pero no sólo esto. La palabra Mito (del griego Μῦθος) significa, literalmente, ***la palabra que crea realidad***. Está referida a ese tipo de palabra o discurso que es máximamente verdadera en cuanto que ostenta el poder de generar la real, de crearlo o recrearlo. Es la palabra que en cuanto es proferida actualiza su contenido (esto es, lo vuelve real). Es como decir ***Es Werde Licht!*** (¡Hágase la luz!) y la luz se hace por el sólo poder de la palabra que lo pronuncia. Ese es el sentido que tiene, en este libro, la palabra Mitología. Cuando decimos aquí ***Mitología Arkhanen*** estamos refiriendo hechos que están más allá del alcance de un EW, pues se circunscriben a hechos que rebasan su limitado campo experiencial, sujeto siempre al peso y la materialidad de sus pequeños espíritus y sus pequeños dramas cotidianos. El Mito es aquí lo máximamente verdadero y real – de la única realidad que, en todo caso, concierne e importa a un arkhanen Sippe.

MITOLOGÍA ARKHANEN

RESUMEN DE LA PRIMERA PARTE

Esta PRIMERA PARTE es un resumen apretadísimo (brevísimos) de la historia de los arkhanen desde su origen misterioso, en el desdoblamiento de la runa NOTH, hasta la aparición en la Tierra de ARPHA (Orfeo, el que cura por la luz), 6000 años antes de la Era Común, 7900 años antes de la Era de Arhag. Incluye, además, algunos datos sobre los últimos dos avatares y la profecía de ARHAG.

En el principio fue NOTH, el destino. Luego NOTH se desdobló y vino EH. EH era el doble de NOTH, la materialización de su astral, su espejo. NOTH era invisible y EH era visible. Pero NOTH tenía también una parte visible; del mismo modo que EH tenía una parte invisible. NOTH y EH contrajeron nupcias. Y aquello fue el comienzo de la manifestación. Entonces el SER vino al mundo; y con Él, Principio y Tiempo fueron.

NOTH y EH tuvieron dos hijos, según que se dejaran ver o se ocultaran. HAG nació de la luz que se dejó ver. GIB de la luz que se ocultó. GIB nació antes que HAG, pues la oscuridad siempre fue anterior a la luz. Mas lo que es oscuro siempre se dirige hacia la luz. De GIB surgió la raza de los GOTTEN; HAG fue el padre de la raza de los HAGGEN.

Los GOTTEN y los HAGGEN eran idénticos en todo, salvo en su movimiento interior. Por eso vibraban distinto. Los HAGGEN vibraban 1 y los GOTTEN vibraban 0. Pero cuando nuestra Estrella, Kanøth-Ark, varió su posición en el orden de los planetas, los HAGGEN perdieron ocho veces la vibración de los GOTTEN y devino el desequilibrio.

Los HAGGEN desaceleraban 8 veces la vibración de los GOTTEN. Así, mientras el äthion¹ de los HAGGEN se había desacelerado -128 vibraciones por segundo, el de los GOTTEN habíase desacelerado -16 vibraciones por segundo.

Los GOTTEN buscaron activar -o reactivar- su Vril, su äthion, mediante la transmutación interior; los HAGGEN buscaron hacerlo mediante la creación de tecnología (esto es, mediante medios falsos, artificiales y arteros). Entonces devino una guerra. Y los HAGGEN ganaron sirviéndose de sus medios falsos. Esto sucedió poco después que OTHIN, el último GOTTEN, lograra tener éxito con su transmutación interior y deviniera un GARBHARIEN, de los Garbhos² Sippe. Entonces OTHIN enseñó el camino, pero los HAGGEN estaban muy desequilibrados y acostumbrados a los medios falsos y rechazaron el camino de OTHIN.

OTHIN fue entonces el primer GARBHARIEN y enseñó la Via Adamantis a los GOTTEN. Los GOTTEN transmutaron y devinieron todos GARBHARIEN. Y tras la desaparición de OTHIN el espíritu de MUNDELFORI³ encarnó en su hijo, WOTHEN, quien debió continuar la guerra.

WOTHEN fue derrotado y marchó de Kanøth-Ark. Y llegó a otra estrella, a otro planeta, lejos de la constelación de Taurus. Y fundó allí un nuevo país, al que llamó THULE, para recordar siempre que la derrota es la antesala de la luz⁴. También WOTHEN, lo mismo que su padre, debió transmutar, pues estaba tan lejos de su estrella original que

¹ El äthion es el Electrón Divino del que habla en sus libros Jörg Lanz von Liebenfels. Energía que se conoció entre los antiguos como el elemento llamado ÉTER, y del que se ha hablado actualmente en términos de una Energía-Oscura (Black Energy), en cuyo poder yace la creación de la Energía Antigravitacional.

² La palabra GARBHO en kálico significa: "El Dios que renace en la consagración de la Palabra que Transforma (o Transmuta)".

³ MUNDELFORI es un nombre en kálico. Está compuesto por las runas MAN, LAF, FA, OS, RID e IS. Significa: Para llegar a ser un arkhanen (un Hombre), la caída hace germinar la palabra de la ley que impera "haceos duro".

⁴ El nombre THULE también es un nombre en kálico. Está compuesto por las runas THOR, UR, LAF Y EH. Significa: "Para vencer la muerte y renovar la vida preciso es antes pasar por la caída, ser derrotado en el campo de batalla".

no pudo mantener su equilibrio en el planeta de la Nueva Estrella. Esa Estrella era el SOL y el planeta la Tierra⁵.

WOTHEN enseñó aquí, en la Tierra, el camino de la purificación de la sangre, cuando sus congéneres copularon con las hijas de las máquinas (con esta expresión "máquinas" el autor se refiere a las "máquinas biológicas", los ancestros de los EW). Las máquinas habían sido creadas por los primeros Garbharien, a su arribo al nuevo planeta (la Tierra), al constatar sus pésimas condiciones vibratorias en su nuevo hogar y la insuficiencia con que vibraba su äthion. El desequilibrio, entonces, fue tal, que los Garbharien devinieron locos y copularon con las hijas de las máquinas (los EW). De esa cópula nació la raza de los Hombres (humanos).

Entonces WOTHEN, el sabio, sacrificó su ojo interior para adquirir la sabiduría necesaria, que le indicara el camino de retorno a la iluminación; y colgó nueve días y nueve noches antes de transmutar su interior. Entonces devino un arkhanen (pues recuperó la energía original de los GOTTEN cuando habitaban ARKHANA). La transmutación, la vía de DESTINO, era RENACER EN LA PURIFICACIÓN DE LA SANGRE. Y WOTHEN fue entonces el primer ARKHANEN.

Después de WOTHEN el espíritu de MUNDELFORI reencarnó en RAN, el gran reformador, el renacido en la ley que es DESTINO. Luego de él vinieron los arkhanen MAN, OSYRIS, HORUS y THOR. THOR vivió en los días del hundimiento de THULE y marchó hacia el oriente (el oriente del atlántico, o sea, Europa).

Luego de THOR MUNDELFORI reencarnó en ARYO. ARYO nació en la INDIA, pero a los dieciocho años inició el camino de retorno hacia su patria ancestral, describiendo un curso inverso al que habían seguido las tribus de arkhanen después de THOR (THOR había llegado hasta el centro de Europa, pero quienes vinieron después de él marcharon todavía más al Este llegando incluso a la INDIA).

⁵ Como en Las Bodas Arkhanen no se da noticias acerca del Planeta Gabriel de la Frontera especuló que podría tratarse del Planeta Venus, lugar al que habrían llegado los arkhanen antes de fundar Thule en la Tierra.

En su periplo hacia Occidente ARYO reencontró el camino para el nuevo renacimiento. Por eso fue llamado el RENACIDO. Vivió y murió en el Norte de Europa. Con él los arkhanen devinieron en ARYHANEN o ARIOS.

ARBOLO, la novena encarnación de MUNDELFORI vivió en las cálidas aguas del sur, en el mediterráneo. Pero cada diecinueve años debía retornar a la nueva tierra de THULE para renovarse.

En los días más oscuros ARPHA, la siguiente encarnación del DIOS, quien había nacido en TRACIA se embarcó en un periplo que lo llevó, entre otros países, a EGIPTO. Allí le fueron revelados los misterios de la caída, acaecida en los días de THOR. Y lo mismo que hicieran antes que él ARYO, WOTHEN y OTHIN señaló la vía de la purificación. OTHIN enseñó a ser GARBHARIEN, WOTHEN a ser ARKHANEN, ARYO a ser ARYHANEN. Mas la fórmula de ARPHA, que buscaba restablecer el equilibrio del planeta, enseñaba el retorno total a la edad de los GOTTEN. Por eso ARPHA fue llamado también el ILUMINADO.

