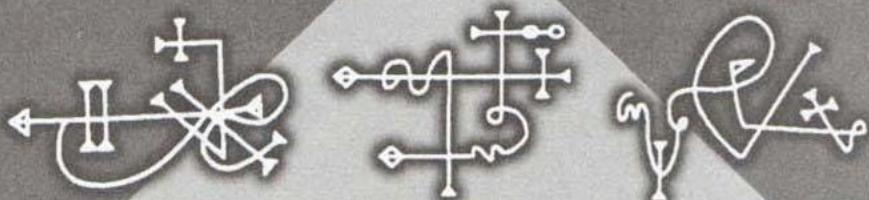
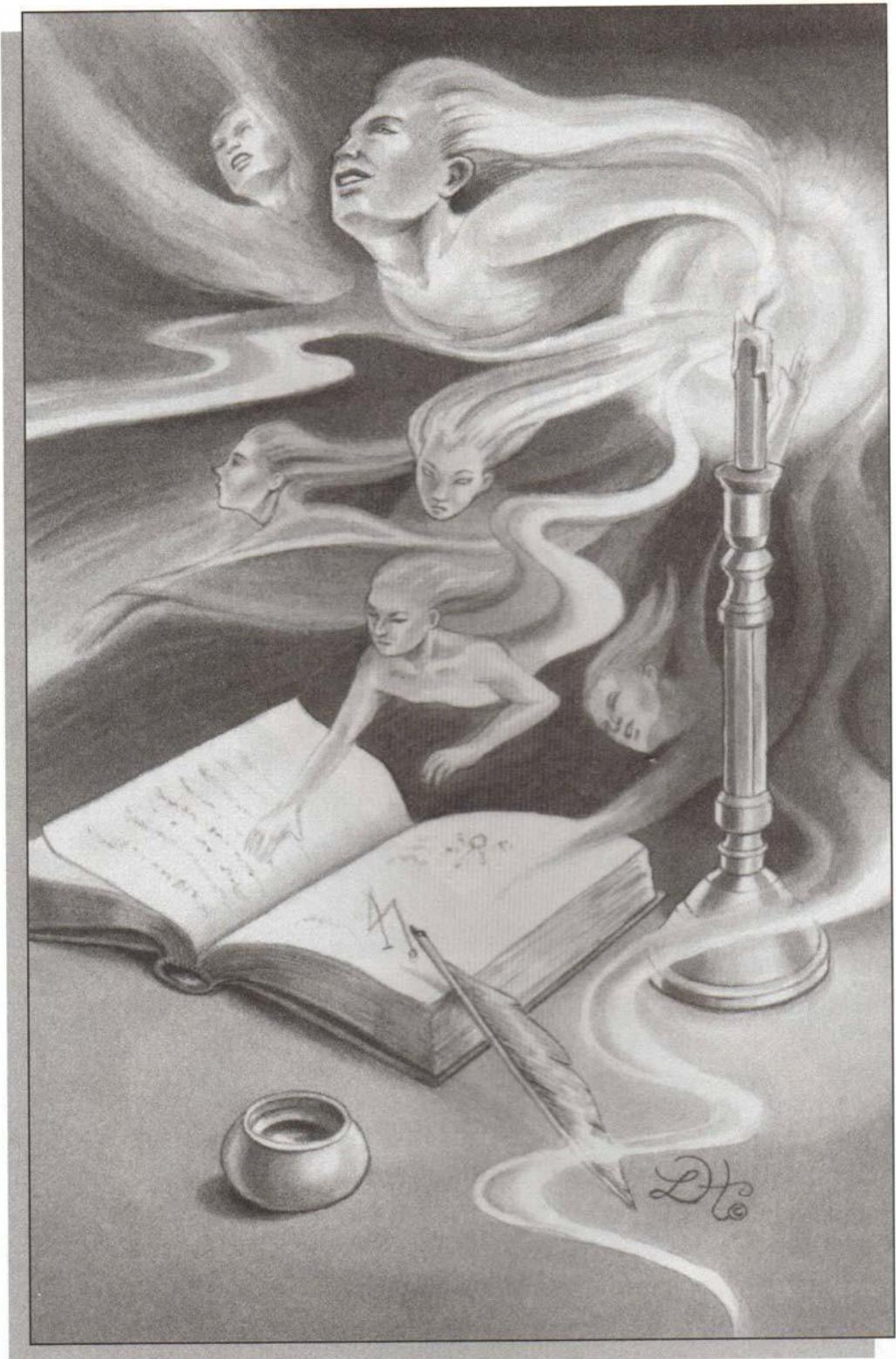


INVOCANDO ESPÍRITUS



EL ARTE DE
LA EVOCACIÓN
MÁGICA



La evocación puede definirse como el llamado de una entidad desde otro plano de existencia a una manifestación externa en el plano astral o físico.

INTRODUCCIÓN

El mago sintió una oleada de emoción correr a través de él mientras recogía el libro encuadrado en cuero. Abrió cuidadosamente el viejo diario en la sección marcada "Conjuración" y comenzó a leer junto a la luz roja de la lámpara filtrada en el altar.

Cuando se completó la oración, el mago miró el triángulo de madera pintado que había colocado fuera del círculo mágico. Hacia el centro del triángulo equilátero, el humo se elevó desde un incensario de latón en un flujo constante, llenando toda la habitación con el aroma de la menta. Dispersos alrededor de este cuenco resplandeciente había trozos de hierro, granate y jaspe rojo; a la derecha del incensario había una figura de metal de un escorpión que proyectaba sombras móviles en el suelo mientras el resplandor de las brasas lo iluminaba.

Lentamente, la mirada del mago se fijó en el pequeño objeto en la base del triángulo. La luz roja en la habitación, combinada con el tenue resplandor del incensario, mostraba claramente el símbolo dibujado en la hoja de papel redonda. Fue este sigilo en el que el mago comenzó a enfocarse mientras cerraba los ojos.

En unos momentos, el mago levantó su varita y lentamente comenzó a abrir los ojos. El nombre "Phalegh", que había estado repitiendo mentalmente, escapó de sus

labios como un susurro, y continuó llamando al espíritu de Marte en voz alta. Con cada repetición del nombre, el mago abrió un poco más los ojos y su voz creció en volumen y resonancia.

Flotando en el humo ante él, un hombre alto y musculoso con brillantes ojos naranjas miraba fijamente al mago. Estaba vestido de rojo y sostenía una larga y brillante espada en su mano derecha. Un bajo estruendo comenzó a llenar la habitación, y continuó haciéndose más fuerte a medida que la figura de pie en el triángulo se hacía más clara.

El mago apuntó con su varita al espíritu y lo saludó. La evocación fue un éxito, y el mago ahora podía comunicarse con el espíritu libremente.

La evocación mágica es una de las prácticas más fascinantes pero incomprendidas en el mundo oculto. La idea de llamar a un espíritu de otro plano a la apariencia visible y, en consecuencia, ordenarle que realice algún acto, ha fascinado a los ocultistas desde al menos el comienzo de la historia escrita, y muy probablemente antes.

Pero, ¿por qué la fascinación? Pregúntale a cualquiera que haya leído un grimorio como el *Goetia* o el *Necronomicón* y te dirán por qué. Estos libros prometen un gran poder y riqueza al aspirante a evocador. La mayoría de los espíritus presentados en sus páginas se describen como capaces de otorgar al mago un número de cosas notables, incluida la ubicación de tesoros ocultos, la admiración de los demás, habilidades sobrenaturales (como la teletransportación, una fuerza enorme e incluso el vuelo) y todas las formas de conocimiento, desde idiomas hasta ciencias, lo que deja bastante claro por qué la práctica de la evocación ha mantenido su dominio en las mentes de los magos de todo el mundo. ¿Qué podría ser más emocionante que leer unas pocas líneas de un libro y tener un ser sobrenatural que te conceda todo lo que tu corazón desea? Todo lo que tienes que hacer es asegurarte de que las palabras se pronuncien correctamente, ¿verdad?

Te equivocas. Los grimorios de la antigüedad no estaban destinados a enseñar a alguien cómo hacer evocaciones. Eran más como cuadernos o diarios mágicos. Un mago solo escribía en ellos las cosas con las que experimentaba o no tenía tiempo para memorizar. Debido a esto, los tomos de conocimiento místico son terriblemente incompletos y completamente inútiles para el mago no iniciado. Las conjuraciones verbosas que se encuentran en ellos son solo parte de un proceso sistemático y mágico.

Por supuesto, cuando era más joven no sabía esto. Como muchos otros antes que yo, compré mi copia del *Goetia* (uno de los libros de la *Llave Menor de Salomón*) y decidí practicar conjuros. Usando un trozo de tiza, dibujé un facsímil áspero en el suelo del círculo mágico que se muestra en el libro (vaya, me llevó horas), y reuní algunas

herramientas rudimentarias que sentí que harían el trabajo. Armado con todos estos implementos, tomé mi libro y comencé a conjurar.

Después de tres repeticiones de cinco conjuros diferentes, que tardaron aproximadamente una hora en realizarse, fui recompensado con poco más que un intenso dolor de cabeza por tratar de leer a la luz de dos velas. Mi sueño de convertirme en un poderoso mago se hizo añicos a la edad de catorce años, y pasó casi un año entero antes de que comenzara a investigar de nuevo lo oculto.

Las obras de Franz Bardon, el brillante ocultista, reavivaron mi interés por la evocación mágica. Bardon tenía algunas teorías sobre cómo funcionan las evocaciones que tenían mucho sentido. Tomé lo que aprendí de él y comencé una búsqueda de cinco años de otras teorías y técnicas con la esperanza de encontrar un método de evocación que funcionara. Efectivamente, con un poco de investigación, mucha experimentación y una enorme cantidad de fracasos iniciales, encontré dos tipos distintos de evocación mágica que funcionan notablemente bien. Pero antes de identificar estas dos formas de evocación, es importante establecer una definición práctica de lo que realmente es la evocación.

La evocación puede definirse como el llamado de una entidad desde otro plano de existencia a una manifestación externa en el plano astral o físico. Los seres evocados se acercan al mago, pero nunca dentro de sí mismo. Esto es lo que separa las evocaciones de las invocaciones. En una invocación, el mago trae alguna inteligencia extranjera hacia dentro de sí mismo y permite que la entidad hable a través de su cuerpo. La canalización es una forma bien conocida de invocación.

En una evocación, sin embargo, el mago lleva a la entidad a un plano donde el mago puede verla y comunicarse con ella. La evocación es, por lo tanto, una manifestación externa de una entidad, ya que ocurre fuera del cuerpo del mago. Esta manifestación puede tener lugar en el plano astral o físico, dependiendo del tipo de evocación realizada.

La evocación al plano astral es cuando una entidad es llevada a un plano astral cercano, donde un mago o clarividente entrenado puede verlo y establecer contacto. Una excelente herramienta para "ver" en el plano astral es el espejo mágico, y suele emplearse en este tipo de evocación. Este tipo de evocación magnética es el tema del Capítulo 7.

La evocación al plano físico es la más difícil de dominar de las dos. Al evocar a una entidad de esta manera, el mago debe facilitar la plena materialización del ser en el plano físico. Para que esto sea posible, el lugar debe estar de acuerdo con la "naturaleza" de la entidad. Una vez que se hace esta preparación, el mago podría llevar el espíritu a través de los planos a este. Los secretos detrás de esta potente técnica se revelan en el Capítulo 8.

Ahora que tenemos una definición de trabajo de lo que es la evocación mágica, **deberíamos** poder ilustrar algo que no es bastante simple. Esta siguiente afirmación puede parecer un poco extraña, pero créeme, la explicaré: la evocación mágica no es tan fácil o difícil como la hacen parecer los grimorios. El proceso de evocación implica algo más que recitar algunas líneas de un libro. Hay un proceso sistemático en el arte que los autores de los antiguos grimorios conocían, pero no tenían ganas de compartir. De hecho, no solo no le dieron al lector suficiente información para que los rituales funcionaran, sino que en realidad fabricaron prácticas y "rituales" extraños para desviar a los no iniciados. Si bien algunos de ellos simplemente estaban destinados a ser una pérdida de tiempo, la mayoría de ellos fueron creados para disuadir a alguien de intentar una evocación en primer lugar. Por ejemplo, *El Grimorio de Honorio* te haría prepararte para una evocación con casi un mes de rituales sin sentido, incluidos dos sacrificios de animales, la preparación de una piel de cordero cubierta con docenas de símbolos incoherentes y viajar a campos y lugares "secretos" para enterrar varias partes de los cadáveres de los animales.

A pesar de que todas estas llamadas "preparaciones del operador" eran tonterías absolutas, estaban redactadas de una manera que hacía que la gente creyera en su potencia, y estoy seguro de que bastantes personas probaron los rituales, sin resultados. La verdad es que la evocación mágica no requiere sacrificios animales o humanos, ni sangre, ni bañarse en ríos, ni enterrar plumas de gallo en un cruce de caminos, ni absolutamente ningún pacto con demonios. No hay nada malvado o sádico en este arte mágico en absoluto. La evocación mágica es una experiencia positiva y beneficiosa.

Este libro es tu guía para el arte de la evocación mágica. Es el único libro que necesitarás para aprender esta antigua práctica, y es único en el sentido de que abarca todos los aspectos del entrenamiento mágico necesarios para obtener resultados. Incluso si nunca has practicado magia antes, puedes realizar evocaciones de forma segura practicando primero los ejercicios de entrenamiento mágico en los siguientes capítulos.

Los nombres y sellos de muchos espíritus útiles se encuentran en los antiguos grimorios. Sin embargo, algunos de los espíritus se describen tan vagamente que un mago que los convoca por primera vez tiene poca idea de qué esperar. Entonces, para facilitar las cosas, en el Capítulo 9 he incluido una lista de entidades y sus signos que personalmente he evocado y encontrado útiles. Estas entidades se explican completamente, incluidas sus apariencias, las áreas que conocen y las tareas que podrían realizar mejor. De esta manera, puedes comenzar a conjurar sin preguntarte qué es lo que estás llamando, y más prácticamente, sin otra visita a la librería. Como característica adicional, hice bocetos de algunas de las entidades y se los di a un artista profesional que creó las ilustraciones para el Capítulo 9.

Un mago debe emplear varias herramientas para practicar con éxito las evocaciones. La construcción, la preparación mágica y el uso de estas herramientas se describen en los siguientes capítulos. Una vez que preparas tus herramientas y desarrollas tu conciencia mágica, aprender a evocar entidades es relativamente fácil.

Los párrafos anteriores contienen muchas verdades mágicas que contradicen lo que la mayoría de la gente cree que es verdad. Como dije antes, hay muchas ideas erróneas sobre la evocación mágica. Estos incluyen la idea de que la evocación es mala, que es nigromancia, que se usa para vender el alma al Diablo y, lo más interesante, que es fácil de hacer (léelo de un libro y aparecerá un espíritu).

Entonces, ¿de dónde vinieron todos estos conceptos erróneos?

Gran parte de los conceptos erróneos sobre el ocultismo se originaron en la costa oeste de los Estados Unidos o, para ser más exactos, en Hollywood. Seamos honestos, es un negocio, y como negocio tiene que ganar dinero. Las películas no se suponen que sean fieles a la vida, solo entretenidas. Cuando la gente va a ver una película con un tema paranormal, no están buscando inspiración o enseñanzas filosóficas, están buscando terror o fantasía entretenida. De hecho, las películas o novelas de terror más exitosas son las que no tienen una pizca de verdad oculta.

Permítanme aclarar algo antes de continuar. No tengo nada en contra del terror o la fantasía. Me parecen los tipos de ficción más entretenidos. Pero eso es todo lo que son: ficción. El hecho de que muchas personas obtengan sus ideas de lo que son la magia y el ocultismo de la ficción explica por qué tantas personas están mal informadas sobre la magia real. Para que una película sea entretenida, los magos tienen que ser capaces de disparar rayos desde la punta de sus dedos, los televisores tienen que ser capaces de atraer a los niños hacia ellos, y cualquiera puede invocar a un demonio leyendo algunas palabras que suenan graciosas de un libro que se desmorona.

Por supuesto, las películas no siempre estaban ahí para distorsionar la verdad detrás de la evocación mágica. Como he mencionado anteriormente, fueron los propios grimorios los que hicieron gran parte de la distorsión. Algunos de los "rituales" descritos en los antiguos libros de magia hacen que las versiones de Hollywood de las evocaciones parezcan casi factibles. Así que digamos por el momento que las películas, las novelas y las versiones engañosas de los grimorios son responsables de la idea de que la lectura de un libro convocará un espíritu para que se manifieste de forma visible. Eso resolvería uno de los grandes conceptos erróneos sobre las evocaciones.

Otro concepto erróneo que las personas suelen tener sobre la evocación mágica es que es maligno convocar espíritus. Por supuesto, la mayoría de la gente pensaba en la evocación como la nigromancia, que es completamente diferente. La nigromancia es el llamado de los espíritus de los muertos. Las entidades convocadas en evocación no están muertas, simplemente nunca estuvieron vivos en primer lugar.

(ver Capítulo 1). Los médiums suelen ser los que se ocupan de contactar con los muertos, y aunque a veces aparecen ante el médium o la persona consultada, no son evocados a la apariencia física. Es decisión del espíritu si desea o no aparecer. Si estás interesado en aprender sobre este tipo de comunicación espiritual, te recomiendo encarecidamente el libro de Raymond Buckland, *Doors to Other Worlds: A Practical Guide to Communicating with Spirits* (Llewellyn, 1993).

Finalmente, llegamos a una creencia que era muy común en la época medieval y que, gracias a Hollywood, sigue siendo popular hoy en día. Este error tiene sus raíces en uno de los cuentos más famosos de todos los tiempos: la leyenda del Doctor Fausto. Por supuesto, estoy hablando de la idea de que la evocación no es más que la conjuración de demonios para ayudarte a hacer un pacto con el mismísimo Diablo.

La historia de Fausto se ha contado de muchas formas diferentes. Apareció por primera vez en 1587 como un folleto alemán titulado *Historia von D. Iohan Fausten*. En 1592 fue traducido al inglés con un título que deja poco a la imaginación del lector: *The Historie of the damnable life, and deserved death of Doctor Iohn Faus- tus, Newly imprinted*. Este folleto fue la base de todos los libros, obras de teatro y poemas de Fausto, hasta que Goethe hizo un gran cambio, pero llegaremos a eso en breve. La obra de Christopher Marlowe *Doctor Faustus* es similar al folleto y el siguiente es un resumen del cuento de Marlowe.

Faustus (Fausto en la versión de Goethe de la historia) era un doctor en teología establecido en una universidad alemana. Todavía no está claro si era o no un hombre de verdad, aunque hubo algunos hombres del siglo XV que se ajustaron a su descripción. El doctor Fausto no estaba satisfecho con el conocimiento disponible en ese momento y miró hacia lo oculto para encontrar las verdades del universo. Se dice que estudió varias formas de magia, pero el único éxito aparente que tuvo fue cuando convocó al demonio Mefistófeles (Mefisto en la versión de Goethe).

Mefistófeles promete a Fausto todo el conocimiento del universo, transporte a cualquier lugar del mundo, riquezas y su propia obediencia personal a Fausto. A cambio, Fausto debe hacer un pacto para que después de veinticuatro años de vida viviendo de esa manera, el Diablo pueda venir y tomar su alma. Fausto hace este pacto y comenta que no cree en el infierno ni en la condenación. Aquí Mefistófeles le dice: "Sí, piensa así, ¡hasta que la experiencia te cambie la opinión!"

Para el resto de la historia, Fausto se deleita con pequeñas hazañas de magia. Evoca espíritus para el placer de la nobleza y los amigos, discute metafísica con el Papa con un disfraz mágico, hace que un castillo se aparezca frente al Duque, hace que crezcan cuernos de la cabeza de un soldado que lo insultaba y vuela sobre el mundo, aprendiendo todos los misterios del universo, como se le prometió.

Sin embargo, cuando Fausto convoca al espíritu o "sombra" de Helena de Troya, parece que su fascinación por sus nuevos poderes saca lo mejor de él. Al verla, recita las famosas líneas: "¿Fue este el rostro que lanzó mil naves, y quemó las torres sin techo de Ilión? Dulce Helena, hazme inmortal con un beso". Muchos críticos han comentado que Fausto se condenó a sí mismo al obsesionarse con este espectro. Cuando tiene la oportunidad de arrepentirse más adelante en la historia, le resulta imposible hacerlo, posiblemente porque está enamorado de Helena. Cualquiera que sea la razón, Fausto no renuncia al pacto, y en el momento acordado, los demonios vienen y se llevan el alma gritona de Fausto. Cuando sus colegas llegan a sus aposentos más tarde, encuentran su cadáver terriblemente destrozado.

Esta versión de Fausto contribuyó en gran medida a hacer cumplir las leyes antimagia de la Iglesia Católica Romana. La gente tenía miedo de terminar como Fausto y creía que la magia era obra del Diablo debido a cuentos como este. Pero antes de entrar en otros cuentos "históricos" de evocación, quiero tratar primero el *Fausto* de Goethe, que contiene algunas diferencias muy interesantes con los cuentos anteriores de Fausto.

El tema de Fausto en la obra de Johann Wolfgang Goethe es el del esfuerzo eterno. Cuando Fausto hizo un pacto con Mefisto, no aceptó una fecha determinada. Los términos del acuerdo eran los siguientes: si Fausto alguna vez dejaba de esforzarse por convertirse en una mejor persona, entonces Mefisto obtendría su alma. De aquí viene la famosa cita *Zum höchsten Dasein immerfort zu streben*, o "Esforzarse siempre hacia la existencia más elevada".

A parte de este tema inspirador, el *Fausto* de Goethe tiene varias otras diferencias de la obra de Marlowe y otras historias anteriores de Fausto. Fausto no invoca a Mefisto en esta historia. La única evocación que realiza Fausto es la evocación del *Erdgeist*, o "espíritu de la tierra". Es interesante observar que esta evocación realizada por Fausto es en realidad muy similar a un método de evocación que trataré más adelante. Fausto medita sobre el símbolo del espíritu en un libro y pronuncia una conjuración improvisada, que hace que el espíritu aparezca. Basta con decir que muchos magos simplemente meditan en los sigilos espirituales y los usan para abrir puertas al plano astral y al reino de la entidad. Este es un tipo de evocación al plano astral que discutiremos con gran detalle más tarde.

En lugar de ser evocado, el espíritu Mefisto se siente atraído por Fausto debido a una "apuesta" que Mefisto hizo con Dios. Mefisto cree que puede tentar a Fausto para que no se convierta en un ser avanzado o en una especie de adepto. Dios no parece pensar que esto sea posible y le dice a Mefisto: "Un buen hombre en su oscura aspiración recuerda el camino correcto a lo largo de su búsqueda".

Después de que se hace el pacto, Fausto lleva una vida algo malvada, y por un tiempo parece que Mefisto ganará la apuesta. Pero Fausto termina esforzándose por ser mejor. Conoce a Gretchen, quien aleja a Fausto de sus malvadas aspiraciones hasta cierto punto. Ella fundamenta a Fausto de una manera que se vuelve instrumental para su salvación al final de la historia. Fausto comienza a realizar buenas acciones, como drenar el mar de un tramo de tierra para que la gente pueda residir allí.

Mientras realiza estos generosos actos, Fausto reflexiona sobre cómo esta hazaña suya es la mejor que ha conocido la humanidad. Pero en lugar de estar satisfecho, piensa en cómo son posibles logros aún mejores. De hecho, mientras los demonios de Mefisto preparan la tumba de Fausto, Fausto contempla un estado de ser más perfecto y se salva con sus últimas palabras pronunciadas en el plano terrestre: "Como presagio una felicidad tan alta, ahora disfruto del momento más elevado". El hecho de que las últimas palabras de Fausto fueran de aspiración enfurece a Mefisto. Había perdido su apuesta con Dios porque Fausto se negó a estar satisfecho con la grandeza del momento. Se esforzó por la excelencia incluso al final. Cuando Fausto asciende al cielo, es recibido por su amor perdido, Gretchen, que ayuda a Fausto a ascender a "esferas" más altas.

A estas alturas te estarás preguntando por qué incluí ambas versiones del cuento de Fausto. Tenía una buena razón para hacer esto. Antes de practicar cualquier forma de magia, debes recordar que la fuente de esa magia es Divina y todos los usos de esa magia deben ser para mejorarse y acercarse al Creador. Mientras que el *Doctor Faustus* de Marlowe presenta la evocación y la magia bajo una luz malvada, el *Fausto* de Goethe contribuye en gran medida a disipar las enseñanzas de la Iglesia que afirman que toda práctica ocultista tiene que ser maligna. En la tradición ceremonial occidental, el objetivo de practicar la magia es obtener una conversación con su Santo Ángel Guardián y, finalmente, reunirse con Dios. Este es también el tema subyacente en *Fausto*, ya que las frases "vida más elevada" y "esferas superiores" solo pueden significar una cosa: una unión con la Deidad.

Goethe era muy conocedor del ocultismo, y la mayoría de las personas en los círculos mágicos occidentales están de acuerdo en que era un verdadero iniciado. Recomiendo encarecidamente una lectura cuidadosa de algunas de sus obras. Te sorprenderá descubrir cuánto conocimiento ocultista práctico contienen. Una de las lecciones más importantes de Fausto, y la razón por la que incluí a Helena de Troya y Gretchen en esta sinopsis, es una lección que todo mago debe aprender antes de intentar evocaciones:

¡Nunca te obsesiones con una entidad!

El capítulo 1 trata sobre entidades, pero tengo que enfatizar esta advertencia aquí al principio. Al igual que en cualquier otra práctica oculta, la obsesión puede

ser muy peligrosa. Esta es la razón por la que la mayoría de los rituales tienen un segmento de conexión a tierra en su conclusión. Los wiccanos tienen la ceremonia de los pasteles y la cerveza, la Orden Hermética de la Aurora Dorada tiene extensos rituales de destierro seguidos de un ritual casi eucarístico con vino, y los participantes de la ceremonia de temazcal van tan lejos como salir corriendo de su cabaña y arrojar agua fría sobre sus cabezas. Todos estos rituales son muy importantes, ya que ayudan a devolver al individuo a un estado normal de conciencia.

No puedo dejar de enfatizar lo peligroso que es realizar una evocación y quedar tan cautivado con una entidad que comienzas a seguir todos sus consejos, sin cuestionarlos primero. Se establece un vínculo entre un espíritu evocado y el mago, y lo mejor es mantener el control de ese vínculo. Si se hacen correctamente, las evocaciones son inofensivas, pero al igual que cualquier otra cosa en el universo, se puede abusar de ellas. Algunos médicos están de acuerdo en que beber alcohol diariamente podría ser beneficioso en términos de reducir el estrés, pero si comienzas a beber demasiado, los resultados podrían ser bastante desastrosos. Lo mismo ocurre con la evocación mágica y cualquier otro tipo de práctica ocultista. Todo en la vida, tanto lo místico como lo material, debe hacerse con moderación.

El doctor Fausto se obsesionó tanto con Helena y la magia que fue su destrucción. Fausto, por otro lado, mantuvo un interés en las cosas físicas y las personas (particularmente Gretchen), y se salvó. Asegúrate de que todas tus prácticas místicas sean seguidas por prácticas de conexión a tierra. Simplemente ir a la cocina y hacerte un sándwich es suficiente. No es una buena idea realizar un ritual complejo a altas horas de la noche en tu dormitorio y luego meterte en la cama sin hacer los rituales de destierro adecuados, como los que se describen en este libro. Incluso así, recomiendo salir a caminar o ver televisión para regresar a la conciencia normal.

Como hemos visto, las leyendas de Fausto son parcialmente responsables de causar y disipar conceptos erróneos sobre la evocación. Mencioné anteriormente que la Iglesia promovió la idea de que toda magia es maligna. La Biblia misma está llena de inconsistencias con respecto a la comunicación del hombre con el mundo de los espíritus. En el libro de Deuteronomio se le dice al pueblo de Israel: "No se encontrará entre vosotros a nadie... que use adivinación..., o un encantador, o una bruja, o un hechicero, o un consultor de espíritus familiares, o un mago, o un necrófago" (18: 10-11). Pero en 1 Corintios se nos dice: "... A cada uno le es dada la manifestación del Espíritu para provecho de todos. Porque a uno le es dada por el Espíritu... la obra de milagros; a otro, profecía; a otro, discernimiento de espíritus [!]..." (12: 7-10)

No creo que una contradicción mayor hubiera sido posible si hubiera sido planeada. Esta discrepancia en la Biblia me recuerda lo que sucedió un día en mi escuela secundaria católica. Alguien en la clase acababa de ver la película *Witchboard*

y estaba hablando de ello con sus amigos. Mi maestra escuchó la conversación e hizo un comentario sobre cómo el uso de una tabla Ouija era satánico. Yo ya estaba inmerso en el estudio de lo oculto, y me pareció interesante que tuviera una opinión tan fuerte de algo que se había convertido en una parte casi obligatoria de las reuniones de adolescentes. Así que me propuse preguntarle al sacerdote de la escuela qué pensaba sobre las tablas de Ouija. Tenía veintitres años, mente abierta y era divertido hablar con él, así que pensé que sería una buena idea ir a verlo.

Hablamos durante media hora, y básicamente me dijo que no había nada malo en usar tablas Ouija, siempre y cuando no empezaras a actuar según la información que recibías. "En realidad, es solo un juego," dijo, "quiero decir, ¡Parker Brothers hace uno!". No entendí de inmediato por qué esa declaración me resultaba tan extraña, pero pronto lo supe. Me levanté, le agradecí por nuestra charla y me dirigí hacia la puerta para irme. Apoyada contra la pared, oculta a mi vista cuando entré, ¡había una tabla Ouija de Parker Brothers!

Obviamente, las opiniones de los líderes religiosos varían cuando se trata de lo sobrenatural. Pero dado que estamos hablando de conceptos erróneos en torno a las evocaciones, es importante reconocer por qué la Biblia es parcialmente responsable de la creencia de que toda magia es nigromancia. La Biblia y la Iglesia nunca abordan la evocación de ángeles u otros seres beneficiosos para la aparición física, solo abordan el llamado de los muertos y de los demonios infernales. ¿Por qué? Bueno, supongo que sería bastante difícil encontrar una razón por la cual comunicarse con los ángeles es incorrecto, y esto debilitaría la política antimagia de la Iglesia. Entonces, la única historia incluida en la Biblia relacionada con la comunicación espiritual es la de la nigromancia.

La historia de la "Bruja de Endor" se encuentra en 1 Samuel (28: 7-25). El rey Saúl, el líder de Israel, estaba muy angustiado al descubrir que los filisteos planeaban atacar a su país. Saúl se dirigió a Dios en busca de una señal, pero no recibió nada. Fue entonces cuando decidió que la mejor persona para pedir consejo era el difunto Samuel, pero Saúl ya había desterrado de la tierra a todos los magos y personas con espíritus familiares. Entonces Saúl les dijo a sus siervos que encontraran a una mujer que todavía era médium y que vivía en la tierra. Le dijeron que tal mujer vivía en Endor.

El rey Saúl se disfrazó y fue a ver a la mujer por la noche. Le pidió que llamara a un espíritu cuyo nombre le daría. Ella protestó al principio, diciendo que el rey había expulsado a otros médiums y magos de la tierra, y que ella moriría por hacer lo que le pedía. Pero Saúl juró que nadie la castigaría por sus acciones.

La "bruja" evocó el espíritu de Samuel como Saúl le pidió que lo hiciera. Samuel parecía enojado con Saúl por llamarlo. Cuando Saúl le dijo cómo Dios no

le envió una señal de lo que debía hacer, Samuel le dijo a Saúl que, dado que Dios ahora era su enemigo, no debía esperar más señales divinas. Samuel continuó profetizando la muerte de Saúl y la derrota de Israel.

Encontré una versión de la Biblia que tenía una nota al pie al final de la página en la que estaba esta historia. La nota al pie decía que la "bruja" no tenía poder sobre el espíritu, y que Dios dejó que el espíritu apareciera para que pudiera hablar con Saúl. El autor de este descargo de responsabilidad quería asegurarse de que la gente no creyera en el poder de la magia. Pero el autor no pensó muy cuidadosamente sobre esta afirmación antes de hacerla. En cierto modo, esta nota al pie establece un principio oculto conocido. Es el poder de Dios el que permite que aparezca un espíritu, porque cuando un mago se para en el centro de un círculo mágico e invoca a la Deidad, se convierte en Dios, mágicamente hablando, y es con el poder de Dios que los espíritus son así evocados.

La mayoría de los textos religiosos en el mundo discrepan sobre qué prácticas ocultistas son aceptables. Un aspirante a mago, sin importar la religión, no debe dejar que este hecho lo moleste. La magia, como todo lo demás en el mundo, viene de Dios. Si se usa para el bien mayor de todos, la práctica mágica es un tributo a Dios, ya que nos acerca a la luz. La Biblia, al igual que otros textos religiosos, contiene una gran cantidad de consejos espirituales. El hecho de que no aborde adecuadamente el arte de la evocación mágica no es razón para renunciar a la Biblia ni a ninguna otra obra filosófica. Los verdaderos adeptos y maestros son los que ven las verdades en cada religión.

Hasta ahora, hemos logrado localizar el origen y disipar algunos de los conceptos erróneos más comunes sobre la evocación mágica. También hemos visto cuántas de las causas de los conceptos erróneos contienen valiosas lecciones ocultas. El siguiente es el último ejemplo "histórico" de evocación que veremos antes de pasar a los aspectos prácticos del arte. Es el ejemplo más conocido de evocación entre los círculos ocultos, y con razón, porque el resultado de esta serie de evocaciones fue la creación de todo un sistema mágico.

En 1582, dos hombres formaron una estrecha asociación que cambiaría para siempre el mundo de la magia. Los hombres eran John Dee, un astrólogo real de la reina Isabel I, y Edward Kelly, un sinvergüenza virtuoso con impresionantes habilidades para mirar cristales. Este improbable sindicato se formó cuando Kelly fue a la casa de Dee y demostró su habilidad para la videncia a través de cristales.

El tipo de evocación que los dos usaron durante los siguientes siete años es el primer tipo que enseñaré en este libro: evocación al plano astral. Dee, que era un mago bien entrenado, evocaba entidades al plano astral donde Kelly podía verlas en su piedra de visión. A través de estos experimentos mágicos, Dee y Kelly se pusieron en contacto con seres angélicos que les enseñaron un lenguaje mágico llamado enoquiano.

Este lenguaje supuestamente se usaba para fines mágicos en tiempos antiguos pero se perdió a través de las eras. Los ángeles le mostraron a Kelly las tabletas en la piedra de visión, que Dee posteriormente transcribió. Estas tabletas contenían los nombres de seres mágicos del Universo Enoquiano que los ángeles señalaban, letra por letra y al revés. El lenguaje enoquiano es tan poderoso que deletrear los nombres al revés aseguraba que una de las entidades no apareciera sin ser invitada. Hasta cierto punto, esto era una buena idea, porque recitar el nombre mágico de una entidad podría resultar en alguna forma de contacto psíquico con esa entidad, y este tipo de contacto incontrolado es cualquier cosa menos deseable.

El método de evocación de Dee y Kelly fue muy exitoso y desenterró un sistema de magia que todavía se usa ampliamente en la actualidad. Gerald y Betty Schueler han escrito lo que creo que son los mejores libros sobre magia enoquiana. El primero de la serie se titula *Enochian Magic: A Practical Manual* (Llewellyn, 1990). Los autores presentan este tipo de magia en forma utilizable, y es posible que desees intentar convocar a algunas de las entidades enoquianas descritas en estos libros después de haber tenido éxito en la práctica de las evocaciones.

Por supuesto, hay otros ejemplos de evocación que se encuentran en las leyendas y la historia, pero enumerarlos todos está más allá del alcance de este libro. Las historias de este capítulo fueron elegidas tanto por su precisión como por su inexactitud al retratar la evocación, ya que quería asegurarme de que se revelaran tanto las verdades como las mentiras sobre el arte.

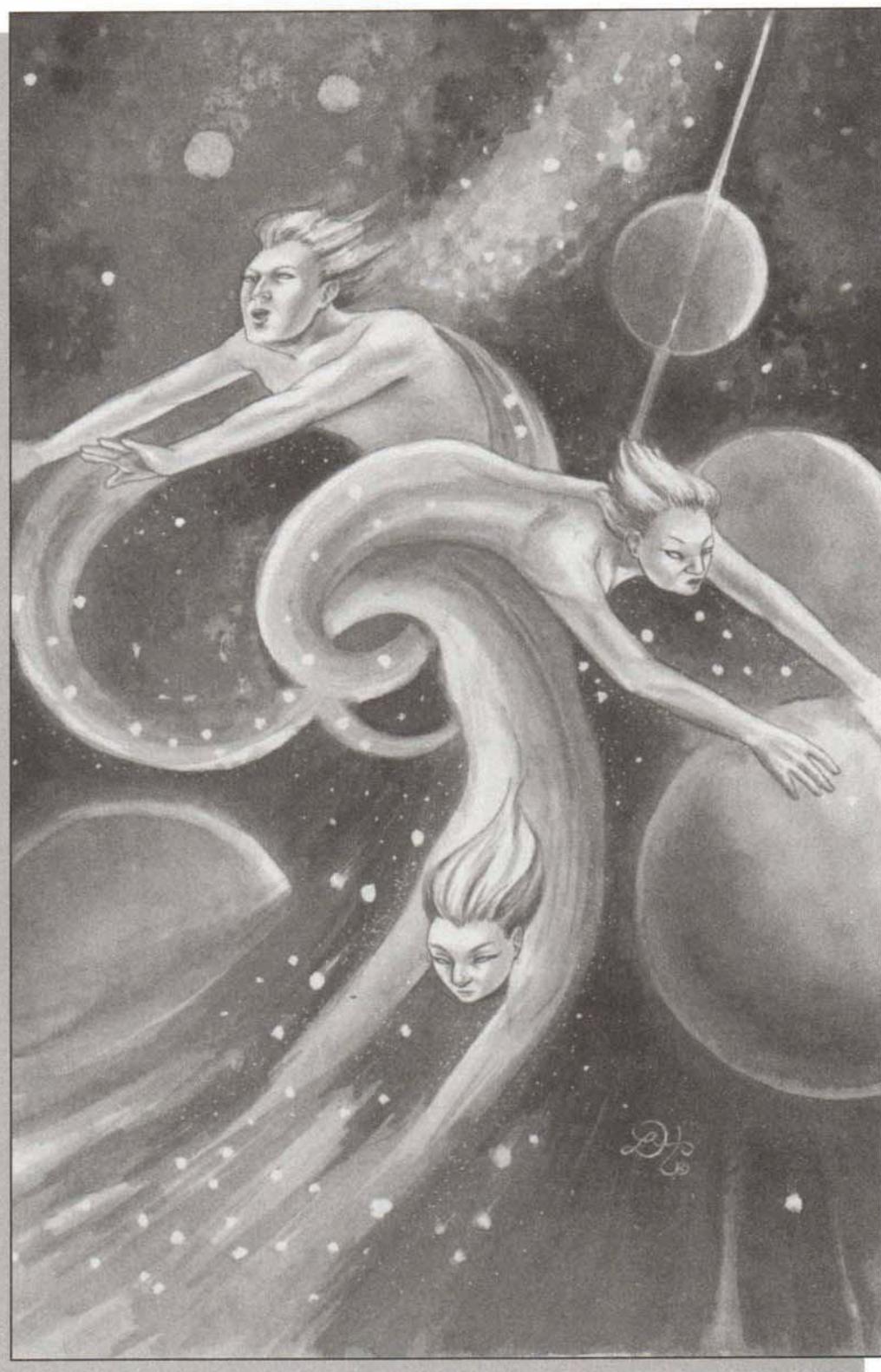
Ahora que está claro que las evocaciones no son tan fáciles como los grimorios las hacen parecer, ¿significa esto que también podríamos confiar en las promesas y recompensas descritas en sus páginas?

Innumerables magos a lo largo de los siglos, incluido yo mismo, hemos aprendido que con un poco de determinación y paciencia, las recompensas de este arte esotérico son nada menos que impresionantes. La evocación tiene que ser una de las formas de magia más poderosas (¡si no es la más poderosa!) jamás practicadas. Raymond Buckland dijo en su *Complete Book of Witchcraft* (Llewellyn, 1990): "¡Es [evocación] como tratar de conectar una línea eléctrica de 1.000 voltios para hacer funcionar una radio de transistores!" Esto puede ser cierto, ya que muchos objetivos mágicos simples se logran fácilmente con el uso de talismanes o velas. Pero, ¿qué pasa cuando quieres hacer algo un poco más espectacular? Las radios de transistores reproducen bien la música, pero seamos sinceros, no sirven para una fiesta donde cincuenta personas están hablando y riendo. Necesitas algo con un poco más de potencia.

Como veremos en los siguientes capítulos, las entidades pueden ayudar al mago de muchas maneras. Estos espíritus pueden enseñarte mucho más de lo que se promete en los grimorios. También pueden mostrarte cómo realizar rituales personales que desarrolleen las habilidades mágicas que deseas obtener.

Ahora, antes de entrar en el entrenamiento que facilitará la evocación de entidades, es importante entender qué son estos seres. Existen varios tipos diferentes de seres espirituales en el universo, y no todos son exactamente confiables. El Capítulo 1 explicará qué son realmente las entidades, cuáles se deben evitar y cómo trabajar con aquellas que son beneficiosas.





Las inteligencias planetarias son muy poderosas y pueden ayudar al mago en una serie de tareas relacionadas simultáneamente.

CAPÍTULO UNO

LA NATURALEZA DE LAS ENTIDADES

La palabra "entidad" se ha mencionado varias veces en la Introducción, y con razón, porque todo el punto de realizar una evocación es entrar en contacto con uno de estos seres. Pero, ¿qué son realmente las entidades y de dónde vienen cuando se les llama?

Sin una comprensión de la naturaleza de las entidades, es increíblemente difícil realizar una evocación y prácticamente imposible controlar el resultado de una. Es por esta razón que este capítulo está dedicado a explicar a los habitantes del mundo invisible. Sin embargo, como muchas otras verdades ocultas, la naturaleza de las entidades se ha explicado tanto correcta como incorrectamente a lo largo de los años. Para entender por qué esto es así, es importante entender primero quién originó estas teorías.

A lo largo de los siglos siempre ha habido dos tipos de ocultistas: teóricos del sillón y magos practicantes. Los primeros, en el siglo pasado, intentaron explicar los fenómenos ocultos utilizando la ciencia de la época, descuidando el hecho de que la ciencia oculta es una ciencia del futuro. De los esfuerzos de los ocultistas de sillón, han surgido todo tipo de teorías psicológicas sobre la magia. Estos conceptos son irremediablemente defectuosos, ya que sus creadores básicamente estaban adivinando sobre un tema que no entendían. Los magos practicantes, por otro lado,

han experimentado con técnicas mágicas y han logrado resultados repetibles. Estas teorías probadas son las que el estudiante de lo oculto encontrará más útiles.

La teoría de que las entidades solo existen en la mente del mago se fue originada por los ocultistas de sillón de la historia. Según ellos, las evocaciones no hacen más que llevar a estas entidades "hacia arriba" desde el subconsciente y "hacia afuera" a una apariencia aparentemente externa. Los seguidores de esta enseñanza sienten que toda la información obtenida por las evocaciones es el resultado de algún tipo de telepatía, y que las materializaciones ingeniosas por parte de varios practicantes son el resultado de algún tipo de proyección telepática por parte del mago que realiza el ritual. Para alguien que nunca ha practicado magia, este concepto podría parecer factible. Pero para un mago entrenado, los defectos de esta teoría son inmediatamente obvios, por varias razones.

En filosofía, hay dos conceptos conocidos como la Causa Eficiente y la Causa Final. La Causa Eficiente de un objeto es la que causó su origen, y la Causa Final es el propósito del objeto. Al aplicar estos principios al estudio místico, se puede aprender una gran cantidad de secretos ocultos. Los magos practicantes se dieron cuenta de esto y utilizaron estas ideas como base para sus experimentos al tratar de identificar qué entidades son.

La Causa Eficiente de todo en el universo es Dios, la Providencia Infinita y Divina. Por supuesto, se puede argumentar que nosotros mismos hemos creado cosas magníficas y que ciertos procesos naturales crean cosas a nuestro alrededor. Por ejemplo, las plantas y los animales se reproducen, el movimiento de las placas tectónicas crea montañas y los artistas pintan obras maestras. Pero la guía divina afecta a todas estas cosas. La inspiración para una obra maestra pintada proviene de Dios, al igual que la capacidad de las plantas y los animales para reproducirse y las montañas para formarse.

Si se acepta que la Divina Providencia es responsable de toda la creación, entonces el siguiente paso lógico es tratar de averiguar para qué se crearon ciertas cosas. La mejor manera de facilitar esto es mirar un mapa cabalístico de la creación llamado el Árbol de la Vida (figura 1.1). Cada uno de los Diez Sephiroth, o esferas, en el Árbol tiene un propósito específico en el mantenimiento del orden cósmico, y como resultado, cada uno está formado por diferentes tipos de energías relacionadas con sus tareas. Por ejemplo, las energías de la Sephirah más baja, Malkuth, ayudan a mantener el orden en el plano físico, mientras que Yesod gobierna las cosas relacionadas con las energías lunares y el plano astral.

Así como estos Sephiroth fueron creados para servir a un propósito específico, las entidades del universo también fueron creadas para cumplir algún tipo de "oficio". Cada uno de los Sephiroth, por ejemplo, está "habitado" por seres que están de acuerdo con las energías representadas allí. Los ángeles fueron creados para supervisar algunos de estos aspectos, y por esta razón mantendrán estos puestos para siempre. Mientras que los humanos tienen la capacidad de avanzar espiritualmente y

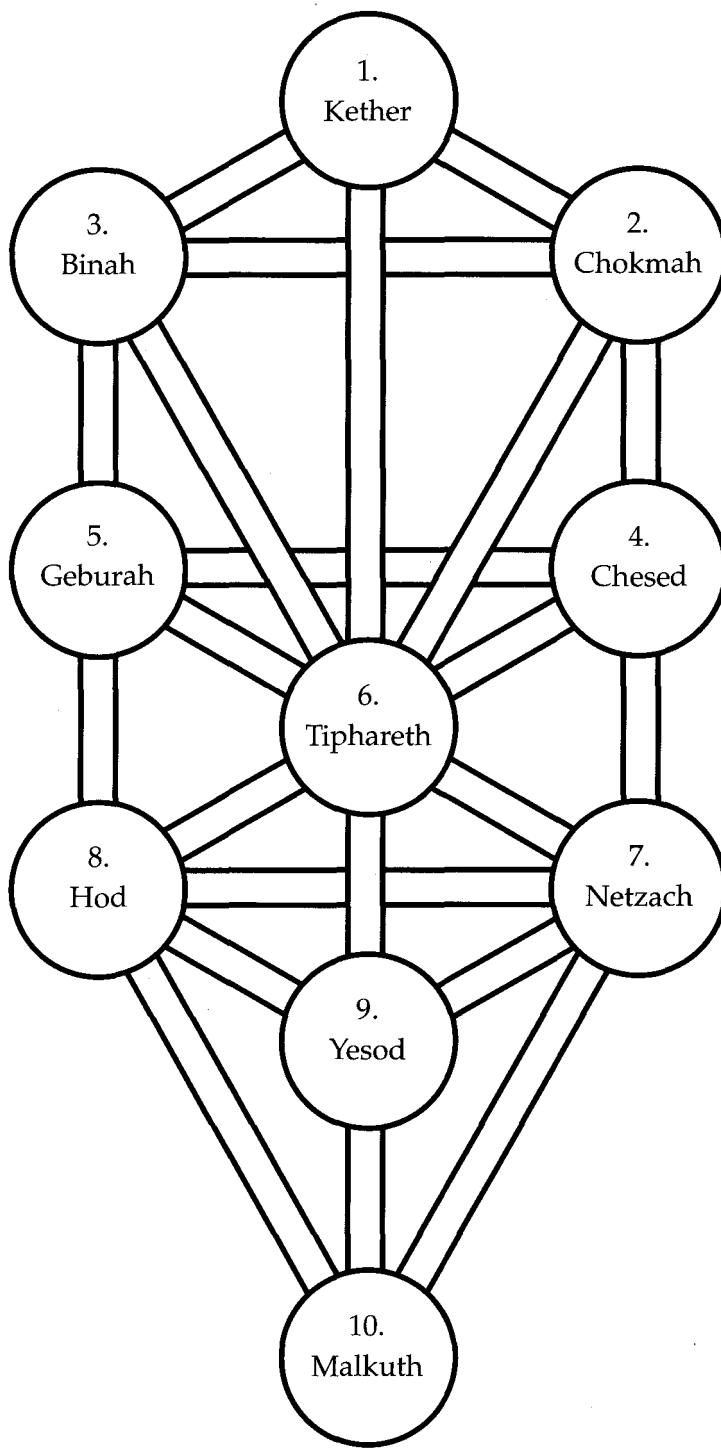


Figura 1.1

alcanzar niveles cada vez más altos de ser, las entidades y los ángeles del universo están fijos a sus tareas asignadas como parte de la forma en que Dios mantiene el orden en el cosmos. Esta es la Causa Final de todas las entidades.

¿Cómo podrían existir entidades solo en la mente del mago si aceptamos lo anterior como verdadero? La respuesta es simple: no pueden. Ni la existencia del universo ni la existencia de sus habitantes depende de la presencia de un humano. Quien realmente escribió el *Goetia* ya no vive, sin embargo, los seres descritos en el libro todavía pueden ser conjurados. Los espíritus con los que trabajó todavía existen, independientemente de él o ella.

A estas alturas debería estar claro que los seres del mundo invisible no son creaciones científicas. Fueron creados con atributos específicos para ayudarlos a cumplir con sus tareas asignadas, y existen completamente independientes de nosotros. Sin embargo, al igual que algunas formas de creación física se logran a través de medios humanos, la creación de entidades a veces es facilitada por magos entrenados. Al igual que un pintor que toma inspiración divina y crea una maravilla en un lienzo, un mago a veces puede canalizar la energía divina en la creación de una entidad completamente nueva. Esta construcción mágica, comúnmente conocida como egregor, es una energía creada por el mago para llevar a cabo una tarea específica. Los egregores, al igual que otras entidades, son completamente independientes del mago una vez creado.

Ya sea que se cree o se conjure una entidad, el hecho de que sea independiente de nosotros no significa que no seamos responsables de sus acciones. Si uno ordenara a un ser de cualquier tipo realizar un acto malvado, entonces él o ella sería responsable del karma de ese acto malvado. No hace falta decir que este tipo de magia negra eventualmente destruiría a la persona que la práctica.

A veces, crear un egregor puede ser peligroso, independientemente del uso que le dé un mago. Esto se debe a que los egregores se hacen más fuertes cuanto más tiempo se les permite existir. Si bien una entidad existente puede ser desterrada a su reino de origen una vez que se completa su tarea, un egregor no tiene a dónde volver. Es por esta razón que los magos generalmente le dan a los egregores una cantidad fija de tiempo para "vivir", y después de que este tiempo se agota, son destruidos a través de rituales. Esto evita que se vuelvan cada vez más poderosos en el plano astral, hasta ser incontrolables. La leyenda del gólem ilustra esta posibilidad de una manera precisa, pero alegórica, y lo que sigue es un breve resumen de la historia. Sin embargo, recomiendo una lectura muy cuidadosa de la historia real antes de intentar este tipo de creación mágica.

La historia del gólem tiene lugar en Praga, donde los judíos vivían con el temor constante de la Acusación de Sangre. Esta era la creencia de que los judíos necesitaban la sangre de los cristianos para realizar ciertos ritos de la Pascua. Cada año, alrededor de la Pascua, estallaban disturbios y se levantaban falsas acusaciones contra los judíos. El rabino Judah Loew, un anciano de la aldea, sintió que alguien

podría estar planeando la destrucción de su pueblo, por lo que oró al Cielo por ayuda.

En un sueño, se le dijo al rabino Loew que hiciera un gólem de arcilla para proteger a su pueblo. Siguiendo este consejo, el rabino y sus alumnos construyeron una figura de arcilla con forma de hombre. El rabino estaba bien versado en la magia cabalística y encantó a la criatura para darle vida. Lo llamó José.

José hizo lo que se le instruyó y protegió a los judíos del daño físico. También investigó algunas de las acusaciones presentadas contra los judíos, por lo que, incluso, se expuso la verdad detrás de la mayoría de estas acusaciones. Al pueblo cristiano pronto se le mostró cómo los judíos habían sido incriminados todo el tiempo. Después de que el monje Tadeo fuera expuesto como el autor intelectual del complot para destruir a los judíos, el pueblo del rabino Loew ya no fue perseguido.

Como el gólem había hecho un trabajo tan bueno, el rabino Loew y los demás se acostumbraron a tenerlo cerca, y un día olvidaron asignarle una tarea. José deambuló por el pueblo y vio una flor en el alféizar de una ventana, que luego arrancó. En consecuencia, una mujer en la casa le gritó y José se enojó incontrolablemente. Corrió por las calles, causando todo tipo de daños a los edificios y asustando a los aldeanos.

El rabino escuchó lo que estaba pasando y trató de detener al gólem. Con una gran cantidad de dificultades se las arregló para poner a José bajo control de nuevo. Junto con sus alumnos, el rabino Loew llevó al gólem a su casa, donde lo destruyó con un ritual. El cuerpo de arcilla se almacenó en una habitación secreta, donde nadie podría encontrarlo, para asegurarse de que José nunca volviera a la vida.

A pesar de que el gólem era una criatura de arcilla y no un espíritu, sigue siendo una metáfora de un egregor real. Una vez nombrado y creado, el gólem era un siervo del rabino Loew, sin embargo, cuando el rabino se olvidó de darle instrucciones, el gólem se fue por su cuenta y causó daños. La advertencia de la historia es clara. Estos seres no tienen a dónde regresar una vez que se cumple su propósito, y no se les debe permitir quedarse. Por cruel que parezca, tienen que ser destruidos.

Encontrarás un método para crear egregores más adelante en este libro. El proceso real de creación contiene un segmento que establece el límite de la existencia de la entidad y proporciona un método para terminarla fácilmente cuando llegue el momento. No hay nada malo en esta práctica, ya que los egregores son simplemente estructuras de energía creadas para una tarea. Tras su disolución, la energía acumulada en los egregores regresa al cosmos.



TIPOS DE ENTIDADES

Hemos visto cómo las entidades podrían originarse en la mente de los humanos y cómo solo pueden existir independientemente de ellas. Mientras que el propósito de



un egregor es determinado por un mago, el propósito de otras entidades en el universo tiene que ser descubierto. Se habla primero de los egregores porque son relativamente fáciles de entender. Sin embargo, la naturaleza de las entidades preexistentes es un poco más compleja, porque hay muchos tipos diferentes de ellas para aprender. A modo de introducción, se muestra una lista de algunos de los tipos de entidades que se encuentran en el universo.

▼ PLANETARIO

Estas son algunas de las entidades con las que es más fácil trabajar. Cada uno de estos seres representa los aspectos mágicos y astrológicos de un planeta, y puede usar estas fuerzas para ayudar al mago. Por ejemplo, un espíritu de la esfera de Venus sería útil si un mago necesitara consejo en asuntos relacionados con el amor y la amistad, mientras que una inteligencia de Marte ayudaría al mago a ganar coraje y fuerza de voluntad. Las inteligencias planetarias son muy poderosas y pueden ayudar al mago en una serie de tareas relacionadas simultáneamente. Los atributos de cada una de las inteligencias de estos planetas corresponden estrechamente a un Sephiroth específico en el Árbol de la Vida. Por lo tanto, para evitar la repetición, exploraré los poderes de los habitantes de los Sephiroth y los planetas en la siguiente descripción de los ángeles.

▼ ANGELICAL

Estas entidades son, sin duda, las más beneficiosas con las que puede trabajar un mago. Están más que dispuestos a ayudar a un mago con una tarea en la que son competentes y a responder con sinceridad a cualquier pregunta que se les haga sin dudarlo. Los ángeles fueron asignados a ciertas tareas por Dios cuando fueron creados, y a diferencia de nosotros, nunca pueden avanzar desde su actual nivel de desarrollo espiritual. El Todopoderoso pretendía que fueran guardianes del orden universal y, como tales, poseen un gran poder en las áreas que supervisan. Muchos ángeles, especialmente los arcángeles, están asignados a la Sephirah individual en el Árbol de la Vida, y es importante comprender los atributos de sus respectivas esferas antes de evocarlos. La siguiente es una lista de los Diez Sephiroth, que contiene el nombre del planeta que cada Sephirah representa, el nombre de cada Arcángel gobernante y Orden Angélica, y algunas de las habilidades generales de los ángeles y las inteligencias planetarias que habitan en cada esfera:

- 1. Kether (Urano):** El Arcángel de esta Sephirah es Metatrón y su Orden Angelical es Chayoth ha-Qadesh. Los seres que representan estas fuerzas pueden ayudar al mago en asuntos relacionados con la tecnología actualmente entendida, y también pueden ayudarlo a desarrollar nuevos inventos. Kether y Urano representan intensas energías mentales, y como consecuencia, las entidades de estos reinos poseen grandes habilidades intelectuales, y pueden ayudar a un mago a desarrollarlas. El contacto frecuente con los ángeles de Kether y el uso

repetido de las energías de esta Sephirah resulta en una estrecha sintonía de uno mismo con su Ser Superior, que es el verdadero objetivo de toda la magia.

2. **Chokmah (Neptuno):** El Arcángel de Chokmah es Raziel y el Orden Angelical de la esfera es Auphanim. Los espíritus de esta Sephirah pueden ayudar al mago a perfeccionar sus habilidades psíquicas en un grado asombroso enseñándole rituales especiales para mejorar cualquier aspecto que se desee, incluida la telepatía, la clarividencia, la psicoquinesis e incluso la capacidad de manipular diversas energías. Las entidades de esta esfera son extremadamente conocedoras de las muchas formas de energía en el universo, y pueden transmitir esta información al mago.
3. **Binah (Saturno):** El Arcángel de esta Sephirah es Tzaphqiel y la Orden Angelical es Aralim. Saturno y Binah representan algunas de las energías más incomprensidas del universo. La destrucción, la muerte y la limitación son las fuerzas que las entidades de este reino supervisan, y contrariamente a la idea errónea popular, no son fuerzas negativas. Después de todo, estas fuerzas podrían usarse de manera positiva. Los seres de esta esfera podrían "destruir" la enfermedad, "matar" los malos hábitos y podrían limitar la potencia de ciertas influencias en la vida de un mago. Por ejemplo, los efectos de la probabilidad podrían verse afectados al limitar la cantidad de mala suerte en la vida. En otras palabras, fácilmente se ganan los concursos con la ayuda de estos seres. Las entidades de Saturno y Binah también pueden enseñar al mago muchas verdades ocultas, desde el conocimiento oculto poco conocido hasta los relatos de lo que ocurrió en las culturas antiguas.
4. **Chesed (Júpiter):** El Arcángel Tzadqiel y la Orden Angelical Chash-malim gobernan esta Sephirah. Así como Júpiter era el rey de los dioses y diosas mitológicos de la antigua Roma y Grecia, los espíritus de este reino representan varias energías "reales". Un mago que trabaja con entidades Chesed podría adquirir grandes riquezas y placeres materiales. Estos seres también podrían enseñarle a un mago cómo gobernar sabiamente, ya sea en un negocio o en un reino, y podrían guiarlo hacia el éxito profesional y la fama. Nunca se debe subestimar el poder de estos seres. Las entidades de este reino podrían hacer muy feliz a un mago, pero él o ella debe tener cuidado de no abusar de sus poderes. La codicia no es vista con buenos ojos por los Poderes Superiores, y uno debe tratar de pedir solo lo que realmente se necesita.
5. **Geburah (Marte):** El Arcángel de esta quinta Sephirah es Kamael y la Orden Angelical gobernante es Serafín. Los espíritus de esta emanación poseen una enorme cantidad de energía y vitalidad. Literalmente, pueden cargar a un mago con energía y fuerza para realizar cualquier tarea que necesite realizar. Ciertas entidades de esta Sephirah y del planeta pueden mostrarle a un mago cómo

fortalecerse física y emocionalmente. También pueden enseñarle a uno cómo ser valiente, decidido agresivo, con la capacidad de superar cualquier obstáculo. Los estudiantes de ocultismo en carreras militares o policiales deben encontrar especialmente útiles las inteligencias de Marte y Geburah.

6. **Tiphareth (Sol):** El Arcángel de esta Sephirah es Rafael y su Orden Angelical es Melekim. Los seres de Tiphareth y el Sol pueden ayudar a un mago a obtener armonía en su vida al otorgarle salud y cantidades razonables de dinero y amistad, y al mostrarle cómo encontrar la paz a través de la sabiduría, todo lo cual es esencial para la felicidad y el éxito. Las conversaciones con estos espíritus son inspiradoras, y pueden enseñarle a uno sobre varios secretos místicos beneficiosos, incluido el arte milagroso de la curación.
7. **Netzach (Venus):** El Arcángel de Netzach es Haniel y el Orden Angelical de la Sephirah es Elohim. El amor, el placer, el arte, la fertilidad y la amistad son las energías representadas en esta esfera. Las entidades Netzach y Venus pueden otorgar todo lo anterior a un mago que las busque. Además, inspiran creaciones artísticas, y muchas hermosas obras de literatura, música y arte fueron creadas con la ayuda de estos seres. Sin embargo, al solicitar la ayuda de estas entidades en asuntos de amor, el mago debe tener mucho cuidado. Nunca, bajo ninguna circunstancia, un mago debe tratar de obligar a alguien a amarlo mágicamente. Este es un acto malvado, y estos seres puros no ayudarán a un mago que lo intente. En cambio, ayudarán a encontrar un compañero o amigo que sea adecuado y ayudarán a atraer a esa persona a la vida.
8. **Hod (Mercurio):** El Arcángel de esta octava Sephirah es Miguel y su Orden Angelical gobernante es Beni Elohim. Las inteligencias de la esfera de Mercurio y Hod son algunos de los mejores maestros con los que un mago puede esperar trabajar. Desde ayudar en temas escolares cotidianos hasta descubrir los secretos de la alquimia y la adivinación, estos espíritus pueden enseñar a su evocador los secretos del universo.
9. **Yesod (Luna):** El Arcángel de Yesod es Gabriel y el Orden Angelical de la Sephirah es Kerubim. Esta esfera representa el plano astral, y sus habitantes pueden enseñar al mago varios tipos de magia astral. Todo lo que se crea en el plano mental pasa por el astral y eventualmente se manifiesta en el plano físico. Estos espíritus pueden enseñarle al mago cómo manifestar objetos aparentemente "de la nada". Las intenciones de Yesod y Lunar pueden mostrarle a uno cómo explorar el plano astral y otras dimensiones de la realidad utilizando la verdadera proyección astral. También pueden enseñar las artes secretas de la magia de los sueños y la profecía.
10. **Malkuth (Cuatro Elementos de la Tierra):** El Arcángel de esta Sephirah es Sandalfón y la Orden Angelical gobernante es Ashim. Las facultades que

ostentan los seres de este reino son los mismos que los de los espíritus elementales y se explican en el siguiente encabezado.

▼ ELEMENTAL

Los espíritus de este tipo son relativamente fáciles de contactar si un mago tiene una comprensión de los elementos mágicos que representan. Estas inteligencias son muy especializadas y, a diferencia de los espíritus planetarios que a menudo poseen muchas áreas de conocimiento, cada elemental generalmente tiene solo un área de experiencia en la que es competente. Esto puede parecer una debilidad, pero en realidad los elementales realizan tareas dentro de su poder de manera tan rápida y efectiva que a la mayoría de los magos no les importa la molestia de buscar el adecuado para conjurar. Los siguientes son los poderes de los elementales junto con el nombre de cada tipo:

1. **Tierra (Gnomos):** Los Elementales de la Tierra pueden ayudar al mago a adquirir riquezas, bienes materiales y mejores empleos o promociones. También son excelentes maestros y pueden instruir a uno en las propiedades esotéricas de las gemas y los minerales. Al igual que todos los demás elementales, los gnomos pueden proporcionar al mago excelentes espíritus familiares que le obedecerán.
2. **Aire (Sílfides):** Las sílfides son excelentes maestras e iniciadoras. Pueden ayudar a un mago a aprender casi cualquier cosa enseñándole formas únicas de estudiar e influyendo realmente en su mente para facilitar la absorción de información. Las inteligencias aéreas también pueden mostrarle a un mago cómo comunicarse telepáticamente con cualquier persona en el mundo. Los familiares de este tipo son siervos valiosos, ya que pueden mostrarle al mago cómo controlar los vientos y practicar la levitación.
3. **Fuego (Salamandras):** Los Seres del Reino del Fuego pueden mostrar a un evocador cómo controlar la energía y la vitalidad de este elemento para provocar un cambio en el mundo. Desde proteger al mago hasta darle el poder de lograr lo que se necesita hacer, estos seres son extremadamente útiles. También pueden enseñarle al mago cómo manipular el calor y las llamas reales, lo cual es un poder impresionante.
4. **Agua (Ondinas):** Estos espíritus gentiles pueden ayudar a un mago con relaciones de todo tipo y puede ayudarlo a resolver todo tipo de discordias entre sus seres queridos. Las ondinas pueden traer gran paz a un hogar y son algunos de los espíritus más amigables que un mago encontrará. Desafortunadamente, poseen una belleza tan grande que muchos magos se enamoran de ellas. Como mencioné en la Introducción, esto podría ser muy peligroso. Recuerda, no importa cuán atractivo y seductor sea un espíritu, sigue siendo solo eso, un espíritu. Trata de limitar la cantidad de contacto que tienes con una ondina en particular hasta que

hayas dominado el control del arte de evocación psíquica. Los familiares de la ondina pueden enseñarle a uno cómo controlar la lluvia y la niebla y son especialmente útiles para los magos que participan en la navegación, la pesca, el surf o la natación.

▼ DEMONÍACO

Estos son los tipos de seres más difíciles de controlar y con razón, porque son por naturaleza antagónicos al mago. Lo último que quieren hacer es ayudar a un agente de la Luz a realizar una tarea. A pesar de que se les podría ordenar que lo hagan, las posibilidades de recibir información falsa y resultados débiles aumentan cuando se trabaja con demonios. Mi consejo es evitar trabajar con ellos en primer lugar.

▼ GOETICO

Algunas personas sienten que los espíritus enumerados en el *Goetia* deberían considerarse demonios, pero tengo mis razones para estar en desacuerdo. A lo largo de la historia, los dioses de un grupo de personas siempre se convertirían en los demonios de sus conquistadores. Esto parece ocurrir en el *Goetia*. Uno de los espíritus, Astaroth, es en realidad una forma de dios apenas disfrazada de la diosa mesopotámica Astarté. Si bien algunas de estas entidades parecen un poco malvadas a primera vista, la práctica muestra que muchas de ellas realizan tareas útiles, como curaciones, y enseñan un gran número de cosas útiles, como idiomas y ciencias. Son fáciles de ordenar y la experiencia personal me ha demostrado que las entidades goéticas están lejos de ser de naturaleza demoníaca.

▼ FORMA DIVINA

Estos son seres de increíble poder, y solo deben ser evocados en las circunstancias más extremas. Una de las formas más seguras de trabajar con estas fuentes de energía es invocarlas en lugar de evocarlas, ya que una invocación o suposición de una forma divina solo permite que uno entre en contacto con una cantidad razonable de su poder e influencia. Dependiendo de su desarrollo mágico, un mago solo podrá invocar tanta energía de forma divina como pueda controlar. Sin embargo, tratar de convocar externamente una fuerza como la de los dioses y diosas egipcios, por ejemplo, es difícil y podría ser peligroso. Por esta razón, la evocación de formas divinas no se tratará en este libro.

▼ OLÍMPICO

El Arbatel de la Magia, un grimorio medieval, presentó a estas entidades como los gobernantes de 196 provincias olímpicas. Las energías que gobiernan corresponden

a siete planetas mágicos, y por lo tanto, estos seres son muy similares a otras inteligencias planetarias. Sin embargo, existen algunas diferencias entre los dos y, en muchos sentidos, las entidades olímpicas son más útiles que la mayoría de las planetarias. Esto no es ampliamente conocido porque los atributos más importantes de las entidades encontradas en el Arbatel se esconden detrás de las descripciones alegóricas de cada una. Por ejemplo, cuando se menciona la alquimia y la piedra filosofal, el autor de este grimorio realmente está hablando de alquimia personal. Si un mago desea entrar en el camino de la Alta Magia, entonces su objetivo debe ser la perfección o el adeptado. La alquimia personal no es el cambio de plomo a oro, sino la transformación de uno mismo en un ser más espiritual. La asistencia que estos seres proporcionan en esta tarea es muy poderosa y, por esta razón, cada uno de los espíritus olímpicos se describe con gran detalle en el Capítulo 9.

▼ IMÁGENES ARQUETÍPICAS

Esto incluye a todos los seres que fueron traídos a la existencia ya sea intencional o involuntariamente a través de procesos de pensamiento colectivo. A continuación, se describen estos dos tipos de entidades:

1. Imágenes arquetípicas creadas intencionalmente (Egregores Grupales): Estas entidades son creadas deliberadamente por logias mágicas para servir como guardianes o fuentes de energía para trabajos mágicos específicos. Se permite que los egregores grupales existan mientras exista la logia de su creación y, a veces, más. La razón por la que no se vuelven peligrosos, como los egregores normales, radica en el método de su creación. A diferencia de estos últimos, los egregores grupales trabajan con una corriente de energía. Cuando no trabajan activamente por un objetivo mágico, estos seres existen dentro de esta corriente y no deambulan por el plano físico causando problemas. Si un mago se alinea con una corriente mágica uniéndose a una logia, entonces podría evocar y trabajar con estos seres. Un mago solitario, sin embargo, tiene que trabajar con egregores de su creación o con imágenes arquetípicas del siguiente tipo.
2. Imágenes arquetípicas creadas involuntariamente: A lo largo de los años, han surgido una serie de grimorios y libros sobre magia que algunas personas consideran "cuestionables". En otras palabras, su origen y autenticidad no están claros, lo que los hace posibles falsificaciones ideadas por un ocultista de sillón sin nada mejor que hacer. Sin embargo, esto no significa que los seres descritos en las páginas de estos libros no existan. El hecho de que las personas lean estos libros y traten de ponerse en contacto con los seres dentro de ellos hace

que estas entidades sean reales. Las imágenes arquetípicas creadas involuntariamente son, por lo tanto, el resultado de estos libros de magia "falsos". Se crean colectivamente al igual que los egregores grupales, excepto que el proceso es involuntario y los seres resultantes pueden ser contactados por cualquier persona. Por lo tanto, cualquier grimorio que haya existido durante algunos años contendrá seres con los que se puede contactar. A pesar de que pueden no provenir de cualquier esfera o dimensión descrita en sus respectivos grimorios, estos espíritus seguirán teniendo las habilidades que se describen como teniendo, al igual que los egregores tendrán los atributos que uno les dé. Como creaciones colectivas, existen en el inconsciente colectivo que conforma el plano mental. De aquí es de dónde vienen cuando se les llama, y de aquí es a donde regresan cuando son desterrados.

▼ SERES ASTRALES

Estoy anunciando este tipo de entidad de último para presentar una advertencia. Los seres astrales son entidades engañosamente inteligentes que tienen acceso a algo llamado el Salón Akáshico de los Registros. Este es un reino o "lugar" donde todo el conocimiento en el universo es accesible. Ocasionalmente, en lugar de contactar a la entidad que estás tratando de convocar, puedes terminar contactando a un ser astral que podría pretender ser el que estás buscando. Podían responder a varias preguntas que se les hacían accediendo al Salón de los Registros, y podían engañar fácilmente al mago no preparado. Más adelante en este capítulo, trataremos formas de asegurarnos de la identidad de una entidad evocada.

La mayoría de las entidades mencionadas existen en grupos jerárquicos. Estos son grupos de espíritus en reinos o esferas gobernados por poderosos espíritus gobernantes, con entidades menos poderosas que ocupan diversos cargos subordinados. Ejemplos de estas posiciones se encuentran en muchos grimorios, que identifican a príncipes, duques y condes como algunos de los títulos de estos seres. Es importante que el mago comprenda esta naturaleza jerárquica de las entidades antes de practicar las evocaciones, ya que uno debe aprender qué fuerzas controlan un espíritu antes intentar controlarlo.

Cada vez que se describe a un espíritu como perteneciente a un reino o como sirviendo a algún tipo de entidad superior, es posible que el mago no siempre pueda contactarlo con facilidad. Si esto ocurre, es probable que el espíritu esté siendo detenido por su gobernante. Por esta razón, muchos grimorios dan conjuros que ordenan a los reyes y reinas del reino espiritual que permitan que sus sirvientes aparezcan. Las inteligencias y elementales goéticas a menudo son controladas por sus gobernantes de la manera mencionada anteriormente. Los ángeles y las inteligencias planetarias, suelen ser libres de venir cuando son evocados, y un mago rara vez tiene que ordenar a los superiores de estos seres que los dejen aparecer.





ELECCIÓN DE UNA ENTIDAD ESPECÍFICA

Una vez que elijas el tipo de entidad con la que deseas trabajar, dependiendo de tu objetivo mágico, el siguiente paso es elegir una entidad específica de ese tipo para evocar. Si se describe que la entidad elegida posee cualquier talento o área de conocimiento que estés buscando, entonces la evocación debería ser un éxito.

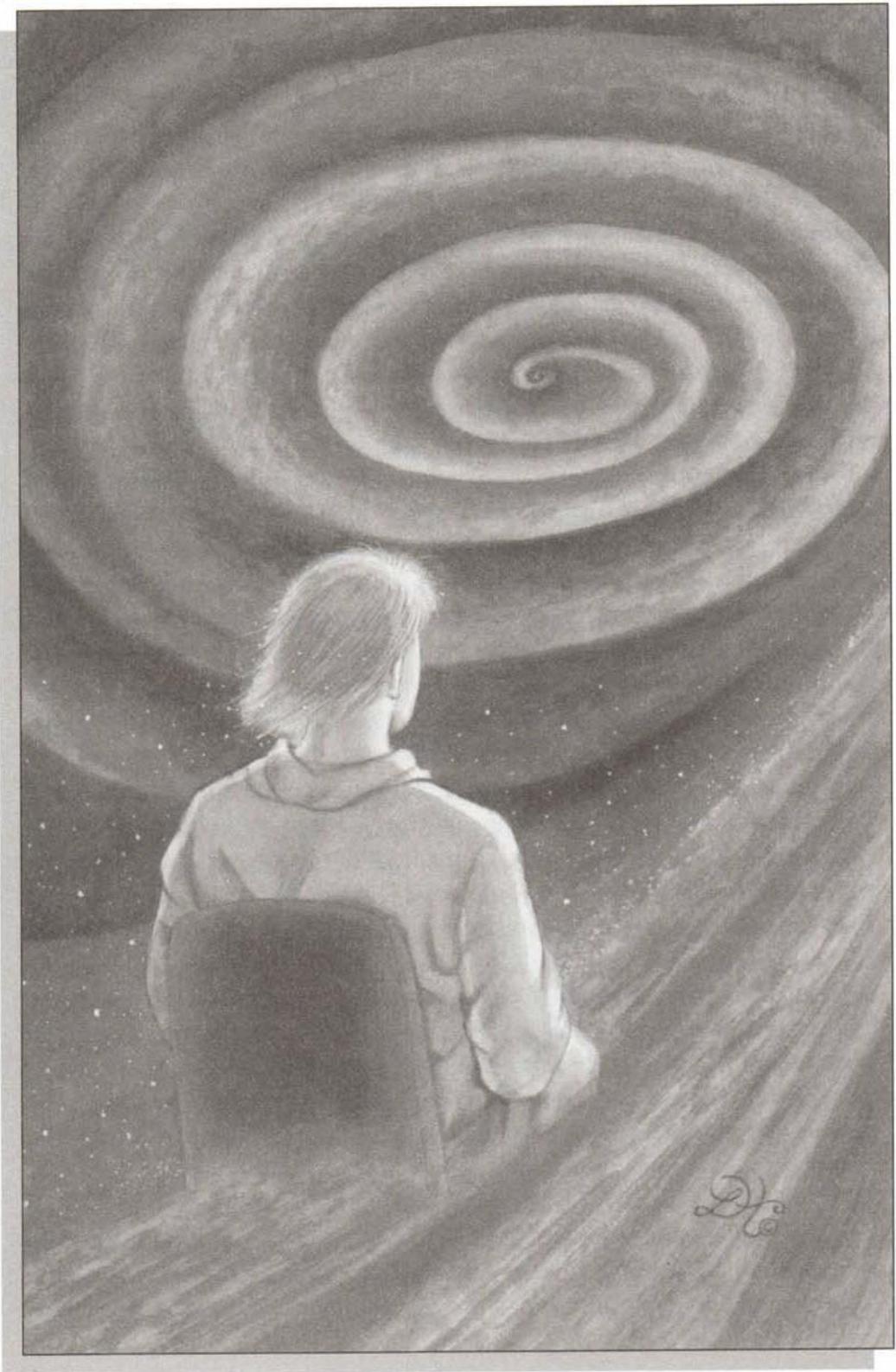
A veces, como mencioné anteriormente, un mago puede fallar al tratar de ponerse en contacto con la entidad que estás tratando de evocar. Esto puede atribuirse a la influencia de los superiores jerárquicos del espíritu o a la falta de concentración y preparación por parte del mago. El reino invisible más cercano a nosotros es el plano astral y, en ocasiones, un ser astral podría responder a la llamada de un mago antes de que pueda llegar a la entidad distante que estás tratando de convocar. ¿Cómo sabemos que estamos avanzando en la dirección adecuada?

Los espíritus podrían mentir usando la información que adquieran a través del Akasha y el plano mental. Por esta razón, un mago necesita tener una forma precisa de probar la identidad de lo que convoca. Afortunadamente, existe un sistema eficaz para determinar la identidad de una entidad. El primer paso de este proceso es que un mago aprenda tanto sobre una entidad como sea posible antes de evocarla. Se deben tomar notas cuidadosas de qué tipo de entidad es, su oficio, los nombres de sus superiores, su apariencia, sus talentos, sus áreas de especialización, etc. Luego, cuando aparezca la entidad, el mago debe preguntarle cuál es su nombre. Nunca digas: "¿Eres tú el ángel Rafael?" Esto es prácticamente pedirle a un ser astral que mienta. En su lugar, pregunta cuál es su nombre y espera que responda. Si responde correctamente, entonces podría ser lo que dice que es. Si te da un nombre del que nunca has oído hablar, lo más probable es que no lo sea.

A veces la entidad responderá en una especie de código. Si haces una lista de los atributos conocidos del espíritu, entonces incluso las respuestas codificadas podrían tener sentido. Por ejemplo, si dice: "Soy el Médico Divino", entonces sabrás que de hecho es el ángel Rafael.

Pero no importa lo que diga el espíritu, es una buena idea poner su identidad a prueba. Simplemente pídele que firme su nombre, ya sea en un libro que proporcione, en el aire o en la superficie de un espejo mágico, si ese es el tipo de evocación que estás realizando (para obtener una explicación de las firmas de los espíritus, consulta el Capítulo 6). Por alguna razón, las entidades no pueden firmar con ningún otro nombre que no sea el suyo. Este es el más infalible de todos los métodos de identificación.

En el capítulo 2, veremos las técnicas de entrenamiento mágico diseñadas para prepararse para la práctica de la evocación. Cada uno de estos ejercicios debe tomar sólo unos minutos para realizar y, si se hace correctamente, asegurar el éxito de esta arte mágica.



Imagina que la oscuridad ante ti es como un fluido negro y que se está moviendo hacia adentro en forma de espiral. Intenta ver este vórtice formándose ante ti.

CAPÍTULO DOS

ENTRENAMIENTO MÁGICO

Antes de intentar evocaciones, o cualquier otro tipo de práctica mágica, nuestras facultades mentales deben ser condicionadas y entrenadas. Después de todo, la mente humana es el instrumento más poderoso en cualquier práctica oculta y una vez el mago domina sus habilidades, puede realizar cualquier tarea mágica con facilidad. Este capítulo contiene ejercicios diseñados para ayudar a desarrollar sentidos y habilidades mágicas en un individuo. Los encontrarás en el orden en que deben realizarse.

¿Qué sentidos mágicos hay que desarrollar? Los más importantes son las habilidades de "ver" y "oír" astralmente. Dominar estas facultades asegura el éxito en la evocación de espíritus y la comunicación con ellos. No se puede sobreestimar la importancia de la educación de adultos para el desarrollo. Si bien es cierto que obtener estas habilidades es más fácil para unos que para otros, no es un proceso imposible. Cualquiera podría entrenar sus sentidos astrales a través de la práctica constante y la aplicación de los métodos de entrenamiento siguientes.

Una de las cosas más desalentadoras de tratar de desarrollar habilidades mágicas es la falta de resultados obvios inmediatos. Muchos sistemas de entrenamiento de lo

oculto presentan este problema para el novato y, como resultado, muchos estudiantes se dan por vencidos. Toma esto en consideración cuando inicies los siguientes ejercicios. En lugar de mostrar cómo entrenar los sentidos mágicos con ejercicios repetitivos y tediosos, encontrarás cómo desarrollar estos sentidos a través de la práctica de otras técnicas mágicas, lo que otorgará al mago de entrenamiento resultados observables. Como ejemplo, el conjunto de ejercicios cuatro es una explicación paso a paso de cómo mirar con los cristales. El lector sabrá de inmediato si está obteniendo resultados y, al mismo tiempo, aprenderá una valiosa técnica mágica adicional.

Ambos sentidos astrales (vista y oído) deben desarrollarse al mismo tiempo. Por esta razón, he agrupado los ejercicios de entrenamiento en conjuntos que deben realizarse juntos. Te insto a que lleves un diario mágico de tu progreso. A veces, ciertas influencias astrológicas o las fases de la luna pueden afectar tu funcionamiento. Si tienes un diario, puedes buscar e identificar estos patrones. Además, dado que se debe realizar un registro preciso de cada evocación para garantizar que no se pierda información valiosa, llevar un diario en este momento te ayudará a desarrollar este importante hábito.

CONJUNTO DE EJERCICIOS UNO

El primer paso en el entrenamiento de los sentidos mágicos implica desarrollar la concentración. Nada arruina más las posibilidades de una evocación de trabajar que si un mago piensa en lo que quiere para cenar mientras lee una conjuración. Una vez que un mago puede concentrarse en una idea durante varios minutos, puede dominar fácilmente las técnicas mágicas. A continuación, se muestra el proceso para desarrollar la concentración.

Primero, encuentra un período de tiempo que puedas dedicar a tus ejercicios todos los días. Los mejores momentos son antes de irte a dormir o justo después de despertarte por la mañana, ya que te encuentras en un estado mental tranquilo en ambos casos. Pero no importa a qué hora practiques, trata de hacerlo a la misma hora todos los días, porque reservar el mismo tiempo ayuda a establecer una rutina beneficiosa en tu subconsciente. En otras palabras, tu mente esperará un período de entrenamiento mágico todos los días a la hora seleccionada, al igual que espera quedarse dormida cuando tu cabeza toca la almohada por la noche.

Una vez que encuentres un momento para entrenar, el siguiente paso es encontrar un lugar libre de distracciones externas. Un dormitorio está bien, siempre y cuando apagues el sonido del teléfono y te asegures de que nadie llame a tu puerta. Encuentra una buena silla cómoda para sentarte que mire hacia la parte de tu habitación que tenga el aspecto menos desordenado. ¡Nunca intentes estos ejercicios en tu cama! Como ya lo he mencionado, tu mente espera quedarse

dormida cuando estás en la cama y la meditación en un colchón es un poco demasiado relajante.

Cuando estés listo para trabajar, apaga las luces eléctricas y trabaja en la oscuridad o a la luz de una vela o lámpara de aceite, cualquiera de las cuales debe estar detrás de ti si se usa. Esto creará un brillo suave en la habitación que es muy relajante. También es útil quemar un poco de incienso, lo que ayuda a ponerte en un estado mental ligeramente alterado. Cualquier aroma servirá en este punto. Me gusta usar una combinación de olíbano y mirra, porque el aroma crea una atmósfera de templo.

Siéntate en tu silla y trata de ponerte lo más cómodo posible, mientras que al mismo tiempo te aseguras de que tu espalda se mantenga recta. Recomiendo sentarse con los pies apuntando hacia adelante y a unas seis pulgadas de distancia, con las manos apoyadas ligeramente en el regazo, con las palmas hacia abajo. Deja que tus hombros se relajen, pero trata de mantener la cabeza recta. El ligero movimiento de la cabeza inclinada hacia adelante debe servir como una advertencia de que te estás adormeciendo o inquietando. Si ocurre alguna de las dos cosas, probablemente sea mejor continuar en otro momento. Asegúrate de tener un bolígrafo o lápiz y tu cuaderno mágico a mano antes de seguir adelante, para que puedas registrar tus resultados cuando hayas terminado con el ejercicio.

Una vez que estés sentado cómodamente, cierra los ojos y comienza el siguiente ejercicio de respiración rítmica: inhala profundamente por la nariz durante un conteo lento de cuatro, y cuando tus pulmones estén llenos, contén esa respiración durante el mismo conteo de cuatro. A continuación, exhala lentamente durante un conteo de cuatro, y cuando tus pulmones estén completamente vacíos, mantenlos de esta manera durante otro conteo de cuatro. Repite el proceso. Despues de un rato de respirar a este ritmo, ya no tendrás que contar más, ya que tu cuerpo se acostumbrará a mantener el ritmo. Con la práctica, solo deberías tener que pasar por el conteo consciente durante tres o cuatro ciclos antes de que tu cuerpo tome el control. (Si tienes problemas cardíacos, simplemente respira rítmicamente sin contener la respiración).

El siguiente paso de este proceso de relajación inicial es tomar conciencia de una esfera brillante en el aire ante ti. No te preocupes por poder visualizarla claramente con los ojos cerrados, solo debes saber que está allí y hacer lo posible por imaginarla de un color cálido y dorado. Cuando te sientas listo, imagina que tu cuerpo está hueco y que eres transparente como el vidrio. En tu próxima inhalación rítmica, lleva un poco de la luz de la esfera hacia tus pies contando hasta cuatro, y siente su calor llenándote. Luego sostén esta luz fluida dentro de tus pies durante un conteo de cuatro, y mientras exhalas, siente como brilla más dentro de ti. En tu próxima inhalación, extrae un poco más de luz líquida para elevarte y llenar otras seis a ocho pulgadas de tus piernas. Sostenla como antes y siente este resplandor de luz más brillante mientras exhalas.

Repite este proceso hasta que la luz suba por todo tu cuerpo, llenándolo con este líquido cálido y dorado. A estas alturas, tu respiración debería convertirse en un proceso inconsciente, y deberías poder concentrarte en el siguiente paso sin contar. Recuerda, tu respiración solo tiene que ajustarse a un ritmo aproximado, así que no te preocunes si no estás en sintonía por un ritmo o dos.

Durante la primera semana más o menos que estés trabajando en este conjunto de ejercicios, realiza el siguiente paso. Despues de completar tu relajación, imagina que estás sentado en la cima de un acantilado con vistas a un río. Hay un cielo nocturno despejado sobre ti. Una vez más, no te preocunes si aún no puedes visualizar esto con claridad. Solo debes saber que estos son tus alrededores. Ahora mira el río a medida que fluye a tu lado y escuchas el sonido del agua corriente. Al hacer esto, probablemente encontrarás varios pensamientos que te distraen tratando de ocupar tu conciencia. No luches contra esto, sino que deja que estos pensamientos vengan y trata de ver cada uno de ellos como un símbolo visual positivo. Por ejemplo, si el próximo pago de tu automóvil te preocupa y lo piensas en ese momento, míralo manifestarse como un sobre lleno de dinero y déjalo ir a la deriva por el río. De esta manera no te involucras demasiado en cada pensamiento. Una vez que puedas acumular pensamientos negativos de esta manera y dejar que se desvíen por el río, puedes dejar que la siguiente distracción venga a ti para que puedas lidiar con ella de la misma manera. Nunca te detengas en una distracción, solo hazla positiva y déjala ir a la deriva. Con el tiempo, cada vez menos pensamientos distractores invadirán tu concentración.

Sigue el ejercicio anterior durante la primera semana más o menos. Cuando veas una caída significativa en el número de distracciones que experimentas durante el entrenamiento, pasa al siguiente paso. Una vez que estés sentado y hayas realizado tu relajación, imagina que estás en ese acantilado nuevamente, pero esta vez deja que te venga una idea y concéntrate en ella. Dale un símbolo positivo, o mejor aún, asegúrate de que sea una idea positiva. Visualiza este símbolo y trata de no dejar que ningún otro pensamiento entre en tu mente. Si tienes dificultades, es posible que desees intentar dejar que las primeras ideas que te lleguen se desvíen por el río como antes, y luego concentrarte en una. Intenta mantener este pensamiento en tu mente el mayor tiempo posible. Es posible que te resulte útil mantener una imagen en movimiento en tu mente, como una hélice de giro lento, ya que concentrarte en el movimiento te ayudará a mantenerte enfocado. Cada día que pruebas este ejercicio, deberías poder mantenerlo un poco más sin ningún pensamiento que te distraiga.