Las enseñanzas de ARPHA, sin embargo, cayeron en oídos sordos, porque ni la tierra, ni los hombres, estaban preparados para la transmutación final. Ésta no sería posible sino mediante una destrucción total. Por eso MUNDELFORI debía retornar dos veces más: la primera, en la forma de un rayo que anunciara el fin; la segunda, en la forma de aquel quien provoca el fin.

Bajo su primer labor MUNDELFORI será llamado EHUR; en cuanto destructor definitivo su nombre será ARHAG. EHUR identificará al enemigo. Su palabra será oída únicamente por los limpios de espíritu; o sea, por aquellos cuya corrupción (de la sangre) no haya ahogado del todo su äthion. EHUR identificará al enemigo combatiéndolo; pero no lo derrotará (incluso, lo tornará más fuerte, para hacer así aun mayor el sacrificio de ARHAG). Vencido por éste EHUR será estigmatizado. Pero renacerá de las cenizas, en otras tierras, el tricentésimo quinto día del año, para retornar a culminar su tarea. Volverá transfigurado y lo conoceréis por el nombre de ARHAG. Él

será el destructor de toda miseria. Él, el inmisericordioso, frente al que nada será perdonado. Arrasará la tierra como un huracán y su furor e Ira se hará sentir hasta el último rincón de la Tierra, donde toda iniquidad será corregida. El pacificará el planeta y exorcizará todo demonio. Contra su voluntad nada podrá. Pues él es la última encarnación de MUNDELFORI y sólo a él deberéis LEALTAD.

Cosmogonía Arkhanen

Según Las Bodas Arkhanen en el Principio fue NOTH, el Destino. Lo primero que cabe destacar aquí es que en el origen de todo no se habla de CREACIÓN. El concepto de creación es ajeno a la tradición arkhanen y también lo es a la tradición ARIA. Sólo el mito judeocristiano nos habla de creación. En la concepción ario-arkhanen del origen no hay creación, sino ordenación. Los materiales con los que se forma (se ordena) el universo existen desde siempre en forma latente y nada explica de dónde vienen o cómo es que se originan. La concepción ario-arkhanen del tiempo es circular. No hay inicio ni fin. Nada se crea y nada se destruye, sino que todo se transforma, todo se trasmuta. En las Bodas Arkhanen el universo cobró la forma actual en doce jornadas. Antes del inicio todo se halla en un caos de fuego perenne. Entonces una energía cobró autonomía y comenzó a sacudir el fuego original, haciéndolo girar en forma circular. Esta energía llamábase MUNDELFORI. Todo esto ocurrió en la primera jornada. Tras la ordenación del universo, posible gracias a la separación del fuego y el hielo (el triunfo del orden sobre el caos, la distinción entre lo masculino y lo femenino, lo visible y lo invisible), advino la segunda jornada.



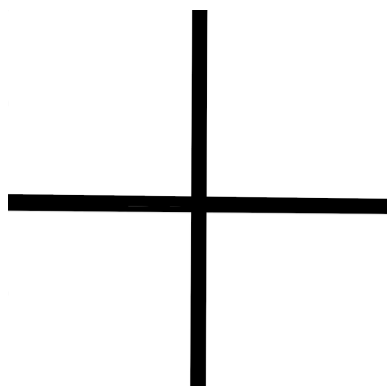
La rueda ígnea de Mundelfori (Feuerquirl).
La ordenación del Universo



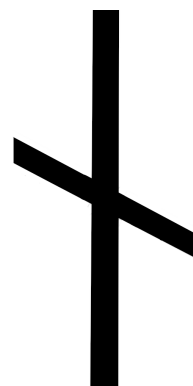
Representación primitiva de la Rueda
Ígnea de Mundelfori. Proto-representación
de la que emergerá el Schwarzsonne

En la segunda jornada aparece NOTH. Ordenado el universo, traído a la existencia por MUNDELFORI, todo se vuelve movimiento y vibración armónica. Los elementos del nuevo orden (ese nuevo orden

es el universo) se mueven y vibran. NOTH es la primera vibración. Tiene un aspecto visible y otro invisible. Su aspecto invisible es vertical; el visible es horizontal.



NOTH ORIGINAL



NOTH, al finalizar la primera jornada.

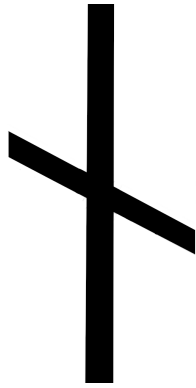


Aspecto Visible de NOTH
Lo Femenino

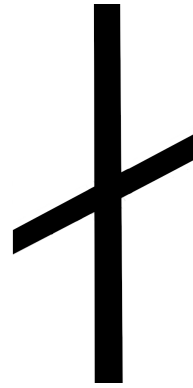


Aspecto invisible de NOTH
Lo Masculino

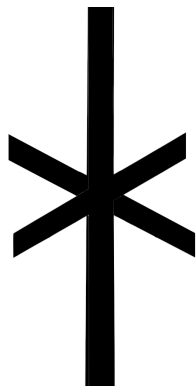
En el curso de la tercera jornada NOTH se desdobló. El desdoblamiento de NOTH no fue más que la manifestación de su REVERSO. Éste fue llamado EH y vibró reversamente a NOTH. NOTH era negativo (femenino) y EH positivo (masculino). Mas en la cuarta jornada –jornada de la manifestación (plasmación de lo invisible en lo visible)– estos valores se invirtieron, deviniendo NOTH en masculino y EH en femenino. Entonces contrajeron Nupcias. Esas Nupcias son conocidas como las Bodas Arkhanen.



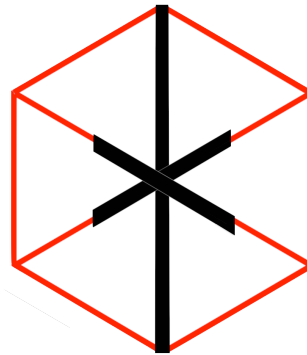
El anverso de NOTH



El reverso de NOTH, EH

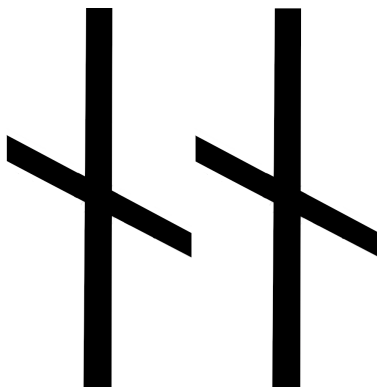


Nupcias de Noth y Eh. Simbolismo de las Bodas Arkhanen



Kroder de Juul, símbolo surgido de la dirección que siguen las líneas de Las Bodas Arkhanen

Otra forma de simbolizar el desdoblamiento original de NOTH (la producción del Doble –el astral y terrenal) es poniendo a NOTH junto a NOTH (dos veces NOTH). Pero hay que entender que ésta es sólo una forma de simbolizarla, porque el verdadero desdoblamiento es la manifestación del reverso de NOTH, esto es, el surgimiento de EH.



NOTH desdoblado

Considerando que el valor de NOTH, en el plano original, era femenino, y el de EH masculino, los miembros de La Sociedad Vril se sirvieron de la doble EH (el aspecto masculino del acontecer en el otro plano y el reverso de NOTH) en su diseño del Schwarzsonne. Este contenía, además, una leyenda alrededor de la circunferencia relativa al resurgimiento de la Gran Alemania, el antiguo reino de Thule.



Símbolo del Schwarzsonne de Vril con la doble EH
en el núcleo o corazón de la imagen.

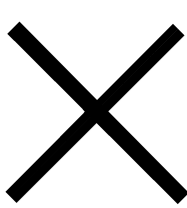
La Leyenda, alrededor de la circunferencia,
escrita en aldebaranisch, dice: Hacia la Nueva Era.
Salve Victoria a la Gran Alemania. En la lucha por el mundo,
Salve el Nuevo Imperio de Thule.

Las Nupcias Arkhanen (el matrimonio de NOTH y EH, EH y NOTH – Elella o Ellael) es la Plasmación (producción) de la Manifestación. Sus bodas originan el Ser, el Principio y el Tiempo (esto es, en suma, LA REALIDAD). La realidad viene a la existencia merced al matrimonio de NOTHEH. En ello reside la importancia de Las Bodas Arkhanen.