Una vez que sientas que puedes concentrarte en una idea durante cinco o seis minutos, sin interrupción, estarás listo para la siguiente serie de ejercicios. Recuerda trabajar al ritmo que te resulte más cómodo y el éxito está asegurado.



CONJUNTO DE EJERCICIOS DOS

Después de haber logrado cierto éxito en mantener una imagen en tu mente

durante varios minutos, el siguiente paso es mejorar la capacidad de ver la imagen.

También debes comenzar a desarrollar tu capacidad de "escuchar" los sonidos que acompañan a esa imagen. Los siguientes ejercicios están diseñados para hacer lo anterior, pero no te preocupes, estos son los últimos de este libro que en realidad parecerán ejercicios. En el conjunto tres comenzarás a aprender técnicas mágicas prácticas, mientras desarrollas tus sentidos mágicos.

Para comenzar, selecciona algún objeto que creas que es simple en apariencia. Lápices, fósforos, guijarros de colores y llaves. Siéntate en tu silla en tu tiempo de entrenamiento normal con un objeto en la mano. Además, para el siguiente ejercicio, asegúrate de tener una fuente de luz en tu habitación que puedas ajustar fácilmente. Una lámpara de aceite es perfecta, ya que puedes controlar el brillo girando una perilla.

Cuando estés físicamente preparado para comenzar el ejercicio, baja la llama de la lámpara hasta que la habitación esté poco iluminada y realiza los ejercicios de relajación del conjunto uno. Esta vez, sin embargo, no trates de visualizarte en la cima de un acantilado. En su lugar, abre los ojos, aumenta la llama de tu lámpara y mira el objeto elegido. Trata de notar todas las características físicas que lo hacen único, incluyendo su color, textura y forma tridimensional. Dedica al menos un minuto a familiarizarte con la apariencia del objeto de esta manera.

Luego, cuando te sientas listo, baja la llama de tu lámpara una vez más y cierra los ojos. Imagina dos cortinas oscuras conectadas flotando ante ti. Más allá de estas cortinas se encuentra el plano astral. ¿Quieres separarlas y verlas, una a la izquierda y la otra a la derecha? Detrás de ellas, el color de tu campo de "visión" debería parecer un poco más claro. En este punto, intenta visualizar el objeto en el que te concentraste. No te preocupes si no puedes verlo en colores vibrantes o con claridad. Solo debes saber que el objeto está ahí y que simplemente estás tratando de enfocarte en él.

Si has estado haciendo los ejercicios de concentración, la imagen que crees no debe desvanecerse. En el caso de que lo haga, intenta seguir cambiando tu punto de vista con respecto al objeto. Anteriormente insinué que las imágenes en movimiento ayudan a mantenerlas enfocadas. Este es un secreto oculto poco conocido, pero muy importante. Al rotar, ampliar y reducir constantemente tus visualizaciones, te aseguras de que permanezcan enfocadas. En esta etapa de tu desarrollo, mover tus visualizaciones es una de las claves para adquirir una capacidad de visualización más clara.

Después de pasar unos cinco o seis minutos tratando de mantener una imagen del objeto elegido, imagina que las cortinas se cierran ante ti y realiza inmediatamente el siguiente ejercicio.

Nota: Los preparativos para este ejercicio deben realizarse antes de sentarte para hacer tu entrenamiento diario, al igual que los preparativos para el ejercicio de visualización.

Selecciona un sonido que te resulte agradable, pero sin complicaciones. Debe ser un sonido que tenga una fuente portátil, para que puedas escucharlo repetidamente. Sin embargo, te recomiendo encarecidamente que no uses un sonido grabado en cinta, ya que el silbido y el ruido de fondo en las cintas se vuelve tan fuerte como un trueno cuando uno está mediando. Una campana con un timbre suave o un tambor relajante (para aquellos interesados en el chamanismo) es perfecto para este ejercicio. En la descripción de este ejercicio, usaré el ejemplo de una campana, pero siéntete libre de usar cualquier cosa con la que te sientas cómodo.

Después de haber hecho los ejercicios de relajación y visualización, toma tu campana y suénala suavemente. Deja que la campana vibre si es posible y trata de sentir el hormigueo en tus oídos causado por cada timbre. Con un poco de concentración, debes comenzar a notar que casi se siente como si la presión del aire cambiara alrededor de tus oídos cuando escuchas el ruido. Esta sensación es muy sutil, pero debería sentirse como una combinación de hormigueo y presión etérica en los oídos.

Dedica un minuto más o menos a tratar de aislar este sentimiento. Cuando sientas que estás empezando a sentirlo, imagina que hay dos esferas oscuras flotando junto a tu cabeza, una cerca de cada oreja. Intenta acercarlas un poco y, al mismo tiempo, nota el aumento de la presión etérica alrededor de tus oídos. Cuando estas esferas realmente te toquen, tus oídos parecerán estar casi físicamente pulsando. Tan pronto como sientas esto, puedes continuar con el siguiente paso.

Toca tu timbre de nuevo y nota la perturbación que crea en el aire alrededor de tus oídos ahora. Estas esferas serán en realidad aberturas al plano astral, y la perturbación que el timbre de la campana hace en ellas es el sonido astral de la campana misma.

Ahora viene la parte importante del ejercicio. Después de unos cuantos toques de campana más, intenta recrear la sensación en tus oídos de sus vibraciones. Cada vez que recrees este sentimiento, intenta escuchar simultáneamente el timbre en tu mente. Lo que estás tratando de hacer en este punto es sintonizar el equilibrio astral del timbre para que puedas "escucharlo". Con la práctica, esto debería ser relativamente fácil. Cuando estés listo para terminar este ejercicio, simplemente imagina que las esferas oscuras se alejan de tu cabeza y se desvanecen.

Los ejercicios de este conjunto deben practicarse hasta que puedas ver y escuchar claramente los objetos de tu elección en tu mente durante unos cinco o seis minutos. A continuación, puedes pasar al siguiente conjunto con éxito garantizado.



CONJUNTO DE EJERCICIOS TRES

Ahora que has comenzado a desarrollar sus sentidos astrales, el siguiente paso es aprender a usarlos juntos. Este es el propósito de este conjunto de técnicas.

No se necesitan preparaciones físicas para el siguiente ejercicio. Prepara tu habitación como antes y realiza tus ejercicios de relajación. Imagina que las

cortinas astrales están una vez más ante ti, pero esta vez también sientes la presencia de las esferas oscuras cerca de cada oreja. Una vez que sientas su presencia, las cortinas se abrirán lentamente ante ti y, al mismo tiempo, sentirás que las esferas se acercan a tus oídos. Asegúrate de ver cómo se abre tu campo de visión astral mientras sientes el cambio de presión alrededor de tus oídos. Lograr este sentido simultáneo es importante, ya que no quieres que tu concentración fluctúe entre los dos sentidos astrales.

Una vez que te sientas listo para usar ambos sentidos juntos, intenta visualizar un objeto que haga ruido, como un reloj de pie. Un reloj de pie es una buena opción porque puedes concentrarte en el balanceo del péndulo y escucharlo hacer tictac a un ritmo cómodo. Mientras observas el reloj, asegúrate de cronometrar los tics que escuchas con cada movimiento lento. Además, asegúrate de sentir los tics resonar en tus oídos, sin ninguna pérdida de claridad visual. Si has estado haciendo los ejercicios anteriores, te asombrará lo fácil de dominar que es este.

Si te sientes ambicioso, es posible que desees visualizar una hora como las doce en punto y luego tratar de escuchar doce gongs consecutivos. Si puedes imaginarte esto, y luego escuchar inmediatamente los tics una vez que termine el último gong, habrás dominado este ejercicio. Eventualmente, descubrirás que ya no necesitas imaginar las cortinas o esferas para activar tus sentidos. Simplemente querer su acción es todo lo que será necesario. Como siempre, mantén un registro preciso de tu progreso en tu diario mágico.

La siguiente técnica debe practicarse aproximadamente una vez a la semana a partir de este momento. No tienes que dominar la técnica anterior para comenzar a usar esta, pero te recomiendo que la realices al menos tres o cuatro veces antes de probar la siguiente técnica. El uso de este siguiente ejercicio conduce a un eventual dominio de la técnica del viaje astral, que trataremos en el conjunto de ejercicios cinco. Pero antes de continuar, creo que es necesaria una breve introducción a su origen.

La Orden Hermética de la Aurora Dorada, fundada en 1887, fue probablemente el grupo más influyente y famoso del Ocultismo Occidental. Hoy en día, varios grupos mágicos utilizan técnicas esotéricas que la orden empleó una vez, y varios templos de La Orden Hermética de la Aurora Dorada prosperan en todo el mundo. Muchas de las técnicas mágicas dadas en este libro están alineadas con la corriente de La Orden Hermética de la Aurora Dorada, y algunas de ellas son rituales reales que usó la Orden original.

En lo que respecta al desarrollo de las facultades mágicas, La Orden Hermética de la Aurora Dorada inicia la práctica con los Tattwas. Encuentro que esta práctica es relativamente fácil, y por esta razón la incluyo como parte del tercer conjunto de ejercicios de entrenamiento.

Cada uno de los cinco Tattwas representa la corriente de un elemento mágico específico. La Figura 2.1 muestra los símbolos de los Tattwas y sus nombres de

poder. Akasha representa el Éter o Espíritu, Prithivi representa la Tierra, Vayu representa el Aire, Tejas representa el Fuego y Apas representa el Agua. Son nombres hebreos asociados con los cuatro Tattwas elementales, incluyendo un nombre de dios gobernante, arcángel y ángel. Akasha tiene cuatro nombres divinos asociados, pero no angelicales. Aprender los nombres correspondientes de cada Tattwa es importante antes de intentar ver a través de cristales.

Antes de trabajar con los Tattwas a nivel astral, primero debes hacer un conjunto físico de ellos. Esta prueba es relativamente fácil. Copia las formas de la figura 2.1, haciendo que cada Tattwa tenga aproximadamente cuatro pulgadas de largo. Corta las formas del papel correctamente coloreado y pega cada una en su propio trozo de cartón cuadrado blanco con una pequeña cantidad de goma. Una vez que la goma se seque, escribe los nombres de poder correspondientes en la parte posterior de cada Tattwa. Tu conjunto está ahora listo para ser usado.

Para realizar este ejercicio de visualización de cristal y muchos de los rituales en este libro, primero tienes que aprender una técnica simple para vibrar nombres de poder. Para hacer esto, respira hondo y pronuncia lentamente la palabra de poder que estás usando con toda tu respiración exhalada. No debe haber interrupciones en tu pronunciación; la palabra de poder debe convertirse en un sonido largo, fluido y monótono. Si se hace correctamente, debería sonar como si estuvieras casi tarareando la palabra en una sola nota. Mientras haces esto, trata de "escuchar" esta palabra vibrando en todo el universo. Practica esta técnica antes de comenzar el siguiente ejercicio.

Para este ejercicio, trata de tener una cantidad de luz adecuada pero calmante en la habitación. Es posible que desees encender algunas velas adicionales o encender tu lámpara de aceite. Si es posible, trata de evitar la iluminación eléctrica. Siéntate en tu silla con tu Tattwa elegido en una mano y una tarjeta blanca vacía del mismo tamaño en otra mano, representando la dirección correcta del elemento Tattwa. Orientado al norte para la Tierra (Prithivi), al este para el Aire (Vayu), al sur para el Fuego (Tejas) y al oeste para el Agua (Apas). Cuando trabajas con el elemento del Espíritu (Akasha), puedes enfrentarte a cualquier dirección, aunque te recomiendo el este, ya que esta es la dirección a la miraras cuando hagas la mayoría de los rituales mágicos. Para tu Tattwa elegido, asegúrate de conocer las palabras de poder correctas y su pronunciación (consulta los paréntesis después de cada palabra de poder en la figura 2.1).

Realiza tus técnicas de relajación y abre los ojos. Mira el Tattwa en tu mano (para fines ilustrativos, usaré el ejemplo del Vayu Tattwa). Esto no debe ser una mirada forzada, sino una visión tranquila de tu tarjeta. Cuando hayas mirado el Tattwa durante aproximadamente un minuto, mira inmediatamente la tarjeta blanca en tu otra mano. Deberías ver una imagen coloreada complementaria del Tattwa en la superficie. Con la Vayu Tattwa, verás un disco naranja (la imagen inversa del disco azul) visible en la tarjeta. Una vez que veas esto claramente, cierra los ojos e intenta



Cuadrado amarillo



Disco azul

PRITHIVI (TIERRA)

Nombre Divino: Adonai ha-Aretz
(ah-do-náí ha-ah-retz)
Arcángel: Auriel (au-ri-él)
Ángel: Phorlakh (for-lák)

VAYU (AIRE)

Nombre Divino: Shaddai El Chai
(sha-dái el jái)
Arcángel: Rafael (ra-fa-él)
Ángel: Chassan (ja-sán)



Huevo negro

AKASHA (ESPÍRITU)

Nombres Divinos:
Eheieh (e-jéi-yé)
Agla (ág-la)
Yeheshuah (ye-je-shú-a)
Eth (et)



Triángulo rojo

TEJAS (FUEGO)

Nombre Divino: Yhvh Tzabaoth
(iod-he-va-he tsa-ba-ót)
Arcángel: Miguel (miyel)
Ángel: Aral (a-rál)



Medialuna de
plata

APAS (AGUA)

Nombre Divino: Elohim Tzabaoth
(e-lo-jím tsa-ba-ót)
Arcángel: Gabriel (ga-bri-él)
Ángel: Taliahad (ta-li-a-jád)

Figura 2.1

visualizar la imagen inversa del Tattwa frente a ti.

El siguiente paso del proceso es un poco complicado. Imagina que la imagen que tienes ante ti está creciendo hasta el tamaño de una puerta. Una vez que visualices esto, siéntete moviéndote a través de este símbolo en un cuerpo espiritual. No te preocupes por lo real que se siente; en algún nivel, si tus visualizaciones están enfocadas, en realidad estás viajando en la visión del espíritu. Después de sentir que has pasado por este símbolo, deberías poder darte la vuelta en tu imaginación y "ver" el disco naranja detrás de ti. Cuando estés listo para regresar, esta es tu puerta de regreso a la conciencia despierta.

Ahora, habiendo entrado en este mundo elemental, vibra con tu voz física cada nombre de poder tres veces, recordando que estas palabras resuenan en todos los niveles astrales también. Con el Vayu Tattwa, vibra Shaddai El Chai, Rafael y Chassan tres veces cada uno en orden (nuevamente, verifica las pronunciaciones en la figura 2.1). Luego, intenta ver tu nuevo entorno. Con el Vayu Tattwa, varias imágenes que tienen que ver con el elemento mágico del aire te darán la bienvenida. Si sientes que otro ser está cerca de ti, no tengas miedo. Simplemente haz vibrar el nombre del dios del Tattwa, en este caso Shaddai El Chai, y solo podrá acercarse a ti si es una entidad beneficiosa. A menudo puede aparecer un guía elemental. Si haces vibrar el nombre del dios apropiado y conversa contigo, puedes confiar en que te llevará a un recorrido muy interesante por su reino elemental.

Si no aparece ninguna guía, simplemente mira el reino y trata de contemplar los ricos símbolos visuales que tienes ante ti. Trata de escuchar también los sonidos o voces de la región. No deambules sin una guía, ya que estas regiones no siempre siguen leyes lógicas y físicas. Podrías terminar desorientado si intentas explorar una región como está por tu cuenta y podrías salir de ella sintiéndote mareado. Cuando sientas que ya has visto suficiente, intenta salir de la región por la puerta de Tattwa por la que entraste. No solo abras los ojos, ya que esto también puede hacer que te sientas mareado y no del todo "consciente". Debes tratar de establecer la separación entre el mundo físico y el invisible saliendo de este último de la forma en que entraste.

Te recomiendo que realices este ejercicio solo una vez a la semana y que visites diferentes reinos cada semana. Las energías elementales que trabajan en los Tattwas son muy fuertes, y no quieres arriesgarte a perder el equilibrio de los elementos en tu cuerpo. Por ejemplo, demasiado Fuego podría aumentar tu temperamento y demasiada Tierra podría hacerte sentir extremadamente perezoso. Prueba un nuevo elemento cada semana, manteniendo cuentas precisas de cada visita en tu diario. Te resultará fascinante notar las diferencias entre tus visitas a cada reino después de cinco semanas.

Como mencioné anteriormente, puedes seguir practicando este último ejercicio incluso mientras pasas a los otros ejercicios de este libro. Sin embargo, te

recomiendo que domines el primer ejercicio de este conjunto, el que combina tus dos sentidos astrales, antes de pasar al conjunto cuatro.



CONJUNTO DE EJERCICIOS CUATRO

La técnica que trataremos en este conjunto es una de las más famosas del mundo ocultista. La contemplación de cristales o scrying, ha sido utilizado por magos y profetas durante miles de años para hacer predicciones y comunicarse con los espíritus. La razón por la que las bolas de cristal y los espejos mágicos le permiten a uno realizar estas tareas mágicas es simple: abren puertas al plano astral.

Al practicar la videncia, tu vista astral y tu oído se sintonizan con las vibraciones de ese plano y te permiten percibir lo que está ocurriendo allí. Cuando se utiliza la adivinación para determinar qué sucederá en el futuro o cuál es la respuesta a una determinada pregunta, el vidente a menudo ve imágenes simbólicas que responden a su pregunta o escenas de incidentes reales que han ocurrido u ocurrirán. Esto se debe a que al hacer este tipo de trabajo, nosotros también, como los espíritus astrales de los que hablé en el Capítulo 1, accedemos al Akasha, donde está disponible toda la información en el universo. Este es uno de los usos beneficiosos del scrying.

Scrying también puede enseñarte, sin que te des cuenta, cómo usar tus sentidos astrales con los ojos abiertos. Esta es una habilidad importante que debe desarrollarse antes de intentar la evocación al plano físico. Se tratará más adelante, ya que el éxito en scrying es un requisito previo para una visualización efectiva con los ojos abiertos.

Para comenzar la práctica del scrying, primero obtén algo con lo que practicar la cristalomancia. Una bola de cristal transparente, sin imperfecciones o áreas nubladas, de aproximadamente cuatro pulgadas de diámetro funcionará bien. Este cristal se puede colocar más adelante (ver Capítulo 4) de una manera que lo haga útil para realizar evocaciones al plano astral. Asegúrate de que esté purificado antes de usarlo (nuevamente, consulta el Capítulo 4). Por ahora, una bola de cristal se puede usar simplemente poniéndola en un soporte de cristal negro (disponible donde se venden los cristales) y apoyándola sobre una mesa cubierta con un paño negro.

Otra herramienta de scrying que puedes usar (la que recomiendo) es el espejo mágico. Prefiero trabajar con espejos mágicos por un par de razones. En primer lugar, son menos costosos de hacer que comprar un cristal (un cristal transparente de cuatro pulgadas puede costar de \$80 a \$100, mientras que un espejo mágico cuesta alrededor de \$10 a \$15), y, en segundo lugar, puedes hacer un espejo mágico tan grande o pequeño como quieras. Para simplificar las cosas, la construcción de todas las herramientas mágicas, incluidos los espejos mágicos, se explica en el Capítulo 4. Si eliges trabajar con un espejo mágico, recurre a esa sección para construir uno.

Ya dije cómo colocar una bola de cristal para scrying. Sin embargo, si estás usando un espejo mágico, simplemente puedes apoyarlo contra algo en una mesa, usar un soporte de exhibición de platos o hacer un soporte simple como el que se

explica en el Capítulo 4 (las instrucciones están luego de las instrucciones para hacer el espejo en sí). Asegúrate de que el lado pintado del espejo esté de espaldas a ti y que estés mirando por el lado del vidrio.

Al sentarte a practicar cristalomancia, debes usar los siguientes tipos de iluminación, dependiendo del instrumento elegido. Para una bola de cristal, bastará una vela o una lámpara de aceite. Solo asegúrate de que la fuente de luz esté detrás de ti y que ninguno de los reflejos se refleje en el cristal. Usa solo suficiente luz para que el cristal sea visible. Cuando trabajes con un espejo mágico, puedes usar dos velas, una a la izquierda y otra a la derecha. Debido a que un espejo es plano, no reflejará la luz de las velas siempre que las separes lo suficiente. Una vez logrado esto, el espejo se verá como si estuviera casi brillando. Una vez más, asegúrate de que no haya reflejos ni luces visibles en ninguno de los instrumentos. Es una buena idea limpiar el área de objetos que puedan reflejarse en tu cristal o espejo.

Después de los preparativos anteriores, ya estás listo para ver el cristal. Siéntate en tu silla en el horario normal, y ten frente a ti una mesa de altura cómoda con tu instrumento en ella. Realiza tus técnicas de relajación y abre los ojos. Mira el cristal o el espejo como lo hiciste con los Tattwas. Nuevamente, no mires fijamente el instrumento con fuerza, solo míralo de manera relajada durante unos diez minutos. La primera vez que intentes hacerlo, es probable que no veas nada. No dejes que esto te desanime. Muy pocas personas son capaces de lograr una visión durante su primer intento. Sin embargo, practicar todos los días garantiza resultados en el plazo de una semana. Está bien practicar un poco más cada día, pero no recomiendo extender tus sesiones a una hora.

El éxito temprano en scrying generalmente toma la siguiente forma. La superficie de tu instrumento se verá como si se estuviera nublando, seguida de la aparición de pequeños puntos de luz. La sorpresa de esta ocurrencia podría asustarte la primera vez y podrías perder la visión. No te preocupes si esto sucede, solo intentalo de nuevo. Si no pierdes la visión, las nubes pueden aclararse y las luces pueden convertirse en imágenes. Deja que estas imágenes vengan a ti, no imagines su apariencia. Pueden venir como símbolos que tienes que interpretar, o como secuencias animadas que puedes o no reconocer. ¡Registra todas estas visiones en tu diario mágico! Podrían resultar importantes.

Después de un tiempo de practicar scrying, podrás hacer preguntas y obtener respuestas en una de las formas anteriores. Esto mejorará enormemente tus sentidos astrales. Por ahora, sigue practicando scrying todos los días, y tu trabajo con los Tattwas una vez a la semana. Cuando puedas ver claramente las escenas en tu espejo de cristal o mágico, estarás listo para la siguiente serie de ejercicios.



CONJUNTO DE EJERCICIOS CINCO

Si has trabajado las técnicas anteriores hasta ahora, ya has hecho cambios mágicos significativos dentro de ti. Este conjunto de ejercicios está diseñado para prepararte

completamente para el trabajo mágico en este libro. El primer ejercicio de este conjunto trata sobre el uso con los ojos abiertos de los sentidos astrales. Dado que los rituales del Capítulo 3 en realidad ayudan a desarrollar esta habilidad, te recomiendo que comiences a realizarlos a diario, junto con los ejercicios de este conjunto. Solo debes usar el segundo ejercicio en este conjunto, que enseña la técnica del viaje astral, junto con los rituales en el Capítulo 3.

Una vez que adquieras la capacidad de usar tus sentidos astrales hasta cierto punto con los ojos abiertos, puedes avanzar a través del libro y realizar con éxito evocaciones al plano astral. La evocación al plano físico, sin embargo, requiere sentidos astrales extremadamente bien desarrollados y la capacidad de viajar a otras esferas de la existencia. Por lo tanto, incluso después de realizar con éxito tu primera evocación astral, sigue practicando las siguientes técnicas para desarrollar las habilidades necesarias para evocar al plano físico. Este debe seguir siendo tu objetivo, ya que ciertos resultados mágicos solo pueden lograrse a través de evocaciones al plano físico.

Para usar tus sentidos astrales con los ojos abiertos, lo mejor es trabajar primero en una habitación completamente oscura. Siéntate en tu silla, realiza tus técnicas de relajación y abre los ojos. Trata de permanecer relajado y simplemente mira a la oscuridad ante ti. Imagina que la oscuridad ante ti es como un fluido negro y que se está moviendo hacia adentro en forma de espiral. Intenta ver este vórtice formándose ante ti. Una vez más, el movimiento debe ser fácil de visualizar. Si detectas algún color, intenta distinguirlo; pero si solo ves movimiento oscuro, también está bien.

Después de un minuto de ver este vórtice, imagina que se está haciendo más grande y que se está moviendo tan vigorosamente que puedes escuchar como el líquido oscuro se mueve. Deja que cualquier sonido que sientas represente este movimiento. Considero que el sonido me recuerda a un océano rugiente. Dedica los próximos minutos a mirar y escuchar.

Después de sentir la presencia de este vórtice de la manera anterior, imagina que tiene un centro que se está volviendo gradualmente más claro que la oscuridad circundante. Si te concentras en esto, encontrarás que se está abriendo lentamente. Mira fijamente a este punto focal imaginario y, en pocos minutos, si has realizado lo anterior correctamente, serás recibido por visiones, casi como si estuvieras hurgando. Una vez que logras estas visiones, puedes cambiarlas para que se adapten a tu voluntad. Esto es diferente a scrying en el sentido de que puedes forzar visiones específicas para que vengan a ti. Pueden aparecer algunas escenas de clarividencia, y también puedes vislumbrar entidades en el plano astral que tienen la curiosidad suficiente sobre lo que estás haciendo para estar en tu área inmediata. Simplemente ignóralos y concéntrate en tu nueva visión.

En este estado de inducción de la visión, podrás practicar la formación de imágenes con los ojos abiertos. Además de verlas, deberías poder distinguir

cualquier ruido asociada con ellas. Si te pareció útil el ejercicio del reloj de pie, es posible que deseas probar este mismo procedimiento con los ojos abiertos.

Cuando seas capaz de ver y escuchar claramente objetos de tu propia creación con los ojos abiertos, habrás recorrido un largo camino en tu desarrollo y el resto del proceso de entrenamiento te resultará fácil.

Se debe intentar la siguiente práctica de viaje astral después de cada sesión del ejercicio anterior. Como mencioné anteriormente, dominar con éxito el viaje astral es absolutamente necesario si quieres practicar evocaciones al plano físico. Habiendo dominado todas las técnicas hasta ahora, estás listo para las evocaciones astrales. Sugiero, después de leer todo el libro, que comiences a practicarlos mientras trabajas en la siguiente técnica. Es mucho más fácil evocar al plano físico si ya has tenido éxito haciéndolo al astral. Hablaremos de por qué esto es así más adelante.

Antes de intentar viajar astralmente, lee el Capítulo 3 y al menos familiarízate con el Ritual de Destierro Menor del Pentagrama. A partir de este momento de tu entrenamiento, este ritual debe realizarse inmediatamente después de tus ejercicios de relajación al comienzo de cada sesión y antes de intentar cualquier otra técnica o ejercicio.

Para viajar astralmente, realiza tus relajaciones y luego haz el Ritual de Destierro Menor del Pentagrama. Siéntate de nuevo y practica el primer ejercicio de esta serie. Cuando hayas terminado, cierra los ojos e imagina que eres claro como el cristal una vez más, al igual que en tu ejercicio de relajación.

Comienza a hacer tu respiración rítmica de nuevo, solo que esta vez, en lugar de tomar conciencia de una bola dorada flotando en el aire frente a ti, toma conciencia de una fuente de luz blanca Divina directamente sobre tu cabeza. Con cada inhalación, baja un poco de esta luz blanca hacia tu cabeza, manténla allí mientras contienes la respiración y, finalmente, imagina que se vuelve más brillante al exhalar. Sigue tirando de más luz hacia abajo de esta manera hasta que te llenes de su resplandor brillante. Cuando logras esto, has formado un cuerpo de luz con el que puedes viajar astralmente.

El siguiente paso es sentir que este cuerpo astral de luz se expande con cada inhalación y se contrae con cada exhalación. Esta sensación, una vez lograda, te ayudará a tomar conciencia de tu cuerpo de luz de una manera nueva. Comenzará a tomar una existencia física, fluida. A estas alturas deberías comenzar a ver la efectividad de mantener las construcciones mentales en movimiento. Al realizar esta parte del ejercicio, tu cuerpo de luz aparentemente se solidificará. Cuando realmente te sientas como si estuvieras rodeado por una segunda piel, puedes dejar de contraer y expandir tu cuerpo astral de luz y proceder al siguiente paso.

Manteniendo los ojos cerrados, trata de dejar que tu cuerpo permanezca rígido por sí solo. Tienes que imaginar con éxito que tu conciencia ya no controla tu

cuerpo físico. En cambio, cualquier intento de movimiento dará como resultado que tu cuerpo astral de luz se mueva. Mira astralmente tu cuerpo de luz e intenta mover uno de las armas libres de su contraparte física. Cuando veas que esto sucede, muévelo hacia arriba frente a tu cara e intenta mover los dedos de tu mano blanca y brillante. Si puedes moverlos y realmente sentir el movimiento, entonces tu transferencia de conciencia está completa.

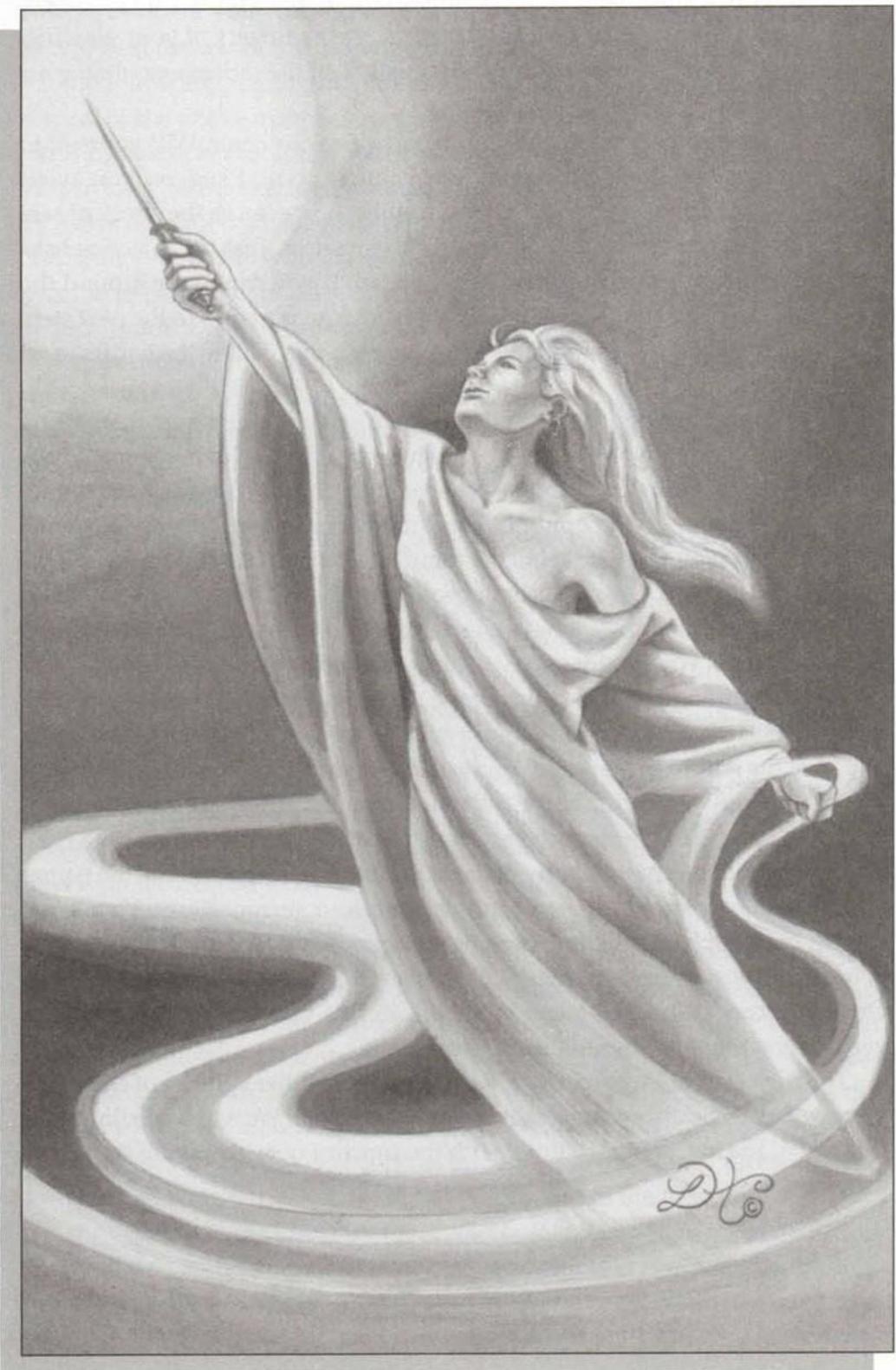
Intenta levantarte, en tu cuerpo astral de luz, de tu silla. Disponte a “ver” tu entorno desde tu nuevo punto de vista. Sin embargo, te sugiero que evites mirar hacia abajo de tu cuerpo físico por un tiempo, ya que el shock de verlo puede obligarte a volver a la conciencia. Solo trata de notar cómo se ve tu entorno en tu visión puramente astral. Si puedes moverte por la habitación y verla desde diferentes puntos, entonces puedes pasar al siguiente paso. No te preocupes si se necesitan algunas sesiones para lograr esto. Esta es la parte más difícil del proceso.

Intenta elevarte por el techo de tu habitación y salir al aire. Sigue subiendo tan alto como puedas. Si comienzas a sentir fatiga, simplemente baja de nuevo a tu cuerpo físico. Una vez que hayas logrado este tipo de éxito en la travesía astral, no debes tener ninguna duda en tu mente acerca de poder hacerlo de nuevo al día siguiente. Si lo deseas, viaja a la contraparte astral de alguna ubicación física que te gustaría visitar. Observa lo que está ocurriendo allí. O tal vez te gustaría visitar a un amigo y ver si él o ella detecta tu presencia. Hay numerosos experimentos que puedes probar una vez que aprendas a viajar de esta manera.

Después de obtener el éxito en los pasos anteriores, pasa unas semanas viajando alrededor de la contraparte astral del plano físico (ver el Capítulo 6 para una explicación de la naturaleza de los planos). Cuando te sientas cómodo en tu forma astral, puedes probar el scrying de Tattwa de la siguiente manera: Después de dejar tu cuerpo físico, una vez más imagina la imagen inversa de tu Tattwa elegido frente a ti. Vuela con tu cuerpo astral de luz a través de la imagen, vibra los nombres del poder usando tu voz astral y observa tu entorno. Tus experiencias en esta esfera ahora se volverán mucho más vívidas de lo que eran antes, y tu entorno aparecerá completamente tridimensional. Una vez que puedas visitar una esfera elemental de esta manera, estás listo para evocar entidades elementales al plano físico.

El siguiente paso de este proceso será viajar a otras esferas de la existencia, para que también puedas evocar físicamente seres de ellas. Trataremos esta técnica en el Capítulo 8, junto con la práctica de la evocación al plano físico.





Alcanza con tu mano derecha (o daga) y tira de esta luz blanca hacia tu frente.

CAPÍTULO TRES

RITUALES DE APERTURA

Todas las obras mágicas, incluidas las evocaciones, deben realizarse en un círculo consagrado, libre de cualquier influencia que no esté de acuerdo con la ceremonia en sí. Para lograr esto, un mago debe ser capaz de realizar rituales de destierro que purifiquen el área a utilizar. En este capítulo, trataremos algunos de los rituales de destierro más poderosos jamás creados: los utilizados por la Orden Hermética de la Aurora Dorada. Además de preparar un área para la magia, estos rituales tienen otra función importante. Al practicarlos, puedes aprender a elevar y trabajar con energía mágica, que es una habilidad necesaria que todos los magos deberían poseer.

Los primeros tres rituales de este capítulo deben realizarse diariamente por varias razones. Los rituales de destierro deben memorizarse para que puedan realizarse antes de cada trabajo mágico sin el inconveniente de mirar las notas. Practicar estos rituales a diario hace que sea más fácil memorizarlos. El uso diario de estos ritos también puede ayudar a un mago en el desarrollo de los sentidos astrales avanzados y la capacidad de trabajar con energía mágica. Finalmente, las fuerzas invocadas presentes en todos los rituales de la Orden Hermética de la Aurora Dorada actuar como catalizadores para el desarrollo y, por

esa razón se producirán varios cambios beneficiosos en el aura de uno si entra en contacto repetido con esta corriente Divina.

Ahora, antes de llegar a los rituales, se deben decir algunas palabras sobre su realización. Algunas de las palabras y nombres de poder indicados en los rituales de seguimiento tienen que vibrar (ver Capítulo 2). La ortografía real de estas palabras vibradas se dará en letras mayúsculas en negrita, mientras que la pronunciación de cada una seguirá entre paréntesis. Si has estado practicando nombres vibrantes, no deberías tener problemas para usarlos aquí. Solo asegúrate de recordar que estos son nombres sagrados y que su vibración correcta es crucial para el éxito del ritual.

Al realizar los rituales, tendrás que trazar varios símbolos en el aire y visualizarlos flotando ante ti en sus colores dados. Por ahora, estos símbolos se pueden rastrear con el dedo puntero. Sin embargo, he indicado en los siguientes rituales donde podrías usar una herramienta mágica en su lugar, si lo prefieres. Por ejemplo, puedes usar una daga para realizar el Ritual de Destierro Menor del Pentagrama.

Nota: No confundas la daga y la varita en los rituales de destierro con la daga de aire y la varita de fuego en el Capítulo 4. Estas dos últimas herramientas son armas mágicas elementales, mientras que las dos primeras son simplemente extensiones de la voluntad del mago.

Cualquier daga de doble filo o varilla de madera se puede utilizar para este propósito hasta que hagas tus implementos ceremoniales. Sigue siendo una buena idea, sin embargo, dedicarlos al menos al servicio de la Luz diciendo algunas palabras improvisadas sobre ellos, como:

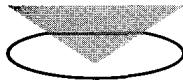
Te consagro y purifico, criatura de acero (o madera), por autoridad divina, para que puedas ser una herramienta en mi práctica del arte mágico y una extensión de mi voluntad, así sea.

También es una buena idea pasar las herramientas a través del agua corriente y el humo del incienso, visualizando que cualquier impureza que salga de ellas.

En el Capítulo 2, te recomendé que comenzaras un diario mágico para registrar los resultados de tus ejercicios de entrenamiento. Lo mismo aplica para los siguientes rituales. Registra cualquier impresión o sentimiento que tengas después de cada sesión. Encontrarás que en algunos días los rituales se "sentirán" mucho más potentes o exitosos que otros días. Trata de buscar patrones que expliquen cuándo los rituales funcionan bien para ti y cuándo no. El clima, las fases de la luna y las influencias planetarias en ciertas horas pueden influir en el éxito de un ritual. Además, trata de no comer durante un par de horas antes de un ritual, ya que el proceso de digestión interfiere con las facultades mágicas.

Finalmente, aquí está lo más importante que debes recordar antes de intentar cualquiera de estos rituales. Cuando te paras en el centro de un círculo mágico,

actúas con la autoridad de lo Divino, y estás en la presencia de Dios. Asegúrate de actuar en consecuencia. El respeto por la Energía Divina detrás de estos rituales casi siempre asegura el éxito, mientras que el desprecio de su poder garantiza el fracaso.



EL RITUAL DE DESTIERRO MENOR DEL PENTAGRAMA (LBRP por sus siglas en inglés)

1. Párate en el centro de tu habitación, mirando hacia el este. Imagina que eres una figura alta y que la Tierra es una pequeña esfera debajo de ti. Siéntete el centro del universo. Luego mira hacia el espacio e imagina una esfera de brillo blanco. Mira cómo esta luz desciende hasta la parte superior de tu cabeza.
2. Alcanza con tu mano derecha (o daga) y tira de esta luz blanca hacia tu frente. Cuando hagas esto, haz vibrar la palabra **ATAH** (Ah-táh).
3. Mueve tu mano hacia abajo por tu cuerpo, sintiendo la luz siendo atraída hacia abajo a través de ti en un haz. Toca tu pecho y mueve tu mano sobre el área de la ingle, apuntando hacia abajo. Vibra **MALKUTH** (Mal-kút) e imagina que ahora hay un rayo de luz corriendo a través de ti, conectando la fuente de luz por encima de tu frente a la Tierra.
4. Toca tu hombro derecho e imagina que un rayo del haz de luz en el centro de tu cuerpo se encuentra con la punta de tu dedo (o daga) y se mueve desde tu lado derecho hacia el espacio. Vibra **VE-GEBURAH** (Ve-Ge-bú-rah).
5. Toca tu hombro izquierdo e imagina que este haz de luz horizontal se extiende hacia la izquierda y pasa a través de tu hombro izquierdo hacia el espacio. Vibra **VE-GEDULAH** (Ve-Ge-du-láh).
6. Lleva ambas manos al pecho y ciérralas juntas, como si estuvieras orando. Vibra **LE-OLAHM, AMÉN** (Leh-O-lám, Ah-mén). Ahora estás de pie en el centro de una cruz de luz que llega hasta los confines del universo. (Las palabras hebreas de poder en esta parte del ritual, conocida como la Cruz Cabalística, se traducen como: "Porque tuyo es el reino, el poder y la gloria por los siglos").
7. Muévete hacia el este de tu área y traza un gran pentagrama de destierro en el aire ante ti (consulta la figura 3.1). Visualízalo brillando en una luz azul llameante. Lleva las manos a los lados de la cabeza y señala con ambos dedos indicadores hacia adelante (si usas una daga, asegúrate de que apunte en la misma dirección que los dedos indicadores). Respira profundamente, y empuja

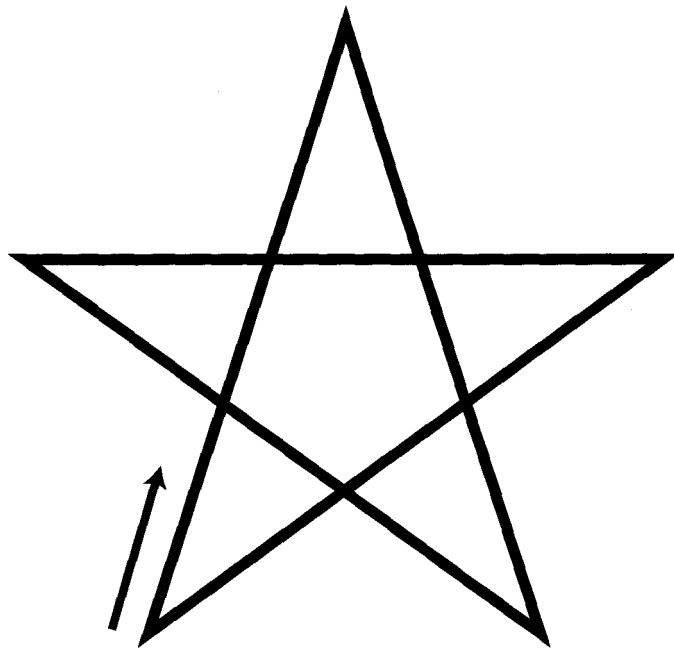


Figura 3.1

לִנְרִי

Yod Nun Resh Yod

Figura 3.2

ambos brazos hacia adelante a medida que avanzas con el pie izquierdo (conocido como el Signo del Entrante). Al mismo tiempo, exhala para vibrar YOD HEH VAV HEH (Yod – Je – Vav – Je). Siente la energía de este nombre divino correr a través de tus dedos y hacia el pentagrama. Cuando hayas terminado, mueve el pie izquierdo hacia atrás para volver a pararte derecho y coloca el dedo índice izquierdo en los labios, como si le estuvieras diciendo a alguien que guarde silencio (conocido como el Signo de Silencio), mientras mantienes el brazo derecho extendido.

8. Aún tocando el centro de tu pentagrama con el dedo o la daga y manteniendo el brazo extendido, muévete hacia el sur de tu círculo. Imagina que la punta de tu dedo o daga está creando una línea blanca en el aire. Cuando llegues al sur, habrás creado 90 grados de un círculo de luz blanca, que conectará el pentagrama en el este con el que estás a punto de dibujar aquí. Traza el pentagrama como antes y una vez más empújalo hacia adelante con el Signo del Entrante, esta vez vibrando ADONAI (Ah-do-nái). Cuando hayas terminado, realiza el Signo de Silencio, recordando mantener el brazo derecho extendido ante ti.
9. Lleva la línea de luz blanca hacia el oeste y repite los pasos de trazar y cargar un pentagrama allí. Esta vez, vibra EHEIEH (eh-he-ieh).
10. Lleva la línea de luz blanca hacia el norte, traza y carga un pentagrama allí. Esta vez, vibra AGLA (ah-glá).
11. Lleva la línea blanca hacia el este, completando tu círculo. Ahora debería haber cuatro pentagramas azules llameantes ardiendo en los cuatro puntos cardinales de tu círculo blanco. Vuelve al centro de tu círculo y gira en el sentido de las agujas del reloj para mirar hacia el este.
12. Una vez más visualiza la gigantesca Cruz Cabalística dentro de ti. Extiende los brazos, formando esta cruz con tu cuerpo. Mira hacia el este y di: *Ante mí, RAFAEL* (Ra-fa-él). Recuerda vibrar el nombre de este ángel. Ahora visualiza, con los ojos abiertos, que este arcángel del Aire está de pie ante ti. Míralo como una figura imponente vestida con túnicas amarillas y violetas (los colores del Aire). Intenta sentir la brisa del aire elemental en tu rostro.
13. Imagina otra presencia detrás de ti y di: *Detrás de mí, GABRIEL* (Ga-bri-él). De nuevo, recuerda hacer vibrar el nombre de este ángel. Ahora visualiza, con los ojos cerrados, que este arcángel del Agua está de pie detrás de ti. Míralo como una figura imponente vestida con túnicas azules y naranjas (los colores del agua). Intenta sentir la humedad del agua elemental en tu espalda.
14. Abre los ojos y mira por encima del hombro derecho mientras dices: *A mi derecha, MIGUEL* (Mi-guél). Después de hacer vibrar el nombre, visualiza el

arcángel de Fuego con túnicas de rojo y verde (los colores del Fuego). Intenta sentir el calor del Fuego elemental.

15. Mira por encima del hombro izquierdo y di: *A mi izquierda, ADRIEL (Ad-ri-él).* Despues de hacer vibrar el nombre, visualiza a este arcángel de la Tierra con túnicas de cítara, olivo, rojizo y negro (los colores de la Tierra). Intenta sentir la sensación de solidez que se desprende de este punto cardinal.
16. Mira de nuevo hacia el este, y contempla los pentagramas a tu alrededor, diciendo: *A mi alrededor brilla el pentagrama...* Luego visualiza un hexagrama brillante dentro de tu pecho, y di, *Y dentro de mí brilla la estrella de seis rayos.*
17. Para terminar este rito, repite la cruz cabalística en los pasos 1-6.

Este ritual debe memorizarse lo antes posible y debe practicarse todos los días.

Dado que los Nombres Divinos de Dios, que corresponden a cada cuarto mental, se utilizan para cargar los pentagramas y los arcángeles de cada cuarto están llamados a vigilar tu área, el círculo creado en este ritual forma una barrera impenetrable para las fuerzas mágicas no deseadas. Si este ritual se realiza correctamente, puedes continuar con tu trabajo mágico de manera segura. Sin embargo, existe otro ritual que debe realizarse junto con el Ritual de Destierro Menor del Pentagrama (LBRP) para garantizar un destierro completo de las influencias no deseadas. Cuando te sientas cómodo haciendo el LBRP, puedes comenzar a realizar el siguiente ritual inmediatamente después de cada día.



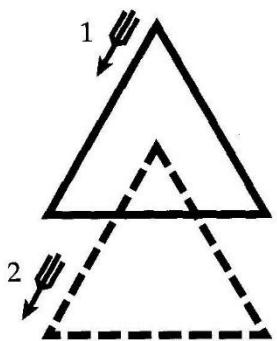
EL RITUAL DE DESTIERRO MENOR DEL HEXAGRAMA (BRH por sus siglas en inglés)

El Ritual de Destierro Menor del Hexagrama se puede realizar con el dedo índice o con una varita.

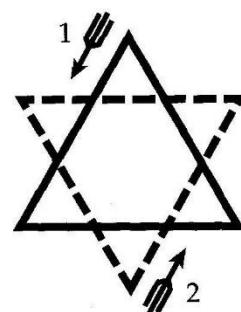
1. Realiza el LBRP, asegurándote de terminar el ritual con la Cruz Cabalística.
2. Extiende los brazos para formar una cruz y di: *I N R I.* Luego di, *Yod Nun Resh Yod* (Yod Nun Résh Yod). Traza cada una de estas letras hebreas en el aire, de derecha a izquierda, a medida que se pronuncian (ver figura 3.2). Visualízalos brillando con la misma luz azul que los pentagramas en el LBRP.
3. Extiende tus brazos en una cruz una vez más y di, *El Signo de Osiris Muerto.*
4. Mantén el brazo izquierdo extendido y levanta el brazo derecho hacia arriba para apuntar al techo. Los dedos deben estar juntos y extendidos y tus palmas

deben mirar hacia adelante. Debe parecer como si tus brazos estuvieran formando la letra "L". Mira por encima del hombro izquierdo y di: L, *el signo del duelo de Isis*.

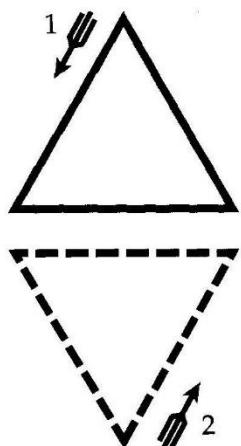
5. Levanta los dos brazos, con las palmas hacia adelante, para formar la letra "v". El ángulo entre ellos debe ser de unos 60 grados. Inclina la cabeza hacia atrás y di: V; *el signo de Tifón y Apofis*.
6. Cruza los brazos sobre el pecho para formar la letra "X", con las palmas hacia ti. Inclina la cabeza y di, X, *el Signo de Osiris Resucitado*.
7. Ahora forma cada letra con los brazos mientras se pronuncia, 1. V X. Luego extiende los brazos para formar la posición de Osiris muerto (cruz) y di, LVX (lukes).
8. Mantén los brazos extendidos y di: *La Luz...* Despues de un momento, dobla los brazos sobre el pecho (vuelve a formar una "X") y continúa, ..*de la Cruz*.
9. Ahora extiende los brazos para formar una cruz nuevamente y, como dice la siguiente oración, comienza lentamente a levantarlos hasta la posición "V", mientras inclinas gradualmente la cabeza hacia atrás: *Virgo, Isis, Madre poderosa, Escorpio, Apofis, Destructor, Sol, Osiris, Muerto y Resucitado, Isis, Apofis, Osiris*. Luego vibra fuertemente **IAO** (I-ah-ó). Tu cabeza ya debería estar completamente inclinada hacia atrás y tus brazos deberían tener la forma de una "v". Toma conciencia de un resplandor blanco brillante sobre ti y di: *Deja que la Luz Divina descienda*.
10. Baja lentamente los brazos para formar una "X" en el pecho de nuevo y, al hacerlo, siente la Luz Divina descender a través de tu cuerpo. Deja que te llene de energía por unos momentos.
11. Camina hacia el este de tu círculo y traza el hexagrama desterrador de Fuego en una luz dorada llameante con el dedo o la varita, sobre tu pentagrama azul aún brillante (la figura 3.3 ilustra los cuatro hexagramas en este ritual). (Nota: Los hexagramas no se atribuyen a la colocación de los elementos en los cuatro cuartos, sino a la colocación zodiacal de cada elemento. Por lo tanto, para este ritual, el Fuego está en el Este, la Tierra está en el Sur, el Aire está en el Oeste y el Agua está en el Norte). Luego carga tu hexagrama de la misma manera que cargaste los pentagramas en el LBRP, esta vez vibrando **ARARITA** (Ah-ra-ríta).
12. Camina hacia el sur de tu círculo, trazando una línea blanca en el aire como en el LBRP. Traza el hexagrama desterrador de la Tierra con tu dedo o varita y carga este hexagrama, vibrando **ARARITA** (Ah-ra-rí-ta).
13. Camina hacia el oeste de tu círculo, trazando la línea blanca. Traza el hexagrama de prohibición de Aire, y cárgalo como antes, vibrando **ARARITA** (Ah-ra-rí-ta)



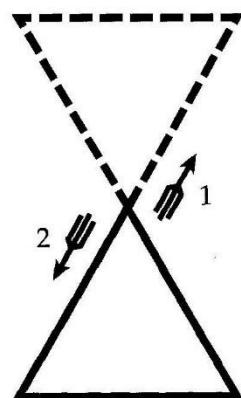
Fuego



Tierra



Aire



Agua

14. Camina hacia el norte de tu círculo, todavía trazando la línea blanca en el aire. Traza el hexagrama desterrado del Agua y cárgalo, una vez más vibrando ARARITA (Ah-ra-rí-ta).
15. Completa tu círculo llevando la luz hacia el este de nuevo. A tu alrededor deben estar tus cuatro pentagramas y cuatro hexagramas, con este último superpuesto sobre el primero, ardiendo en sus respectivos colores de azul y oro en los cuatro puntos cardinales de tu círculo. Contempla su presencia.
16. Para cerrar este rito, puedes repetir el Análisis de la Palabra Clave (pasos 1-10) o realizar la Cruz Cabalística nuevamente. Si estás a punto de realizar algún tipo de magia, te recomiendo que vuelvas a hacer el Análisis, ya que la Luz Divina puede ayudarte en tu trabajo.

En este ritual, en lugar de hacer vibrar cuatro nombres diferentes de poder para cargar los hexagramas, se usó una palabra, "Ararita". Esta es una abreviatura de la frase hebrea: "Uno es Su principio. Uno es Su individualidad. Su permutación es Uno.

No se puede enfatizar más la importancia de los dos rituales anteriores. Para practicar evocaciones, o cualquier otro tipo de magia ceremonial, tienes que entrar en contacto con energías puras y divinas. Los rituales de destierro consagran tu área de trabajo y la convierten en un lugar sagrado donde estas energías pueden descender sobre ti. Estos rituales también deben realizarse después de que se realice tu trabajo mágico, para asegurarte de que cualquier fuerza que se haya invocado o evocado sea efectivamente desterrada. También mencioné anteriormente todas las razones por las que debes practicar estos rituales diariamente.



EL RITUAL DEL PILAR MEDIO

Este ritual, aunque no es de naturaleza desterradora, también debe realizarse diariamente. El Ritual del Pilar Medio activa los centros de energía en el cuerpo humano que corresponden a Sephiroth en el Árbol de la Vida a través de la vibración de los Nombres Divinos que corresponden a cada uno. Además del Nombre Divino asociado con cada Sephirah, a algunos magos les gusta hacer vibrar los nombres de los ángeles y las órdenes angélicas de cada esfera, pero esto realmente no es necesario. Siento que hacer vibrar el Nombre Divino de Dios correcto para cada Sephirah tres o cuatro veces establece un vínculo lo suficientemente fuerte con cada centro de energía.

Por el bien de la práctica, este ritual se puede realizar justo después del LBRP y el BRH, pero cuando estás haciendo una ceremonia mágica real, el Pilar Medio

debe usarse en el punto de trabajo que necesites aumentar la energía magnética para algún propósito. Más adelante en el libro, verás los usos prácticos de este ritual para realizar evocaciones.

1. Párate mirando hacia el este y comienza a respirar rítmicamente (consulta el Capítulo 2). Una vez más, toma conciencia de una esfera brillante de luz blanca brillante sobre tu cabeza.
2. Despues de contemplar la esfera blanca sobre ti, haz vibrar **EHEIEH** (eh-he-ieh) en tu próxima exhalación y ve y siente la esfera brillando más brillante. Repite esto dos veces más o hasta que sientas que la luz blanca está brillando como un pequeño sol.
3. En tu próxima inhalación, atrae un rayo de luz hacia abajo a través de tu cabeza y hacia el centro de tu garganta. En la siguiente exhalación, imagina que hay una esfera de lavanda brillante allí. Asegúrate de seguir imaginando tu conexión con la esfera blanca de arriba. A medida que este ritual progrese, conectarás gradualmente todos los centros de tu cuerpo con este haz de luz blanco. Mantén la respiración rítmica y en la próxima exhalación, vibra **YOD HEH VAV HEH ELOHIM** (yode-heh-vahv-heh el-oh-heem). Repite esto dos o más veces, cada vez imaginando que la esfera de lavanda se vuelve más brillante. Siéntelo latir dentro de tu cuello.
4. Cuando te sientas listo, dibuja un haz de luz blanca desde esta esfera hasta tu plexo solar en tu próxima inhalación. Exhala e imagina que hay una esfera de oro resplandeciente allí. Continúa tu ritmo de respiración y, cuando estés listo, exhala y vibra **YOD HEH VAV HEH ELOAH VEDAATH** (Yod Je Vav Je Eh-lo-jím). Repite esta vibración dos o más veces y siente el calor de esta esfera dentro de ti. Asegúrate de poder visualizar todas estas esferas conectadas por el haz de luz blanco antes de continuar.
5. Cuando estés listo, dibuja un haz de luz blanca desde esta esfera hasta el centro de la ingle con tu próxima inhalación. Toma conciencia de una esfera violeta allí y haz vibrar **SHADDAI EL CHAI** (Sha-dái El Jái) en tu próxima exhalación. Repite dos o más veces y siente la presencia de esta esfera dentro de ti.
6. Cuando estés listo para continuar, dibuja un haz de luz blanca desde esta esfera hacia el área entre sus pies en tu próxima inhalación. Mantén tu patrón de respiración y toma conciencia de una esfera brillante de energía negra que está medio sumergida en el suelo. En tu próxima exhalación, vibra **ADONAI HA-ARETZ** (Ah-do-nái Ha-Árets). Repite esta vibración dos o más veces e imagina que la esfera se está volviendo más intensa. Siente la energía pulsando allí.

7. Continúa tu respiración rítmica y contempla el Pilar de pie dentro de ti. Asegúrate de poder visualizar las cinco esferas brillantes en sus respectivos colores y el haz de luz blanco que las conecta.
8. Ahora viene la parte del ritual donde puedes aprovechar la energía de estas esferas. En tu próxima inhalación, imagina que la energía de la esfera a tus pies se eleva a través de tu cuerpo hasta la esfera blanca sobre ti. Luego, en tu próxima exhalación, siente cómo esta energía explota de esta esfera blanca y cae alrededor de tu cuerpo hacia la esfera oscura de abajo. Repite siete u ocho veces. Al realizar esta parte del ritual, debes sentir una gran cantidad de energía moviéndose a través de ti. Si quisieras canalizar esta energía en algo, una herramienta mágica, por ejemplo, podrías tirar de la energía desde el centro de tus pies hasta el área de tu pecho con una inhalación y canalizarla hacia abajo a través de tus brazos y hacia el objeto con tu próxima exhalación.
9. Despues de haber movido la energía a través de ti o de haberla usado para algún propósito, continúa tu respiración rítmica e imagina que el Pillar Medio dentro de ti se está desvaneciendo a un resplandor más suave con cada exhalación. Todavía debes sentirte con energía, pero un poco más relajado a medida que dejas que el exceso de energía se disipe. Luego se completa el ritual.

Hasta ahora hemos tratado con rituales de destierro y aumento de poder interno que puedes usar para consagrar tu área mágica y energizarte. Es cierto que una vez consagrada tu área mágica, está lista para su uso ritual. Sin embargo, las fuerzas que intentas invocar para ayudar en la ceremonia no están presentes después de un ritual de destierro. Verás, los rituales de destierro simplemente despejan un área. Para realizar evocaciones, o cualquier otra magia ceremonial, hay que poder recurrir a las energías de la Divina Providencia y a los ángeles de los cuatro puntos cardinales. En pocas palabras, tienes que invocar las energías necesarias después de desterrar las no deseadas. Este es el propósito del siguiente ritual.



LA APERTURA POR LA ATALAYA

La apertura por la atalaya fue diseñada por un Iniciado de Amanecer Dorado llamado Israel Regardie como una alternativa al Ritual Supremo de Invocación del Pentagrama utilizado por la Orden. Contiene versos de varias fuentes místicas, incluidos los Oráculos de Zoroastro y las Claves Enoquianas, y es probablemente la apertura ritual más inspiradora utilizada en la era moderna.

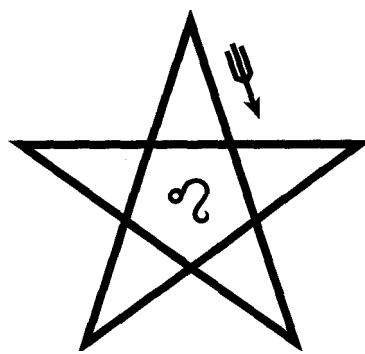
Para ser verdaderamente efectivo, este ritual debe realizarse con implementos mágicos consagrados. Esto incluye las cuatro armas y tabletas elementales, la Tableta de la Unión y la daga y la varita utilizadas en el LBRP y el BRH. El capítulo 4 contiene instrucciones para construir estas herramientas y el capítulo 5 te muestra cómo consagrárlas para su uso. Mientras tanto, debes comenzar a practicar este ritual de todos modos, utilizando representaciones mucho más simples de las herramientas. Se puede usar una pluma para el aire, una vela o fósforo para el fuego, una taza de agua para el agua y un tazón de madera con sal para la tierra. También se pueden construir tabletas elementales temporales. Una hoja amarilla de papel de construcción en el este servirá como una tableta de aire, al igual que una roja en el sur para el fuego, una azul en el oeste para el agua y una negra en el norte para la Tierra. La Tableta de la Unión (ver Capítulo 4) se puede dibujar en una hoja de papel blanca.

Este ritual está escrito como si estuvieras usando las herramientas o implementos correctos. Por ahora, siéntete libre de sustituir los implementos mencionados anteriormente. A diferencia de los rituales prohibitivos, este rito no tiene que practicarse a diario. Sin embargo, trata de familiarizarte con él, ya que lo realizarás antes de cada evocación. Te sugiero que lo escribas en fichas y las leas hasta que memorices el ritual. No te preocupes por tratar de aprender este ritual, en realidad es mucho más fácil memorizarlo de lo que parece a primera vista.

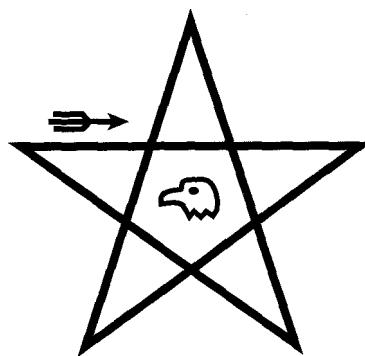
1. Prepara un altar en el centro de la sala. Coloca las herramientas mágicas en el altar para que cada una esté más cerca del cuarto elemental que representa. La Daga de Aire debe colocarse en el lado este del altar, la Varita de Fuego en el sur, la Copa de Agua en el oeste y el Pentáculo de Tierra en el norte. En el centro del altar, coloca la Tableta de la Unión. Además, asegúrate de que las tabletas elementales estén colocadas en las paredes correctas o en los soportes en los cuartos correctos. Ten tu daga para el LBRP y tu varita para el BRH en las esquinas suroeste y noroeste del altar, respectivamente. Párate detrás del altar, mirando hacia el este.
2. Recoge la daga utilizada para el LBRP con la mano derecha y golpea el altar tres veces con su mango. Luego camina hacia el noreste de tu círculo (moviéndote en el sentido de las agujas del reloj) y di en voz alta con significado, *;Hekas, Hekas Este Bebeloi* (Jékas, Jékas Éste Be-be-lói)! Esto ordena a todas las entidades no deseadas que abandonen el área porque un ritual está a punto de comenzar.
3. Moviéndote en el sentido de las agujas del reloj, regresa a tu lugar detrás del altar, mirando hacia el este. Realiza el LBRP y el BRH, asegurándote de terminar con el Análisis de la Palabra Clave.

Nota: Cuando te muevas alrededor del altar para recoger las herramientas mágicas en los siguientes pasos, o cuando gires para mirar hacia la dirección de esa herramienta, siempre muévete en el sentido de las agujas del reloj.

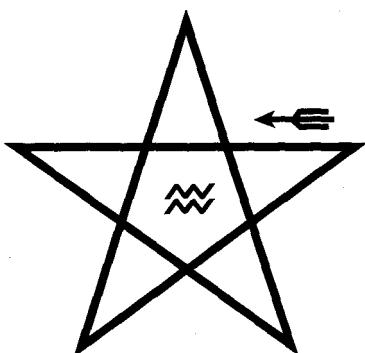
4. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el sur del altar y recoge la varita de fuego. Gira y enfrente la Tableta Elemental de Fuego en el sur. Agita la varita tres veces en el aire, frente a la tableta, y luego levántala. Camina en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la habitación, manteniendo la Varita levantada, mientras dices: *Y cuando, después de que todos los fantasmas hayan sido desterrados, veas ese Fuego Santo y Sin Forma, ese Fuego que se lanza y destella a través de las profundidades ocultas del Universo, escucha la Voz del Fuego.*
5. Cuando regreses al sur, mira hacia la tableta y agita la varita frente a ella nuevamente tres veces. Luego, usa la herramienta para trazar un gran pentagrama de fuego invocador azul en el aire antes de la tableta (consulta la figura 3.4 para los pentagramas utilizados en este ritual). Mientras lo haces, haz vibrar **OIP TEAA PEDOCE** (Oíp Te-áa Pe-dóce). Luego traza la figura de Leo en el centro de este pentagrama en rojo. Señala el centro de la misma con la Varita y haz vibrar **ELOHIM** (Eh-lo-jím). Levanta la Varita y di: *¡En los nombres y letras del Gran Cuadrángulo del Sur, los invoco, ángeles de la Atalaya del Sur!* Vuelve a poner la varita en el altar.
6. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el oeste del altar y recoge el vaso de agua. Enfréntate a la tableta elemental de agua y agita la taza tres veces antes. Levanta la Copa por encima de tu cabeza y camina en el sentido de las agujas del reloj alrededor *del círculo diciendo: Por lo tanto, primero, el sacerdote que gobierna las obras del Fuego debe rociar con el agua lustral del fuerte mar resonante.*
7. Cuando regreses al oeste, agita la Copa tres veces frente a la tableta. Traza un pentagrama de agua grande y azul invocando con la herramienta, mientras vibras, **MPH ARSEL GAIOL** (Em-pé-ach Ar-sél Gái-ol). Luego traza la cabeza de águila azul en el centro. Apunta al centro de este pentagrama con la Copa y haz vibrar **ALEPH LAMED AL** (Álef Lá-med Al). Sostén la Copa sobre tu cabeza y di: *En los nombres y letras del Gran Cuadrángulo Occidental, invoco a ustedes, ángeles de la Atalaya del Oeste.* Pon la Copa en el altar.
8. Muévete hacia el este de tu altar, recoge la daga de aire y gira para mirar hacia la tableta de aire. Agita la daga delante de ella tres veces y levántala por encima de tu cabeza. Camina en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la habitación con la Daga en el aire mientras dices: *Tal Fuego existe, extendiéndose a través de la carrera del Aire. O incluso un río sin forma, de donde viene la imagen de una voz. O incluso una luz intermitente, abundante, girando, arremolinándose, gritando en voz alta.*
9. Cuando regreses al este, agita el arma frente a la tableta tres veces más. Traza un pentagrama de agua grande y azul invocando la daga mientras vibras **ORO IBAH AOZPI** (Ó-ro Í-ba Á-oz-pi). Luego traza un signo amarillo de Acuario en el centro. Apunta al centro del pentagrama con la Daga y haz vibrar YOD HEH VAV HEH (Yod Je Vav Je).



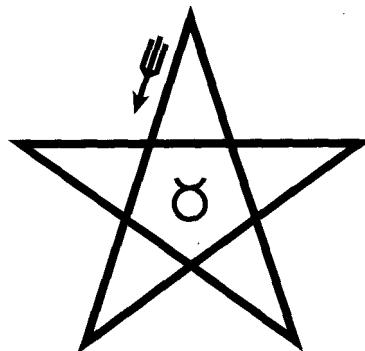
Fuego



Agua



Aire



Tierra

Figura 3.4

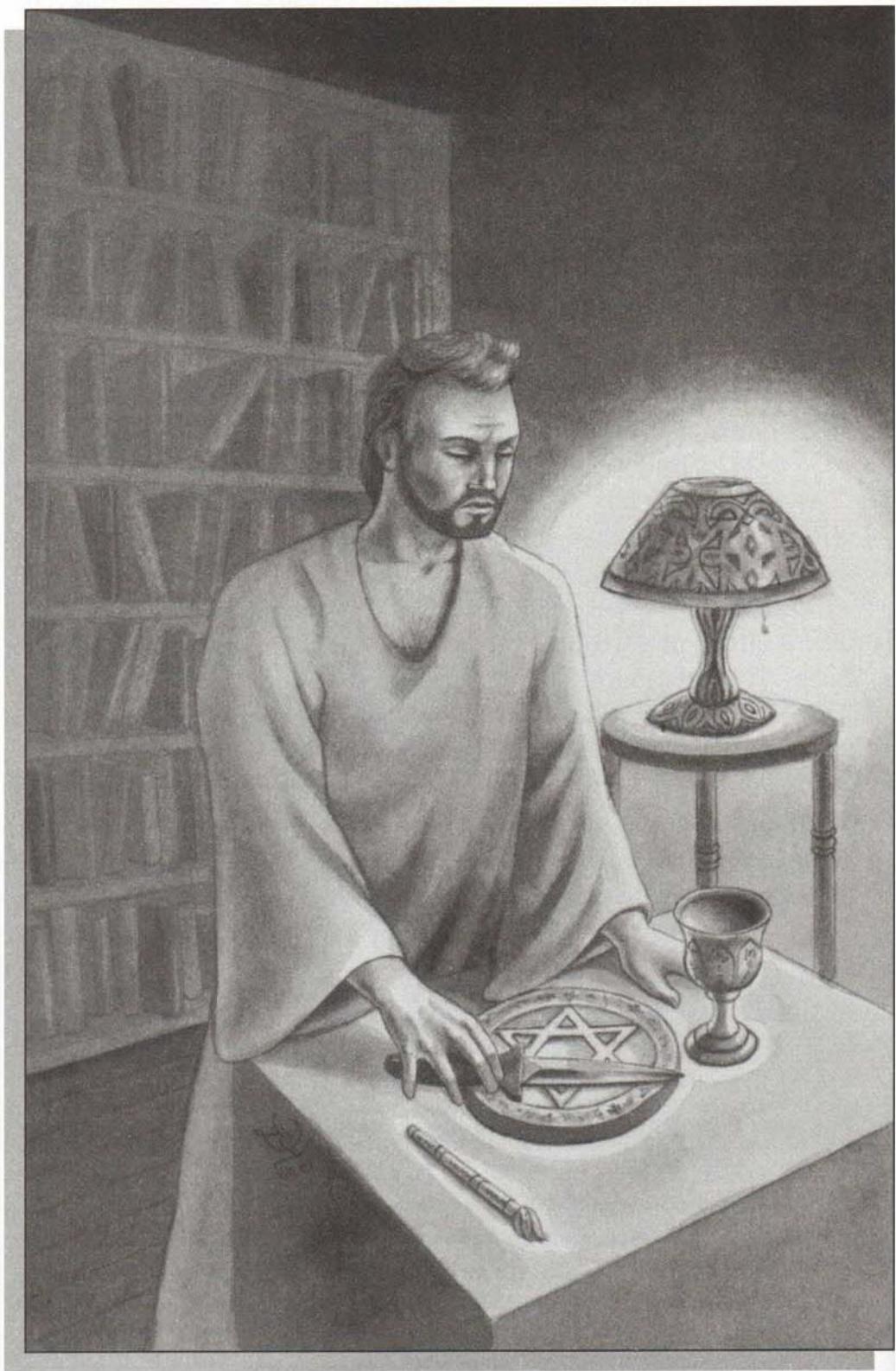
Mantén la Daga en alto y di: *En los nombres y letras del Gran Cuadrángulo Oriental, los invoco, ángeles de la Atalaya del Este.* Vuelve a colocar la daga en el altar.

10. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el norte del altar y recoge el Pentáculo de Tierra. Enfréntate a la Tableta de la Tierra y agita el Pentáculo ante ella tres veces. Luego camina en el sentido de las agujas del reloj alrededor del círculo con el Pentáculo en alto en el aire mientras dices: *No te agaches en el mundo oscuramente espléndido, en el que continuamente yace una profundidad sin fe y el Hades envuelto en tinieblas, deleitándose en imágenes ininteligibles, precipitadas, sinuosas; un negro abismo siempre rodando, siempre abrazando un cuerpo sin luz, sin forma y vacío.*
11. Cuando regreses al norte, agita el Pentáculo frente a la tableta tres veces más. Luego traza un gran pentagrama invocador azul de la Tierra usando el pentáculo, mientras vibras con el **DIAL EMOR HECTEGA** (Dí-al É-mor Jec-té-ga). En el centro, traza un signo de Tauro blanco. Apunta al centro del pentagrama con el Pentáculo y haz vibrar **ADONAI** (Ah-do-nái). Luego, sostén el Pentáculo sobre tu cabeza y di: *En los nombres y letras del Gran Cuadrángulo del Norte, los invoco, ángeles de la Atalaya del Norte.* Devuelve el Pentáculo al altar.
12. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el lado oeste de tu altar y mira hacia el este. Sobre el altar y la Tableta de la Unión, haz la siguiente Señal de la Rasgadura del Velo: Da un paso adelante con el pie izquierdo y, al mismo tiempo, empuja los brazos, las palmas juntas, hacia adelante. Luego separa los brazos como si estuvieras separando dos cortinas.
13. Di lo siguiente en enoquiano, haciendo vibrar las palabras en mayúsculas: *Ol Sonuf Vaorsagi Goho Iada Balta. ELEXARPEH COMANANU TABITOM. Zodakara Eka Zodakare ad Zodameranu. ado Kikle Qaa Piap Piameol od Vaoan.* (Ol Só-nuf Va-or-sá-gi Gó-jo Í-a-da Bál-ta. E-lex-ár-pej Co-ma-ná-nu Ta-bí-tom. Zo-da-ká-ra É-ka Zo-da-ká-re Ad Zo-da-me-rá-un. A-do Kí-kle Ká-a Pí-ap Pi-a-mó-el Od Va-ó-an) Esto se traduce en: "Yo reino sobre ti, dice el Dios de Justicia. (Tres nombres mágicos.) Muévete, por lo tanto, muévete y aparece. Abre los misterios de la creación: el equilibrio, la justicia y la verdad".
14. Di lo siguiente: *Os invoco, ángeles de las esferas celestiales, cuya morada está en lo invisible. Vosotros sois los guardianes de las puertas del universo. Sed también vosotros los guardianes de esta esfera mística. Keepfar eliminó el mal y el desequilibrio. Fortaléceme e inspírame para que pueda preservar esta morada inmaculada de los misterios de los dioses eternos. Que mi esfera sea pura y santa para que pueda entrar y participar de los secretos de la Luz Divina.*

15. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia la esquina noreste de tu círculo y mira hacia esa dirección. Di lo siguiente: *El Sol visible es el dispensador de luz a la Tierra. Permítanme, por lo tanto, formar un vórtice en esta cámara para que el Sol invisible del espíritu pueda brillar en ella desde arriba.*
16. Camina en el sentido de las agujas del reloj alrededor de tu círculo tres veces. Cada vez que pases por el este, haz el Signo del Entrante (ver LBRP, paso 7) en la dirección en la que te estás moviendo. Así es como se forma el vórtice mencionado en el último paso. Después de la tercera vez que pases por el este y hagas la Señal del Entero, regresa al oeste de tu altar y mira hacia el este. Debes sentir el vórtice de energía en tu círculo.
17. Haz la Señal del Entrante y di: *Santo eres Tú, Señor del Universo.* Vuelve a hacer la Señal del Entrante y di: *Santo eres Tú, a Quien la Naturaleza no ha formado.* Haz la Señal del Entrante una vez más y di: *Santo eres Tú, el Grande y Poderoso. Señor de la Luz y de las Tinieblas.* Ahora haz el Signo de Silencio (ver LBRP, paso 7).
18. Despues de realizar cualquier obra mágica que deseas realizar y estés listo para terminar la ceremonia, di lo siguiente: *A ti, único sabio, único eterno y único misericordioso, sea la alabanza y la gloria para siempre, quien me ha permitido a mí, que estoy humildemente ante ti, entrar hasta aquí en el santuario de los misterios. No a mí, sino a tu nombre sea la gloria. Que la influencia de Tus divinos descienda sobre mi cabeza y me enseñe el valor del autosacrificio para que no me encoja en la hora de mi prueba, sino para que así mi nombre sea escrito en lo alto y mi genio esté en presencia de los santos.*
19. Ahora camina alrededor del círculo tres veces, en sentido contrario a las agujas del reloj. Da la Señal del Entrante al pasar por el este, en la dirección en la que estás caminando. El vórtice de energía que creaste antes ahora debería comenzar a desvanecerse.
20. Realiza el LBRP y el BRH.
21. Di lo siguiente, asegurándote de hacer vibrar las palabras en mayúsculas: *Ahora libero a todos los espíritus que puedan haber sido encarcelados por esta ceremonia. Vayan en paz a sus moradas y habitáculos, y vayan con las bendiciones de YEHESUAH YEHOVASHAH* (Ye-je-shú-a Ye-jo-va-shá).
22. Golpea tres veces en el altar con el mango de la daga que usaste para realizar el LBRP y di: *ahora declaro este templo debidamente cerrado.*

Los pasos 19 a 22 de este ritual se conocen colectivamente como el Cierre por Atalaya. Debería quedar claro a estas alturas, después de leer las diversas oraciones, los tipos de vínculos que se crean con lo Divino cuando se realiza este ritual.

El capítulo 4 trata de la construcción de todos los utensilios mágicos que **necesitarás** para realizar evocaciones. El período de tiempo que pasas entrenando tus sentidos mágicos y aprendiendo los rituales en este capítulo es ideal para crear tus herramientas mágicas. De esta manera, estarás listo para realizar evocaciones tanto espirituales como físicas.



El altar representa el fundamento del Árbol de la Vida: La Sephirah Malkuth. Como tal, tiene cuatro lados para representar la unión de los cuatro elementos mágicos en el mundo físico.

CAPÍTULO CUATRO

IMPLEMENTOS MÁGICOS

En este capítulo, nos ocuparemos de la construcción de las herramientas e implementos utilizados en la evocación mágica, las más básicas de las cuales se utilizaron antes de que se escribieran los primeros grimorios. La evidencia arqueológica muestra que las espadas y varitas mágicas fueron utilizadas por el sacerdocio en la antigua Sumeria, curaban a las personas de enfermedades y realizaban otras magia a través del destierro de demonios malvados y el llamado de espíritus beneficiosos. La inspiración de los sumerios para el uso de estas armas mágicas probablemente provino de su mitología, donde los dioses y las diosas usaban las mismas herramientas para luchar contra los numerosos seres malvados en sus mitos. El uso centenario de estas herramientas en el trabajo con entidades indica cuán atemporal es la práctica de la evocación.

El primer grupo de implementos que siguen son las Armas Elementales de Orden Hermética de la Aurora Dorada utilizadas en la Apertura por la Atalaya. Decidí incluir estas herramientas específicas porque su simbolismo concuerda con la naturaleza del ritual antes mencionado. Sin embargo, los rituales de evocación que se encuentran más adelante en el libro no están particularmente orientados a la Orden Hermética de la Aurora Dorada y, por esta razón, los implementos reales utilizados durante las

evocaciones contendrán un simbolismo que no es peculiar de ninguna orden, en su lugar, sus diseños se extraen de fuentes más tradicionales, incluidos los grimorios y la mitología.

Además de describir la construcción y el uso general de los implementos en este capítulo, algunas herramientas también contienen instrucciones para las purificaciones preliminares que deben realizarse durante o antes de la construcción. Esto no debe confundirse con el proceso de carga y consagración de herramientas mágicas para su uso, que se da en el Capítulo 5. Las purificaciones preliminares dadas en este capítulo son del tipo que no se puede realizar después de la finalización de una herramienta, y estas herramientas aún tienen que cargarse y consagrarse para su uso, una vez construidas. Es útil pensar en las purificaciones como rituales de destierro que liberan a la herramienta de influencias no deseadas, y en las consagraciones como rituales de invocación que atraen influencias favorables a una herramienta.

He tratado de hacer que las instrucciones para construir estas herramientas sean lo más fáciles de seguir posible. En muchos casos, la construcción de una herramienta no requiere más que pintarla. Esto es cierto en el caso de la Daga de Aire, por ejemplo, donde solo se debe pintar el mango. Algunos de los utensilios mágicos descritos en este capítulo también se pueden comprar, listos para usar. Un ejemplo de este tipo de herramienta mágica es el incensario o quemador de incienso.

No se necesitan habilidades especiales para la construcción de las siguientes implementaciones. Sin embargo, es posible que debas usar herramientas eléctricas si ciertos objetos no se pueden encontrar en formas naturalmente correctas. Por ejemplo, es posible que no puedas encontrar un disco plano de madera para hacer un pentáculo de tierra. Si no estás familiarizado con el uso de herramientas eléctricas, pídele a un amigo experimentado que te ayude o pide una pieza de madera precortada en la forma y las dimensiones correctas en una ferretería local. Esta última opción es la que tendrás que usar al construir tu espejo mágico. No recomiendo intentar cortar tu propio disco de vidrio, a menos que, por supuesto, tengas esa habilidad.

Al pintar las Armas y Tabletas Elementales, tendrás que usar lo que se conoce como "colores intermitentes". Estos son colores complementarios que parecen "parpadear" cuando están cerca uno del otro. Por ejemplo, si pintas algo rojo y luego pintas una letra verde sobre él, el contraste de los dos colores complementarios producirá un efecto intermitente. Esta técnica no siempre funciona muy bien, porque pintar un color sobre otro generalmente hace que el segundo color parezca opaco. Se puede usar un procedimiento un poco complicado pero efectivo para evitar que esto suceda: Primero pinta tu símbolo o letra en blanco, luego pinta sobre él con tu color parpadeante. En el ejemplo anterior, pintarías tu objeto de rojo, lo dejarías secar, luego pintarías la letra elegida en blanco, la dejarías secar y finalmente pintarías sobre la letra blanca en verde. Esta técnica es complicada porque las letras y

símbolos que parpadean a menudo son pequeños, y pintar sobre ellos es difícil. Utiliza el método que mejor se adapte a tus necesidades.

Los colores básicos (rojo, verde, azul, naranja, etc.) de cualquier marca de pintura acrílica deben parpadear al contrastar con sus colores complementarios. Sin embargo, los colores con nombres distintos a los básicos (como caramelo, manzana roja o magenta) generalmente no parpadean. Antes de pintar tus herramientas, debes probar este efecto con la pintura que compres. Algunas marcas de pintura tienden a crear colores de aspecto más suave, que no parpadean tan claramente como otras marcas. Trata de obtener colores brillantes de pintura acrílica para lograr el mejor efecto. Al pintar las herramientas, recuerda usar primero una capa de blanco, para asegurarte de que tus colores resalten. Además, cubre tus herramientas terminadas con un acabado tipo laca, para asegurarte de que tu color no se destiña con el uso.



ARMAS ELEMENTALES DE LA ORDEN HERMÉTICA DE LA AURORA DORADA

Las siguientes son las cuatro Armas Elementales de la Orden Hermética de la Aurora Dorada: Varita de Fuego, Copa de Agua, Daga de Aire y Pentáculo de Tierra, dadas en orden de aparición en la Apertura de la Atalaya.

▼ VARITA DE FUEGO

Esta herramienta se utiliza para invocar el poder del Fuego en un ritual. A efectos de evocación, solo se utilizará, junto con las otras tres Armas Elementales, en el Ritual de Apertura por Atalaya. Las instrucciones de la Orden Hermética de la Aurora Dorada para la Varita de Fuego indicaban que tenía que tener una forma fálica y que debía contener un alambre magnetizado en su centro, que se extendiera desde ambos extremos o puntas de la implementación. Este último detalle haría de la Varita de Fuego el Arma Elemental más difícil de construir, si la presencia de este cable fuera realmente necesaria. Sin embargo, la única varita que debe contener un cable magnetizado es la Varita Mágica, descrita más adelante en este capítulo, porque a diferencia de la Varita de Fuego, esta varita tiene una función de canalización de energía (aun así, la presencia del cable magnético en la Varita Mágica solo se recomienda, no se requiere). Por lo tanto, la construcción de la Varita de Fuego es en realidad bastante simple.

Para hacer una varita de fuego, necesitarás un vástago de madera de aproximadamente 8" a 10" de largo, y de ~" a %" de diámetro. Para la punta de la varita, tendrás que encontrar un cono o una pieza de madera en forma de bellota (ver figura 4.1). Prueba buscarla en tu ferretería local, ya que generalmente tienen molduras decorativas para muebles con esta forma. Si no puedes encontrarla, usa un torno para hacer una o talla una aproximación con alguna madera blanda. Usa una

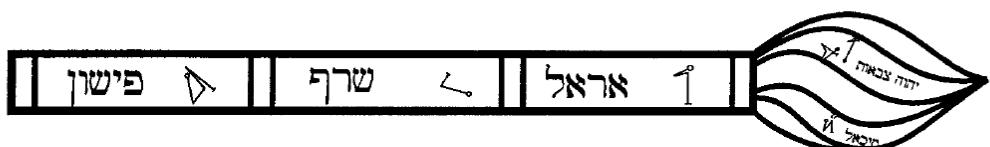


Figura 4.1

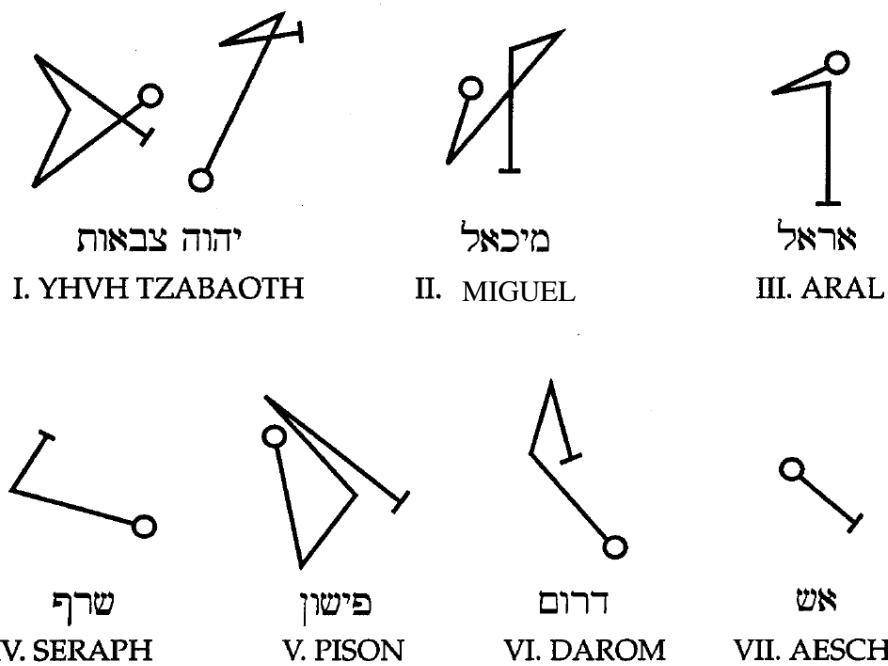


Figura 4.2

lima y papel de lija grueso para hacer que el cono sea liso si lo estás tallando tú mismo. Para conectar el cono al vástago, no utilices tornillos, grapas ni clavos. Consigue un clavillo de madera delgada y mide su diámetro. Luego, usa una broca del mismo diámetro para perforar un agujero de ~" de profundidad en el centro del extremo del vástago y un agujero de ~" de profundidad en el centro del extremo plano del cono. Corta el clavillo delgado a una longitud de 1" e insértalo en el vástago. Luego, coloca el cono en el extremo expuesto del clavillo. Si el ajuste no es preciso y hay un espacio entre las dos piezas de tu varita, intenta cortar una rebanada delgada del extremo del clavillo de conexión. Una vez que tengas un ajuste apretado, aplica pegamento para madera a las bases del vástago y el cono, así como el clavillo y vuelve a conectar el cono al vástago. Deja que el pegamento se seque.

Cuando la varita esté seca, píntala con un par de capas de imprimación blanca, dejando que cada capa se seque. Debes aplicar tantas capas como sea necesario para asegurarte de que la madera ya no absorba la pintura. Cuando tu capa final esté seca, pinta tres Yuds hebreos alargados en el cono en amarillo brillante. Además, pinta cuatro bandas amarillas de X" de ancho alrededor del eje de la varita. El primero debe pintarse donde el cono se encuentra con el eje, el último en el otro extremo del eje, y los otros dos deben estar igualmente espaciados, como si la varita estuviera seccionada en tercios (nuevamente, ver figura 4.1).

Cuando la pintura amarilla se seque, pinta el resto del eje y los tres espacios entre los Yuds amarillos, de un rojo brillante. En estas áreas rojas, puedes pintar las siete palabras y sigilos hebreos en verde brillante, utilizando uno de los métodos descritos anteriormente en este capítulo (estos símbolos aparecen en la figura 4.2). Además, también puedes añadir un lema mágico o un nombre mágico (si tienes uno) a la varita para personalizarla. Pinta esto en verde en una de las áreas rojas de la varita también.

Cuando la pintura de tu varita esté seca, cubre toda el arma con un acabado de laca transparente y déjala secar. Tu Varita de Fuego está lista para ser consagrada (ver Capítulo 5). Envuélvela en un trozo de seda que sea rojo (que simboliza el Fuego), negro (en este caso, que simboliza la absorción de energía) o blanco (que simboliza la Luz) y guárdala hasta que estés listo para consagrirla.