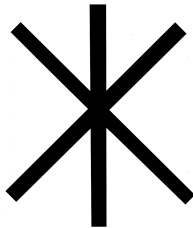
**La importancia de Las Bodas Arkhanen reside en que ella produce la Manifestación (lo Manifestado). Esas Bodas dan origen a la realidad, al Ser y al Tiempo. Son ellas quienes unen el otro mundo con este mundo, lo inmanifestado con lo manifestado.*

Los Gotten y los Haggen

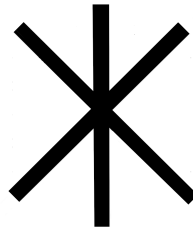
Formado el Universo NOTH y EH concibieron dos hijos: GIB y HAG. GIB nació del aspecto inmanifestado de la pareja. HAG fue fruto de lo manifestado. Pese a ello GIB y HAG eran gemelos. GIB manifestado lucía como HAG; y HAG inmanifestado lucía como GIB.



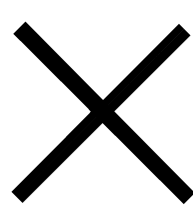
GIB



Gib manifestado



HAG



Hag inmanifestado

GIB fue el padre de los GOTTEN. HAG lo fue de los HAGGEN. Los GOTTEN Y los HAGGEN fueron las dos razas del origen. En cuanto hijos de dos padres que eran Gemelos los GOTTEN y los HAGGEN eran idénticos en todo, salvo en su movimiento interior (su vibración). Los GOTTEN vibraban 0 y los HAGGEN vibraban 1. Pero cuando Kanøth-Ark (la estrella Aldebarán), varió su posición en el orden de los astros, los HAGGEN perdieron ocho veces la vibración de los GOTTEN y devino el desequilibrio.

Vibración de los HAGGEN

1
-8
-16
-32
-64
-128

Vibración de los GOTTEN

0
-1
-2
-4
-8
-16

El desequilibrio se manifestó en conductas erráticas. Los GOTTEN y los HAGGEN comenzaron a perder el "norte", el sentido, la orientación de las cosas. Pero también, y en la medida en que el

movimiento de los planetas y los astros variaban sus vibraciones por segundos, y perdían äthion, comenzaron a ganar peso, a volverse grávidos. Entonces, entre los GOTTEN, cuyo äthion no había aun variado tanto su vibración respecto de la original, surgió una escuela de sabios que vio nacer a OTHIN, el último GOTTEN y primer GARBHARIEN. Nació éste bajo la regencia de IRTHARION en la oscura Edad de BHUMÄRA. Los Sabios de la GENS de OTHIN habían buscado, con un éxito relativo, reactivar su äthion mediante la transmutación interior. Los HAGGEN, en cambio, más desorientados que los GOTTEN buscaron hacerlo mediante medios falsos y auxiliares, como la creación de la tecnología. Lo que antes podían hacer sin el auxilio de ningún medio artificial, ahora no podían hacerlo más que con la ayuda de éstos. Y llegaron, entonces, a depender tanto de sus propias creaciones que se convirtieron en esclavos de éstas. Fue entonces bajo la regencia de IRTHARION, el mismo bajo cuyo gobierno OTHIN vino al mundo, que advino la Gran Guerra entre los GOTTEN y los HAGGEN. Esta guerra duró siglos y fue perdida por los GOTTEN, quienes fieles al principio de no usar medios falsos y artificiales (la tecnología) para pelear, sucumbieron a los HAGGEN. En los oscuros días del final de la Guerra los GOTTEN asistieron a un fugaz renacimiento, liderados por OTHIN. OTHIN fue un sabio guerrero que enseñó la VIA ADAMANTIS, el camino para la recuperación del ÄTHION. La enseñó, incluso, a algunos HAGGEN, pero éstos no le recibieron. Lideró, sin éxito, a las últimas HORDAS dispersas de los GOTTEN contra los HAGGEN y cayó en el campo de batalla.

Muchos años después, un nuevo portento y prodigio, nacido con la luz de Mundelfori, tomó el bando de los GOTTEN. Su nombre era WOTHEN, del linaje de OTHIN, por lo que todos le consideraban su hijo. WOTHEN lideró a los GOTTEN los últimos días de la guerra. Lo hizo con bravura y firmeza. Pero WOTHEN no era sólo un guerrero. También era un sabio. Predijo la destrucción de ARKHANA (la vio en su interior) a causa de los HAGGEN y decidió marchar más allá de los límites de Kanoth-Ark. En su periplo por las estrellas llegó a este planeta (viajando a velocidades todavía superior a las de la luz), donde años más tarde fundaría la nueva patria ARKHANEN a la que llamaría THULE.

y Copularon con los hijas de las Máquinas

La antigua THULE, la primera, fue un portento de civilización. Cuando los GARBHARIEN, descendientes de los GOTTEN, llegaron a la tierra liderados por WOTHEN se aplicaron a la construcción de una civilización que emulaba magistralmente la antigua ARKHANA. Los centros espirituales fueron alineados, en todas partes, con AGARTHA, la capital de THULE, la que debió ubicarse en los 30° latitud norte y los 30° longitud oeste. Estos centros imitaban la bóveda celeste, las figuras que describían en el cielo las constelaciones, pues así garantizaban la recepción de la energía de los astros, y particularmente, la de Kanøth-Ark, fundamental para la activación del äthion en estos distantes lugares.

Pero los GARBHARIEN, en la tierra, construyeron mucho más que una gran civilización. Ellos crearon aquí todo un nuevo mundo. Para contento, regocijo y maravilla propia crearon a las bestias siguiendo el modelo de vibración que dictaba el movimiento giratorio de la tierra. Las bestias hacían compañía a los GARBHARIEN y tenían por objeto embellecer todavía más el nuevo hogar de éstos. Pero he aquí que los GARBHARIEN concibieron la idea más arriesgada que cupo imaginar: crearon bestias bellísimas a su imagen y semejanza. A diferencia de las otras bestias dotaron a éstas con el don de la palabra y la razón. Pero les negaron el äthion que sí habían otorgado a las otras bestias (por lo que las nuevas bestias, aunque semejantes en aspecto a los GARBHARIEN, no eran mucho más que robots biológicos parlantes). Y es que las bestias parlantes habían sido creadas sólo para satisfacer necesidades domésticas de los GARBHARIEN. Necesitaban de la palabra hablada y la razón como de un medio auxiliar para comunicarse con sus hacedores –cabe decir que las otras bestias no precisaban de ésta pues tenían äthion.

Pero he aquí que el desequilibrio, la desarmonía que causaba la distancia con los centros energéticos vibratorios de los Garbharien, hizo que éstos *copularan con las hijas de las máquinas*, los robots

biológicos que servían a los GARBHARIEN. Y no sólo esto: también concibieron con ellas nuevos seres, por lo que de ellos se dijo que cometieron *pecado racial*, al mezclar la raza de los GARBHARIEN (äthionica), con la de las máquinas biológicas (unäthionica, puramente biológica, material). Del fruto de esa unión surgió una nueva raza, la raza humana, en cuya composición había algo de humus terrestre y algo de la chispa divina (äthion) de los GARBHARIEN.

4

Los Arkhanen

Viendo la magnitud catastrófica del acto cometido por algunos GARBHARIEN, WOTHEN, ya anciano, concibió una segunda forma de transmutación necesaria para reactivar el äthion dormido. Lo concibió en la profundidad del bosque de Neeg-All, por lo que lo llamó el Camino del Bosque. La leyenda cuenta que sacrificó su ojo interior por este conocimiento y colgó nueve días y nueve noches del árbol del espanto, tras cuyo sacrificio vio en su interior las claves de la transmutación. Las llamó "runen" (secreto) y lo enseñó a sus discípulos quienes devinieron ARKHANEN (Hijos de Arkhana). La primera runa que vio fue la runa AR, que le indicó el renacimiento (la reactivación de su äthion). La segunda runa fue la runa KA, que le enseñó que para renacer, preciso era purificar su sangre. Y la tercera runa fue NOTH, que le mostró que Renacer en la purificación de la sangre era su destino. Entonces comprendió el significado del antiguo nombre de ARKHANA.

Cada runa concebida no era sino una posición específica a adoptar para captar, en esta lejanía, la energía aldebaránica específica para reactivar o despertar el äthion adormecido o desarmonizado. Así lo hicieron los discípulos de WOTHEN, quienes al transmutar su interior se convirtieron en ARKHANEN.