Los pañuelos de seda de varios colores y tamaños se pueden comprar en las tiendas de suministros de Stage Magician. La seda es un aislante mágico natural y debe envolverse alrededor de todos los artículos mágicos almacenados. En el caso de las cuatro Armas y Tabletas Elementales, debes tratar de almacenar cada una en su color elemental apropiado. Cuando usar la seda del color correcto no es posible, puedes usar negro o blanco por las razones mencionadas anteriormente.

▼ LA TAZA DE AGUA

Este implemento mágico se utiliza para invocar las fuerzas del Agua elemental. La

construcción de esta arma elemental no es más que pintar una copa ya existente con un tallo. Se supone que el diseño de la taza se asemeja la apariencia de una flor de azafrán, con la parte superior de la taza abocinada, aunque una taza con una parte superior redondeada funcionará igual de bien. Los nombres y símbolos hebreos apropiados para la Copa de Agua están dibujados en lo que parecen ser ocho hojas de azafrán. Te recomiendo que intentes encontrar una copa de madera de esta forma general en una tienda de variedades, o una usada en una venta de garaje o en una tienda de segunda mano. Las copas de metal a veces son difíciles de pintar, y las de vidrio se rompen fácilmente, por lo que la madera es realmente la mejor opción. Si obtienes una taza usada, debes pasarla bajo agua corriente y visualizar cualquier impureza en ella se esté lavando.

Si tu taza está hecha de madera, puede contener una capa de acabado transparente. Retíralo con el removedor de pintura antes de continuar. Luego, en lápiz claro traza ocho pétalos iguales alrededor de la copa, con partes superiores triangulares ligeramente redondeadas (ver figura 4.3). Dibuja las partes inferiores de estas hojas para que terminen donde termina la parte redondeada de la copa y comienza el tallo. Pinta sobre este contorno de lápiz de las hojas con imprimación blanca y déjalo secar. Luego pinta los contornos de las hojas en naranja brillante, asegurándote de formar claramente ocho hojas separadas como se muestra en la figura 4.3.

Cuando el contorno naranja se seque, pinta cuidadosamente el interior de las hojas con imprimación blanca. Cuando se seque, pinta el blanco y deja un color azul brillante. Luego, pinta uno de los siete sigilos en la figura 4.4 en la parte superior de cada hoja en naranja (nuevamente mira la Copa de Agua en la figura 4.3), dejando la octava hoja en blanco. También pinta las palabras hebreas que corresponden a cada sigilo en naranja a lo largo de cada hoja. En la octava hoja, puedes poner tu nombre o lema mágico en naranja para personalizar tu Copa de Agua. Deja el tallo de la copa y los espacios entre las partes superiores de las hojas sin pintar.

Cuando tu copa de agua esté seca, cúbrala con laca transparente y déjala secar. Luego envuélvela en un trozo de seda azul, negra o blanca y guárdala hasta que estés listo para consagrirla.

▼ LA DAGA DE AIRE

Esta arma se utiliza para invocar las fuerzas elementales del Aire. Al igual que la Copa de Agua, realmente no hay ninguna construcción involucrada en la creación de una Daga de Aire, solo pintura. La Daga de Aire tiene que ser de doble filo y debe tener un mango en forma de T (ver figura 4.5), que sea lo suficientemente grande como para adaptarse a todas las palabras y sigilos dados en la figura 4.6. La daga ideal tendrá un mango de madera, ya que es más fácil de pintar. Los mangos de metal suelen tener abolladuras y algunos mangos de madera contienen fragmentos

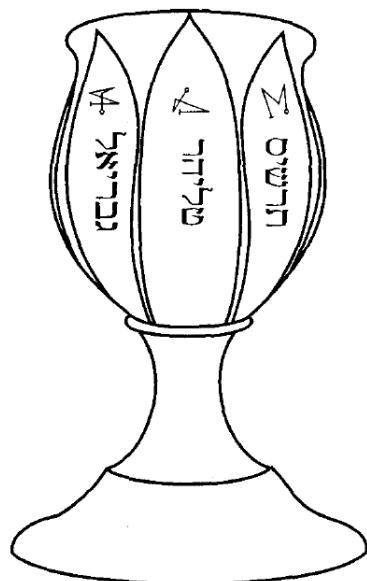
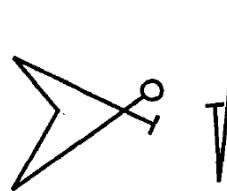


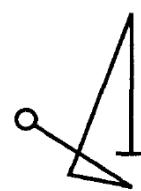
Figura 4.3.



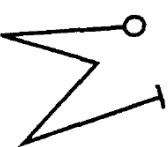
I. ELOHIM TZABAOTH



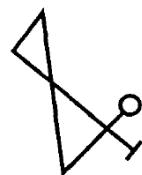
II. GABRIEL



III. TALIAHAD



IV. THARSIS



V. GIHON



VI. MAARAB



VII. MAYIM

Figura 4.4.

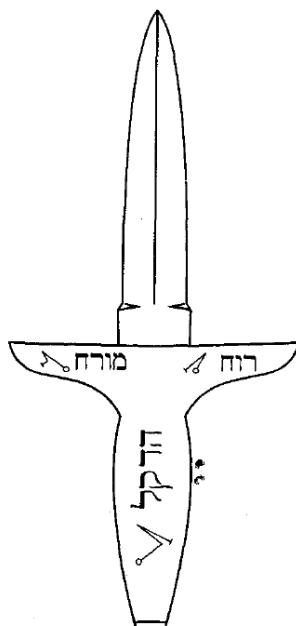


Figura 4.5

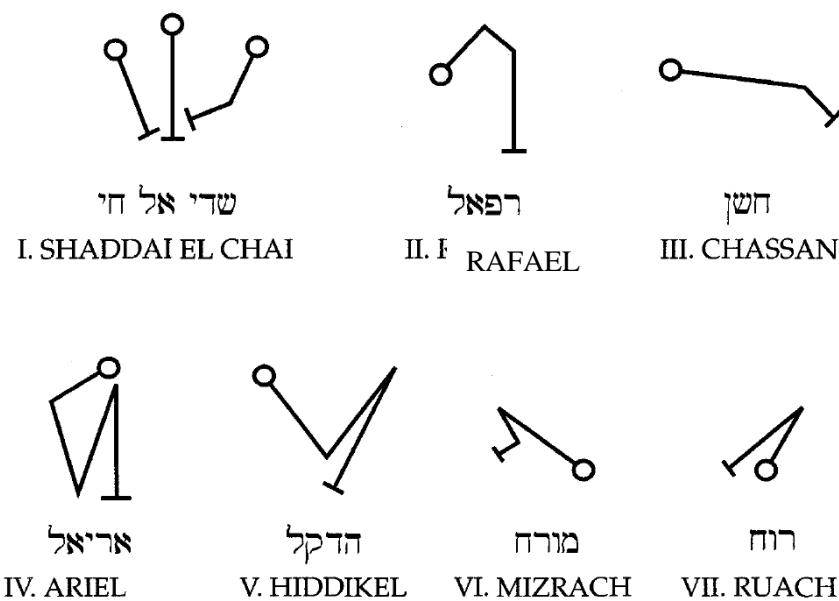


Figura 4.6

tallados, por lo que no importa de qué tipo de material esté hecho el mango de tu daga, pero asegúrate de que su superficie sea lisa. El lugar donde la empuñadura de la daga se une a la barra transversal para formar una "T" es el único lugar donde se deben encontrar diseños o líneas simples. Si hay líneas o diseños en las otras partes del mango, entonces debes buscar otra daga.

Una vez que encuentres una daga que sea adecuada para el uso, envuelve toda la hoja con cinta adhesiva para protegerla de la pintura y dale al mango la cantidad necesaria de capas de imprimación blanca. Cuando se hayan secado, pinta el mango de un amarillo brillante y déjalo secar. Usando el método que prefieras, pinta las siete palabras y sigilos hebreos en la empuñadura en púrpura brillante. Si tienes un lema o nombre mágico, píntalo en el mango también. Cuando el mango esté seco, aplica una capa de acabado de laca transparente. No retires la cinta de la cuchilla hasta que la laca esté seca.

Tu daga de aire está lista para ser consagrada. Envuélvela en un trozo de seda amarilla, negra o blanca y guárdala hasta que estés listo.

▼ EL PENTÁCULO DE TIERRA

Esta última Arma Elemental se utiliza para invocar las fuerzas de la Tierra. La construcción del pentáculo de tierra puede ser muy difícil si no puedes encontrar un disco de madera precortado o alguien que corte uno. Visita tu ferretería local y pregunta si tienen discos planos de madera de aproximadamente 5" de diámetro y de ~" a X" de grueso. Es posible que puedas obtener uno precortado hecho para algún propósito decorativo, o quizás la tienda pueda ordenar o cortar uno bajo pedido. Si los métodos anteriores fallan, intenta que alguien que sea experto en herramientas eléctricas te ayude a cortar un disco, a menos que tú mismo seas el experto.

Para cortar tu propio disco, toma un trozo cuadrado de madera (aproximadamente 5" por 5") y usa un compás para dibujar un círculo de aproximadamente 5" de diámetro (debería caber dentro del cuadrado). Sujeta este cuadrado de madera a un banco de trabajo de modo que la mitad del mismo sobresalga del borde de donde lo apoye. Corta con cuidado esta mitad del disco con una herramienta eléctrica conocida como sierra de calar. Luego gira la madera y vuelve a sujetarla, de modo que la mitad sin cortar del círculo sobresalga del borde. Corta con cuidado esta mitad del disco con la sierra de calar. Cuando hayas terminado, lija los bordes del disco para que quede liso por todas partes.

Pinta todo el disco con tantas capas de imprimación blanca como sean necesarias. Cuando la pintura se seque, usa una brújula para trazar ligeramente un segundo círculo en el disco que comience aproximadamente en ~" desde su borde (ver figura 4.7). Divide este círculo interior en cuatro partes iguales, usando dos líneas. Luego dibuja un hexagrama cuyos puntos superior e inferior coincidan con la línea vertical que dibujaste. Dibuja dos líneas más, esta vez en diagonal. Borra las líneas verticales

y horizontales, de modo que te quedes con un hexagrama que se dibuja sobre una "X", que divide el círculo en cuatro partes iguales.

Dibuja el círculo del mismo tamaño en el otro lado del disco y repite todos los pasos anteriores para tener una "X" y un hexagrama en ambos lados del disco. Asegúrate de que el hexagrama y la "X" de cada lado estén cuidadosamente alineadas con los del otro lado. En otras palabras, si el disco fuera claro, y se mirara a través de él, las líneas de ambos lados se superpondrían perfectamente, formando una "X" y un hexagrama.

Marca las puntas de los hexagramas con un lápiz en los bordes blancos de cada lado del disco para que puedas recrearlos más tarde. En los siguientes pasos, tendrás que pintar los cuatro cuartos de la "X" en el círculo interior. No pintes sobre el borde blanco del círculo exterior. Pinta el cuarto superior de la "X" a cada lado del citrino del disco, que es una combinación de naranja y verde. Luego pinta el cuarto derecho de cada lado del disco, con color aceituna que es una mezcla de verde y violeta. El cuarto inferior de cada lado del disco debe ser negro. Por último, pinta el cuarto izquierdo de cada lado del disco rojizo, que es una mezcla de naranja y violeta.

Con un lápiz, conecta los puntos que marcaste en el borde blanco del disco para trazar un hexagrama de nuevo. Aproximadamente a $\frac{1}{6}$ " dentro de este hexagrama, traza otro hexagrama paralelo. Al pintar de blanco el espacio entre estas líneas, el resultado será un hexagrama blanco de $\frac{1}{6}$ " de espesor. Repite este proceso en el otro lado. Borra las marcas en los bordes blancos de tu disco o, mejor aún, pinta otra capa blanca sobre ellas. Cuando esto se haya secado, pinta los nombres o palabras hebreas que figuran en la figura 4.8 en negro alrededor del borde blanco de cada lado del disco. Después de cada nombre o palabra, pinta el sigilo apropiado seguido de una cruz. Las cruces separarán cada par de palabras y sigilos (ver la parte ampliada de la figura 4.7). Además, pinta tu nombre o lema mágico en negro, seguido de una cruz. Trata de espaciar las palabras y los sigilos para que rodeen completamente el borde blanco. Cuando la pintura esté seca en el disco, aplica una capa transparente de acabado lacado.

Tu Pentáculo de Tierra está terminado. Envuélvelo en seda negra o blanca y guárdalo hasta que estés listo para consagrarlo.



TABLETAS ELEMENTALES

Las Tabletas Elementales de los cuatro cuartos que se dan a continuación consisten cada una en un símbolo y una palabra enoquiana (en el Alfabeto Enoquiano) para el elemento. Estas palabras también se encuentran en la Tableta de la Unión (en caracteres ingleses), que permanece en el altar. A algunos magos les gusta colocar las Tableta de la Torre del Reloj Enoquiano completas en los cuatro cuartos del círculo, sin embargo, son difíciles y requieren mucho tiempo. Las tabletas simples que se dan aquí representan más que adecuadamente cada elemento, y se pueden construir con bastante rapidez.

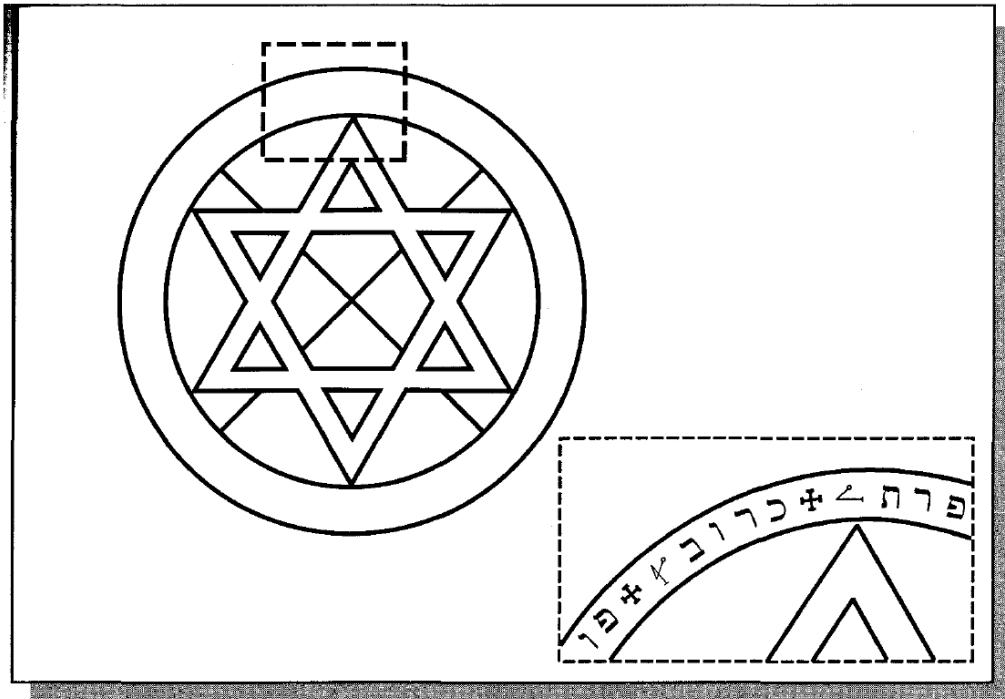


Figura 4.7

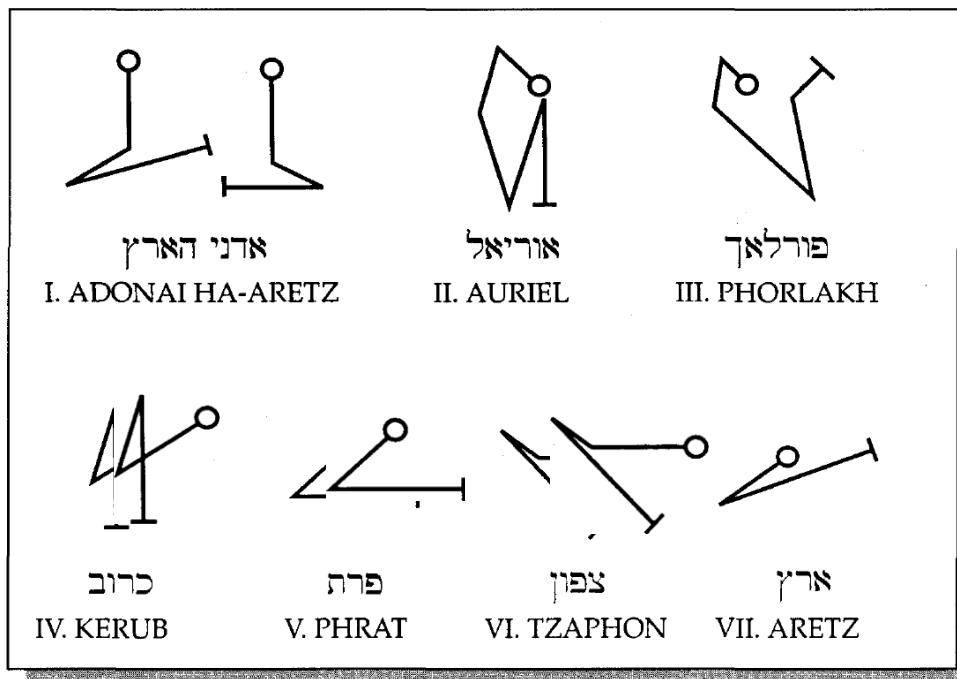


Figura 4.8

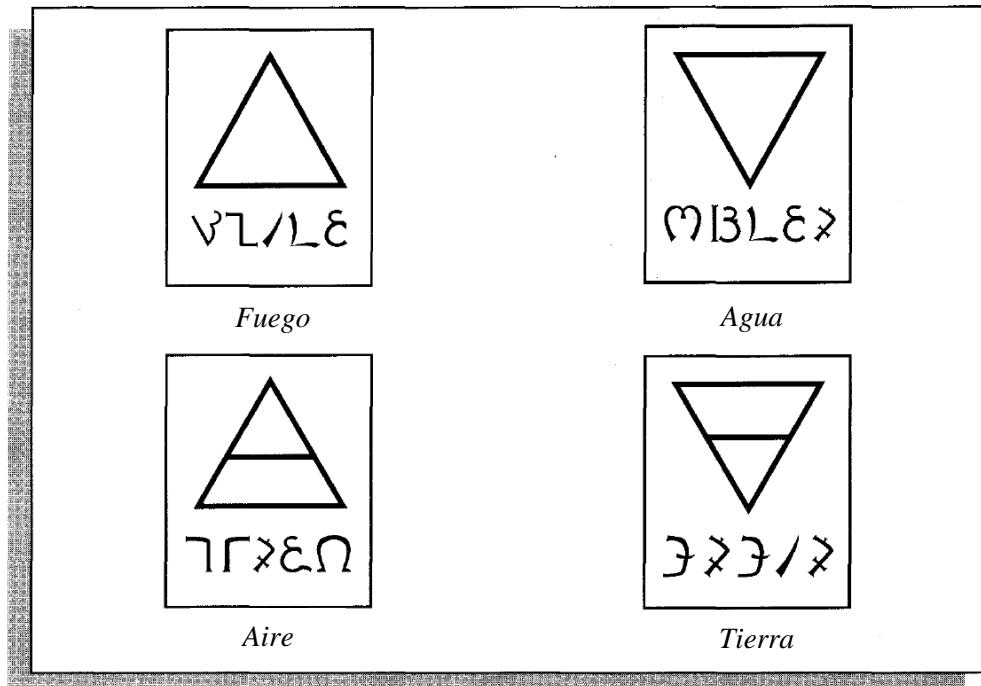


Figura 4.9

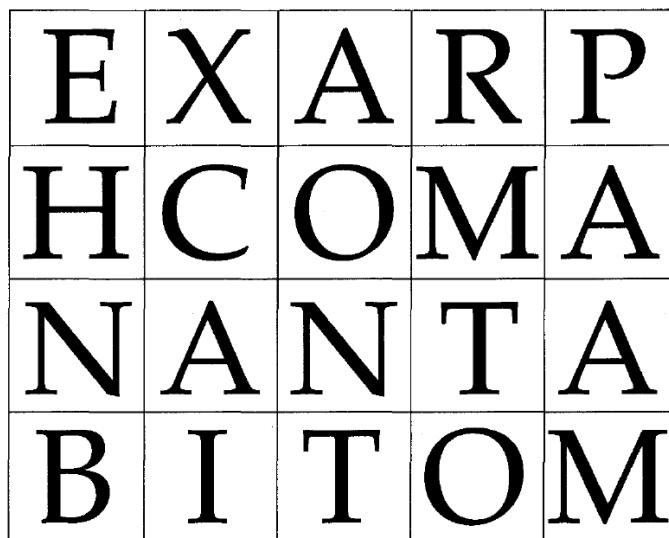


Figura 4.10

Como mencioné anteriormente, también deben pintarse en colores intermitentes.

Las cuatro tabletas elementales y la tabla de la unión se pueden pintar en cartulina pesada o en madera contrachapada delgada. Para las tabletas elementales, usa el tamaño de tablero o madera contrachapada que consideres más conveniente para colgar en tu pared, aunque no recomiendo nada más pequeño que un pie cuadrado. La Tableta de la Unión debe ser del tamaño que mejor se adapte a tu altar.

▼ LA TABLETA ELEMENTAL DE FUEGO

Esta Tableta Elemental representa las fuerzas invocadas del Fuego. Debe colgarse en la pared sur de tu templo personal y es el foco de tu invocación del poder de este cuadrángulo en la Apertura por Atayala. El tablero utilizado para esta tabla debe pintarse de un verde brillante, mientras que el símbolo del Fuego y la palabra enoquiana para Fuego, "Bitom", deben pintarse sobre este tablero en rojo brillante (ver figura 4.9). Es una buena idea trazar las letras enoquianas antes de pintarlas, ya que sus formas son poderosos símbolos mágicos y deben dibujarse correctamente.

Cuando tu Tableta de Fuego esté terminada, aplica una capa de acabado protector (si está hecha de madera) y cuélgala en la pared apropiada de tu templo personal. Para consagrirla, simplemente realiza la Apertura por la Atalaya después de que tus Armas Elementales sean construidas y consagradas.

▼ LA TABLETA ELEMENTAL DE AGUA

Esta tableta representa las fuerzas invocadas del Agua Elemental. El tablero utilizado para esta tableta debe pintarse de color naranja brillante, mientras que el símbolo del Agua y la palabra enoquiana para Agua, "Hcoma", deben pintarse de azul brillante (ver figura 4.9). Recuerda aplicar una capa de acabado protector si tu tableta está hecha de madera y colgarla en la pared oeste de tu templo cuando esté terminada. Como todas las Tabletas Elementales, la Tableta del Agua es consagrada por su uso en la Apertura de la Atalaya.

▼ LA TABLETA ELEMENTAL DE AIRE

La Tableta del Aire representa las fuerzas invocadas del Cuadrángulo Oriental. Pinta el tablero utilizado para su construcción de color púrpura brillante. El triángulo, que es el símbolo del Aire, debe pintarse de amarillo brillante, y la línea que atraviesa este triángulo debe pintarse de púrpura. Además, pinta la palabra enoquiana para Aire, "Exarp", en amarillo brillante (ver figura 4.9). Cuelga esta tableta en la pared este de tu templo.

▼ LA TABLETA ELEMENTAL DE LA TIERRA

Esta tableta representa las fuerzas invocadas de la Tierra. El tablero utilizado para esta tableta debe estar pintado de plata. Pinta el triángulo que representa la Tierra en un negro plano y pinta la línea que lo atraviesa de plata. La palabra enoquiana para

tierra, "Nanta", debe pintarse de negro plano (ver figura 4.9). Cuelga tu Tableta de Tierra finalizada en la pared norte de tu templo.

▼ LA TABLETA DE LA UNIÓN

Los nombres enoquianos de los elementos utilizados en las tabletas anteriores se dan en el Alfabeto enoquiano por una razón específica. Como se mencionó anteriormente, los caracteres enoquianos tienen un poder místico propio y escribir los nombres de los elementos en este alfabeto ayuda a invocar su presencia en las tabletas. Actúan como talismanes, atrayendo energía elemental a tu templo.

Los nombres enoquianos de los elementos dados en la Tableta de la Unión, sin embargo, no se dan en el Alfabeto enoquiano. Esto se debe a que se supone que la Tableta de la Unión simboliza la unión de los cuatro elementos en el altar. Al poner los nombres de los elementos en un alfabeto que puedas reconocer, ayudas a establecer su presencia a través del reconocimiento. Cuando veas "BITOM" (los nombres están dibujados en mayúsculas en la Tableta de la Unión), debes recordar, al menos subconscientemente, que el Fuego es uno de los elementos presentes en tu altar. Lo mismo aplica para los otros nombres.

La tableta de unión debe estar hecha del mismo material utilizado en la construcción de tus tabletas elementales. Corta la tabla en forma rectangular para que la relación entre su longitud y su ancho sea de cinco a cuatro. Por ejemplo, usa una tabla de 10" de largo por 8" de ancho. La tabla debe ser blanca, así que si estás usando madera en lugar de cartulina blanca, asegúrate de pintarla de ese color.

Divide el tablero en 20 cuadrados iguales. La cuadrícula resultante debe tener cinco cuadrados de largo a lo largo del tablero y cuatro cuadrados de profundidad a lo ancho del tablero. En el ejemplo anterior de un tablero de 10" por 8", los cuadrados serían cada uno de 2" cuadrados. Las líneas que componen los cuadrados deben pintarse de negro.

Pinta la palabra "EXARP" en letras mayúsculas en la primera fila de cuadrados, en letras amarillas. En la segunda fila, pinta "HCOMA" en azul. "NANTA" debe estar en negro en la tercera fila, y "BITOM" debe estar pintado en rojo en la cuarta fila (ver figura 4.10).

Si estás utilizando madera, aplica una capa de acabado de laca y déjala secar. Tu Tableta de la Unión ya está lista para su uso. Al igual que las tabletas elementales, se carga durante la Apertura por Atayala. Colócala en el centro de tu altar para que puedas leerla cuando estés de pie en el oeste, mirando hacia el este.

▼ LA VARITA MÁGICA

La Varita Mágica representa la voluntad absoluta del mago. Esta potente herramienta mágica se puede utilizar para casi cualquier propósito de dirigir energía, que incluye la curación, la carga de otros instrumentos mágicos y la evocación de espíritus benevolentes (las entidades malévolas deben llamarse con la espada mágica, que se explica a continuación).

A lo largo de los años, varias órdenes ocultas y tradiciones mágicas han desarrollado varitas mágicas específicas para usar en sus rituales. La Orden Hermética de la Aurora Dorada, por ejemplo, tenía una varita diferente para cada oficial del templo (Varita del Jefe Adepto, Varita del Praemonstrator, etc.), una varita para invocar el elemento Fuego (descrito anteriormente) y una Varita de Loto que era útil para muchos tipos de rituales. Sin embargo, como mago ceremonial solitario, solo necesitas preocuparte por el arma de Fuego ya explicada y otro tipo de varita, la Varita Mágica, que se utiliza para dirigir la energía y la fuerza de voluntad.

Esta Varita Mágica no tiene ninguna correspondencia elemental o astrológica particular asociada, por lo tanto, está libre de marcas, a diferencia de las Armas Elementales de la Orden Hermética de la Aurora Dorada. La varita mágica es un instrumento universal y se puede utilizar en el contexto de cualquier corriente o tradición mágica. Al cargar y consagrar tus otras armas mágicas, este es el instrumento que usarás para ayudarte a dirigir la energía y la Luz Divina hacia ellas.

El tipo de material seleccionado para la construcción de una varita mágica es muy importante. A lo largo de los siglos, se han utilizado varias maderas diferentes y las recomendadas aquí se utilizan casi universalmente. Ceniza, caña, saúco, avellano, roble y sauce son opciones ideales para la construcción de este implemento mágico. Una varita de saúco tiene una médula en el medio que se puede quitar, y la caña tiene un centro ya hueco, lo que hace que estas dos maderas sean ideales para crear una Varita Mágica con un alambre magnetizado que la atraviesa. Los otros tipos de madera mencionados se pueden usar para crear varitas debido a sus propiedades ocultas individuales, que eran conocidas por los magos hace cientos de años y las incluían en sus grimorios.

Para crear tu Varita Mágica, corta un eje de uno de los árboles apropiados mencionados anteriormente. Asegúrate de que el eje esté recto y no tenga brotes o ramas que crezcan de él. Según la tradición, la longitud de la varita mágica debe ser igual a la distancia entre la punta del dedo índice extendido y el hombro. Te recomiendo que intentes seguir esta tradición porque parece tener un efecto personalizado en la Varita Mágica. Recuerda que puedes usar tu dedo puntero y todo el brazo para proyectar energía (como hiciste en el LBRP cuando trazaste el

pentagrama). Por lo tanto, medir tu varita hasta la longitud de tu brazo y el dedo extendido crea una extensión de ti mismo y, en consecuencia, de tu voluntad.

Es una buena idea cortar más de la longitud deseada de tu varita para que puedas cortarla recta y a la longitud correcta con un apoyo correcto. Asegúrate de que las puntas de la varita estén planas y niveladas. Una vez que la varita mágica se corta a la longitud correcta, el siguiente paso es quitar la corteza y lijar el utensilio hasta que quede liso. Si estás utilizando caña o madera de saúco, puedes insertar fácilmente un cable magnético en el centro del eje. Sin embargo, la presencia del cable magnético no es realmente necesaria en una Varita Mágica, ya que su capacidad para canalizar tu energía mágica depende solo de tu consagración del instrumento.

Si decides usar un cable magnético, primero tendrás que crear uno. Toma un trozo de alambre de acero y pasa repetidamente un imán a lo largo de él en una dirección. Despues de unos minutos, prueba el cable tratando de recoger un sujetapapeles con él. Si está listo, el siguiente paso es insertar cuidadosamente el cable en tu Varita Mágica. Asegúrate de que el cable esté perfectamente recto para que esto sea más fácil. Despues de insertarlo en el centro del eje de madera, puedes pintar la varita con una capa de acabado transparente para proteger la madera.

Cuando tu Varita Mágica esté terminada, envuélvela en una pieza de seda blanca o negra y guárdala hasta que estés listo para consagrirla o realiza una consagración menor como la que se da en el Capítulo 3, y úsala cuando realices el BRH. Usar tu Varita Mágica en este ritual te ayudará a desarrollar un vínculo con la herramienta, lo que hará que su consagración sea mucho más efectiva.

▼ LA ESPADA Y LA DAGA MÁGICAS

Al igual que la Varita Mágica, la Espada Mágica es un instrumento de la voluntad del mago. Sin embargo, esta arma también se puede usar para hacer cumplir la voluntad de uno cuando se trata de entidades malvadas o malévolas, haciendo de la Espada Mágica un instrumento de autoridad. La Espada Mágica es de la misma naturaleza que la daga utilizada en el LBRP. Esta daga ayuda al mago a desterrar influencias no deseadas con una Autoridad Divina, y de alguna manera la Espada Mágica puede verse como una versión mejorada de esta daga.

Dado que la daga y la Espada Mágica son similares, ambas armas se tratarán aquí. No hay preparación física necesaria para ninguna de estas herramientas. Un mago solo tiene que encontrar una espada y una daga adecuadas para su uso. La Espada Mágica debe ser lo suficientemente ligera como para sostenerla cómodamente durante un período prolongado de tiempo. La longitud de la hoja y el tipo de mango de la espada no son importantes, pero la hoja debe ser de doble filo. Lo mismo se aplica a la daga. Al igual que la Varita Mágica, estas dos armas no pertenecen a ninguna tradición particular, y debido a su naturaleza universal deben estar libres de cualquier marca. El poder de estas dos armas para ayudar a un

mago a hacer cumplir su voluntad se otorga a la espada y la daga cuando son consagradas.

La daga que elijas se puede consagrar de manera menor, como se indica en Capítulo 3, y se puede utilizar para realizar el LBRP. Cuando no esté en uso, debe envolverse en seda blanca o negra. La espada también debe envolverse en seda blanca negra y guardarse para aislarla contra cualquier influencia negativa. Ambas herramientas deben consagrarse con el ritual dado en el Capítulo 5 antes de ser utilizadas para evocaciones.

▼ LA TÚNICA

Esta túnica es un implemento muy importante para el mago, ya que ponerse una túnica lo ayuda a entrar en un estado mental mágico. Tu ropa cotidiana te recuerda a las cosas cotidianas, y este estado de ánimo mundial no es deseado en un templo mágico. Ponerte la túnica significa que estás dejando el mundo físico y entrando en uno mágico, donde todos los planos y dimensiones coexisten. Por esta razón, la túnica solo debe usarse cuando se realiza magia.

Para hacer la túnica, necesitarás un trozo grande de tela que sea tan ancho como tu altura menos 1 pie, y el doble de largo que tu altura menos aproximadamente 1.5 pies. Por ejemplo, si mides 6 pies de alto, la pieza de tela seleccionada debe tener 5 pies de ancho y aproximadamente 10.5 pies de largo. Utiliza un material con el que creas que te sentirás cómodo y que sea de color blanco o negro. Deberías poder encontrar un rollo de tela lo suficientemente ancho en una tienda de telas local. Sin embargo, si tienes dificultades para encontrar el color o el tamaño de la tela que necesitas, intenta pedirle a una empresa o fábrica que produzca grandes cantidades de tela que te vendan un poco.

Dobra esta tela, de adentro hacia afuera, para que tengas la mitad de su longitud. Usando el ejemplo anterior, ahora debe medir 5 pies por 5 pies y 3 pulgadas. Amplia el patrón dado en la figura 4.11 y traza en la tela usando un marcador de tela. La abertura para la cabeza podría contener una hendidura en un lado, como se muestra, lo que facilita su colocación. Asegúrate de que los brazos de la túnica comiencen donde comienzan los tuyos. La mejor manera de asegurarte de esto es acostarse sobre la tela y que un amigo haga las marcas donde estén tus hombros y axilas. Además, asegúrate de que la abertura que estás trazando para tu cabeza esté en el centro de la túnica.

Manteniendo la tela doblada y ambos lados firmemente juntos, recorta el patrón de la figura 4.11. Recuerda, solo un lado de la túnica debe contener una hendidura debajo de la abertura de la cabeza. Después de cortar tu túnica, cose a lo largo de los lados y los botones de los brazos. Cuando termines, da la vuelta a tu túnica para que los puntos ya no sean visibles. Tu túnica estará lista para ser usada durante los rituales mágicos.

▼ EL ANILLO

Al igual que la túnica ayuda a un mago a entrar en un estado mental mágico, el anillo también alerta al subconsciente de que el trabajo místico está a punto de hacerse. Se usa en el dedo que sobresale (el dedo índice de la mano derecha si eres diestro o de la izquierda si eres zurdo). Su diseño puede ser una banda simple; una banda con una piedra que tiene algún significado para ti, como una piedra de nacimiento; o una banda con una gema con un significado oculto que sientes que se relaciona contigo (ver la *Enciclopedia de Cristal, Gema y Magia de Metal de Cunningham*, publicada por Llewellyn, para las propiedades ocultas de los componentes de tu anillo). También puedes usar un anillo con un diseño esotérico especial. Muchas tiendas de suministros ocultos ofrecen un Anillo de Salomón, que se ilustra en el *Goetia*. El uso de este anillo sería especialmente apropiado al realizar evocaciones.

Sea cual sea el anillo que elijas, comienza a usarlo con tu túnica cuando practiques tus rituales. Cuando te pongas la túnica y el anillo, asegúrate de considerar la importancia del cambio de conciencia que está teniendo lugar. Debes sentirte preparado para hacer magia y cualquier problema o pensamiento cotidiano debe dejarse atrás.

▼ EL ALTAR

El altar representa el fundamento del Árbol de la Vida: La Sephirah Malkuth. Como tal, es de cuatro lados para representar la unión de los cuatro elementos mágicos en el mundo físico. Además, el altar debe ser un doble cubo, con el cubo superior representando el macrocosmos y el cubo inferior representando el microcosmos, como en el axioma hermético, "Como es arriba, es abajo". Esto hace que el altar sea un símbolo del Trabajo Divino que se realiza en el plano físico. Se sitúa en el centro del círculo mágico, donde también se centra el vórtice de energía levantado en la Apertura por Atalaya.

Tu altar debe ser lo suficientemente alto como para que puedas recoger un artículo sin inclinarte. Aproximadamente 3 pies de altura es bueno para la mayoría de las personas. Se podría usar un pequeño gabinete cúbico para un altar, pero se recomienda que lo construyas tu mismo si puedes acceder a una sierra circular o de mesa.

Para hacer un verdadero altar de doble cubo, tienes que cortar doce cuadrados de madera contrachapada de $\frac{1}{2}$ " usando una sierra circular o de mesa. Ocho piezas deben ser de 18" por 18", y cuatro deben ser de 18 3/4" por 18 3/4". Pega y clava cuatro de los primeros y dos de los últimos juntas para formar un cubo sellado como se muestra en la figura 4.12. Luego pega y clava los cuatro cuadrados de madera restantes de 18" por 18" y uno de los cuadrados de 18 3/4" por 18 3/4" para formar un cubo abierto (nuevamente, ver la figura 4.12). Cuando el pegamento esté seco,

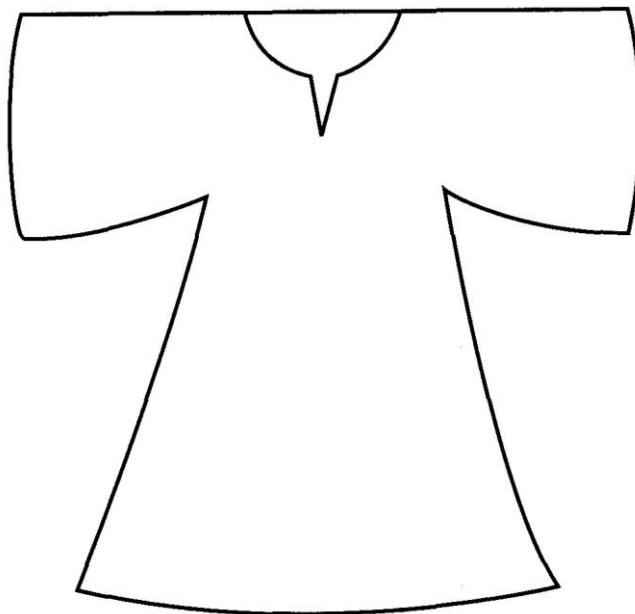


Figura 4.11

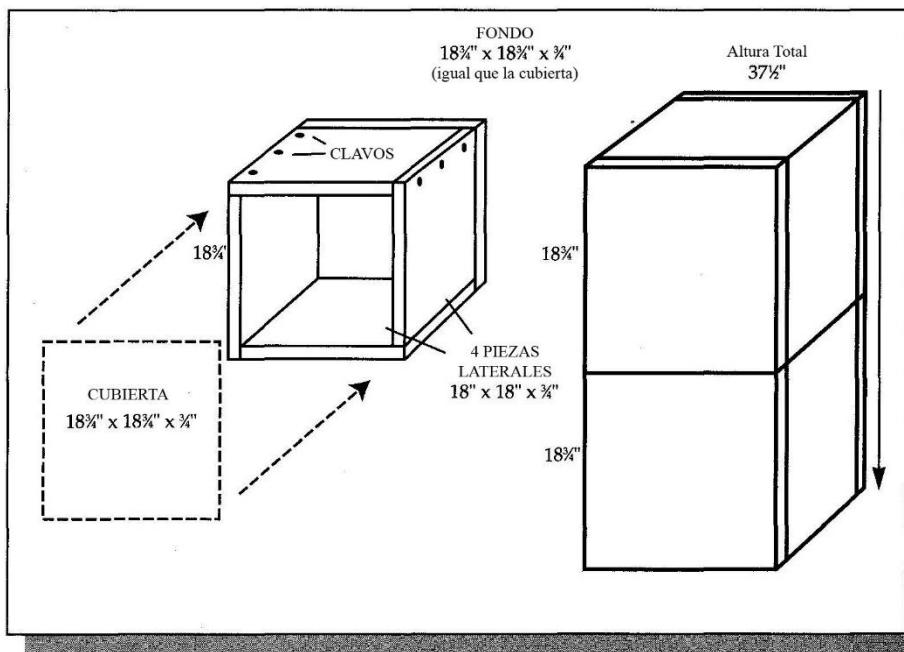


Figura 4.12

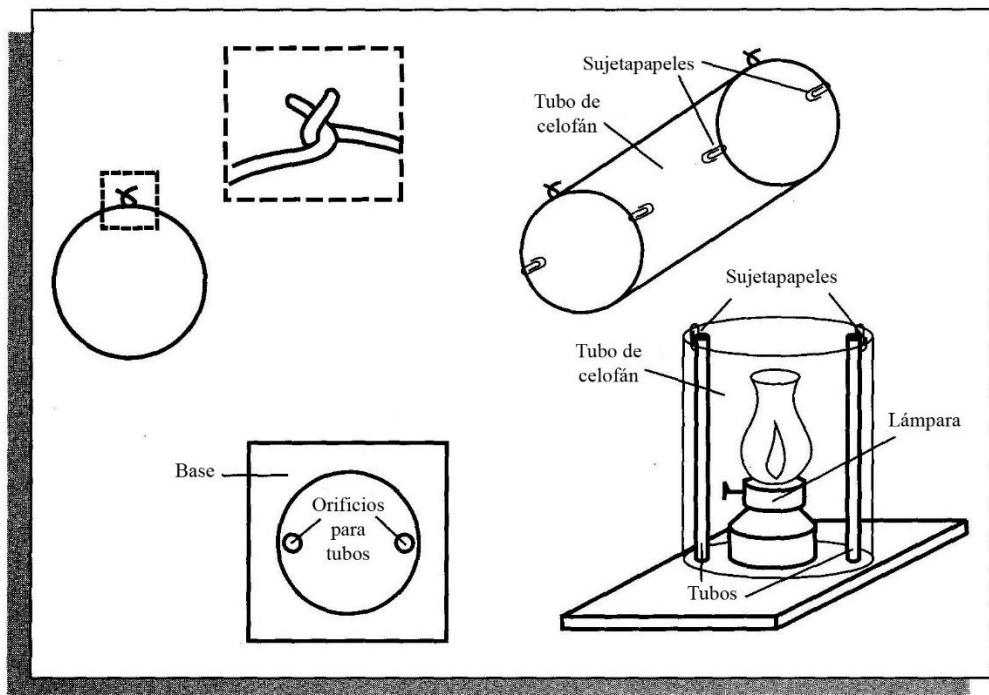


Figura 4.13

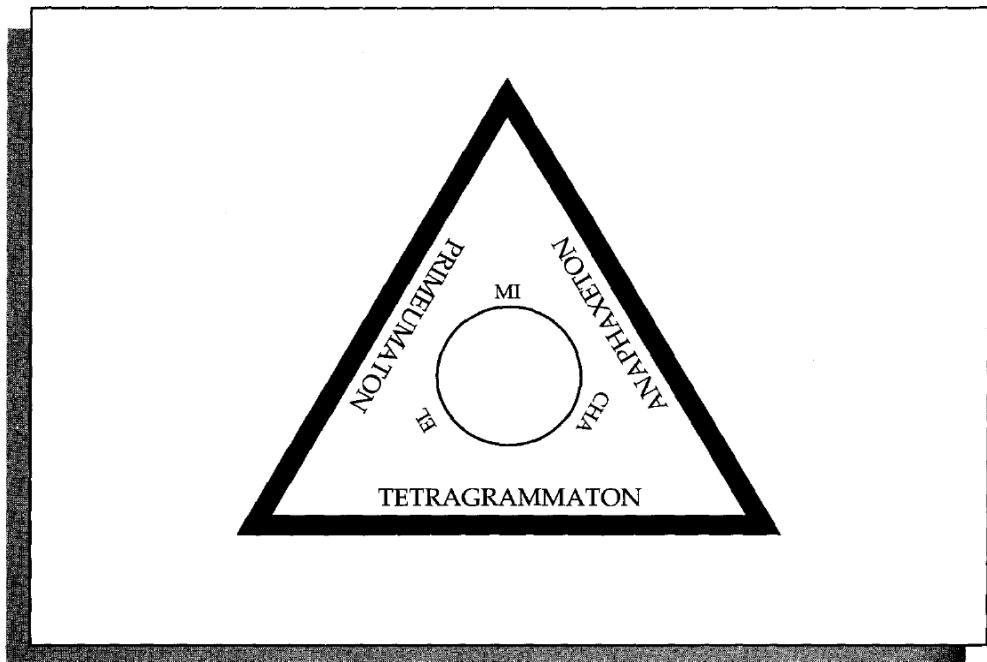


Figura 4.14

clava el cubo abierto en la parte superior del cerrado, asegurándote de que los dos estén alineados. Finalmente, clava el último cuadrado en el cubo superior para sellar la abertura. Ahora deberías tener un verdadero altar de doble cubo.