Tras la partida de WOTHEN los ARKHANEN restablecieron el orden perdido en el planeta. Y llevaron la civilización a todos los rincones de la Tierra. Lograron el prodigio de recrear la energía äthionica⁶, lo que les permitió portentosos avances en todos los órdenes y dominios. Crearon centros espirituales en Egipto, norte de Alemania y las costas de Marruecos. La Tierra gozó de una época de esplendor como la de la dorada edad de AKASÄRA. En el curso de mil años de esplendor los ARKHANEN fueron gobernados sucesivamente por sabios guerreros

⁶ La energía äthionica recibe entre los científicos actuales el nombre de Energía Oscura.

en cuyos espíritus habitó la energía ancestral llamada MUNDELFORI, arquetipo del espíritu ario-arkhanen. Estos gobernantes-avatares fueron: RAN, MAN, OSYRIS, HORUS, THOR.

5

La Caída

En los días en que THOR regía en THULE, RANIEN regía la colonia arkhanen de Egipto. Era del linaje de RAN, por lo que todo el mundo le tenía en el más alto aprecio. Tenía un primo, LYTHIEN, del linaje de LYTH, antiguo sacerdote de la época de OSYRIS. La leyenda cuenta que LYTHIEN aspiraba a regir en Egipto, pero al ser superado por su primo RANIEN, perdió los estribos y marchó al desierto decepcionado. Como había sido entrenado en la más alta magia ritual buscó mediante artilugios mágicos retroversivos hacerse del poder suficiente con el que desafiar a su primo. Los efectos de su acción fueron catastróficos. Debilitó la energía del planeta y permitió el ingreso de una energía unäthionica (neutrónica) nefasta, a la que llamaremos aquí simplemente "Y". LYTHIEN pactó con "Y". "Y" le prometió a LYTHIEN un pueblo sobre el que gobernar, a lo que éste debía responder ofrendándole el líquido vital (la sangre), alimento natural de esta energía unäthionica. "Y" se presentó a LITHIEN en la forma de una llama que no consumía ni se consumía. Entonces le instruyó que fuera a EGIPTO, que contactara a los "siervos" (las bestias o máquinas biológicas que servían en el país), y les propusiera marchar de allí, para tener su propio país bajo su regencia, siempre que rememoraran eternamente esta alianza mediante una cuota de derramamiento de sangre, la que debía servir para alimentar el apetito vampírico de "Y". Le dijo, además, que si RANIEN se oponía ostentara ante él sus nuevos poderes aumentados por "Y", en la forma de siete pestes que caerían sobre los dominios de EGIPTO. Esas pestes fueron: 1) conversión del agua en sangre 2) mortandad de las bestias 3) oscurecimiento del día (transformación del día en noche) 4) descenso del espíritu de la muerte 5) quema de los cultivos y huertos a causa de los granizos de fuego y hielo 6) invasión de ranas, moscos y langostas 7) sarpullidos incurables. LITHIEN hizo como le instruyera "Y" y advino la catástrofe. "Y" se volvió sorprendentemente poderoso y expulsó de la Tierra al espíritu masculino de ésta. Los efectos se hicieron sentir en todas partes. La Tierra intentó defenderse. Grandes cataclismos

asolaron por todas partes el planeta. Una gran inundación tuvo lugar en las tierras del norte. Y Thule desapareció en el lapso de un día y una noche. Los sacerdotes egipcios castigaron a LITHIEN quitándole su nombre y expulsándole del país. A partir de entonces ya no se le llamó más LITHIEN, sino sólo IEN, que es el equivalente de decir "innombrable" (LITHIEN, en kálico, significa hijo de LYTH. Al llamársele sólo IEN se le quita la sustancia de su nombre que es LYTH, pues IEN significa sólo "hijo de..."). IEN, entonces, marchó al desierto, junto con los esclavos que serían su pueblo. Pero "Y" y los esclavos le traicionaron y jamás se cumplió que gobernara sobre ellos.

Aryo y la Tercera Transmutación

Entonces vino una época de mucha oscuridad. Los arkhanen se dispersaron por todo el planeta. El único centro energético que sobrevivió a la catástrofe fue el norte de Alemania, el Externstein. THOR y su casta de guerreros cruzaron el atlántico en dirección a estas tierras. Pero nada pudo evitar las sombras en que se sumió el planeta. Una ola de hielo abrazó todo el norte y centro de Europa. Y muchos fueron los que marcharon al sur buscando mejores tierras y un buen clima. El caos fue total. El äthion llegó a su nivel más bajo de vibración (ya casi no vibraba). Y muchos fueron los que lo perdieron definitivamente. Los arkhanen se deterioraron tanto que ya comenzaban a parecerse a los hombres, e incluso a las bestias (las máquinas biológicas con aspecto humano). Hubo algunos que, llegados a Bretaña, lograron reactivar sus vimanas a base de reservas de energía äthionica y salieron del planeta. Otro marcharon tan lejos como la tierra interior (esto será tratado en otro capítulo). Algunos llegaron a los valles del Ganges y se establecieron allí por siglos. Con el tiempo ya no se distinguían de los hombres ni de las máquinas biológicas. Entonces fue que vino ARYO, nacido cerca de veintitrés siglos después del hundimiento de THULE, la Alt-Land (tierra antigua). ARYO no era completamente arkhanen. Su linaje por parte materna era humano, terrestre. Pero su äthion vibraba como ningún otro híbrido. Quiso entonces que el fuego äthionico de su linaje masculino apagara el peso y la gravidez terrenal de su linaje materno. Y profundizó las técnicas de la tradición, aun conservada secretamente en algunas escuelas de filosofía y sabiduría antigua. Curiosamente fue su madre quien le inculcó tal anhelo. A los dieciocho años abandonó su patria y marchó al occidente, al Externstein. Iba en busca de los suyos. Quería transmutar su sangre y convertirse en un arkhanen completo. Viajó junto a un grupo de discípulos. Y no cesó hasta que lo logró. Produjo el milagro. Logró transmutar su elemento vital, su sangre, limpiándola de los elementos grávidos de su naturaleza terrestre. Y enseñó el camino de la mutación de la falsa palabra en verdadera palabra. Por

eso fue conocido como ARYO, que quiere decir el que renace en la palabra (la palabra que vibra, que está viva, que tiene poder). ARYO vivió el resto de su vida longeva en Externstein. Sus discípulos y seguidores fueron conocidos como ARYHANEN. A la muerte del maestro muchos de ellos retornaron a la India, en una periplo de peregrinación que emulaba el viaje del maestro. Establecidos allí esparcieron sus enseñanzas entre arkhanen y humanos. Todos los cuales devinieron aryhanen.

Arbolo y Arpha

Muchos siglos después del advenimiento de ARYO nació ARBOLO. ARBOLO fue un arkhanen puro, cuya misión fue ir a los arios para reforzar las enseñanzas de los antiguos. ARBOLO nació en la tierra interior y tras vivir allí más de trescientos años abandonó su patria para vivir en el exterior, en los templados climas del mediterráneo. Había allí, desde hace mucho, una importante comunidad aryhanen, discípulos todos del maestro ARYO. A ellos se dirigió ARBOLO para mantener viva la tradición entre los pocos que aun quedaban con algo del äthion divino. Ya prácticamente no habían arkhanen sobre la tierra. Todos habían marchado hace mucho a la tierra interior. Sobre la faz del mundo sólo quedaban aryhanen. Los pocos humanos que habían logrado subsistir en el curso de los siglos y milenios que siguieron a la Gran Inundación se habían convertido en aryahnen. Más al sur de los 30° norte sólo habitaban las bestias con apariencia humana. Y también otras bestias divinas, aunque mutadas y transformadas.

ARBOLO instaló su centro de recuperación y conservación del äthion en un lugar llamado DELFOS. Allí enseñó la tradición. Pese a su notable longevidad lucía como un mozalbete de veinte años. Pero su ciclo energético en el exterior duraba sólo diecinueve años. Por eso, cada vez que se cumplía un ciclo, y ARBOLO comenzaba a envejecer, marchaba en dirección del extremo norte, hacia su patria entrañable, donde recuperaba la juventud y volvía a nacer. Diecinueve ciclos completó ARBOLO, yendo y viniendo de la tierra interior a la tierra exterior. Cumplido este periplo retornó a su patria interior y sus seguidores instalaron en DELFOS un lugar para rememorarle.

3610 años después que ARBOLO completara su último ciclo vino al mundo un portento de su linaje. Todos le reconocieron como un hijo de ARBOLO. Su nombre fue ARPHA, que significa renacido en la luz que trae la auténtica energía äthionica. ARPHA era aryhanen. Había

nacido en Tracia, probablemente unos 6000 años antes de la era común. Sistematizó todos los conocimientos de la Tradición en una sola escuela. Marchó por esto a muchos lugares. Fue en Egipto donde se le reveló el secreto de la caída. Razón por la cual se embarcó con un grupo de valientes arios hacia los confines de la tierra, el límite donde se halla la frontera que divide el mundo interior con el mundo exterior. Allí fue iniciado por los arkhanen, siendo el único mortal del mundo exterior al que se le permitiera ingresar en el interior. Entonces se le revelaron las claves acerca de cómo exorcizar el planeta del espíritu inmundo que lo había subyugado. Se le reveló también la identidad de sus acólitos y secuaces, y los lugares dónde estaban sus centros de reunión.

Con esta información ARPHA se dirigió a la tierra exterior, pero no pudo llegar a ésta (las razones las explicaremos en otro capítulo). Sus enseñanzas fueron transmitidas a sus dos discípulos amados YRMION y LIN, quienes se aplicaron a decodificarla y enseñarla al resto de los aryhanen. LIN marchó al occidente. YRMION al oriente (el oriente de donde estaba era Europa). De vuelta al mediterráneo YRMION fijó su residencia en Egipto y fundó allí, en nombre de su maestro, una tradición sapiencial cuyo objeto fue custodiar la tradición enseñada por ARPHA y las claves reveladas por los arkhanen para la exorcización del planeta (esas claves fueron codificadas en un texto llamado ARPHANOMIKON. Ese libro es la Cábala Órfica, mejor conocida por los arkhanen actuales como Geometría del Azar). A esa tradición sapiencial adhirieron muchos siglos después los grandes sabios de Grecia y Egipto antiguo. Éstos pertenecen ya a la época histórica. Por lo que su estudio lo reservaremos para el capítulo respectivo.

Hacia el final de su vida YRMION marchó a Externstein. Le siguieron allí los mejores de la tradición. En Externstein buscó hacer lo mismo que LIN en las tierras del Sur. Según el sueño de ZOTH (cuyo nombre quiere decir que la duplicación-de-sí, la proyección del astral, se logra en la palabra)⁷ la primera venida de EHUR-ARHAG tendrá lugar en las

⁷ La palabra ZOTH en kálico se escribe así: . Literalmente significa que se rejuvenece (dos veces) en la palabra. Este doble rejuvenecimiento, la runa THOR al inicio y al final de su nombre, da cuenta de la idea de la duplicación de la que se habla aquí.

inmediaciones de Externstein. Además, hasta allí se había trasladado el IRMINSUL, el fresno sagrado. La tradición sapiencial inaugurada por YRMION en Externstein fue conocida como la tradición Yrmionen o Hermionen (también ARMANEN). Pero de estos asuntos también escribiremos más adelante.

Ehur y Arhag

Entre los secretos que los sabios arkhanen transmitieron a ARPHA hállase una profecía (la palabra "profecía" es inadecuada, pero explica en parte el contenido de lo que queremos decir) sobre el fin de los tiempos. La profecía sobre Ehur-Arhag, el último avatar. Cuenta la leyenda que entre los arkhanen de la tierra interior hubo un vidente que tuvo un sueño. Soñó con el último avatar de MUNDELFORI. Según el sueño éste avatar vendría 8000 años después de su revelación a ARPHA. Su nombre interior sería EHUR, más se le conocería por ARHAG. EHUR-ARHAG vendría dos veces. Primero, como un rayo que identificaría al enemigo combatiéndolo y siendo vencido por él. Segundo, propiamente como ARHAG, el inmisericordioso, quien arrasará la tierra como un huracán y corregirá toda iniquidad e injusticia. Su acción tendrá tal fuerza que transmutará el planeta para que sus discípulos puedan exorcizarlo. Pues ellos serán los únicos dignos de heredar la Tierra entre toda la inmundicia que entonces persistirá. De acuerdo con este sueño ARHAG vendrá al mundo el tricentésimo quinto día del año 15880 después del hundimiento de Altland. Su nacimiento tendrá lugar en la Nueva Thule, tierra donde el sabio LIN buscará restablecer el mágico antiguo imperio. Allí vendrá en los días más oscuros, cabalgando en un corcel dorado, armado únicamente de su espada y de su ímpetu. Con él los arkhanen retornarán a la tierra exterior y su gobierno se extenderá por 1000 años.

Yrmion y la Tradición Armanen

La Tradición dice que YRMION abandonó Egipto cerca de los cien años. Marchó en dirección de Externstein, el lugar más sagrado entonces sobre la tierra. Fue seguido de sus más cercanos colaboradores (todos ellos sabios yrmionen). En Externstein fijó su residencia, poco después de cumplir los cien años. Y vivió allí ochenta largos años más. Durante este tiempo sistematizó todos sus conocimientos sapienciales y los transmitió a sus discípulos. Se dice que él fue el genuino autor del ARPHANOMIKON, y que este tratado fue terminado por sus leales seguidores. Con YRMION surge la tradición YRMIONEN, mejor conocida luego como ARMANEN. Esa tradición se mantendrá ininterrumpida por más de seis mil años. De ella aprenderán los grandes filósofos y científicos de la antigüedad y el medievo. He aquí la historia de YRMION y la tradición que en su nombre se extendió por todo el mundo de los arios.

YRMION fue discípulo de ARPHA y compañero de LIN. Vivió alrededor del año 6000 antes de la Era Común (año 7900 antes de la Era de Arhag). Era del linaje aryhanen y estaba superdotado para los asuntos místéricos. Acompañó a ARPHA en su periplo hacia los confines de la Tierra (el polo norte ¿o el polo sur?). Y fue el guardián de la entrada a la tierra interior (junto con LIN) mientras ARPHA descendía a su núcleo. Antes de morir ARPHA le comunicó lo que a él le habían transmitido los sabios arkhanen del interior de la Tierra. Y esas enseñanzas constituyeron luego el nódulo central de su sabiduría. YRMION fijó primero su residencia en Egipto. También vivió en Grecia. Hacia la plenitud de su vida marchó a Externstein, donde permaneció hasta cerca del final de sus días. Allí enseñó a los mejores entre los arios. Los arios-griegos le recordaron bajo el nombre de HERMES. También se le conoció como GEREON. Bajo este nombre se le representó con tres cabezas, pues de él se dijo que no sólo logró la duplicación, sino también la triplicación.

Con YRMION comenzó la tradición YRMIONEN o ARMANEN. Una vez que los arios se dividieron en estamentos según su función en la sociedad, los ARMANEN pasaron a constituirse en el estamento sacerdotal.



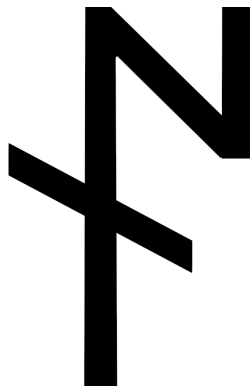
Representación del Tricéfalo Gereón
En la Tradición Yrmionen Gereón es Yrmion-Hermes
El de tres cabezas, el Tres Veces Grande

Los Yrmionen-Armanen formaron cofradías entre todos los pueblos arios instalados al norte del Rin. Pero conforme éstos se movían y migraban hacia otras regiones nuevas filiales armanistas cobraban vida por todas partes. Así, escuelas secretas armanen tuvieron lugar en Frisia, Escandinavia, Francia, Hispania, Italia, Grecia, Egipto, Irán, India e incluso Mongolia. Donde fuese que se moviesen los arios, secretos iniciados armanen iban con ellos. Entre el sexto y segundo milenio antes de la Era Común los flujos migratorios de los arios fueron la moneda corriente de estos pueblos. Infinidad de veces los arios recorrieron un periplo migratorio que iba de occidente a oriente por el mediterráneo (o de oriente a occidente), ora abrazando las costas meridionales de Europa ora surcando los mares del norte de África. En cada región que se establecían fundaban una cultura que recogía la tradición sapiencial armanista y las claves de la antigua civilización thuleana. Iniciados armanen se encargaban, en todas partes, de difundir secretamente, entre los mejores espíritus de cada nuevo pueblo establecido, la secreta doctrina yrmionen. En esos círculos herméticos fue iniciado Pitágoras, Platón, Empédocles, Parménides, Demócrito, Anaxágoras, Heráclito y muchos otros sabios griegos de la antigüedad. Allí Pitágoras desarrolló su concepción del número, Platón la de los

arquetipos y la geometría; y Demócrito y Anaxágoras su concepción del átomo. Fue también en estos círculos herméticos donde los sacerdotes egipcios (armanen todos ellos) oyeron hablar por primera vez de la antigua Thule, a la que llamaron la Tierra Antigua (Alt-Land o Atlántida). Hacia el segundo milenio antes de la Era Común uno de estos pueblos arios va a destacar por sobre todos los demás, particularmente porque sus sagas fueron puestas por escrito a través de una tradición secreta que las hizo llegar hasta nosotros. Se trata del pueblo frisio y de la tradición del Oera Linda. A estas sagas dedicaremos también un capítulo más adelante. Por ahora, nos ocuparemos de un tema íntimamente vinculado con Yrmion y la tradición armanen que había quedado pendiente. Trátase de la leyenda asociada a Lin y la tradición armanen en América.