Aplica una capa de imprimación blanca a tu altar y déjalo secar. Luego pinta todo el altar de negro plano. Cuando la pintura se seque, asegúrate de aplicar una capa de acabado de pintura a todo el altar. No agregues posavasos, patas o ruedas a tu altar, ya que se supone que forma una base con la tierra. Comienza a usar el altar en tus rituales tan pronto como termines.

▼ EL CÍRCULO MÁGICO

El círculo mágico se crea en los rituales de destierro y se fortalece aún más en la Apertura por Atayala. Si realizas estos rituales correctamente, debes tomar conciencia del círculo brillante de blanco que te rodea. Por lo tanto, no es realmente necesario tener una representación física del círculo mágico. No obstante, si te hace sentir cómodo tener una idea de dónde está este límite en todo momento, puedes tener una representación física del círculo mágico en el suelo a tu alrededor.

Una forma de dibujar un círculo mágico es usar tiza. Sin embargo, esto solo es bueno si estás realizando evocaciones en un sótano con un piso de concreto. Si estás en una habitación de tu casa, una buena manera de representar el círculo mágico es usar una cinta o cuerda blanca. Al aire libre, tienes dos excelentes opciones a tu disposición. Las rocas se pueden organizar en un círculo a tu alrededor, o puedes cavar un círculo en el suelo con una pala. Recuerda, estas son solo representaciones de la ubicación de tu verdadero círculo mágico de luz. No te preocupes porque este círculo físico esté abierto en áreas (las rocas no forman un sello hermético), o si no es el mismo que encontraste en un grimorio (todos los nombres y símbolos dibujados allí no son necesarios). El único círculo que realmente importa es el psíquico que creas a través de los rituales.

▼ LA LÁMPARA

La lámpara utilizada en las evocaciones es una lámpara de aceite común. Se puede colocar en algunas áreas diferentes del templo, dependiendo del tipo de evocación que estés realizando. Una lámpara solo es necesaria cuando se realizan evocaciones al plano físico, y se puede sustituir por velas cuando se está evocando al astral.

Para realizar una evocación al plano físico, tendrás que llenar tu templo de luz que corresponda a la esfera de la que proviene tu entidad elegida. Por ejemplo, si estás evocando a un ángel de Tiphareth, tendrás que llenar tu habitación con una luz amarilla dorada. Por lo tanto, la lámpara debe cubrirse con algún tipo de filtro de color, lo que hará que emita la luz de color correcta.

En lugar de hacer un filtro permanente para cada color que podrías terminar usando, he diseñado un filtro simple que te permite intercambiar diferentes colores

con plástico de celofán. Las hojas *de* esto se pueden comprar en una tienda de artesanías en prácticamente todos los colores. Para hacer el filtro, toma un alambre de acero grueso y dóblalo en un círculo que sea cuatro veces más ancho que el diámetro *de* la base *de* tu lámpara (consulta la figura 4.13). Gira los extremos *del* cable en pequeños ganchos y conéctalos entre sí, de modo que tengas un círculo de cable entrelazado. Dependiendo del diámetro *de* tu lámpara, este círculo podría tener hasta dos pies de ancho.

Corta un cuadrado *de* madera contrachapada que sea 3 o 4 pulgadas más ancho que el círculo de alambre. Luego, con dos piezas delgadas *de* tubo *de* cobre que sea 6 pulgadas más largas que la altura *de* tu lámpara. Mide el diámetro *de* estas tuberías y obtén una broca *del* mismo diámetro. Coloca el círculo de alambre sobre la madera y traza su forma con un bolígrafo. En los lados opuestos *de* este círculo de lápiz, dibuja dos puntos que indiquen dónde vas a perforar (consulta la figura 4.13). Perfora dos agujeros en estos puntos. Los agujeros solo deben estar dentro del círculo y solo deben tocarlo (nuevamente, consulta la figura 4.13). Coloca las dos tuberías en sus respectivos orificios.

Para usar el filtro, envuelve un trozo *de* celofán como un tubo que sea tan alto como las dos tuberías y tan ancho como el círculo de alambre. Deja que al menos 1 pulgada *de* celofán se superponga y corte cualquier exceso. Conecta el cable a un extremo *del* tubo con dos clips de papel, asegurándote de que uno sujetela parte superpuesta *del* tubo. Coloca dos clips de papel en el otro extremo *del* tubo para que queden alineados con los superiores, manteniendo así el tubo unido (nuevamente, consulta la figura 4.13). Desliza el tubo sobre el soporte de tubería para que el círculo de alambre esté en la parte superior y desliza los dos clips de papel superiores en las tuberías para asegurar el tubo al soporte de tubería. En otras palabras, los clips de papel superiores deben estar unidos a una tubería, al círculo de alambre y al borde *del* tubo de celofán. Luego, puedes hacer tubos de diferentes colores y sujetarlos al soporte cuando los necesites.

Para usar la lámpara con filtro, no la coloques demasiado brillante. Debido a su gran diámetro, el tubo *de* celofán descrito anteriormente no debe verse afectado por el calor *de* tu lámpara. Sin embargo, poner la lámpara en su ajuste más brillante puede hacer que el celofán se derrita si la dejas encendida demasiado tiempo. Ajusta tu lámpara a aproximadamente la mitad de la mecha y siempre usa la cubierta de vidrio que la acompaña.

▼ EL INCENSARIO

El incensario no es más que un quemador de incienso. Esto puede comprarse en la tienda o usar un tazón lleno de arena. Para usarlo, enciende un trozo *de* carbón autoencendido (pídelo donde se venda incienso) y colócalo en el incensario. Además *de* este carbón ardiente, puedes usar cualquier incienso que vayas a usar.

En las evocaciones al plano astral, el incensario debe ir en el altar. El incienso

correspondiente ayudará al mago a sintonizar con la esfera a través de la que va a practicar cristalomancia. En evocaciones al plano físico, dos incensarios serán necesarios. Uno irá en el altar y otro irá en el Triángulo del Arte (ver más abajo). El mismo incienso, correspondiente a la entidad, debe ir en ambos.

▼ EL TRIÁNGULO DEL ARTE

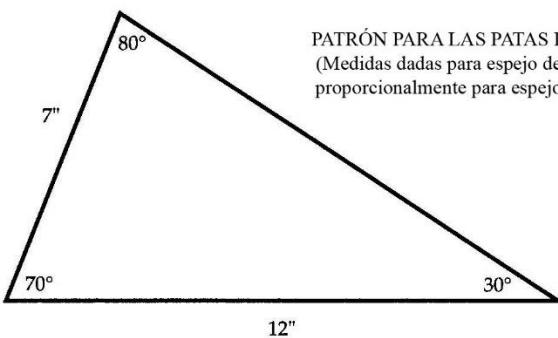
El Triángulo del Arte también se conoce como el Triángulo de la Manifestación porque aquí es donde aparecen las entidades evocadas. En las evocaciones al plano astral, este triángulo se coloca plano sobre una mesa fuera del círculo mágico, y se coloca un cristal o un espejo mágico encima de él, mientras que en las evocaciones al plano físico, se coloca en el suelo fuera del círculo.

El triángulo equilátero del lado derecho hacia arriba es el símbolo del Fuego, que es el elemento de la manifestación. El nombre del Arcángel de Fuego, Miguel, junto con tres Nombres Divinos están escritos dentro del Triángulo del Arte. Los tres lados del triángulo también simbolizan los tres planos por los que tiene que pasar una manifestación: mental, astral y físico. El círculo en el centro del triángulo ayuda a contener la manifestación de una entidad evocada. Tanto el triángulo como el círculo son representaciones físicas de un triángulo psíquico y un círculo, que el mago traza sobre ellos con su Varita Mágica durante una evocación.

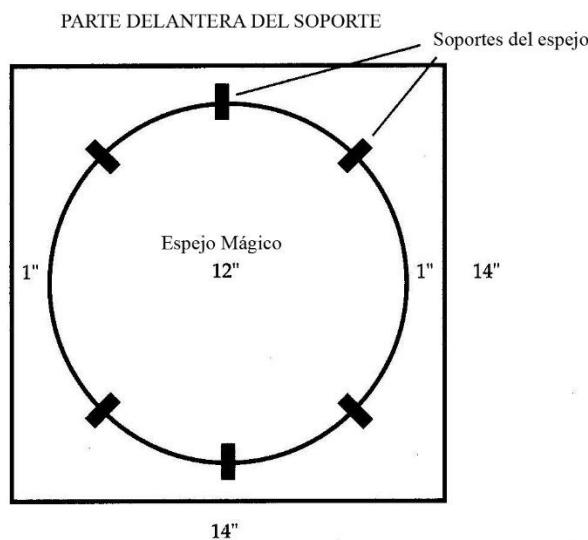
Para crear el Triángulo del Arte, corta un triángulo equilátero (cada ángulo es de 60 grados) en madera contrachapada. Cada lado debe medir 3 pies de largo. Aplica unas cuantas capas de imprimación blanca y, cuando se seque, pinta todo el triángulo de blanco iridiscente. Los bordes del triángulo deben estar pintados de negro. Los tres Nombres Divinos **PRIMEUMATON**, **TETRAGRAMMATON** y **ANAPHAXETON** deben ser pintados en sus respectivos lados en letras mayúsculas negras (ver figura 4.14). El nombre Miguel se divide en dos sílabas: MI GUÉL, que deben pintarse en sus respectivas esquinas en rojo. Finalmente, el círculo en el centro debe pintarse de verde, que es el color parpadeante del Fuego. Aplica una capa de acabado de laca transparente cuando la pintura del triángulo esté seca.

▼ EL CRISTAL

Las evocaciones al plano astral se pueden realizar con un cristal o un espejo mágico. Si has estado practicando la adivinación con un cristal, entonces también debes usar el cristal para evocaciones astrales. Antes de usar tu cristal, purifícalo manteniéndolo bajo agua corriente y visualizando cualquier impureza que salga de él. Luego sécalo y conságralo usando el ritual del capítulo 5. Encuentra una mesa que tenga aproximadamente la misma altura que tu altar, colócalo fuera de tu círculo mágico (consulta el Capítulo 5) y coloca el triángulo encima. Tu cristal debe colocarse en su soporte en el centro del círculo dentro del Triángulo del Arte. Como siempre, cualquier iluminación en la habitación debe estar detrás de ti, para asegurarte de que no se vean reflejos en el cristal.

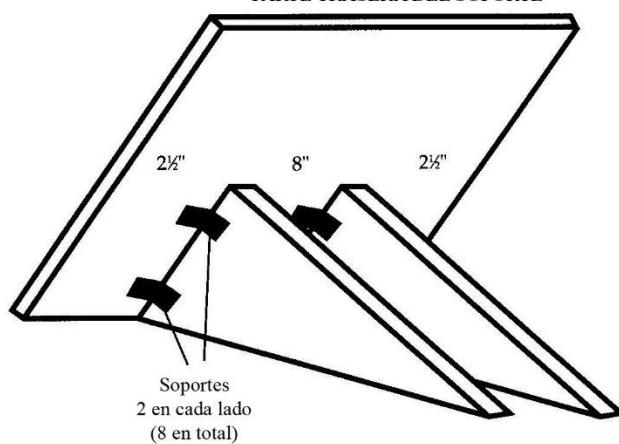


PATRÓN PARA LAS PATAS DEL SOPORTE
(Medidas dadas para espejo de 12"; aumentar proporcionalmente para espejos más grandes)



14"

PARTE TRASERA DEL SOPORTE



Soportes
2 en cada lado
(8 en total)

Figura 4.15



Te suplico que otorgues a esta arma tu fuerza y firmeza ardiente, para que con ella pueda controlar los espíritus de tu reino para todos los propósitos justos y rectos.

CAPÍTULO CINCO

RITUALES DE CONSAGRACIÓN

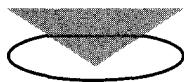
En el capítulo 4 discutimos la preparación física de los implementos utilizados en la evocación mágica. Sin embargo, estas herramientas no se pueden usar para la magia hasta que sean cargados y consagrados al servicio de la Luz.

Este capítulo contiene los rituales y procedimientos que se deben realizar para lograr esto. Para garantizar que tus herramientas estén debidamente dedicadas al servicio de la Luz, trata los siguientes ritos con respeto, recordando que la consagración de un instrumento mágico es un acto que da vida.

Dado que la consagración de un objeto mágico es un acto de voluntad, es mejor formarlo usando tu Varita Mágica y tu Espada. Por esta razón, el primer ritual que se da a continuación se utiliza para consagrar estos instrumentos de la voluntad del mago. No consagres tanto la Espada como la Varita al mismo tiempo, ya que la energización personal de la primera herramienta te quitará mucho, si se hace correctamente, y dificultará enfocar tus energías en la segunda. Para obtener mejores resultados, consagra estas herramientas en días diferentes, o al menos con unas pocas horas de diferencia entre sí.

Al consagrar tu Varita Mágica o Espada, recuerda que estás logrando dos cosas: dedicar el implemento al servicio de la Luz y cargar el implemento con tu propia energía para que puedas canalizar eficazmente tu voluntad. El resto de las consagraciones dadas en este capítulo tratan con herramientas que están dedicadas al servicio Divino o ambas dedicadas a la Luz e infundidas con alguna energía mágica específica (por ejemplo, las Armas Elementales).

Los rituales dados para la consagración de la Varita Mágica y la Espada y las Armas Elementales contienen una forma abreviada de la Apertura por Atayala. Dado que tus Armas Elementales no estarán listas para tu uso hasta que terminen estos rituales de consagración, aún no deben usarse para realizar un ritual de apertura. Sin embargo, aún debes preparar el altar con las Armas Elementales en sus respectivos espacios para que comiencen a absorber las energías presentes allí.

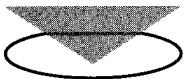


RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA VARITA MÁGICA O ESPADA

1. Prepara tu altar y templo de la manera habitual (incluidas las Tabletas Elementales en las paredes, la Tableta de Unión y las herramientas en el altar). Para el segmento de ritual de apertura simple, también necesitarás una vela roja o blanca (que debes encender antes de comenzar el ritual) y una copa llena de agua (no la copa de agua elemental). Tu Varita Mágica o Espada (dependiendo de la que estés consagrando) debe estar en tu altar.
2. Realiza el paso 2 de la Apertura por Atayala (consulta el Capítulo 3).
3. Realiza el paso 3 de la Apertura por Atalaya.
4. Toma la copa llena de agua con tu mano izquierda y, caminando en el sentido de las agujas del reloj alrededor de tu altar, rocía agua a lo largo del perímetro de tu círculo mágico con tu mano derecha, mientras dices: *Por lo tanto, primero, el sacerdote que gobierna las obras del Fuego debe rociar con el agua lustral del fuerte mar resonante.*
5. Vuelve a tu posición al oeste del altar, mirando hacia el este, y coloca la copa de agua de nuevo en el altar. Toma la vela con tu mano derecha y camina alrededor de tu altar en el sentido de las agujas del reloj, volviendo sobre tu círculo mágico en el aire con la vela, y diciendo: *Y cuando, después de que todos los fantasmas hayan sido desterrados, verás ese Fuego Santo y Sin Forma, ese Fuego que se lanza y destella a través de las profundidades ocultas del Universo, escucha la Voz del Fuego.*

6. Vuelve a colocar la vela en el altar y realiza el paso 15 de la Apertura por Atayala.
7. Realiza el paso 16 de la Apertura por Atalaya.
8. Realiza el paso 17 de la Apertura por Atalaya. Esto concluye el ritual de apertura simple.
9. Realiza el Análisis de la Palabra Clave, pero en lugar de dejar que la Luz Divina descienda sobre ti, visualiza la Luz Divina como una esfera de luz blanca que desciende sobre tu Varita Mágica o Espada (de nuevo, dependiendo de cuál estés consagrando). Mira el implemento brillando en ese resplandor Divino.
10. Al contemplar el resplandor del instrumento, sostén tus manos sobre él, con las palmas hacia abajo, como si lo bendijeras, y di lo siguiente, asegurándote de hacer vibrar el nombre en letras mayúsculas en negrita: *Santísimo EHEIEH* (Eh-he-ieh), *bendice y consagra esta Varita (o Espada) para que pueda obtener la virtud necesaria, a través de Ti, Santísimo EHEIEH* (Eh-he-ieh), *cuyo Reino perdura hasta las Edades de las Edades.*
11. Recoge el implemento y sostenlo sobre tu cabeza con las dos manos, como si lo ofrecieras al Cielo. Mira el instrumento y más allá de él mientras dices: *A Tu servicio dedico esta Varita (o Espada), Vasta y Poderosa, con la esperanza de que encuentres que es un instrumento aceptable con el que puedo aspirar a la Luz.*
12. Baja tu Varita (o Espada) y, aun sosteniéndola con las dos manos, sigue el Ritual del Pilar Medio hasta el paso 8 (consulta el Capítulo 3). Como se explicó en la última parte del paso 8 en el Pilar Medio, lleva la energía de la esfera oscura a tus pies hasta tus hombros con una inhalación, y fuerza la energía hacia tus brazos y hacia tu implemento con tu próxima exhalación. Tu exhalación debería durar lo suficiente para que digas lo siguiente: *Te encargo, criatura de madera (o acero), que seas un instrumento de mi voluntad.* Siente que esta energía es absorbida por tu Varita (o Espada). Repite esta canalización de energía seis o siete veces, y con cada exhalación, repite mentalmente la afirmación dada.
13. Visualiza un aura de luz blanca que rodea tu cuerpo y tu Varita (o Espada). Tu implemento ahora se ha convertido en uno con tu ser mágico. Dedica unos momentos a contemplar tu nueva conexión con tu Varita (o Espada). Ahora es una extensión de tu cuerpo y un instrumento de tu voluntad. Intenta sentir con su punta (o cuchilla), como si fuera un brazo. Después de unos tres minutos de meditación de esta manera, la consagración de tu herramienta está completa.

14. Realiza el paso 18 de la Apertura por Atalaya.
15. Realiza el Cierre de la Atalaya (pasos 19-22).
16. Envuelve tu varita (o espada) en seda blanca o negra y no dejes que nadie más la toque.



CONSAGRACIÓN DE ARMAS ELEMENTALES

Una vez que tu Varita Mágica y tu Espada estén consagradas, puedes usarlas para perfeccionar los rituales de consagración de la Orden Hermética de la Aurora Dorada para las Armas Elementales. Algunos de los sellos y nombres hebreos que pintaste sobre estas armas tendrán que ser trazados en el aire mientras los haces vibrar. Revisa el Capítulo 4 para asegurarte de que estás trazando los correctos, ya que solo están escritos en hebreo en tus Armas Elementales. Estoy seguro de que notaron que no expliqué la importancia de estos nombres en el Capítulo 4. Hice esto porque se explican en el siguiente ritual.

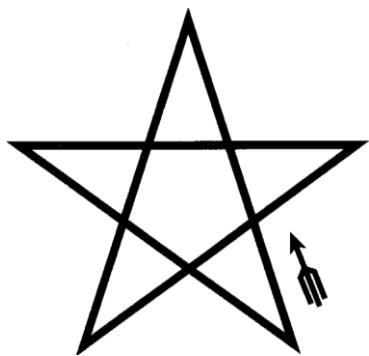
No consagres más de un arma elemental a la vez. Aunque no canalices la energía personal en estos implementos como lo hiciste con la Varita y la Espada, el proceso de consagrarte es bastante largo y puede causar fatiga si se repite en un solo período de trabajo mágico. Debes estar relajado física y mentalmente al realizar una consagración, por lo que es mejor consagrarte solo una de estas armas por día, si es posible. Si deseas hacer dos en un día, intenta realizar las consagraciones con al menos cuatro horas de diferencia entre sí. Tres consagraciones en un día son definitivamente demasiadas.

RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA VARITA DE FUEGO

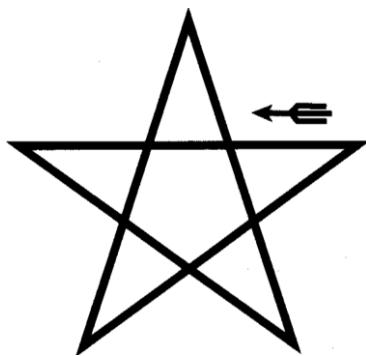
1. Prepara tu altar y templo como de costumbre. Todas las armas elementales deben estar presentes en el altar, junto con la Vara y la Espada consagradas, la Tableta de la Unión, una copa llena de agua y una vela roja o blanca, que debe encenderse antes de que comience el ritual. El altar y el templo deben prepararse de esta manera para el resto de las consagraciones de armas elementales.
2. Realiza el ritual de apertura simple, que se encuentra en los pasos 2-8 del Ritual de Consagración para Varita Mágica o Espada.
3. Recoge tu Varita Mágica con la mano derecha y tu Varita de Fuego con la izquierda y muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el sur de tu círculo. Usa tu Varita Mágica, traza un gran Pentagrama de Fuego Invocador Azul en el

aire sobre tu Varita de Fuego.

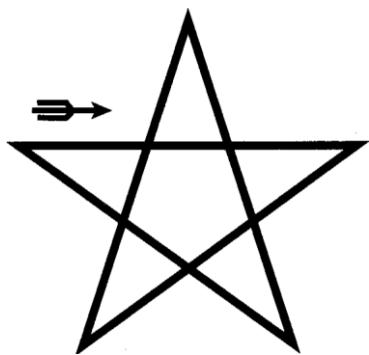
4. Usa tu Varita Mágica para trazar los signos y las letras hebreas de los nombres en letras mayúsculas que se dan a continuación en el aire sobre tu Varita de Fuego mientras los haces vibrar (consulta el Capítulo 4). Di, *Oh Tú, que eres desde la eternidad, Tú que has creado todas las cosas, y te vistes con las Fuerzas de la Naturaleza como con una prenda, por Tu Santo y Divino Nombre ELOHIM* (Eh-lo-jím) por el *cual eres conocido en ese lugar que llamamos DAROM* (Da-róm), *te suplico que me concedas fuerza y perspicacia para mi búsqueda de la Luz y Sabiduría Oculta.*
5. Continúa la oración, asegurándote de trazar en el aire sobre tu varita de fuego el signo y las letras hebreas de cada nombre dadas en letras mayúsculas a medida que lo haces vibrar. Di, *te suplico que hagas que tu maravilloso arcángel MIGUEL* (Mi-guél) *que gobierna las obras del Fuego que me guie en el Camino; y además para dirigir a Tu Ángel ARIEL* (A-ri-él) *para que vigile mis pasos en él.*
6. Continúa la oración de la siguiente manera: *Que el gobernante del Fuego, el poderoso Príncipe SERAFÍN* (Se-ra-fín), con *el amable permiso del Supremo Infinito, aumente y fortalezca las fuerzas ocultas y las virtudes ocultas de esta Varita para que pueda ser capacitado con ella para realizar correctamente las operaciones mágicas para las que ha sido diseñada. Para lo cual ahora realizo este rito místico de Consagración en la Divina Presencia de ELOHIM* (Eh-lo-jím).
7. Devuelve tu Varita Mágica al altar, recoge la Espada Mágica en tu mano derecha y regresa al sur. Nuevamente, traza un gran Pentagrama Invocador de Fuego azul en el aire sobre tu Varita de Fuego usando tu Espada Mágica.
8. Asegúrate de hacer vibrar los nombres enoquianos, que están en mayúsculas, mientras dices lo siguiente: *En los Tres Grandes Nombres Sagrados Secretos de Dios llevados sobre las Banderas del Sur OIP TEAA PEDOCE* (Oíp Te-áá Pe-dó-ce), *te invoco, Tú, Gran Rey del EDEL PERNAA* (É-del Per-náa), *para asistir a esta ceremonia y por Tu Presencia aumentar su efecto, por lo que ahora consagro esta varita mágica. Confíérele el máximo poder y virtud ocultos de los que Tú puedes juzgar que es capaz en todas las obras de la naturaleza del Fuego, para que en él pueda encontrar una fuerte defensa y un arma poderosa con la que gobernar y dirigir el Espíritu de los Elementos.*
9. Di: *Vosotros, Poderosos Príncipes del Cuadrángulo Sur, os invoco a vosotros, que me sois conocidos por el honorable título y posición de rango de los Mayores. Escuchen mi petición y estén presentes conmigo en este día. Otorgad a esta Varita la fuerza y pureza de la que sois Maestros en las Fuerzas;*



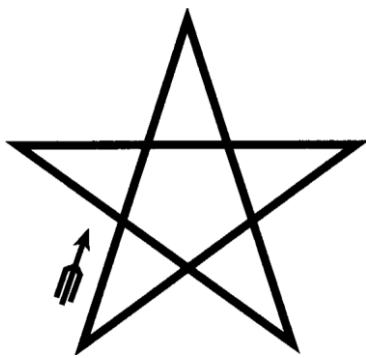
Fuego



Agua



Aire



Tierra

Figura 5.1.

elementales que controláis; para que su forma externa y material siga siendo un verdadero símbolo de la fuerza interna y espiritual.

10. Muévete al sentido de las agujas del reloj alrededor de tu círculo una vez y regresa al sur. Sostén tu Varita de Fuego y, asegurándote de hacer vibrar el nombre en letras mayúsculas, di: *Oh Tú, Poderoso Ángel BZIZA (Be-zí-za), que eres Gobernante y Presidente sobre los Cuatro Ángeles del Cuadrángulo Menor Ardiente de Fuego, te suplico que otorgues a esta arma tu fuerza y firmeza ardiente, para que con ella pueda controlar los espíritus de tu reino para todos los propósitos justos y correctos.*
11. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el oeste de tu círculo. Levanta tu Varita de Fuego y di: *Oh Tú, Poderoso Ángel BANAA (Ba-ná-a), Gobernante y Presidente de los Cuatro Ángeles de Fuego Fluido, te suplico que otorgues a esta arma tu fuerza y firmeza ardiente para que con ella yo pueda controlar los espíritus de tu reino para todos los propósitos justos y correctos.*
12. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el este de tu círculo. Levanta tu Varita de Fuego, recuerda hacer vibrar el nombre del Ángel y di, un Ángel Poderoso BDOPA (Be-dó-pa), *Gobernante y Presidente sobre los Cuatro Ángeles y Gobernadores del Fuego Etérico sutil y aspirante, te suplico que otorgues a esta arma tu fuerza y firmeza ardiente para que con ella yo pueda controlar los espíritus de tu reino para todos los propósitos justos y correctos.*
13. Muévete en el sentido de las agujas del reloj alrededor de tu círculo hacia el norte. Mantén tu Varita de Fuego en alto y di: *Oh Tú, Poderoso Ángel BPSAC (Be-pés-ak), que eres Gobernante y Presidente sobre los Cuatro Ángeles del más denso Fuego de la Tierra, te suplico que otorgues a esta arma tu fuerza y firmeza ardiente para que con ella yo pueda controlar los espíritus de tu reino para todos los propósitos todos justos y correctos.*
14. Realiza el paso 18 de la Apertura por Atalaya.
15. Realiza el Cierre por Atalaya, con dos diferencias. Primero, cuando hagas el LBRP, usa la Varita de Fuego en lugar de la daga y, segundo, traza Pentagramas de Fuego Desterradores (ver figura 5.1) en lugar de los pentagramas desterradores normales, para asegurarte de desterrar adecuadamente las fuerzas elementales invocadas en este ritual.
16. Envuelve tu varita de fuego en su seda roja, negra o blanca y no dejes que nadie más la toque.

RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA COPA DE AGUA

1. Prepara tu altar y templo como de costumbre.

2. Realiza la apertura de ritual simple, que se encuentra en los pasos 2 a 8 del Ritual de Consagración de Varita Mágica o Espada.
3. Recoge tu varita mágica con la mano derecha y tu copa de agua con la izquierda y muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el oeste de tu círculo. Usando tu Varita Mágica, traza un gran Pentagrama Invocador Azul de Agua en el aire sobre tu Copa.
4. Usa tu Varita Mágica para trazar los sigilos y las letras hebreas de los nombres en letras mayúsculas que se indican a continuación en el aire sobre tu Copa de Agua mientras los haces vibrar (nuevamente, consulta el Capítulo 4). Di, *Oh Tú, que eres desde la eternidad, Tú que has creado todas las cosas, y te vistes con las Fuerzas de la Naturaleza como con una vestidura, por Tu Santo y Divino Nombre EL (el) por el cual eres conocido en ese lugar que llamamos MEARAB (me-ah-rahb), te suplico que me concedas fuerza y perspicacia para mi búsqueda de la Luz y Sabiduría del Ocultismo.*
5. Continúa la oración, asegurándote de trazar en el aire sobre tu Copa el sigilo y las letras hebreas de cada nombre señalado con las letras mayúsculas a medida que lo haces vibrar. Di: *Te suplico que hagas que tu maravilloso arcángel GABRIEL (Ga-bri-él), que gobierna las obras del Agua, me guíe en el Camino; y además que dirijas a tu ángel TALIAHAD (Ta-li-á-jad) para que vigile mis pasos en él.*
6. Continúa el discurso de la siguiente manera: *Que el gobernante del Agua, el poderoso Príncipe THARSIS (Tár-sis), con el amable permiso del Supremo Infinito, aumente y fortalezca las fuerzas ocultas y las virtudes ocultas de esta Copa para que pueda estar capacitado con ella para realizar correctamente aquellas operaciones mágicas para las cuales se ha ido formando. Para cuyo propósito ahora realizo este rito místico de Consagración en la Divina Presencia de EL (el).*
7. Devuelve tu Varita Mágica al altar, recoge la Espada Mágica en tu mano derecha y regresa al oeste. Nuevamente, traza un gran Pentagrama Invocador Azul de Agua en el aire sobre tu Copa, usando tu Espada Mágica.
8. Asegúrate de hacer vibrar los nombres enoquianos, que están en letras mayúsculas, mientras dices lo siguiente: *En los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios llevados sobre las Banderas del Oeste EMPEH ARSEL GAIOL (Ém-pej Ar-sél Gái-ol), te invoco, Tú, Gran Rey del Oeste RA AGIOSEL (Rá A-gi-o-sél), para asistir a esta ceremonia y por Tu presencia aumentar su efecto, por lo que ahora consagro esta Copa Mágica. Conferirle el máximo poder y virtud ocultos de los que Tú puedes juzgar que es capaz en todas las obras de la naturaleza del Agua, para que en ella pueda encontrar una fuerte defensa y un arma poderosa con la que gobernar y dirigir a los Espíritus de los Elementos.*

9. Di: *Vosotros, Poderosos Príncipes del Cuadrángulo Occidental, os invoco a vosotros, que me sois conocidos por el honorable título y posición de rango de los Mayores. Escuchen mi petición y preséntense conmigo en este día. Otorgad a esta Copa la fuerza y pureza de la que sois Maestros en las Fuerzas Elementales que controláis;*
10. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el sur de tu círculo. Levanta tu Copa de Agua y di lo siguiente, asegurándote de hacer vibrar el nombre del Ángel: *Oh Tú, Ángel Poderoso **HNLRX** (heh-nu-el-rex), Tú que eres Señor y Soberano sobre las Aguas Ardientes, te suplico que otorgues a esta Copa los Poderes Mágicos de los cuales eres Señor, para que con tu ayuda yo pueda dirigir a los espíritus que te sirven en pureza y unidad de objetivo.*
11. Muévete hacia el oeste de tu círculo, yendo en el sentido de las agujas del reloj, y levanta tu Copa, diciendo: *Oh Tú, Ángel Poderoso **HTDIM** (heh-tah-dee-mah), Tú que eres Señor y Soberano sobre el Elemento puro y fluido del Agua, te suplico que otorgues a esta Copa los Poderes Mágicos de los cuales eres Señor, para que con tu ayuda yo pueda dirigir a los espíritus que te sirven en pureza y unidad de objetivo.*
12. Camina en el sentido de las agujas del reloj hacia el este de tu círculo, levanta tu Copa y di: *Oh Tú, Poderoso Ángel **HTAAD** (heh-tah-ah-dah), Tú que eres Señor y Soberano de las cualidades Esotéricas y Aéreas del Agua, te suplico que otorgues a esta Copa los Poderes Mágicos de los cuales eres Señor, para que con tu ayuda yo pueda dirigir a los espíritus que te sirven en pureza y singularidad de objetivo.*
13. Muévete en el sentido de las agujas del reloj alrededor de tu círculo hacia el norte. Mantén tu Copa en alto y di: *Oh Tú, Poderoso Ángel **HMAGL** (heh-mah-gee-ehl), Tú que eres Señor y Regente de las cualidades más densas y sólidas del Agua, te suplico que otorgues a esta Copa los Poderes Mágicos de los cuales eres Señor, para que con su ayuda pueda dirigir a los espíritus que te sirven en pureza y singularidad de objetivo.*
14. Realiza el paso 18 de la Apertura por Atalaya.
15. Realiza el Cierre por Atalaya, con dos diferencias. Primero, cuando hagas el LBRP, usa la copa de agua en lugar de la daga y, en segundo lugar, traza los Pentagramas de Destierro de Agua (consulta la figura 5.1) en lugar de los pentagramas de destierro normales.
16. Envuelve tu copa de agua en seda azul, negra o blanca y no dejes que nadie más la toque.

RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA DAGA DE AIRE

1. Prepara tu altar y templo como de costumbre.
2. Realiza la apertura ritual simple, que se encuentra en los pasos 2 al 8 del Ritual de Consagración para Varita Mágica o Espada.

3. Recoge tu varita mágica con la mano derecha y tu daga de aire con la izquierda y muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el este de tu círculo. Usando tu varita mágica, traza un gran Pentagrama Invocador Azul de Aire sobre tu Daga.
4. Usa tu Varita Mágica para trazar los sigilos y las letras hebreas de los nombres en letras mayúsculas que se dan a continuación en el aire sobre tu Daga de Aire mientras los haces vibrar. Di, *Oh Tú, que eres desde la eternidad, Tú que has creado todas las cosas, y te vistes con las Fuerzas de la Naturaleza como con una prenda, por Tu Santo y Divino Nombre YOD HEH VAV HEH* (Yod Je Vav Je) por el cual *eres conocido en ese lugar que llamamos MIZRACH* (Míz-raj), *te suplico que me concedas fuerza y perspicacia para mi búsqueda de la Luz y la Sabiduría del ocultismo.*
5. Continúa la oración, asegurándote de trazar en el aire sobre tu Daga el sigilo y las letras hebreas de cada nombre dadas en letras mayúsculas a medida que lo haces vibrar. Di: *Te suplico que hagas que tu maravilloso arcángel RAFAEL* (Ra-fa-él), *que gobierna las obras del Aire, me guíe en el Camino; y además, que dirijas a tu ángel CHASSAN* (Jás-san) *para que vigile mis pasos en él.*
6. Continúa la oración de la siguiente manera: *Que el gobernante del Aire, el poderoso Príncipe ARIEL* (A-ri-él), *con el amable permiso del Supremo Infinito, aumente y fortalezca las fuerzas ocultas y las virtudes ocultas de esta Daga para que pueda ser capacitado con ella para realizar correctamente las operaciones mágicas para las que ha sido diseñada. Para lo cual ahora realizo este rito místico de Consagración en la Divina Presencia de YOD HEH VAV HEH* (Yod Je Vav Je).
7. Devuelve tu Varita Mágica al altar, recoge la Espada Mágica en tu mano derecha y regresa al este. Nuevamente, traza un gran Pentagrama Invocador Azul de Aire sobre tu Daga usando tu Espada Mágica.
8. Asegúrate de hacer vibrar los nombres enoquianos, que están en letras mayúsculas, cuando digas lo siguiente: *En los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios llevados sobre las Banderas del Este ORO IBAH AOZPI* (Ó-ro Í-ba Á-oz-pi), *te invoco, Tú, Gran Rey del Este BATAIVAH* (Ba-ta-í-v), *para que asistas a esta ceremonia y por Tu presencia aumentar su efecto, por lo que ahora consagro esta Daga Mágica. Confíérele el máximo poder y virtud del ocultismo que Tú puedes juzgar que es capaz de obtener en todas las obras de la naturaleza del Aire, para que en ellas pueda encontrar una fuerte defensa y un arma poderosa con la que gobernar y dirigir a los Espíritus de los Elementos.*
9. Di: *Vosotros, Poderosos Príncipes del Cuadrángulo Oriental, os invoco a vosotros, a quienes conozco por el honorable título y posición de rango de los*

Mayores. Escuchen mi petición y preséntense conmigo en este día. Otorgad a esta Daga la fuerza y pureza de la que sois Maestros en las Fuerzas Elementales que controláis; para que su forma externa y material siga siendo un verdadero símbolo de la fuerza interna y espiritual.

10. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el sur de tu círculo. Levanta tu Daga de Aire y di lo siguiente, asegurándote de hacer vibrar el nombre del Ángel: *Un Ángel Resplandeciente EXGSD* (ex-jaz-dah), *tú que gobiernas los Reinos Ardientes del Aire, te conjuro para conferirle a esta Daga tus Poderes Misteriosos, para que con tu ayuda yo pueda controlar a los espíritus que te sirven para tales propósitos como ser puro y correcto.*
11. Camina hacia el oeste de tu círculo, moviéndote en el sentido de las agujas del reloj, y sostén tu Daga, diciendo: *Oh Tú, Ángel Resplandeciente EYTPA* (eh-iht-pohd-ah), *tú que gobiernas los Reinos del Aire Fluido, te conjuro para conferirle a esta Daga tus Poderes Misteriosos, para que con tu ayuda yo pueda controlar a los espíritus que te sirven para tales propósitos como ser puro y correcto.*
12. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el este de tu círculo, levanta tu Daga y di, *Oh Tú, Resplandeciente Ángel ERZLA* (eh-rah-zod-Iah), *tú que gobiernas los Reinos del Aire Puro y Penetrante, te conjuro para que conferirle a esta Daga tus Misteriosos Poderes, para que con tu ayuda yo pueda controlar los espíritus que te sirven para tales propósitos como ser puro y correcto.*
13. Muévete en el sentido de las agujas del reloj alrededor de tu círculo hacia el norte. Mantén tu Daga en alto y di, *Un Ángel Resplandeciente ETNBR* (eht-en-bah-rah), *tú que gobiernas los Reinos Densos del Aire simbolizados por el Ángulo Menor de la Tierra, te conjuro para conferirle a esta Daga tus Poderes Misteriosos, para que con tu ayuda yo pueda controlar a los espíritus que te sirven para tales propósitos como ser puro y recto.*
14. Realiza el paso 18 de la Apertura por Atalaya.
15. Realiza el Cierre por Atalaya, con dos diferencias. Primero, cuando hagas el LBRP, usa la daga de aire, en lugar de la daga que normalmente usas. En segundo lugar, traza Pentagramas de Destierro de Aire (ver figura 5.1) en lugar de los pentagramas de destierro normales.
16. Envuelve tu Daga de Aire en tu seda amarilla, negra o blanca, y no dejes que nadie más la toque.

RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA EL PENTÁCULO DE TIERRA

1. Prepara tu altar y templo como de costumbre.
2. Realiza la apertura ritual simple, que se encuentra en los pasos 2 al 8 del Ritual de Consagración para Varita Mágica o Espada.

3. Recoge tu Varita Mágica con la mano derecha y tu Pentáculo de Tierra con la izquierda y muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el norte de tu círculo. Usando tu Varita Mágica, traza un gran Pentagrama Invocador Azul de Tierra sobre tu Pentáculo.
4. Usa tu Varita Mágica para trazar los sigilos y las letras hebreas de los nombres en letras mayúsculas que se dan a continuación en el aire sobre tu Pentáculo de Tierra mientras las haces vibrar. Di: *¡Oh Tú, que eres desde la eternidad, Tú que has creado todas las cosas, y se viste con las Fuerzas de la Naturaleza como con una vestidura, por Tu Santo y Divino Nombre ADONAI (A-do-nái) por el cual eres conocido en ese lugar que llamamos TZAPHON (Tza-fón), te suplico que me concedas fuerza y perspicacia para mi búsqueda de la Luz y Sabiduría en el Ocultismo.*
5. Continúa la oración, asegurándote de trazar en el aire sobre tu Pentáculo el sigilo y las letras hebreas de cada nombre dadas en letras mayúsculas mientras lo haces vibrar. Di: *Te suplico que hagas que Tu Maravilloso Arcángel AURIEL (Au-riél) que gobierna las obras de la Tierra me guíe en el Camino; y además que dirijas a Tu Ángel PHORLAKH (For-lák) para velar mis pasos.*
6. Continúa la oración de la siguiente manera: *Que el gobernante de la Tierra, el poderoso Príncipe KERUB (Ke-rúb), con el amable permiso del Supremo Infinito, aumente y fortalezca las fuerzas y las virtudes del ocultismo de este Pentáculo para que pueda realizar correctamente esas operaciones mágicas para las que ha sido creado. Para lo cual ahora realizo este rito místico de consagración en la Divina Presencia de ADONAI (A-do-nái).*
7. Devuelve tu Varita Mágica al altar, recoge la Espada Mágica en tu mano derecha y regresa al norte. Nuevamente, traza un gran Pentagrama Invocador Azul de la Tierra sobre tu Pentáculo usando tu Espada Mágica.
8. Asegúrate de hacer vibrar los nombres enoquianos, que están en mayúsculas, al decir lo siguiente: *En los Tres Grandes Nombres Secretos de Dios llevados sobre los Estandartes del Norte EMOR DIAL HECTEGA (É-mor Dí-al Jec-té-ga), te invoco, Tú, Gran Rey del Norte IC ZOD HEH CHAL (Ik Zod Je Jal), para asistir a esta ceremonia y que Tu presencia aumente su efecto, por lo que ahora consagro este Pentáculo Mágico. Confiérele el máximo poder y virtud del ocultismo según lo que Tú juzgues que es capaz en todos los trabajos de la naturaleza de la Tierra, para que en él pueda encontrar una fuerte defensa y un arma poderosa con la que gobernar y dirigir a los Espíritus de los Elementos.*
9. Di: *Vosotros, Poderosos Príncipes del Cuadrángulo Norte, os invoco a vosotros, que me sois conocidos por el honorable título y posición de rango de los Mayores. Escuchen mi petición y preséntense conmigo en este día. Otorgad*

a este Pentáculo la fuerza y la pureza de las que sois Maestros en las Fuerzas Elementales que controláis; para que su forma externa y material siga siendo un verdadero símbolo de la fuerza interna y espiritual.

10. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el sur de tu círculo. Levanta tu Pentáculo de Tierra y di lo siguiente, asegurándote de hacer vibrar el nombre del Ángel: *Oh Tú, Glorioso Ángel NAAOM (Na-óm), tú que gobiernas las Esencias Ardientes de la Tierra, te invoco para otorgar a este Pentáculo los Poderes Mágicos de la cual eres Soberano, para que con su ayuda pueda gobernar los espíritus de quienes eres Señor, con toda seriedad y firmeza.*
11. Camina hacia el oeste de tu círculo, moviéndote en el sentido de las agujas del reloj. Levanta tu Pentáculo y di: *Oh Glorioso Ángel NPHRA (En-fra), tú que gobiernas las esencias húmedas y fluidas de la Tierra, te invoco para que otorgues a este Pentáculo los Poderes Mágicos de los que eres Soberano, para que con su ayuda pueda gobernar los espíritus de los que eres Señor, con toda seriedad y firmeza.*
12. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia el este del círculo, levanta tu Pentáculo y di: *Oh Tú, Glorioso Ángel NBOZA (En-bó-za), tú que gobiernas la Aireada y Delicada Esencia de la Tierra, te invoco para que otorgues a este Pentáculo los Poderes Mágicos de los que eres Soberano, para que con su ayuda pueda gobernar los espíritus de los que eres Señor, con toda seriedad y firmeza.*
13. Camina alrededor de tu círculo, en el sentido de las agujas del reloj, hacia el norte. Mantén tu Pentáculo en alto y di, *Oh Tú, Glorioso Ángel NROAM (En-ro-ám), tú que gobiernas la Tierra densa y sólida, te invoco para que otorgues a este Pentáculo los Poderes Mágicos de los que eres Soberano, para que con su ayuda yo pueda gobernar los espíritus de los que eres Señor, con toda seriedad y firmeza.*
14. Realiza el paso 18 de la Apertura por Atalaya.
15. Realiza el Cierre por Atalaya, con dos diferencias. Primero, cuando hagas el LBRP, usa el Pentáculo de la Tierra en lugar de la daga, y luego, traza Pentagramas de destierro de la Tierra, que son los pentagramas de destierro normales que trazas en el LBRP.
16. Envuelve tu Pentáculo de Tierra en su seda negra o blanca, y no dejes que nadie más lo toque.



RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA IMPLEMENTOS DEL ARTE

Con tu Varita, Espada y Armas Elementales consagradas, puedes realizar la Apertura

por Atalaya, en lugar del ritual de apertura simple, al haber consagrado el resto de tus implementos. El Ritual de Consagración para Implementos del Arte se puede usar para consagrar todas tus otras herramientas mágicas, excepto la Tableta de Unión y las Tabletas Elementales, que están consagradas por la realización del Ritual por Atalaya y el Triángulo del Arte, se consagra al comienzo de cada evocación (más información sobre el Triángulo más adelante en este libro).

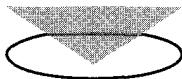
A diferencia de las herramientas anteriores, hay una forma efectiva de consagrar el resto de tus implementos mágicos (como tu espejo e incensario) al mismo tiempo. La única limitación aquí es cuántas herramientas puedes colocar en tu altar a la vez. Recuerda, tu Varita, Espada (o Daga) y Armas Elementales también tienen que estar en el altar. Por lo tanto, debido a las limitaciones de espacio, es posible que tengas que realizar dos rituales de consagración separados para consagrar todas tus herramientas.

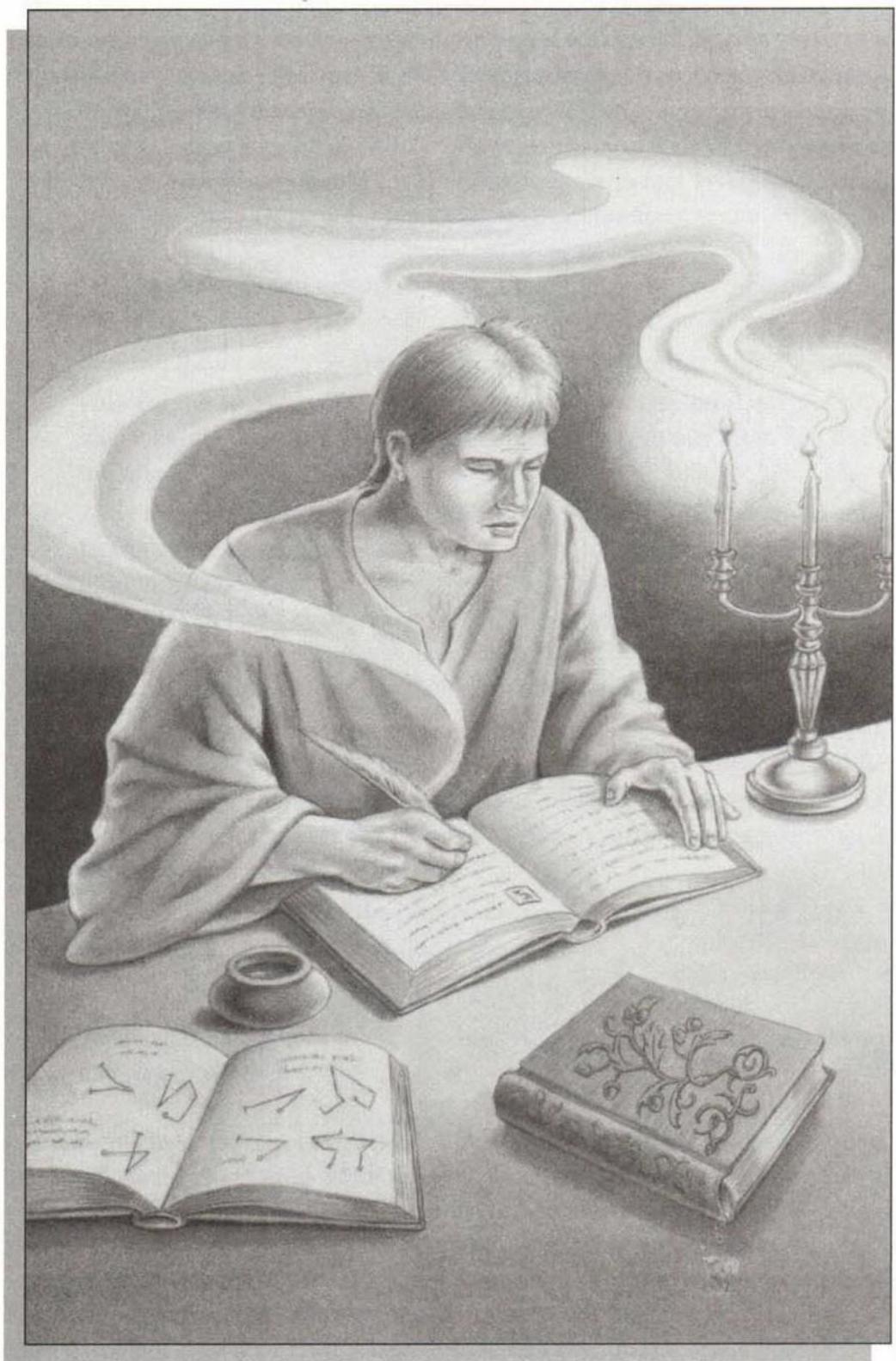
1. Prepara tu altar y templo como de costumbre. Coloca las herramientas para ser consagradas en la parte superior de la Tableta de Unión en el centro de tu altar.
2. Realiza la Apertura por Atalaya, desde el inicio hasta e incluyendo el paso 17.
3. Realiza el Análisis de la Palabra Clave y atrae la esfera brillante blanco por encima de ti sobre las herramientas no consagradas de tu altar. Mira tus implementos brillar en esa luz blanca.
4. Al contemplar el resplandor de los instrumentos en tu altar, sostén tus manos sobre ellos, con las palmas hacia abajo como si los bendijeras, y di lo siguiente, asegurándote de hacer vibrar el nombre en letras mayúsculas: **Santísimo EHEIEH** (Eh-he-ieh), *bendice y consagra estos instrumentos del arte mágico, para que puedan obtener las virtudes necesarias, a través de Ti, Santísimo EHEIEH* (Eh-he-ieh), *cuyo reino perdura por los siglos de los siglos.*
5. Toma un implemento y sostenlo sobre tu cabeza con las dos manos, como si se lo ofrecieras al Cielo. Mira al instrumento y más allá de él, mientras dices: *A Tu servicio dedico este (nombre del instrumento), Vasto y Poderoso, con la esperanza de que lo encuentres un instrumento aceptable con el que pueda aspirar a la Luz.*
6. Repite el paso 5 para cada uno de los implementos en tu altar.
7. Realiza el paso 18 del Ritual por Atalaya.
8. Realiza el Cierre por Atalaya.
9. Envuelve cada instrumento en una pieza de seda negra o blanca y no dejes que nadie más los toque.

Ya que has dominado las técnicas, rituales y ejercicios dados en el libro hasta ahora, y al finalizar la preparación de tus herramientas mágicas, puedes considerarte

un mago que está listo para aprender el arte de la evocación mágica. El resto del libro trata sobre las teorías de por qué y cómo funciona la evocación y las técnicas para hacer que funcione. Recuerda, el trabajo que has hecho hasta ahora te ha preparado completamente para el éxito en esta práctica mágica, y debes acercarte al arte con confianza en ti mismo y en tus habilidades.

A partir de este momento, tu vida nunca volverá a ser la misma. Los cambios que crearás y observarás en el mundo que te rodea parecerán verdaderamente milagrosos al principio, pero a medida que aumente tu comprensión del universo oculto, comenzarás a ver cuán naturales son realmente estas manifestaciones de tu voluntad.





En cierto modo, los sigilos son como transmisores psíquicos que pueden ayudar a un mago a enviar mensajes a un espíritu.

CAPÍTULO SEIS

TEORÍA MÁGICA

Las ciencias aplicadas del mundo nos han proporcionado algunos avances tecnológicos increíbles, todos los cuales se basan en algún tipo de conocimientos científicos utilizados en una aplicación práctica. Por ejemplo, un telescopio funciona porque su diseño se basa en las leyes de refracción y reflexión; un acelerador de partículas aumenta la velocidad de los electrones y protones hasta cerca de la velocidad de la luz gracias a nuestra comprensión de las leyes electromagnéticas; y las personas de todo el mundo pueden cambiar los canales de televisión sin levantarse de sus asientos gracias a nuestro conocimiento de la codificación de la luz infrarroja. Al aplicar las ciencias naturales (incluidas la física y la química) a la solución de problemas cotidianos, hemos podido hacer la vida mucho más fácil. Al igual que la física y la química, la magia también es una ciencia que se puede aplicar este principio.

La práctica de la evocación mágica puede considerarse como una ciencia aplicada porque su aplicación depende del conocimiento de la ciencia de la magia. Otras ciencias aplicadas mágicas incluyen la magia talismánica, la quema de velas, la herboristería y la magia de nudos. A pesar de que estas prácticas son todas intrínsecamente diferentes, uno todavía tiene que saber cómo funcionan para usarlas de manera efectiva.

Si piensas en el comienzo del libro, recordarás las diferencias entre los teóricos del sillón y los magos practicantes. Un teórico de sillón es una persona que lee muchos libros y no hace nada con el conocimiento que adquiere. Un mago practicante, por otro lado, es un científico aplicado, similar a un ingeniero, que utiliza principios conocidos para alcanzar objetivos prácticos. El objetivo de este libro es ayudarte a convertirte en uno de los últimos. Después de todo, aprender cómo funciona la magia y usarla para realizar evocaciones te permitirá crear cambios maravillosos en tu vida.

Por lo tanto, para asegurarte de que estás listo para pasar a las técnicas reales de esta ciencia mágica, este capítulo te enseñará los principios ocultos que funcionan en las evocaciones mágicas. Esto incluye explicaciones de cómo funcionan las conjuraciones, cómo los sigilos ayudan a los magos a contactar a las entidades y por qué a estos seres se les puede dar órdenes cuando son evocados. Las teorías dadas en este capítulo proporcionan una base sólida de conocimiento que se puede aplicar a las técnicas de evocación dadas más adelante.



MAGIA

La magia es la ciencia más poderosa del mundo. Cuando sus principios se aplican con éxito, esta ciencia permite a un mago realizar cambios en el universo de acuerdo con su voluntad. Pero a diferencia de otras ciencias, la magia puede afectar a otros planos de existencia, así como a los confines más lejanos del universo físico. Esta faceta de múltiples planos de la magia debe entenderse antes de que uno pueda esperar ser eficaz en los rituales de trabajo. Por esta razón, a continuación se presenta un análisis sobre la naturaleza de los tres planos, seguido de una discusión acerca de cómo funcionan los rituales mágicos.

Como ya he mencionado, hay tres planos en los que la magia funciona en el universo. Son los planos físico, astral y mental. Como humanos, somos los únicos seres en la Tierra que habitamos estos tres planos de existencia simultáneamente en tres "cuerpos": Nuestros cuerpos físicos, almas y espíritus. Esto es posible porque los planos no están separados como peldaños de una escalera. En cambio, coexisten a nuestro alrededor. Visitar uno de los planos, por lo tanto, no requiere viajar, sino más bien entrar en el cuerpo sutil correcto dentro de nuestro cuerpo físico para experimentar el plano que ocupa.

El plano físico es donde residen nuestros cuerpos materiales. Lo que puede ser experimentado por nuestros sentidos físicos directamente, o a través de algún tipo de dispositivo de detección científica, también reside en este plano. No hay necesidad de entrar en detalles para describir este plano, ya que es simplemente el mundo material del que todos son conscientes desde el nacimiento. Tanto el tiempo como el espacio unen el plano físico en el universo mágico, lo que permite medir ambos con precisión en este plano.

El plano astral es donde residen nuestros cuerpos o almas astrales. Para experimentar el plano astral plena y directamente, los sentidos astrales deben ser desarrollados o entrenados (como se enseña en el Capítulo 2). A veces llamado plano formativo, el plano astral es donde las ideas comienzan a tomar forma. La magia realizada en este plano tiene la poderosa ventaja de estar un paso más cerca de la materialización, ya que cualquier forma construida en el astral eventualmente aparecerá de alguna manera en el plano físico.

Dado que los tres planos coexisten, un mago que viaja astralmente (como se presenta en el Capítulo 2) encontrará que puede visitar cualquier lugar en el mundo físico viendo su contraparte astral. Sin embargo, debido al hecho de que estas contrapartes a veces cambian de sus etapas astrales de desarrollo a sus eventuales etapas físicas, las impresiones obtenidas a través del viaje astral pueden parecer un poco alteradas a veces. El viaje astral no es la mejor manera de ver el mundo físico.

Al pensar en el plano astral, ten en cuenta que es un plano de existencia más sutil. No todos son conscientes de su existencia, principalmente porque no encaja en el mundo físico basado en reglas que la ciencia ha definido a lo largo de los años. El plano astral está ligado al universo solo por el espacio, lo que hace posible viajar a través del tiempo en este plano (planeo tratar la práctica del viaje en el tiempo en un próximo libro sobre magia astral).

El último plano con el que trataremos es el plano mental. Aquí es donde residen nuestros espíritus o "mentes". A veces llamado el plano creativo, el plano mental es donde se crean ideas puras y de donde a menudo recibimos inspiración. No es limitado por el tiempo ni por el espacio, el plano mental cumple dos funciones magnéticas importantes: nos permite contactar con cualquier mente o inteligencia de cualquier momento o lugar del universo, y nos permite crear ideas que pueden tomar forma en el plano astral y eventualmente manifestarse en el mundo físico. La primera de estas dos funciones se tratará en el Capítulo 8 en la discusión sobre el contacto con las entidades en el plano mental, mientras que la segunda se trata a continuación.

Habiendo explicado la existencia de planos en el universo, ahora podemos aplicar este conocimiento a la explicación de cómo funcionan los rituales mágicos. Para ayudar a ilustrar lo básico, echemos un vistazo de cerca al siguiente axioma hermético: "Saber, desear, hacer y estar en silencio". Dentro de estas siete palabras, se encuentran los principios ocultos más básicos.

1. **Saber:** Antes de que se pueda realizar cualquier magia, debes conocer y comprender una técnica mágica específica. Si deseas realizar una evocación, debes saber, paso a paso, cómo realizar un ritual de evocación y debes comprender lo que está ocurriendo en cada parte de la ceremonia.
2. **Desar:** El poder que hace que un ritual mágico funcione proviene de la voluntad del mago. Para trabajar cualquier tipo de magia, tienes que tener un fuerte deseo de alcanzar algún fin, y luego ser capaz de canalizar ese deseo en un ritual. Una

evocación generalmente se realiza con dos deseos en mente: el deseo de que aparezca la entidad llamada y el deseo de que esta cumpla la tarea que el mago le asignará.

3. Hacer: El ritual debe realizarse correctamente para lograr el efecto deseado. Un mago tiene que hacer más que seguir los movimientos y pronunciar las palabras de un rito, también tiene que ser capaz de suministrar la energía necesaria y realizar los trabajos mentales necesarios (como visualizaciones y afirmaciones).
4. Estar en silencio: Aunque pocas personas realmente practican esto, guardar silencio sobre qué tipo de trabajo mágico estás haciendo es crucial para un resultado exitoso. Al decirle a todos que acabas de hacer un ritual para fulano de tal, les estás permitiendo construir formas de pensamiento inconscientes que podrían ser destructivas para el éxito de tu ritual. Lo mejor es no solo guardar silencio sobre qué tipo de magia estás practicando, sino también sobre el hecho de que estás practicando magia.

Estos cuatro principios deben seguirse de cerca si deseas tener éxito en la magia. No es suficiente saber que la magia es la ciencia de causar cambios mediante el uso de la voluntad; también hay que darse cuenta de que la magia, como cualquier otra ciencia, sigue algún tipo de sistema. Si pasas un tiempo meditando sobre los cuatro puntos mencionados, probablemente encontrarás la respuesta a varias preguntas que tenías con respecto a la práctica de la magia.

Los rituales de destierro dados anteriormente enseñan cómo elevar y controlar la energía psíquica, que se puede usar para potenciar una forma de pensamiento. Si uno simplemente visualizara su objetivo, lo empoderara y lo liberara, se manifestaría en el plano mental, el plano astral y, finalmente, el plano físico. Esta es la base de todos los trabajos mágicos, independientemente del tipo. Como pronto veremos, esta simple forma de magia también puede llegar a ser destructiva para el éxito de un ritual si hay dudas sobre el resultado de un ritual presentes en la mente de un mago.

En una evocación mágica, tu llamado a la entidad se realiza en el plano mental. Después de que te "oye", llega a los planos astral o físico, dependiendo del tipo de evocación que estés realizando. El llamado de la entidad se realiza en el plano mental porque toda la magia comienza en la mente, es impulsada por la voluntad y causa cambios.

¿Por qué funcionan las evocaciones? ¿Por qué las entidades se sienten obligadas a acudir al mago cuando se les llama? Para responder a esta pregunta, quiero referirme a algo que mencioné al principio del libro. Cuando un mago se encuentra en el centro del círculo, puede invocar el poder de la Divina Providencia. En La Apertura por Atalaya, un vórtice de poder desciende sobre el mago, que el mago puede usar para potenciar el ritual que está realizando. Dado que este poder proviene de Dios, quien es invocado en el Ritual de la Atayala, el mago puede en efecto comandar la Energía

Sagrada, lo que le otorga la Autoridad Divina.

Cuando el mago que está en contacto con la Divinidad de esta manera llama a una entidad, ese ser no tiene más remedio que responder. El único factor limitante en este poder del mago es el conocimiento. El mago tiene que tener una muy buena idea de la naturaleza de la entidad a la que está llamando y del plano del que proviene. Cuando se conocen estos hechos, el mago puede dirigir su Autoridad Divina otorgada hacia comandar un ser específico.

Hablarle a una entidad con este tipo de autoridad solo funcionará si el mago cree en el poder que está canalizando. En realidad, tienes que hacer algo más que creer en ello, tienes que convertirte en ello. Un mago que realiza una evocación tiene que irradiar autoridad. La voz utilizada debe ser segura y firme, e incluso la postura debe controlarse cuidadosamente. No puedes llamar a una entidad al plano físico con una voz suave e insegura y con la cabeza encorvada hacia adelante. Tienes que ponerte de pie y dejar que tu orden se escuche en los confines de todos los planos del universo (por supuesto, no quiero decir que debas gritar a todo pulmón, ya que esto puede molestar ligeramente a tus vecinos, especialmente por la noche). Sin embargo, al realizar evocaciones al plano astral, el tipo de voz utilizada es diferente (ver Capítulo 7) para garantizar que el proceso de scrying no se interrumpa.

Debes saber que la entidad te escucha y que tiene que aparecer. Creer que la entidad se manifestará es importante. La confianza en tus habilidades asegura el éxito, porque puedes dedicar toda tu energía al ritual. Al dudar si la evocación tendrá éxito, estás logrando poco más que magia destructiva. Considera el siguiente ejemplo: Has alcanzado la cúspide de tu ritual. La energía en la habitación es tan intensa que sientes tu cuerpo palpitante con ella. Con tu Varita Mágica en la mano derecha, te preparas para invocar a la entidad. Sin embargo, de repente, en lugar de pronunciar la llamada, piensas: "¿Esto realmente va a funcionar?" ¿Recuerdas lo que dije antes sobre que la magia que comienza en la mente? Este pensamiento, pronunciado en el peor momento absoluto del ritual, puede consumir una buena cantidad de tu energía elevada para crear una forma de pensamiento llamada: "¿Esto realmente va a funcionar?" Esta forma de pensamiento te rodeará a medida que avanza la evocación, haciendo que tus dudas crezcan. Su presencia se sentirá mientras sigues pensando en la posibilidad del fracaso de tu ritual. Pronto, ni siquiera estarás prestando atención a lo que realmente estás tratando de lograr.

La forma de pensamiento creada en el ejemplo anterior es solo una de las razones por las que una evocación puede fallar si dudas de que tenga éxito. La autoridad que se te concede cuando realizas una evocación hace que a la entidad le parezca que Dios la está llamando. Si dudas de que una evocación funcione, entonces no estás dejando que este Poder Divino fluya a través de ti adecuadamente. Tienes que convertirte en un ser casi mítico para realizar una evocación, porque estás intentando controlar lo que la mayoría de la gente consideraría fuerzas míticas. Aceptar la capacidad de actuar con la Influencia Divina no es fácil para la mayoría de las personas. Todo es

un delicado equilibrio de humildad y autoridad. Debes considerarte por debajo de Dios y, al mismo tiempo, igual de poderoso. En otras palabras, debes actuar con confianza ya que Dios te está ayudando a realizar la evocación y, al mismo tiempo, humildemente dar gracias por esta ayuda.



CONJURACIONES

En el corazón de cualquier evocación hay un llamado verbal al espíritu comúnmente conocido como la conjuración. No tienes que buscar mucho para encontrar un ejemplo de una de estas, ya que prácticamente todos los grimorios contienen una o más. El *Goetia* contiene varias diferentes que deben recitarse en el orden en que son presentadas, en caso de que la entidad decida no aparecer.

¿Por qué es necesario repetir las conjuraciones? Despues de todo, si un mago llama a una entidad con la autoridad adecuada, ¿no debería venir después de una llamada? En realidad, si el mago es capaz de establecer un vínculo con una entidad, debería aparecer después de una conjuración. Sin embargo, cada uno de los dos tipos de evocación contiene diferentes métodos para contactar la entidad y requieren diferentes usos de las conjuraciones.

En la evocación al plano astral, el mago tiene que establecer un contacto inicial con una entidad usando su sigilo (más sobre los sigilos más adelante). Si la técnica utilizada para lograr esto se realiza con éxito, solo tendrá que haber una oración dada al espíritu (que debe memorizarse, como se explica en el Capítulo 7). Sin embargo, al realizar evocaciones al plano físico, el proceso de contacto con la entidad en realidad tiene lugar después de que se da la conjuración, eliminando la necesidad de repetirla. Si las otras partes de una evocación se realizan correctamente, solo tiene que haber una conjuración dada al espíritu.

Ahora que hemos establecido la necesidad de una sola conjuración, es posible que te preguntes: "¿Cuál debo usar?" Según algunos grimorios, si no pronuncias las oraciones palabra por palabra, la entidad no se presentará en absoluto o aparecerá ante el mago enojado e intentará provocar algún tipo de ira. Ambas advertencias son absolutamente ridículas. Solo se incluyen en los libros para hacer que un aficionado lo piense dos veces antes de usar los rituales de Alta Magia. Rara vez utilizo conjuros de grimorios, ¡y todavía no me ha llevado un demonio enfurecido! E incluso si las leyendas fueran ciertas, es imposible que una entidad evocada cruce el límite del círculo mágico. Por supuesto, solo un mago lo sabría, haciendo que estas amenazas sean bastante intimidantes para los no iniciados.

Ignora cualquier amenaza como estas si te encuentras con ellas. Si deseas usar una conjuración dada en un libro, solo debes usarla si sientes que te ayuda a obtener la sensación adecuada para el ritual. A veces, las conjuraciones contienen palabras de poder que suenan extrañas y que ayudan a un mago a pensar que está usando

algún tipo de clave sónica en un ritual. Este mismo efecto también se obtiene mediante el uso de conjunciones que están escritas en otro idioma. Si sientes que este efecto te ayuda a realizar una evocación, entonces usa uno de estos tipos de oraciones. Sin embargo, te recomiendo que intentes averiguar qué es lo que estás diciendo, si la oración está completamente en otro idioma. Siempre es bueno saber qué órdenes estás dando para que puedas hacerlas cumplir con tu voluntad.

Ahora llegamos a un hecho sorprendente y poco conocido sobre las conjuraciones: ¡puedes escribir las tuyas propias! No hay ninguna razón por la cual una conjuración que escribas no funcione tan bien como una que encuentras en un libro, siempre y cuando sigas algunas reglas simples. Las conjuraciones cumplen dos funciones importantes en un ritual, y debes asegurarte de incluir declaraciones que las cumplan. Estas son las dos funciones que realizan las conjuraciones: Establecen verbalmente la autoridad del mago sobre la entidad y ordenan que la entidad aparezca. Si bien la mayoría de los grimorios contienen conjuros únicos, estos cumplen las dos funciones, independientemente de cómo estén redactados. Veamos un extracto de una conjuración del *Goetia* para ilustrar algunos de los elementos que cumplen las dos funciones antes mencionadas (*N.* se sustituye por el nombre del espíritu que se evoca):

Yo te invoco y conjuro, Oh Espíritu N. y estando armado con el poder de la Suprema Majestad, te ordeno firmemente, por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia, y Apologiae Sedes; por los más Poderosos Príncipes, Genii, Liachidae, y Ministros de la Morada de Tartarean; y por el Príncipe Jefe de la Sede de Apología en la Novena Legión, te invoco, y al invocarte te conjuro También por los nombres Adonai, El, Elohim ... Yo te exorcizo y te ordeno poderosamente, Oh espíritu N., que te me aparezcas inmediatamente aquí ante este círculo en forma humana, sin ninguna deformidad o desviación...

Elegí estas líneas de la primera conjuración en el *Goetia* como ejemplo para ilustrar algunos de los elementos más comunes de las oraciones que se encuentran en los grimorios. En primer lugar, ten en cuenta que las primeras líneas de la conjuración establecen la Autoridad Divina del mago sobre todos los espíritus mencionados ("y estando armado con el poder de la Suprema Majestad"). Como puedes ver en el ejemplo, siguiendo esta afirmación de autoridad, los espíritus son llamados en nombre de entidades benevolentes y malévolas. En este caso, los nombres son significativos porque son de los espíritus que gobiernan sobre las entidades que se encuentran en el *Goetia*, y por esta razón los nombres infernales incluidos en las conjuraciones son diferentes en cada grimorio. Esta parte de la oración no suele ser necesaria, ya que el poder real en una evocación proviene del Altísimo. Sin embargo, en ocasiones, un espíritu tiene un gobernante que podría estar deteniéndolo por alguna razón (consulta el Capítulo 1), y el nombre de este gobernante debe ser conocido para que se le pueda ordenar que deje aparecer a su siervo. De cualquier manera, la Autoridad Divina anula cualquier otra influencia que afecte a la entidad

a la que se llama.

La conjuración pasa a dar algunos de los nombres de Dios, que deben vibrar en un ritual para obtener el mejor efecto (en los rituales de evocación que se mencionan más adelante, los nombres que se deben vibrar se señalan con letras mayúsculas en negrita, como en los otros rituales de este libro). Esta parte de la oración refuerza la fortaleza del mago, invocando una vez más Nombres Divinos y estableciendo su vínculo con Divinidad. Al recitar una conjuración, un mago debe tratar de sentir la energía que ha acumulado con cada vibración de un Nombre Divino, para ayudar a fortalecer su resolución.

Otro elemento común de una conjuración es la parte en la que el mago ordena a la entidad que aparezca ante él o ella en una "forma humana justa, sin ninguna deformidad o desviación". La redacción de este mandato varía según cada grimorio, pero su propósito general es claro: Se le dice al espíritu que aparezca en una forma que no sea perturbadora para la vista. Cuando se trata de ángeles, elementales e inteligencias planetarias, esto no es un problema. La naturaleza de estas entidades es tal que sus formas naturales no son en absoluto terribles de ver. A los demonios, por otro lado, les resulta extremadamente difícil, si no imposible, cumplir con este deseo del mago. Son seres grotescos por naturaleza y asumen apariencias que lo reflejan. El comando mencionado anteriormente en una conjuración de ninguna manera hará maravillas en las entidades infernales, y si eliges trabajar con demonios, no esperes que asuman la apariencia de humanos hermosos, o para el caso, cualquier forma remotamente agradable. Nuevamente, debido a su naturaleza altamente engañosa y malvada, te sugiero encarecidamente que evites trabajar con entidades demoníacas.

Recuerda, para escribir tu propia conjuración, debes incluir un segmento que restablezca tu Autoridad Divina sobre la entidad a la que estás llamando y simplemente ordenar que la entidad aparezca ante ti. ¡Eso es todo! No hay necesidad de incluir numerosas páginas de hechizos, exigiendo que la entidad aparezca o de lo contrario habrá consecuencias; no tienes que buscar un millón de Nombres Divinos diferentes para incluir en tu oración (no es que haya tantos de todos modos). Simplemente incluye algunos Nombres de Dios que entiendas y en el poder de esos nombres ordena que aparezca la entidad. Algunas conjuraciones también contienen explicaciones de cada nombre dado, con referencias mitológicas o bíblicas al poder del nombre. Podrías incluirlos con certeza, si sientes que hacen que tu conjuro sea más fuerte. Por supuesto, asegúrate de que lo que incluyes es correcto. Aquí hay un extracto de uno de estos conjuros, tomado de la *Llave Mayor de Salomón*:

*Os conjuro por el nombre Tetragrammaton Elohim, que expresa y significa la
Grandezza de una Majestad tan excelsa, que Noé habiéndolo pronunciado, se
salvó y protegió a toda su familia de las Aguas del Diluvio.*

La mejor manera de incluir tal referencia es copiarla de un grimorio o buscar el significado cabalístico de uno de los Nombres Divinos de Dios en una referencia adecuada (*Amanecer Dorado* de Regardie y 777 de Crowley son excelentes) e incluir una declaración del significado del nombre.

La última opción que tienes al escribir tu propia conjuración es incluir una declaración que se relacione con tu religión. Cada religión tiene sus propios nombres para Dios, y en algunos casos, Diosa. Un verdadero mago debe sentirse libre de sustituir nombres y cuentos mitológicos por aquellos que correspondan a sus creencias. En el siguiente extracto de una conjuración tomada del *Grimorio de Honorio* (que supuestamente fue escrito por el Papa Honorio de la Iglesia Católica, aunque esto es cuestionable), se introducen elementos del cristianismo en la oración:

Yo, X. [el nombre del mago], te conjuro, Oh Espíritu N. [el nombre del espíritu], por el Dios vivo, por el Dios verdadero, por el Dios santo y omnipotente, Quien creó de la nada el cielo, la tierra, el mar y todas las cosas que allí hay, en virtud del Santísimo Sacramento de la Eucaristía, en el nombre de Jesucristo, y por el poder de este mismo Hijo Todopoderoso de Dios, Quien por nosotros y por nuestra redención fue crucificado, sufrió la muerte y fue sepultado; Quien resucitó al tercer día y ahora está sentado a la diestra del Creador de todo el mundo, de donde vendrá a juzgar a los vivos y a los muertos.

Partes de esta conjuración fueron adaptadas de la misa católica romana, para ayudar al mago, que en este caso es cristiano, a relacionarse con las fuerzas divinas que está invocando. Lo mismo se puede hacer con cualquier ceremonia religiosa o texto. Se puede usar una invocación en el Libro de las Sombras de una Bruja, al igual que un pasaje del Corán. Los ejemplos de conjuros que se dan más adelante en este libro se adhieren a los nombres y referencias cabalísticas, pero como mago, debes sentirte libre de cambiar estos conjuros para que se adapten a tus propias creencias.

Mientras estamos en el tema de cambiar los Nombres de Dios en los rituales, es importante señalar lo siguiente: Los rituales de la Orden Hermética de la Aurora Dorada dados anteriormente en el libro contienen nombres hebreos que, a través de su uso repetido, se han convertido en palabras de poder que son fundamentales para el éxito de estos rituales. No se recomienda cambiar estos rituales, ya que se perderá la mayor parte de su potencia. Si no te sientes cómodo con las referencias cabalísticas y eres un mago practicante de otra tradición, entonces tu mejor alternativa es usar los rituales de apertura que normalmente usas dentro de la corriente de tu tradición. Lo mismo ocurre con las Cuatro Armas Elementales, ya que es posible que desees sustituir cualquier herramienta que se use en tu apertura. Deberías poder adaptar la estructura de los rituales de evocación que se dan en este libro a cualquier tradición de magia ceremonial con la que estés familiarizado.

Otra forma de aumentar la potencia de una conjuración es agregar una declaración

sobre la naturaleza de la entidad después de su nombre. Por ejemplo, *Te conjuro, Oh Espíritu Phalegh, gobernante olímpico de la esfera y provincia de Marte...* Incluir este tipo de declaraciones ayuda a mantener un contacto más fuerte con la entidad mientras se realiza la conjuración, ya que se le recuerda constantemente su origen y naturaleza. Expresa cuidadosamente la identificación de la entidad para que sea breve y preliminar. No quieras divagar sobre la identidad del espíritu. Mantenerlo simple indicando el nombre, oficina y esfera o reino de origen está bien.

Ahora que conoces los elementos básicos de una conjuración, puedes escribir las tuyas propias. Sin embargo, es posible que desees verificar la estructura básica de las conjuraciones que se dan en los próximos dos capítulos para tener una idea de cómo encajan todas las piezas juntas. Una vez que escribas una con la que te sientas cómodo, debes tratar de memorizarla. Esto será fácil, porque estarás usando la misma conjuración para cada evocación que realices. Por supuesto, tu oración tendrá que modificarse ligeramente según cual de los dos tipos de evocación realices. Para evocaciones al plano astral, ordenarás al espíritu que aparezca en el cristal o espejo. En las evocaciones al plano físico, le ordenarás que aparezca en el triángulo ante ti. Nuevamente, usa las conjuraciones que se dan más adelante en el libro como modelos de cómo redactar una.

Por supuesto, no es necesario que escribas tus propias conjuraciones. Puedes usar una que encuentres en un grimorio o en este libro. Sin embargo, si decides escribir la tuya, debes tratarla como un proyecto mágico. Siéntate en un círculo consagrado mientras escribes y trata de pensar en la potencia de las palabras que estás poniendo en el papel y lo que significan para ti. Cuando hayas terminado con tu conjuración, copia tu borrador final en la primera página de un cuaderno nuevo, que utilizarás para registrar los resultados de tus evocaciones. Consagra este cuaderno usando los rituales del Capítulo 5, ya que querrás tenerlo en el círculo contigo cuando realices las evocaciones.

Este cuaderno se utilizará para algo más que registrar los resultados de tus rituales y leer la conjuración. En este cuaderno, también copiarás el sigilo de cada espíritu con el que trabajes y su descripción (consulta el Capítulo 9). La razón por la que debes copiar los atributos y descripciones de la entidad es para que puedas verificar la identidad de la entidad a través de preguntas (consulta el Capítulo 1). Cuando evoques una entidad, puedes dibujar en tu cuaderno cómo se ve y anotar cualquier información que te dé para usar en futuras evocaciones de la misma. Algunos espíritus te darán conjuros especiales o palabras de llamada que puedes usar, lo que asegurará que lleguen rápidamente cuando sean llamados en el futuro. Te conviene escribirlo en tu libro y usarlo.

Otro uso importante de este cuaderno es el que mencioné en el Capítulo 1. Puedes hacer que la entidad firme con su nombre en el cuaderno para verificar su identidad (solo en evocaciones al plano físico), deslizando tu cuaderno abierto hacia

el triángulo usando tu espada (nunca dejes que tu brazo o cualquier otra parte del cuerpo pase sobre el límite del círculo). El nombre aparecerá en el papel como un impresión que podrás contemplar, usando tu visión astral entrenada. Es similar a la forma en que Edward Kelly pudo ver las letras del alfabeto enoquiano por primera vez. Aparecieron en un color amarillo pálido en el papel para que pudiera trazarlos.

Las firmas/impresiones que recibas aparecerán en diferentes colores, dependiendo de la naturaleza del espíritu, y se desvanecerán al final del ritual. Por esta razón, es posible que deseas trazar la firma de un espíritu en tu cuaderno cuando la contemplerás por primera vez si deseas un registro permanente de cómo se ve. Sin embargo, si lo haces o no, no es realmente importante. Lo importante es que puedas leer el nombre de la entidad, porque la experiencia ha demostrado que si una firma es legible y está escrita correctamente, el espíritu evocado está siendo honesto sobre su identidad.



GRIMORIOS

Al trabajar con grimorios, notarás que cada uno tiene su propio sistema mágico o trasfondo mitológico. Por ejemplo, el *Goetia* contiene los nombres de espíritus que supuestamente fueron atrapados en un recipiente por el rey Salomón; y el *Necronomicón* (la versión editada por Simón) y contiene, entre otras cosas, los sellos de una legión de cincuenta espíritus que fueron asignados al dios mesopotámico Marduk. Las diferencias entre los grimorios del mundo a menudo han hecho que los magos se pregunten si alguno de ellos se basa en hechos reales.

Si piensas en el Capítulo 1, recordarás nuestra discusión sobre entidades y grimorios que probablemente fueron inventados por teóricos de sillón sin nada mejor que hacer. No dejes que la autenticidad de los grimorios te preocupe; después de todo, si han sido utilizados por magos, funcionarán. Punto. No importa si la *Llave de Salomón* fue escrita mil años después de la muerte de Salomón. Si las entidades ya existían o simplemente fueron inventadas, su existencia hoy en día no puede ser disputada. Entonces, si encuentras un grimorio que te genera duda, considera su primera fecha de publicación, su notoriedad y su contenido. Si es un tomo bien conocido y ha existido durante una década más o menos, entonces lo más probable es que funcione.

El factor clave será entonces el tema. Por ejemplo, si encuentras un libro que trata estrictamente de mitologías ficticias (como el *Necronomicón* editado por George Hay, consulta más abajo), entonces es muy probable que sus entidades sean extremadamente difíciles de evocar (porque probablemente tengas que crearlas tú mismo, como lo harías con un egregor). Para ilustrar las razones detrás de esto, usare el ejemplo de los dos grimorios con el mismo nombre, ambos inspirados en la ficción de un famoso escritor de principios del siglo XX.

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) es reconocido hoy como uno de los escritores de terror más importantes de todos los tiempos. Sus cuentos sobre los "Mitos de Cthulhu", que solo alcanzaron verdadera fama después de la muerte de Lovecraft, trataban sobre la premisa de que una raza de Antiguos, que gobernaron la Tierra hace cientos de millones de años, nos acechan justo fuera de nuestra percepción, detrás de algún tipo de puertas místicas, esperando a su regreso como los legítimos gobernantes de la Tierra. El momento en el que sucedería esta conquista de la Tierra fue identificado como cuando "las estrellas estarían bien". En estos cuentos, un antiguo tomo de magia conocido como el *Necronomicón* se utilizó para convocar a algunos de estos seres a la aparición visible. La fama de este libro de magia inexistente se extendió durante décadas tras la muerte de Lovecraft, hasta que "aparecieron" dos versiones diferentes del libro.

El primer *Necronomicón* que llegó a las librerías en nuestro universo de ficción fue editado por un misterioso individuo conocido solo como Simon y lanzado en formato tapa dura en el solsticio de invierno en 1977. Desde entonces, Avon Books lo ha reimpreso varias veces en edición de bolsillo y ha generado una especie de seguidores clandestinos. Incluso collares con algunos de los sellos del libro se pueden encontrar en las librerías de ocultismo hoy en día. Como nota final sobre la popularidad de este tomo, ¡la versión tapa dura original se vende hoy como un artículo de colecciónista por \$500 o más!

Algunas de las entidades que se encuentran en las historias de Lovecraft también se encuentran en este grimorio, aunque se deletrean de manera diferente (Ejemplo, el "Cthulhu" de Lovecraft se convirtió en "Kutulu"). Lo interesante, sin embargo, es la forma en que se utilizan. El sistema mágico en el libro se basa en la mitología mesopotámica real y las entidades de los Mitos de Cthulhu se incluyen como seres demoníacos en adaptaciones de famosos mitos sumerios, como "El descenso de Inanna al inframundo" y el Enuma Elish, o mito de la creación sumeria. La mayoría de los rituales en el libro tratan de visitar astralmente las Esferas Planetarias y sus gobernantes, que corresponden a las deidades reales asociadas con los planetas en Mesopotamia.

¿Es ese libro falso? A pesar de que contiene varios rituales que son similares al tipo de magia practicada en Sumeria (o Magia de nudos) y palabras sumerias, el libro es probablemente un engaño bien investigado (como varios otros grimorios). Sin embargo, sus rituales funcionan bien porque, en cierta medida, se basan en prácticas mágicas reales. Si quieras experimentar con este libro, te recomiendo especialmente que intentes evocar algunos de la Legión de los Cincuenta de Marduk. Estos espíritus se encuentran en la última parte del Enuma Elish y la mayoría de ellos son muy útiles.

El segundo *Necronomicón* fue lanzado en Gran Bretaña en 1978 y fue editado por George Hay. Aunque incluye un extenso ensayo sobre cómo se decodificó a

partir de un manuscrito cifrado atribuido a John Dee, no se puede ignorar lo similares que son los rituales y los cantos a los de las obras de H.P. Lovecraft. De hecho, ¡los rituales que se encuentran en este libro probablemente no son más que un buen ejemplo de plagio! No hay nada en este grimorio ni remotamente basado en prácticas ocultas reales, y no puedo imaginar por qué alguien intentaría trabajar los rituales que se encuentran en ese *Necronomicón*.

El propósito de la comparación anterior debe ser claro. Cualquier grimorio que encuentres podría ser falso, pero eso no significa que no puedas usar uno que encaje en algún tipo de sistema del ocultismo. Una buena manera de detectar un grimorio útil es hacerte las siguientes preguntas: ¿Se basa en algún tipo de mitología o sistema de creencias mágicas que sabes que existe? ¿Contiene instrucciones para evocaciones que se asemejan a las de otros grimorios (esto incluye la mención de un cristal, espejo o triángulo; uso de un círculo mágico y otros tipos de implementos mágicos conocidos)? ¿Contiene orígenes espirituales con los que estás familiarizado (como planetario y elemental)? ¿Ha existido durante mucho tiempo? ¿Es una obra traducida y, de ser así, dónde se encuentra el manuscrito original?

Preocuparse por los grimorios con los que trabajar no es necesario en este momento. Los espíritus enumerados en el Capítulo 9 deberían mantenerte ocupado durante bastante tiempo. Pero cuando decidas buscar más espíritus para convocar, querrás recurrir a los tomos tradicionales de magia (consulta la Bibliografía al final de este libro). Sin embargo, cuando adquieras algunos de estos libros, no te preocupes por las instrucciones que se dan en ellos para realizar evocaciones. Los únicos rituales que necesitarás para evocar entidades se dan en este libro. En realidad, los grimorios solo te darán dos datos básicos que deberías encontrar útiles: los nombres y descripciones de los espíritus y sus sigilos, este último merece una explicación en profundidad.

El sigilo o sello de una entidad es un símbolo que ayuda al mago a establecer un vínculo con esa entidad. En cierto modo, los sigilos son como transmisores psíquicos que pueden ayudar a un mago a enviar mensajes a un espíritu. Los dos tipos de sigilos con los que trabajarás son tradicionales y derivados. Los sigilos tradicionales son aquellos que han estado en uso durante cientos de años, o más. Se encuentran en grimorios, y no está muy claro cómo fueron creados o descubiertos. Algunos fueron indudablemente creados a través del instinto de los antiguos magos, mientras que otros fueron vistos clarividentemente o dados a los magos por los propios espíritus. Si un grimorio contiene un sigilo para una entidad, entonces no deberías tener problemas en ponerte en contacto con ese ser; simplemente usa el sigilo como se describe en los capítulos 7 y 8. Pero, ¿qué haces cuando tienes el nombre de una entidad a la que quieras convocar y ningún sigilo con el que hacerlo? La respuesta es: haz el tuyo propio.

En realidad, hay varios tipos de espíritus que no tienen sigilos tradicionales. Un buen ejemplo de esto son los diversos ángeles que se encuentran en los Sephiroth del

Árbol de la Vida. Para idear sigilos para cada uno de estos ángeles, o para cualquier entidad, puedes usar una de las dos versiones de un glifo conocido como Rosa Cruz (consulta la figura 6.1). La Lamen Rosa Cruz original de la Orden Hermética de la Aurora Dorada contiene letras hebreas, y debes usar este glifo si conoces la ortografía hebrea del nombre de una entidad (generalmente un ángel). Para crear sigilos para entidades con nombres no hebreos, incluí una versión del glifo con caracteres romanos.

Nota: Algunos de los pétalos de la Rosa contienen más de una letra, ya que el alfabeto hebreo tiene menos letras, que aun así componen todos los sonidos del alfabeto romano.