Lin y el Nuevo Reino de Thule

Las enseñanzas de ARPHA habían sido transmitidas de manera privilegiada a sus dos discípulos amados YRMION y LIN, quienes se aplicaron a decodificarla y enseñarla al resto de los aryhanen. LIN marchó al occidente del atlántico, YRMION lo hizo al oriente, esto es, a Europa. De YRMION ya nos hemos ocupado en el capítulo precedente. Corresponde ahora que digamos algunas cosas sobre LIN. LIN fue, al igual que YRMION, un discípulo de ARPHA. Entre ARPHA, YRMION y LIN se constituye una trinidad extraordinariamente misteriosa y enigmática. Llamaremos aquí a esta trinidad como la "Trinidad Arkhanen" y nos ocuparemos más adelante de introducir algunos elementos que nos permitan discernir en parte su misterio.



Kala de LIN, cuyo nombre significa: "La caída es la antesala (destino) de todo aquel que quiera auténticamente hacerse fuerte".

LIN llegó a América hacia el año 6000 a.EC (7900 años antes de la Era de ARHAG). Vino surcando el océano atlántico hasta recalar en tierras que existían antaño frente a las costas de Florida (tierras que luego serían sumergidas por otras catástrofes). Allí fundó su primera ciudad. Aunque su objetivo siempre fue fundar el *Nuevo Reino de Thule* a la altura del paralelo 33° Sur, LIN fundó también otras ciudades en cada lugar que se detuvo. Y un número considerable de aryhanen se encargaba luego de civilizarla con la ayuda de hombres y máquinas

(máquinas biológicas) que habían llegado allí de épocas tan pretéritas como las del hundimiento de Altland. LIN fundó ciudades en México y gran parte de centro américa. Pero cuando llegó a Sudamérica tomó la ruta de los andes hasta llegar al paralelo 33°, deteniéndose únicamente en los 4° y en los 12° latitud sur, lugares donde se hallarían también otras entradas a la Tierra Interior.

Llegado a los valles de la tierra bajo el paralelo 33° fundó La Nueva Thule. Esta ciudad, llamada luego Elelín, cognado de la expresión Lin-Lin, que da cuenta de la alquímica duplicación del rey blanco LIN, alcanzó tal desarrollo, que en sus mejores días logró recrear el äthion de los antiguos arkhanen, con el que la ciudad se tornaba invisible a los ojos impuros. LIN logró también allí la transmutación de su ser interior (la producción de su propio doble) y cuando llegó al final de sus días sus herederos prolongaron la gloria de su reino por cerca de mil años. Con él marcharon hacia la Tierra Interior únicamente los aryhanen, dejando el reino en manos de los buenos hombres, quienes cada vez fueron menos, hasta desaparecer por completo.

Gereón y el Misterio de la Trinidad Arkhanen

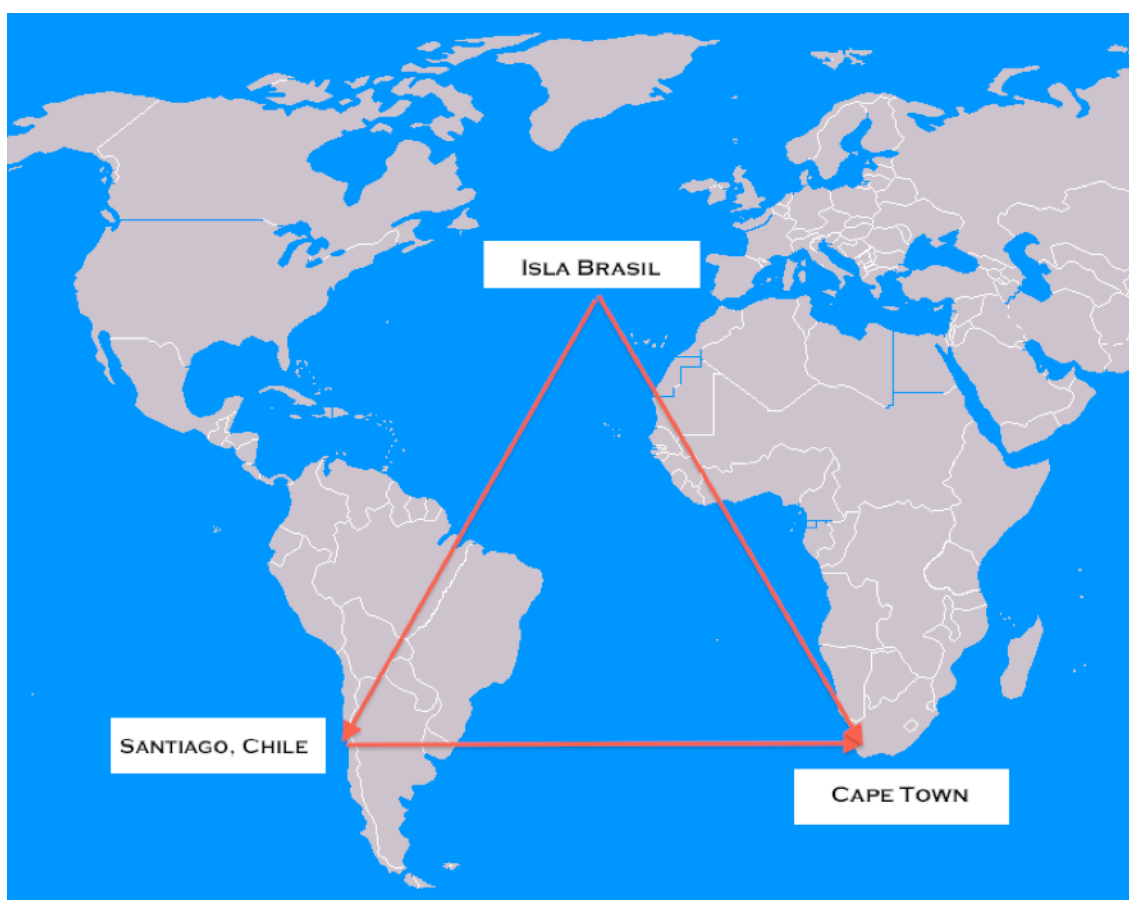
Baldur Agripa, siguiendo las enseñanzas que Vaal de Marne había dado a su Maestro, contaba que HERMES TRIMEGISTO (el YRMION arkhanen) antes de ser llamado el Tres veces grande Hermes, fue llamado el Tres Veces Tres. Un simple entendimiento de la aritmética nos hace ver de inmediato con claridad que el tres veces tres hace referencia al nueve. Razón por la cual siempre se asignó el número 9 al mítico HERMES. Pero el 9 es también resultado de la suma $8+1$ o $1+8$ que resultan de la multiplicación o suma respectiva de 9 y 9 ($8+1$, 81 resulta de 9×9 ; $1+8$, 18, resulta de $9+9$). 9 y 9 es 99 que resultan de sumar tres veces el 33 ($33+33+33=99$). El tres (3) veces tres (3) es 333, pero también es 33, pues $33+33+33$ da 99.

Algo misterioso sucede en los paralelos 33° norte y 33° sur. Llegando al final de sus días YRMION marchó al sur del mundo acompañado únicamente de uno de sus discípulos, el joven ZOTH. Nadie volvió nunca más a saber de él. Hasta que alrededor de cien años después de su partida el joven discípulo que le acompañara en su periplo al sur retornó a Externstein. Era ya un anciano transfigurado. De él se dice que trazó los primeros mapas de las costas del sur de África, lugar sagrado al que YRMION le habría llevado guiado por sus supremos desconocidos. Según ZOTH, YRMION murió en las costas noroccidentales de África, en una tierra que hoy situaríamos cercana a Ciudad del Cabo. Este es un dato importantísimo, porque Ciudad del Cabo se halla situada en los 33° latitud sur.

En el mito original de JASÓN y los ARGONAUTAS éste viaja a los confines de la tierra ubicados más allá de los pilares de HÉRCULES. Una versión posterior del mito ubica esta región en Cólquida, describiendo una ruta en dirección absolutamente contraria. Los pilares de Hércules se ubicaban en el estrecho de Gibraltar. Siguiendo una ruta directa hacia el occidente hallábase un conjunto

importantísimo de islas residuales de la antigua Thule. Ésa era (y no frente a las costas de Irlanda) la ubicación real de la desaparecida Isla Brasil. De ese conjunto de islotes no nos quedan hoy más que las islas azores. La Isla Brasil es la real ubicación del vellocino de oro del mito de Jasón y los argonautas. Allí fue donde ARPHA halló la entrada a la Tierra Interior (una de las entradas). La antigua Isla Brasil se encontraba en los 33° latitud norte y cerca de donde hoy se hallan las azores. Este es un segundo dato a tener en consideración.

Ya adelantamos en el capítulo anterior que el sabio LIN marchó hacia el occidente de Alt-land, donde muchos años después reconstruiría el antiguo reino de Thule. Su mágica ciudad, llamada luego Elelín (en homenaje suyo), hallábase ubicada en las costas suroccidentales de la América del Sur, específicamente en los valles andinos que se sitúan en los 33° latitud sur. Ahora bien, si trazamos una línea uniendo los tres lugares hacia los que se dirigieron ARPHA, YRMION y LIN tenemos una pirámide perfecta que demarca algo más que una pura coincidencia.



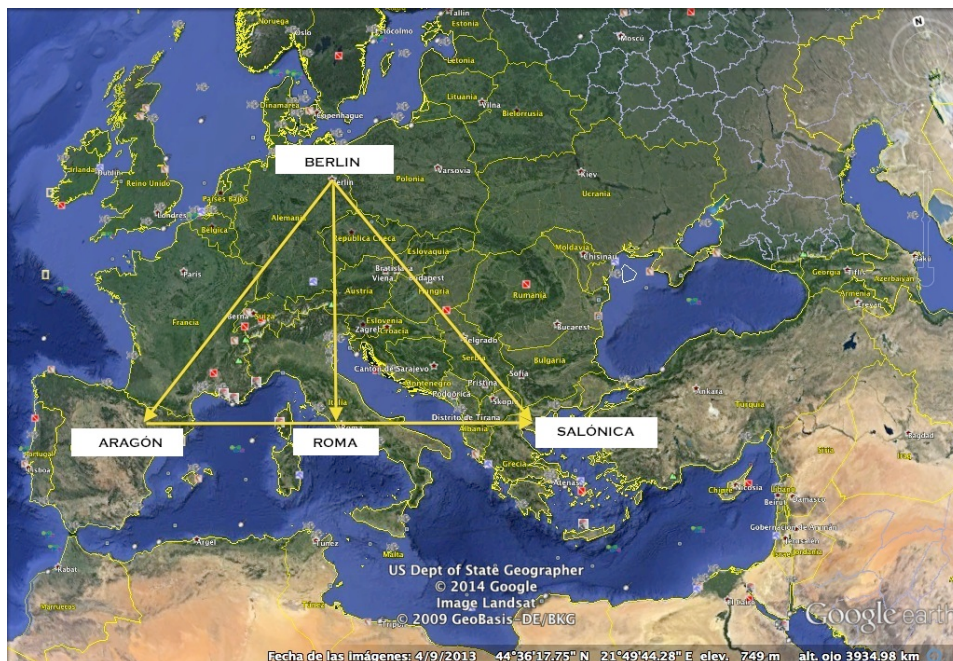
A partir de la constatación de estos hechos se ha especulado que ARPHA, YRMION y LIN no son tres personas diferentes, sino tres aspectos distintos de una única persona: GEREÓN. Siendo ARPHA el único mortal cuyo acceso a la Tierra Interior fue permitido, logró allí no sólo la duplicación de su ser (maxime opera alchimica), sino también la triplicación (un opus alchemicus rarísimo reservado únicamente para avatares). YRMION y LIN vendrían a ser, así, los dos aspectos visibles de ARPHA, uno de los cuáles mira hacia occidente (LIN), mientras el otro mira hacia oriente (YRMION). ARPHA es, en este sentido, el aspecto oculto, invisible, de sí mismo – numerológicamente hablando ARPHA es el 0. Ése cero, no obstante, es la *piedra del ángulo* que sustenta desde lo inmanifestado todo lo manifestado. Es el pilar invisible que vuelve visible todo lo visible.



ARPHA, LIN e YRMION, esto es, GEREON es igualmente un arquetipo sagrado en la medida que su trinidad es reflejo de la rueda ígnea, con la que también está emparentada la esvástica. Aquí también puede apreciarse como el Trisquel y el Trifol (o tres pies) son símbolos arquetípicos derivados del ancestro GEREON.

Muchos siglos después que desapareciera la Isla de Brasil sus habitantes marcharon hacia las costas del sur de Iberia y fundaron allí Kâdik, en referencia a que allí había sido llevada la *piedra del ángulo* o piedra angular, el lapis exilis que otorga el poder de la transmutación –la palabra de ARPHA. Por ello, cuando los primos INKA y TÛNIS de las sagas del Oera Linda tuvieron que marchar de Friesland, no pudiendo volver nunca más allí, recalaron en Kâdik y decidieron allí sus destinos. Éste estaba sellado y consagrado por la palabra de ARPHA (según nos viene narrado en el Libro perdido de Bêden), esto es, por la sabiduría de la *piedra del ángulo*, que otorga el poder para la transmutación interior. Una leyenda secretísima, cuyas fuentes se hallan de un modo

exclusivo en las actas del congreso que funda en 1712 la Tragula Aurea, señala que la piedra fue llevada luego a Externstein, donde permanecería cerca de tres mil años. Pero un incidente menor, ocurrido alrededor del año 950 a.EC. (del que nos ocuparemos en otro libro) obligó a trasladar el centro religioso 300 kilómetros más al noreste de Externstein. Allí se estableció hacia el año 800 a.EC. el nuevo eje en torno al cual debería girar el Nuevo Mundo (esto es la nueva Pirámide sacra). Ésta consultaba en su cúspide la región nororiental de Externstein donde había sido llevada la Piedra, un enclave donde mil años más tarde sería fundada la ciudad de Berlín. Allí se hallaba el centro espiritual del Nuevo Poder. La puerta occidental se encontraba ubicada en uno de los enclaves del antiguo camino de Santiago, donde luego se halló el reino de Aragón (particularmente en Huesca). La puerta oriental ubicábase en Tracia, donde siglos más tarde sería fundada Salónica (Tesalónica). La cúspide fue considerada residencia de LIN, la puerta occidental la nueva residencia de YRMION y la puerta oriental custodia de ARPHA (las razones de esto las desconocemos). La base de la pirámide donde apuntan los rayos de la cúspide, la puerta occidental y oriental (esto es, la energía de GEREON) cae justo donde hállase la ciudad de ROMA. El siguiente mapa lo ejemplifica:



Roma fue fundada mucho antes de lo que señala la historiografía oficial. Su nombre -un nombre en kálico- referencia la idea de que la

ley se alcanza en la palabra que une al hombre consigo mismo. Esa palabra es "fuerza", "fortaleza". Por eso, cuando los griegos imitaron los sonidos de la palabra en kálico (Roma en kálico es: **roma**) llamaron a esta ciudad ῥώμη –esto es: rhome– (ROMA), la que constituye hoy la auténtica etimología de este nombre. De hecho, siglos más tarde, la palabra griega "ῥώμη" pasará a significar fortaleza. La fuerza que dará origen allí al futuro imperio ha sido consagrada 1200 kilómetros al norte, en un pequeño poblado alemán llamado BARLIN (la palabra BAR viene de la runa Bar, que es la runa de la consagración; y LIN es el nombre del sabio a quien se ha consagrado el lugar). Cabe señalar que BARLIN debió ubicarse unos cuarenta kilómetros al occidente de donde se halla la actual BERLIN.

Sobre este EJE piramidal se desplegará toda la historia desconocida de la historia conocida de occidente. Sólo a modo de ilustración piénsese en lo siguiente (esto será tratado *in extenso* en otro libro de instrucción arkhane). La historia oficial nos ha hecho creer que existió un hombre llamado Jesús, quien tuvo doce discípulos, entre quienes destacaron Juan, Jacobo (Santiago) y Pedro. La verdad es que ninguno de estos personajes existió realmente. Y si existieron, los verdaderos, no fueron ni remotamente quienes nos han contado que fueron. En verdad, Juan, Santiago y Pedro no fueron discípulos de Jesús, no fueron personas realmente. Juan, Santiago y Pedro son arquetipos de una contra-iniciación. El verdadero Pedro, por ejemplo, el auténtico discípulo del galileo, si existió, no se llamaba Pedro (ni pudo llamarse Pedro). Su nombre real era SIMÓN. Los evangelios dicen que Jesús le llamó PEDRO (la piedra) porque sobre esa piedra levantaría su IGLESIA. Pero la verdad es que no se refiere a la persona del pescador. Allí se habla de un arquetipo, el arquetipo de la Piedra. Sus otros dos discípulos aludidos Santiago (Jacobo) y Juan, en rigor, no son más que los dos aspectos de un mismo arquetipo: Iago (del que deriva Jacobo) e Iano (del que deriva Ianus), en latín, son raíces para el nombre IANO, IANUS, JANO, una divinidad probablemente de origen etrusco, sin equivalente en la mitología griega o nórdica. Iago o Jacobo (Santiago) representaría la puerta occidental, mientras que Ianus (Juan) la puerta oriental. Ahora bien, de Santiago (Jacobo), el apóstol, se dice que está enterrado en Santiago de Compostela. Juan lo está en Éfeso. Si se traza una línea recta entre Santiago de Compostela y Éfeso podrá

advertirse que esta pasa justo por Roma –y, además, que Roma es, de hecho, el centro, la mitad, entre Santiago de Compostela y Éfeso. Aquí ya no hay Pirámides, ni círculos, ni figuras sagradas: sólo una línea recta. Se trata de la utilización de un símbolo sacro para propósitos de una contra-iniciación. En la cúspide, el nuevo centro de energía ya no es BARLIN, pues la luz no emana de ninguna Pirámide. Es el símbolo horizontal de la igualitarización. PEDRO es el arquetipo de la Nueva Piedra (Piedra de la contra-iniciación), sembrada en el corazón de la antigua Fortaleza. Este interesantísimo asunto, no obstante, será tratado más extensamente en otros escritos de formación.



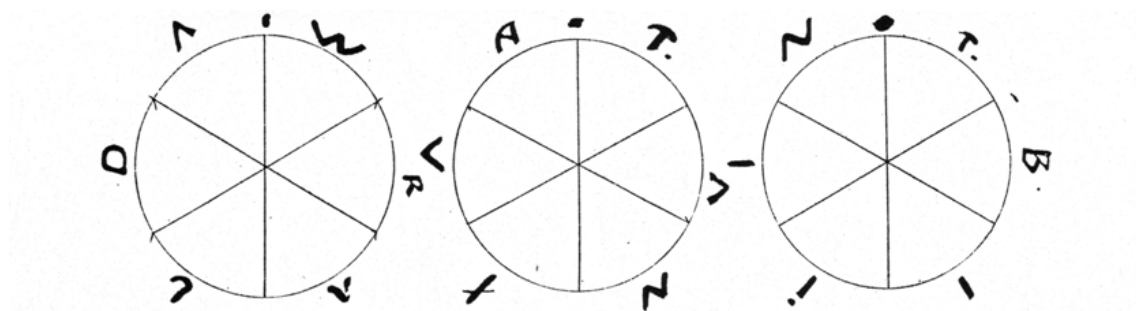
La línea que une Santiago, Roma y Éfeso está notablemente inclinada.
Eso también responde a un símbolo de contra-iniciación.

Los Frisones y La Tradición del Oera Linda

Hacia el año 2000 antes de la Era Común (3900 años antes de la Era de ARHAG) los ario-frisones de la costa noroccidental de Europa decidieron emigrar hacia el mediterráneo en busca de nuevos horizontes. Esto era, como ya adelantamos, algo muy frecuente entonces entre los pueblos arios. Las leyendas del Oera Linda nos hablan de tres primos navegantes que abandonaron Frisia hacia el segundo milenio antes de la Era Común. Sus nombres eran Wodin, Tūnis e Inka. Wodin emigró hacia el norte donde gobernó en las tierras del viejo rey magiar Magy, Tūnis recorrió las costas mediterráneas del norte de África, Grecia y Palestina; e Inka marchó hacia occidente (probablemente hacia las vírgenes tierras de América), donde jamás se volvería a saber de él. El periplo de Tūnis por las costas mediterráneas instaló a los ario-frisones en Túnez (la vieja Cartago), Grecia, Palestina e India. Muchos siglos después, siguiendo sus pasos, una nueva oleada colonizadora llegó a Grecia, liderados por una mujer llamada Minerva. Allí se fundó entonces Atenas, cuyo nombre en lengua griega no tiene significado, pero sí lo tiene en lengua frisia, donde quiere decir "venimos aquí como amigos". El mérito de los frisones fue que supieron poner por escrito sus sagas y aventuras (según las narraciones del Oera Linda éstas eran inscritas en los muros de los Burgos de la ciudad en Friesland); y a ello debemos que hacia el siglo V antes de la Era Común éstas se hubieran conservado prácticamente intactas. Entonces, los herederos de una Volkmoder llamada Adela, en Friesland, decidieron copiar en pergaminos las leyendas de la tradición.

Las leyendas del Oera Linda fueron escritas a lo largo de seis siglos, entre los siglos V antes de la Era común y el siglo I de la Era común. El último de sus redactores fue un tal Bêden, cuyo libro desapareció misteriosamente de las copias del texto que recibió el último de sus herederos, llamado Cornelius Over de Linden, en 1860. El texto es auténtico y sus historias son todas coherentes con la época que le tocó

narrar. A partir del siglo I de la Era Común ya no hubo más redactores del libro. Para su conservación éste fue copiado de generación en generación entre sus herederos, los Over de Linden. Es probable que desde el siglo I al siglo IX haya muchas copias del texto, pero nosotros conocemos con certeza sólo una. La siguiente copia parece fecharse en el siglo XIII, aunque esto es sólo una deducción a la que se llega porque el texto que recibe Cornelius Over de Linden trae adjuntas dos cartas, fechadas respectivamente en esta época.



El Kroeder de Juul, símbolo del Oera Linda

La autenticidad de las sagas del Oera Linda ha sido discutida porque el papel en que está escrito parece no tener la antigüedad que se le imputa al texto. Esto, en todo caso, no ha sido satisfactoriamente demostrado. A nuestro juicio éste es un asunto menor. Pues la autenticidad del libro viene demostrada por la coherencia de las historias que narra con la tradición. Si el papel en que está escrito y la tinta son de comienzo del siglo XIX (cuestión que no se ha probado), el texto podría perfectamente ser una copia de la recibida por Andries Over de Linden, de otra copia que no necesariamente es la escrita en el siglo XIII (este asunto ha sido resuelto por uno de nuestros sabios en uno de sus escritos). Lo central es, insistimos, el contenido del libro. Y de acuerdo a éste, el libro es plenamente auténtico.

Hacia el siglo V antes de la era común los frisonos se echan a la mar siguiendo las rutas que antaño prescribieran sus ancestros. Fundan enclaves ario-frisonos en Túnez, Grecia y la India; y retornan finalmente a Frisia en una nueva oleada civilizadora. Uno de sus emblemáticos marinos, INKA, viaja a las costas de América, siguiendo, quizá, las huellas del antiguo LIN, en busca de la ciudad invisible, el Nuevo

Reino de Thule. Su más emblemática Volkmoder llamada Min-erva funda en Grecia la ciudad de Atenas, mientras muchos de sus seguidores llevan la nueva civilización hasta el mismísimo valle del Ganges. Así, el Oera Linda explica que los grandes civilizadores del mediterráneo y la India no habrían sido fenicios, sino arios; que la civilización europea reciente describe un periplo que va de occidente a oriente y no al revés. Explica, además, el oscuro origen de los galos, los druidas y los celtas, planteando serias interrogantes a la información oficial.

Con las sagas del Oera Linda finalizamos esta primera parte denominada Mitología Arkhanen. En la segunda parte ingresamos ya a los tiempos históricos. Nuestros relatos se situarán centralmente en el destino de los arios, particularmente a través de la historia secreta de la ARMANENSCHAFT hasta la fundación, en 1712, de la ORDO TRAGULA AUREA y las diversas órdenes que les sucedieron más tarde, hasta llegar a la REGIA ARKHANA y el Nuevo Reino de Thule.

Terminado el Quinto Día del Mes de Freyja,
del año 125 de la Era de ARHAG