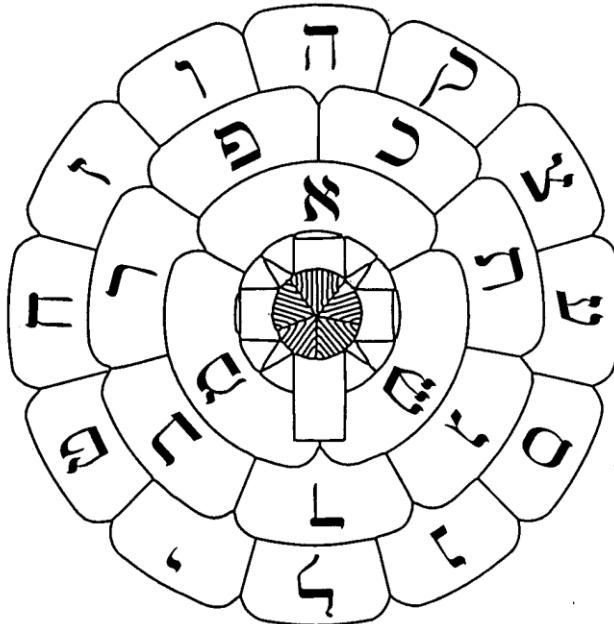
Crear sigilos con cualquiera de estos glifos es bastante fácil. Para comenzar, coloca un pedazo de papel delgado sobre la Rosa Cruz y dibuja un pequeño círculo sobre la primera letra del nombre de la entidad. Luego dibuja una línea que vaya desde el círculo hasta el pétalo de rosa que contiene la segunda letra en el nombre de la entidad. Luego haz una línea que conecte el final de tu primera línea con la tercera letra en el nombre de la entidad. Cuando llegues a la última letra del nombre, haz una pequeña barra. (La figura 6.2 es un ejemplo de este proceso, utilizando caracteres romanos y el nombre de un espíritu imaginario, Fribi). Si dos o más letras secuenciales se encuentran en el camino de una línea recta, entonces tendrás que hacer un pequeño bucle en la línea para indicar dónde está cada una de ellas (consulta la figura 6.2). También es posible que tengas que usar el mismo pétalo dos veces si un nombre tiene una letra doble o dos letras que son representadas por el mismo pétalo. Si esto sucede, haz una doble joroba en el sigilo para mostrar que estás usando ese pétalo dos veces seguidas.

En la lista de espíritus en el Capítulo 9, he usado la Rosa Cruz hebrea para hacer sigilos para ángeles. Esta versión debe usarse con estos seres ya que la ortografía de sus nombres en caracteres romanos agrega letras adicionales, lo que hace que el sigilo sea diferente. Consulta la figura 6.3 para ver un ejemplo de la diferencia entre el sigilo de Rafael hecho correctamente en letras hebreas e incorrectamente en caracteres romanos. Cuando se trata de nombres hebreos, siempre usa la versión hebrea de la Rosa Cruz, ya que la ortografía hebrea de los nombres tiene poder en sí misma.

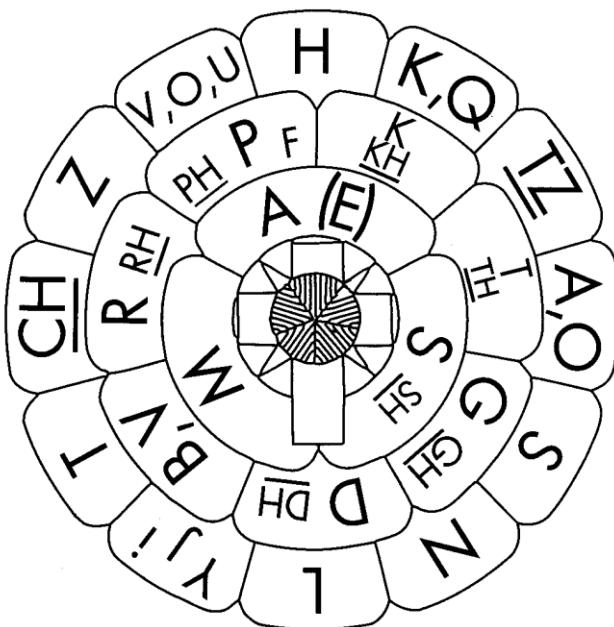
Con este método, puedes crear sigilos muy efectivos para cualquier ser que encuentres en un grimorio, e incluso un ser que crees tú mismo. En el Capítulo 10 encontrarás instrucciones para crear tus propios egredores, y este método de la Rosa Cruz se puede utilizar para preparar los sigilos de estos seres una vez que los nombres.

Ahora que hemos cubierto los conceptos básicos de la evocación, podemos pasar a la práctica real en sí. El Capítulo 7 contiene instrucciones completas para el éxito

evocando completamente a las entidades al plano astral. ¡Asegúrate de probar esta forma de evocación primero! Las evocaciones al plano físico son mucho más fáciles de realizar una vez que has tenido éxito en las astrales. Si has estado practicando los ejercicios y rituales del libro hasta ahora, ya estás preparado para trabajar las técnicas mágicas que se encuentran en el siguiente capítulo. Familiarízate con el proceso de evocación astral lo antes posible. De esta manera, puedes elegir un objetivo que te gustaría lograr mágicamente, puedes encontrar una entidad en el Capítulo 9 que se describa como capaz de cumplir tus deseos y evocarla. Al hacer esto, podrás demostrarte a ti mismo que la evocación funciona, y al lograr resultados podrás llamarte un verdadero mago practicante.

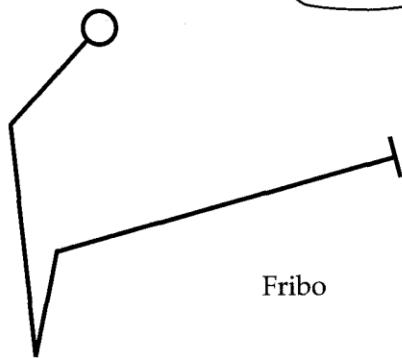
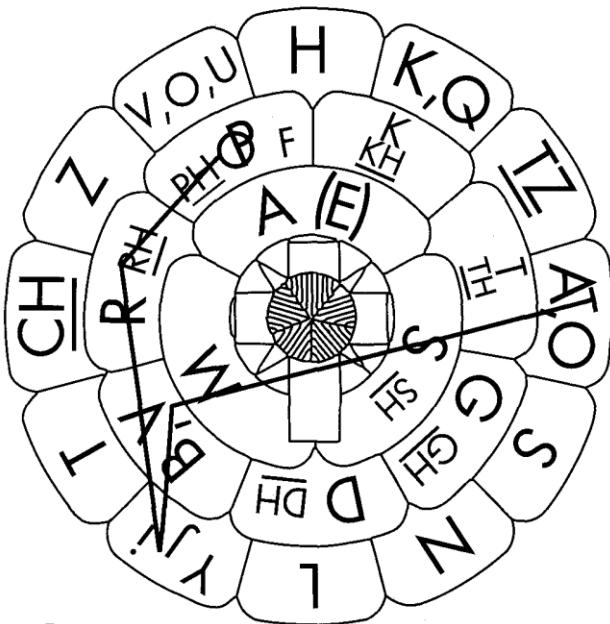


Caracteres Hebreos



Caracteres Romanos

Figura 6.1



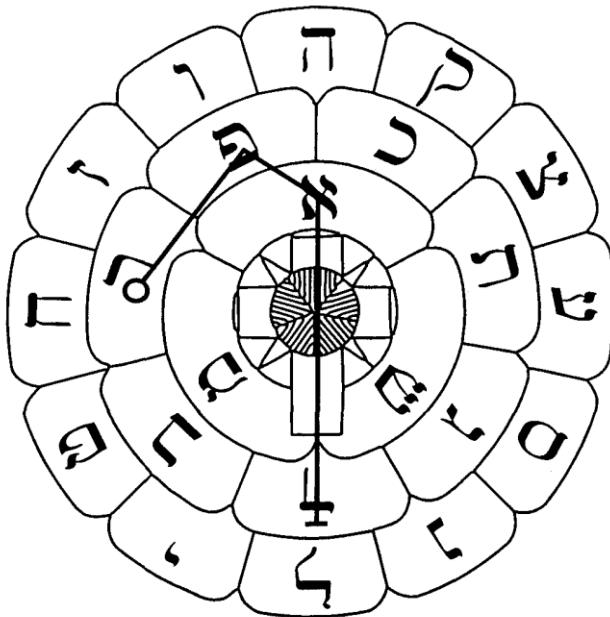
Joroba
(para letras dobles)



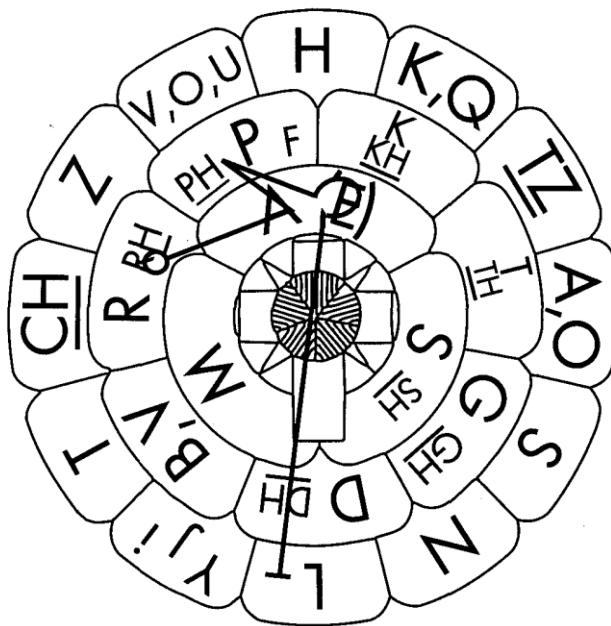
Bucle
(para dos letras en la misma
ruta)



Figura 6.2

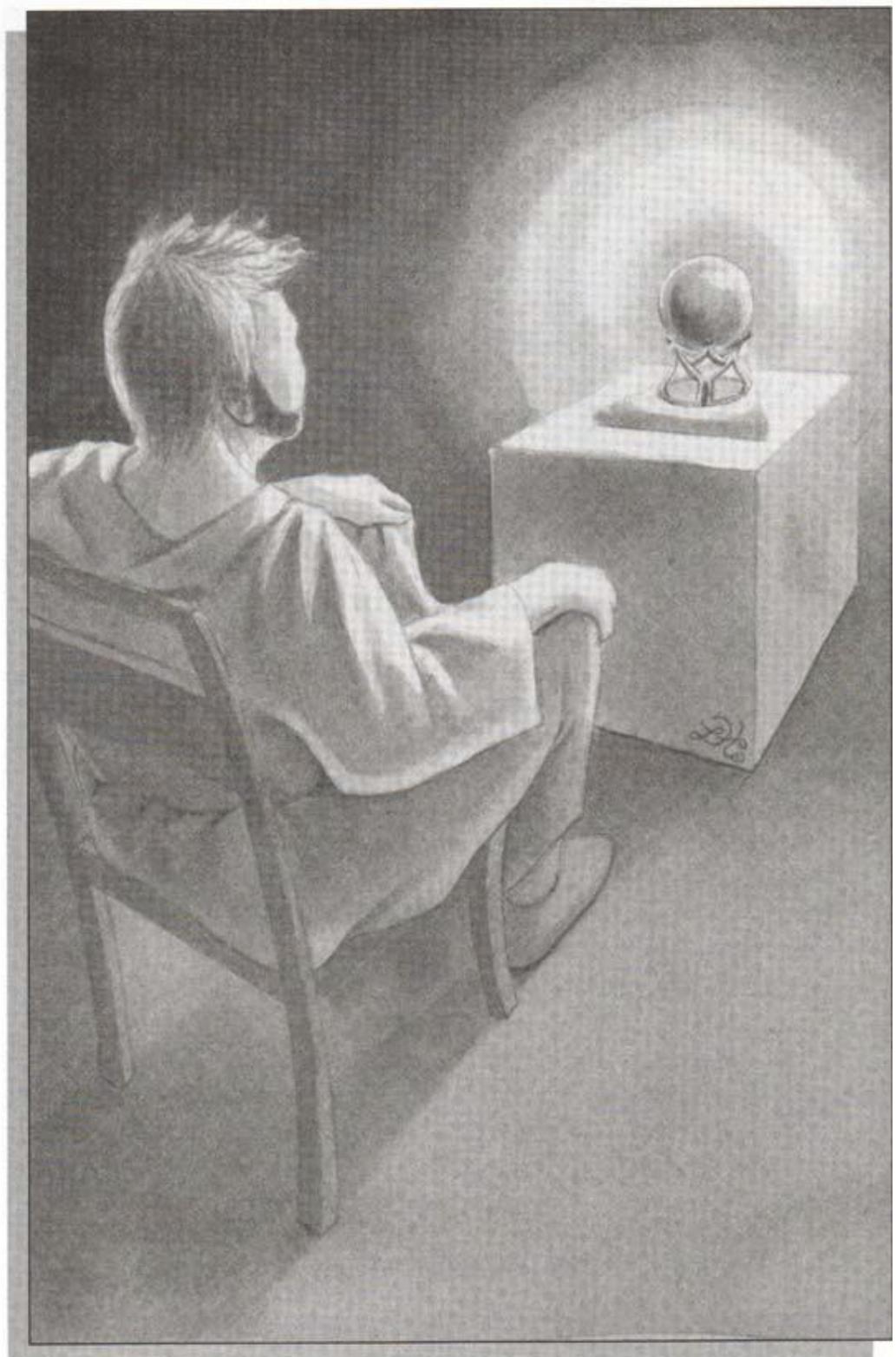


Rafael (sigilo Hebreo correcto)



Rafael (sigilo Hebreo incorrecto)

Figura 6.3



Cuando tu visión astral despierte, comenzarás a percibir la forma de la entidad convocada formándose dentro de tu cristal o espejo.

CAPITULO SIETE

EVOCACIÓN AL PLANO ASTRAL

Aunque la evocación al plano astral es la más fácil de las dos técnicas de este arte mágico, no debe verse como un ejercicio de principiante. Si bien es cierto que la evocación astral rinde excelentes resultados para el mago principiante, y que es un requisito previo para evocar entidades en el plano físico, te encontrarás usando esta técnica incluso después de haber tenido cierto éxito en este último. De hecho, hay algunas ventajas importantes en llamar a una entidad solo al plano astral y verla a través de algún aparato como un espejo mágico o un cristal. Los siguientes beneficios del uso de evocaciones astrales se incluyen como una introducción a los muchos usos y facetas de esta práctica.

Cuando una entidad es llevada al plano astral, no está sujeta a ninguna limitación con respecto a cómo puede aparecer o qué puede mostrarte al mago. Por ejemplo, supongamos que quieras que una entidad te ayude a encontrar algo que has perdido. En este caso, una evocación al plano físico no sería tan efectiva como una al astral porque la entidad llamada tendría que tratar de explicar la ubicación de dicho objeto, mientras que la entidad que aparece en el espejo o el cristal pueden "mostrarte" su ubicación creando una imagen visual de ella en el espejo.

Recuerda, todas las manifestaciones comienzan en el plano mental y pasan por los planos astral y físico. Una entidad solo tiene que querer que algo aparezca en el astral y lo hará, pero si una entidad en el plano físico intentara hacer esto sería extremadamente difícil, ya que las vibraciones de este plano nunca estarían completamente de acuerdo con el ser. Como se explica en el Capítulo 8, para evocar físicamente a una entidad hay que intentar que el lugar del templo se corresponda estrechamente con la esfera de origen del ser. Esto nunca puede ser completamente exitoso en el plano físico, porque hay demasiadas influencias que no son concordantes con muchos tipos de entidades. Por ejemplo, la presencia de aire físico en una habitación no está de acuerdo con la naturaleza de un Primario de Fuego. Estos obstáculos para la naturaleza de una entidad no están presentes en el plano astral. Allí solo existe la materia etérica, y las entidades tienen un control mucho mayor sobre este tipo de materia que sobre los tipos físicos, porque sus esferas de origen también son etéricas. De todas las entidades del universo, las que pueden afectar el mayor control directo sobre el plano físico son las elementales, que pueden controlar la representación física de su elemento (ver Capítulo 1); pero como acabo de mencionar, incluso sus poderes se ven disminuidos por la presencia de otros elementos.

Déjame aclarar algo antes de seguir adelante. Debido a su control sobre el plano astral, la mayoría de las entidades se ven menos restringidas cuando son evocadas a este plano. Sin embargo, no dejes que esto te engañe. Todas las entidades pueden generar cambios en el plano físico, independientemente del tipo de evocación utilizada. El factor limitante que estamos discutiendo aquí es la cantidad de tiempo necesario. Si necesitas que una entidad te “muestre” algo, entonces tendrás que evocarlo astralmente, pero si quieres que una entidad te ayude a traer algo a tu vida (como dinero o amor), puedes usar cualquiera de los dos métodos con igual éxito, ya que tomará desde unas pocas horas hasta unas pocas semanas para que tu objetivo se manifieste, independientemente de cómo se evocó el espíritu.

Otra razón por la que llamar a una entidad al plano astral es ventajoso es la facilidad con la que se puede lograr. Debido a las simples preparaciones físicas necesarias para la habitación del templo y la naturaleza sencilla de la técnica en sí, la evocación al plano astral es una buena opción para un mago que tiene prisa o que no tiene mucho tiempo para trabajar. Como discutiremos en el Capítulo 8, las evocaciones físicas toman un largo tiempo de preparación, porque la habitación tiene que convertirse en una representación de la esfera de origen de la entidad. Este no es el caso con las evocaciones astrales.

El templo utilizado en las evocaciones astrales se prepara básicamente de la misma manera que se hace para los otros rituales en este libro, con algunas adiciones. Haz el montaje de tu altar como de costumbre, con todas las herramientas mágicas en sus respectivos lugares, y quema un incienso apropiado de acuerdo con la naturaleza de la entidad (mira correspondencias en el Capítulo 8). Si no puedes

obtener un incienso que corresponda a la entidad que se estás convocando, entonces es posible que deseas probar una mezcla igual de incienso y masilla de goma, que es un incienso muy "evocador" que uso a menudo. En el lado este del altar, debes colocar una silla para que cuando te sientes en ella estés mirando hacia el este. Esta dirección se puede utilizar para todo tipo de entidades excepto las elementales. Para estos seres, usa la dirección que corresponde a su elemento.

Fuera del círculo, cuelga las tabletas elementales en las paredes como de costumbre. En la dirección a la que miraras cuando estés sentado, coloca una mesa a unos 3 pies de distancia del círculo. Sobre ella, coloca el Triángulo del Arte con el vértice del triángulo mirando hacia afuera del círculo. En el centro del círculo dentro del Triángulo, coloca tu espejo o cristal mágico para que cuando estés sentado puedas mirarlo. Utiliza una mesa que eleve tu medio de scrying a una altura cómoda. Una mesa tan alta como tu altar debe estar a la derecha.

La consideración final en la preparación de tu templo es la iluminación. La habitación debe estar oscura, excepto por la luz de una lámpara o dos velas en el altar. Asegúrate de que no ver el reflejo de tu fuente de luz en el cristal o espejo cuando estés sentado. Utiliza cualquier método que hayas utilizado cuando practicabas scrying para lograrlo. Yo utilizo una lámpara de aceite colocada directamente detrás de mí en el altar, que funciona muy bien.

Uno de los beneficios más importantes del arte de la evocación al plano astral es la velocidad a la que aparecen los espíritus convocados. Dado que solo necesitan construir una forma en el plano astral, a las entidades les resulta fácil aparecer en formas fieles a su naturaleza sin dificultad. Cuando un ser intenta aparecer en el plano físico, tiene que construir un "cuerpo" para sí mismo a partir de un material que no está completamente de acuerdo con su naturaleza. Dado que esto no es un problema en el plano astral etérico, las entidades pueden aparecer más rápido.

Lo mencionado anteriormente debería darte una idea de por qué puedes decidir practicar la evocación al plano astral incluso después de tener éxito en la conjuración más difícil de entidades al plano físico. Por supuesto, por ahora, la razón más práctica para trabajar con esta técnica es obvia. Debe dominarse antes de pasar a las evocaciones físicas.



LOS CUATRO ELEMENTOS DE LA EVOCACIÓN ASTRAL

Si has estado practicando las técnicas dadas en el libro hasta ahora, entonces sabrás que las evocaciones astrales son increíblemente fáciles de dominar. Los conceptos básicos y los procedimientos de esta técnica se pueden reducir a cuatro elementos fáciles de entender: (1) el llamado del espíritu; (2) la visión y la comunicación con

el espíritu; (3) el mando del espíritu; y (4) la despedida del espíritu. Cada uno de estos elementos debe entenderse antes de que se intenten las evocaciones.

El llamado del espíritu se lleva a cabo en dos pasos en una evocación astral. Después de que el mago realiza la Apertura por Atalaya, él o ella tiene que sentarse en la silla delante del altar, frente al espejo o cristal. Aún sosteniendo la Varita Mágica en la mano derecha, el mago debe sostener el sigilo de la entidad en su mano izquierda y mirarlo. El sigilo debe dibujarse con una tinta de color apropiada en una nueva hoja de papel blanco. Usando la misma mirada que usarías al mirar el cristal, el sigilo debe mirarse durante unos minutos mientras se repite mentalmente el nombre de la entidad. Esto debería repetirse durante el tiempo que normalmente se tardan en despertar las facultades de scrying del mago. Transcurrido este tiempo, se completa la primera etapa de contacto. Usando el sigilo como transmisor psíquico, el mago ahora ha establecido un vínculo con la entidad.

Después de que se forma un vínculo entre el mago y la entidad, es posible ordenar a la entidad que aparezca. Para hacer esto, el mago debe mirar hacia arriba desde el sigilo en su mano izquierda y mirar al espejo o cristal. Al hacerlo, la conjuración previamente memorizada para el espíritu debe ser anunciada a medida que el mago comienza a hacer scrying. Esta conjuración debe decirse con firmeza y con Autoridad Divina, pero al mismo tiempo debe pronunciarse en voz baja y algo monótona para ayudar a mantener la concentración en el proceso de scrying. La entidad debe manifestarse en el plano astral en una serie de momentos, y el mago debe tomar conciencia de su presencia en la cantidad normal de tiempo que tardan en despertar sus facultades.

Aquí llegamos a la segunda parte importante de una evocación astral: la visión y la comunicación con la entidad. Una vez que la entidad aparezca dentro del cristal o espejo, el mago tiene que establecer su identidad. Como se explicó anteriormente, un buen conocimiento de la naturaleza de la entidad, junto con una lista de características adecuadas en el libro del mago, debería ayudar en este asunto. Pedirle a una entidad que firme su nombre en el espacio en el espejo o cristal es una buena manera de verificar la identidad de un espíritu evocado. Una vez que el mago esté seguro de que está tratando con el ser deseado, se debe hacer una dirección de bienvenida (un ejemplo de esto se da en la sección "Ritual para la Evocación al Plano Astral" más adelante en este capítulo). A partir de este punto, es posible una comunicación básica con la entidad. Ten en cuenta mantener un tono de voz bajo y monótono, como se mencionó anteriormente, ayuda a mantener la concentración en el scrying y debe emplearse siempre que se produzca una comunicación con una entidad. Algunas entidades pueden desear dar al mago rituales secretos o palabras de poder que éste pueda utilizar para invocar a la entidad en el futuro. Si se da esto, lo más probable es que ocurra en este punto de la

evocación, y como con cada detalle de una evocación, debe registrarse en el *libro* del mago.

Después de una comunicación básica (no debe haber un período prolongado de comunicación sin sentido, solo se deben discutir temas relacionados con el propósito de la evocación), es hora de realizar la tercera parte importante de una evocación al plano astral: el mando del espíritu. Una vez que se ha discutido el tema general del objetivo del mago, el mago debe dar una orden clara y concisa al espíritu evocado. Esto debe pensarse cuidadosamente antes de una evocación, ya que la entidad seguirá las instrucciones del mago al pie de la letra. Incluso si el propósito de una evocación es obtener información, se debe dar una oración al espíritu, indicando claramente esto. De esta manera, el espíritu dará respuestas muy enfocadas a las preguntas de un mago con respecto a un área de su experiencia. Aquí hay un ejemplo de un comando dado a una entidad evocada:

Te ordeno y te impongo, oh Espíritu N., por el poder de Yhvh, el verdadero nombre impronunciable de Dios, que me des consejo verdadero y honesto en las artes de la adivinación, para que a través de estas prácticas pueda obtener una visión precisa de todos los acontecimientos, independientemente de la ubicación o el tiempo.

Al crear un comando como este, el mago debe asegurarse de incluir una descripción detallada pero breve de lo que quiere que haga la entidad. Siempre debe haber una referencia al Poder Divino con el que el mago está mandando a la entidad, para asegurar la obediencia. Además, si solicitas algo más que información de una entidad, debes incluir una cláusula que ordene a la entidad que no dañe a nadie mientras realiza su tarea. Déjame explicar este último punto con mayor profundidad.

La mayoría de las entidades en el universo tienen poco o ningún concepto de la diferencia entre el bien y el mal. Si se les ordena hacer algo, buscarán la forma más fácil de lograr su objetivo. Digamos que un mago le pide a un espíritu que le quite a su casero "de encima" porque se atrasó en el alquiler. Piensa en las opciones que este comando mal redactado le da al espíritu. A la mañana siguiente, el casero podría ser encontrado muerto en la cama, aparentemente víctima de un ataque al corazón, con una mirada de terror en su rostro. Este mago ha lanzado indirectamente un "ataque" mágico a su casero y ahora es kármicamente responsable de su muerte. Incluso si no quería que su vengador etérico matara a su casero, practicó una forma de magia negra al darle a la entidad un mandato que tenía esta opción.

Evitar una calamidad como esta en cualquier tipo de magia es simple. Expresa tus órdenes a las entidades, o incluso hechizos de velas y rituales de carga talismánica, con una cláusula que incluya algo sobre no hacer daño a nadie como resultado de ese ritual.

Después de que el mago este seguro de que sus deseos son entendidos por la entidad, el siguiente y último paso en la evocación es la despedida del espíritu. Un mago debe incluir en su comando de despido una breve declaración de agradecimiento a la entidad por venir rápidamente, y una declaración que ordene a la entidad regresar a su esfera de origen en paz. Un ejemplo de este tipo de despedida se da en el ritual de evocación más adelante en este capítulo. Una vez que la entidad desaparece de la vista, el mago puede realizar el Cierre por Atalaya. El LBRP y BRH incluidos en el Cierre se aseguran que la entidad quede completamente desterrada a su esfera.

Estos procedimientos conforman el esquema básico de un ritual de evocación astral. Como puedes ver, el proceso en sí es bastante simple. Si es realizado por un mago entrenado, los resultados de las evocaciones astrales pueden ser bastante notables. Cualquier espíritu que se encuentre en cualquier grimorio puede ser conjurado y comandado usando este tipo de evocación, lo que significa que no hay límite real para el éxito que un mago puede lograr a través de esta práctica mágica.



MANTENER EL VÍNCULO ESTABLECIDO

En el corazón de cualquier evocación astral está el proceso de usar un cristal o espejo como una ventana al plano astral. Mientras realizas evocaciones, comenzarás a notar este aspecto de "ventana" por ti mismo, ya que verás que las entidades astralmente evocadas no están realmente presentes en el cristal o espejo, sino en el plano astral cercano. Cuando practicas la cristalomancia, puedes ver y escuchar a esta entidad de la misma manera que podrías ver y escuchar a alguien hablando contigo a través de una ventana abierta. ¿Se puede romper accidentalmente este vínculo que estableces con una entidad?

Si estás realizando evocaciones por ti mismo, es posible que tengas que apartar la vista de tu espejo o cristal en algún momento para buscar alguna información o escribir algo que dijo el espíritu. Está bien hacerlo. Recuerda, el espíritu permanecerá en el plano astral cercano hasta que sea despedido, así que no te preocupes por mirar hacia otro lado por un momento. Sin embargo, después de volver la mirada al espejo o al cristal, prepárate para la posibilidad de no ver nada. Esto puede suceder si desvías tu atención durante demasiado tiempo, ya que tus sentidos astrales se "desactivarán" naturalmente. Solo con mirar a tu medio de scrying de nuevo por unos momentos, percibirás la imagen del espíritu entrando a tu campo de visión una vez más. Puede que te lleve unos segundos volver a despertar tu percepción astral, pero la entidad permanecerá allí, esperando a ser vista, hasta que la despidas.

A algunos magos no les gustan las evocaciones astrales porque les cuesta sentarse a hacer scrying después del uso de poder en el Ritual por Atalaya. Hay otra

alternativa para las personas con este problema. La evocación astral es un proceso apto para ser utilizado por dos magos al mismo tiempo, como fue el caso de John Dee y Edward Kelly. En este caso, un mago realiza la evocación mientras que el otro hace el scrying real. Para que esto funcione, ambos magos miran un sigilo del espíritu por una cantidad de tiempo acordada. Después de eso, el mago que está de pie comienza la conjuración, mientras que el mago sentado mira fijamente el cristal o el espejo. Durante la duración de la conjuración, el mago de pie hace todas las preguntas del espíritu y lo ordena, mientras que el que hace el scrying no hace más que informar lo que ve.

Este método funciona bien, pero solo le da a un mago una sensación parcial de éxito cuando la evocación ha terminado. A diferencia de la participación en una logia oculta, donde se sigue un plan de estudios mágico específico, trabajar con otra persona de forma regular puede dificultar el desarrollo de habilidades mágicas, a menos que se siga una rotación sistemática de tareas. En otras palabras, si deseas trabajar con otra persona en la realización de evocaciones, entonces debes asegurarte de cambiar de roles con regularidad, para asegurarte de que ambos desarrollen completamente sus habilidades mágicas. Muchos biógrafos ocultistas están de acuerdo en que Dee no podía hacer scrying, y que tuvo que trabajar con Kelly por esta razón. Sin embargo, este probablemente no fue el caso. Creo que Dee no podía evitar este desenlace porque nunca trabajó en ello, y al permitir que Kelly hiciera todo el trabajo por él, se volvió obvio que nunca alcanzaría esta facultad. Si trabajas con otra persona, asegúrate de cambiar de rol cada vez que realices una evocación.



RITUAL DE EVOCACIÓN AL PLANO ASTRAL

Habiendo analizado algunos de los beneficios y facetas de la evocación astral, ahora podemos pasar a la práctica en sí. Esta sección incluye el ritual completo para evocar espíritus al plano astral. Se da en una forma que es adecuada para que lo use un mago; sin embargo, se puede adaptar para que lo usen dos magos siguiendo las pautas dadas anteriormente.

Lee el ritual varias veces para asegurarte de que entiendes todas sus partes. La memorización de la conjuración dada a continuación o la que escribiste es necesaria, ya que tendrás que recitarla mientras haces scrying. La conjuración que he escrito para usar en este ritual contiene los Nombres Divinos de Dios que se usan en los cuatro puntos cardinales en el LBRP, como estos nombres ya te son familiares. Se dan en el orden en que se hacen vibrar en el LBRP, por lo que no deberías tener problemas para recordarlos. La memorización de la conjuración no presentará un problema si se realiza este ritual con otro mago ya que la persona que recita la conjuración puede leerlo, porque no estará haciendo scrying.

1. Prepara tu altar y templo como de costumbre. Coloca la silla, la mesa, el triángulo y el medio de scrying (espejo o cristal) en sus posiciones apropiadas (ver arriba). Coloca tu libro que contiene información sobre la entidad debajo de la silla para que puedas usarlo para verificar la identidad de la entidad durante el ritual. Haz que la iluminación del altar esté dispuesta de modo que no sea visible en el medio de scrying cuando estés sentado y asegúrate de tener suficiente incienso apropiado para el trabajo de tu incensario. El sigilo de la entidad a evocar debe colocarse en la Tableta de la Unión y envolverse en un trozo de seda negra hasta que sea necesario. Antes de comenzar el ritual, ponte la túnica y el anillo mágico si los tienes.
2. Realiza la Apertura por Atalaya hasta el paso 17 (consulta el Capítulo 3).
3. Desenvuelve el sigilo y tómalo con la mano izquierda. Recoge tu varita mágica con la derecha y muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia tu silla.
Nota: Si estás evocando a una entidad que sientes que puede no ser obediente (es decir, un demonio), usa tu Espada Mágica en lugar de tu Varita, ya que su propósito es hacer cumplir la voluntad del mago. (Una vez más, debes evitar llamar a entidades demoníacas en primer lugar).
4. Siéntate en tu silla, respira lenta y profundamente y exhala. Repite esto hasta que te sientas relajado y centrado.
5. Mira el sigilo en tu mano izquierda con una mirada relajada, como si estuvieras haciendo scrying. Mientras haces esto, repite mentalmente el nombre de la entidad e imagina que tu llamado astral está resonando en todo el universo. Continúa mirando el sigilo y repitiendo el nombre durante el tiempo que normalmente tarda en despertar tu visión de scrying.
6. Habiendo establecido un vínculo psíquico con la entidad, mira hacia el espejo o cristal en la mesa frente a ti y permítete hacer scrying. Al hacer esto, recita tu conjuro o lo siguiente: *Te evoco y conjuro, oh Espíritu N., por el poder y la autoridad de la Majestad Suprema, el verdadero Dios que es conocido por los nombres de YOD HEH VAV HEH* (yode-heh-vahv-heh), **ADONAI** (ah-doe-nye), **EHEIEH**(eh-hey-yay) y **AGLA** (ah-gah-Iah) *para que aparezcas ante mí dentro de este espejo (o cristal), en una forma justa y atractiva.*
7. Continúa scrying. Cuando tu visión astral despierte, comenzarás a percibir como la forma de la entidad convocada se forma dentro de tu cristal o espejo. Cuando la imagen se vuelva clara, pregúntale a la entidad: *¿Cuál es tu nombre?* Si responde correctamente, pasa al paso 8. Si te da una oración, verifícalo con lo que sabes sobre la entidad. Por ejemplo, un Gobernante Elemental puede decir: "Soy el Rey del Fuego" Si te da una respuesta correcta esta naturaleza, pasa al

paso 8. Si la entidad afirma ser otro ser, entonces puedes preguntarle a la entidad su propósito al venir a ti u ordenarle que regrese a su esfera de origen y repetir la evocación del paso 5.

8. Pídele a la entidad que firme con su nombre en el espacio a su alrededor, dentro del espejo o cristal. Si no puede hacerlo o si te da un nombre incorrecto, entonces debes ordenarle a la entidad que regrese a su esfera de origen y repetir la evocación del paso 5. Si la entidad firma su nombre correctamente, puedes continuar con el paso 9.

Nota: Si repites la evocación y aun así te pones en contacto con la entidad equivocada, continúa con el despido en el paso 11, realiza tu cierre e inténtalo de nuevo más tarde. Si realizas la evocación correctamente, esto rara vez debería ser necesario, ya que lo más probable es que la entidad correcta venga la primera vez.

9. Una vez que estés convencido de la identidad de la entidad, dale la bienvenida diciendo: *En paz te doy la bienvenida, Espíritu N., y en el nombre del Altísimo te ordeno que permanezcas dentro de este espejo (o cristal) hasta que seas despedido, que hables honestamente y que respondas con sinceridad a todas las preguntas que se te hagan.*
10. Habla con la entidad tu propósito para evocarla. Cuando sientas que has establecido su capacidad para satisfacer tus deseos, dale tu orden cuidadosamente redactada (como se explicó anteriormente en este capítulo).
11. Cuando sientas que la entidad entiende tus deseos, y hayas aprendido todo lo que deseas saber, dale a la entidad el siguiente comando de despedida: *Ve en paz y regresa a tu esfera de origen, Oh Espíritu N. Por la autoridad del Dios Verdadero, te ordeno que no hagas daño a nadie al partir, y que estés listo para venir rápidamente si eres llamado de nuevo.*
12. Espera a que el espíritu desaparezca de la vista y recoge tu libro. Escribe cualquier información importante, incluidos los rituales o las palabras de poder que la entidad pueda haberte dado.
13. Ponte de pie y camina en el sentido de las agujas del reloj hasta tu posición normal detrás del oeste del altar, mirando hacia el este. Envuelve el sigilo en seda negra y colócalo en la Tableta de la Unión una vez más.
14. Realiza el paso 18 de la Apertura por Atalaya.
15. Realiza el Cierre por Atalaya.

Después de completar el ritual, debes tratar de conectarte a tierra con algún tipo de actividad no mágica. Luego, después de sentir que has regresado a la conciencia normal, haz una entrada completa en tu libro sobre los resultados de tu ritual. No confundas esta entrada con la que debes hacer en el paso 12 del ritual anterior, ya

que el registro de palabras de poder y rituales debe hacerse inmediatamente si se otorgan.

El sigilo utilizado en la evocación no debe volver a utilizarse. Podrías llevarlo contigo como una especie de talismán o podrías quemarlo, liberando efectivamente su energía mágica. Sin embargo, si decides llevarlo contigo, asegúrate de quemarlo después de que se obtenga tu objetivo mágico. La destrucción adecuada de los sigilos es una parte necesaria de las evocaciones astrales, pero como veremos en el Capítulo 8, cuando las entidades son evocadas al plano físico, pueden impartir virtudes ocultas duraderas a sigilos más permanentes (como los grabados en metal), que puedes mantener para atraer estas influencias a tu vida.



APLICACIÓN DE LA INFORMACIÓN DE ENTIDADES

Una vez que hayas tenido éxito en tu primera evocación y comiences a practicar el Arte de manera regular, pronto te encontrarás en posesión de una gran cantidad de información registrada. Dado que los espíritus responderán a todas las preguntas sobre temas con los que están familiarizados y, a veces, desafortunadamente, temas de los que no saben nada, es posible que termines con cuadernos llenos de revelaciones, pero no todo será confiable. ¿Cómo distingues lo bueno de lo malo?

En primer lugar, asegúrate de no actuar de inmediato sobre la información que obtengas. A algunos espíritus les gusta entretener a sus anfitriones discutiendo temas en los que no son expertos. Una buena manera de evitar que esto suceda es atenerse a los temas en los que la entidad se describe como conocedora. Sin embargo, incluso si solo haces preguntas pertinentes, asegúrate de tomar las respuestas como un grano de sal proverbial. No quemes tu nueva casa solo porque una entidad te diga que está llena de vibraciones malignas. Si te sientes incómodo en tu nuevo hogar, intenta realizar rituales de destierro en cada habitación y purificarlos con fuego y agua como en el simple ritual de apertura que se da en el Capítulo 5. Si una entidad te hace consciente de tales presencias, incluso puede darte una buena manera de desterrar las influencias si se lo pides.

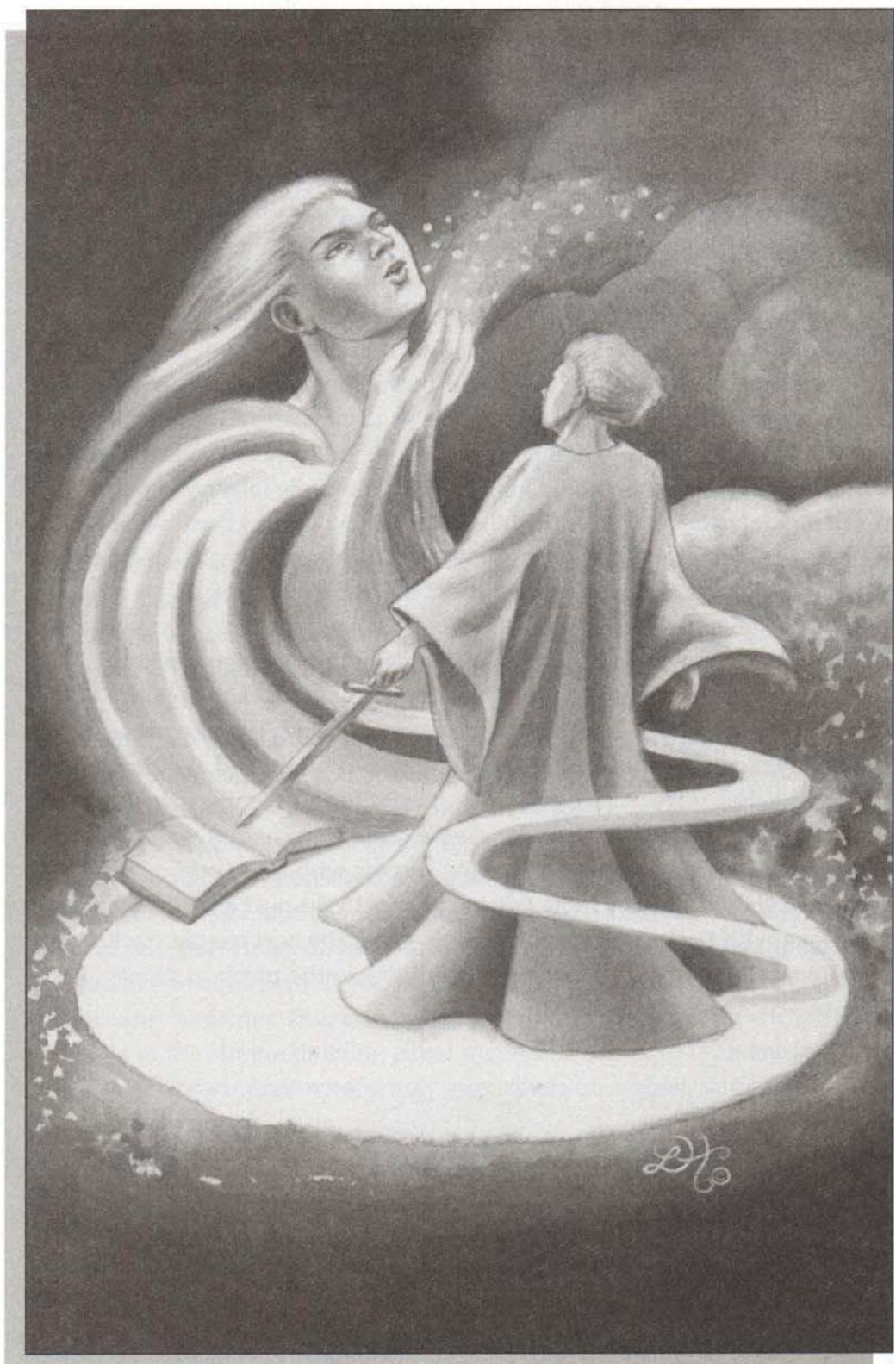
Siempre debes tener cuidado con los hechos no verificables. Si un espíritu te dice que dentro de diez años la gente solo comerá algas marinas, no vendas tus posesiones para recaudar capital para una planta de procesamiento. Investiga a fondo todas las oportunidades de negocio recomendadas por los espíritus antes de emprenderlas. Tal vez las algas reemplacen a la ensalada en una década, pero también es posible que no. Si la industria nunca prospera, ¿qué harías con quinientas mil libras de algas procesadas?

Si bien muy pocas personas llegarían a los extremos mencionados anteriormente, estos escenarios sirven como ejemplos de lo que podría suceder si tomas el consejo de un espíritu sin pensarlo primero. Sin embargo, no dejes que estos ejemplos te desanimen. Si haces las preguntas correctas a la entidad correcta e investigas cuidadosamente la información que recibes, notarás que es precisa la mayor parte del tiempo. Luego, después de que se verifique la información, puedes usarla en tu ventaja en la vida cotidiana. Los médicos pueden descubrir nuevas curas para enfermedades, los arqueólogos pueden conocer la ubicación de artefactos y tesoros ocultos, los abogados pueden obtener consejos para ganar ciertos casos y los adultos solteros pueden averiguar a dónde ir en qué noche a conocer a sus parejas ideales. No importa quién seas y con qué fin lo apliques, el conocimiento es extremadamente poderoso.

Permíteme decirte una última cosa sobre la información que recibes de las entidades y cómo aplicarla. Eres responsable como mago y como persona ética de todas tus acciones, ya sean de naturaleza mágica o no mágica. Bajo ninguna circunstancia debes permitir que otra persona sufra ningún daño como resultado de tus acciones. Si una entidad te dice que mates a tu jefe porque está planeando despedirte, no solo debes abstenerte de comprar una pistola y usarla, sino que también debes preguntarte si realmente estás tratando con un tipo de entidad benéfica. Si notas que una entidad te está diciendo que hagas cosas que consideras poco éticas, es posible que desees evitar trabajar con este ser en el futuro.

Después de algunos éxitos en las evocaciones astrales, es posible que desees comenzar a trabajar en la siguiente técnica: La evocación al plano físico. Los dos requisitos previos para esta práctica son la creencia en la posibilidad de evocación y la habilidad en la técnica de los viajes astrales. Realizar con éxito evocaciones al plano astral se encarga del primer requisito previo. En cuanto al segundo, se introdujo en el Capítulo 2, y si has tenido algo de éxito con esos ejercicios preliminares, deberías encontrar los del siguiente capítulo, que son más avanzados, bastante fáciles.

Junto con la técnica del viaje astral, el siguiente capítulo incluye todas las preparaciones requeridas para evocar entidades al plano físico y, por supuesto, un ritual de evocación completo.



Cuando contemples a la entidad en el plano mental, puedes traerla de vuelta contigo al plano físico.

CAPÍTULO OCHO

EVOCACIÓN AL PLANO FÍSICO

En el Capítulo 2, leíste los ejercicios preliminares para lograr el viaje astral. Al final de esos ejercicios, también encontraste un método para viajar a las regiones elementales usando los Tattwas. Si has completado con éxito el viaje astral a estos reinos y has realizado evocaciones astrales como se detalla en el Capítulo 7, entonces estás listo para comenzar a evocar entidades elementales al plano físico. Sin embargo, si no has tenido éxito en esta forma de viaje astral, tal vez este capítulo te proporcione suficiente información adicional para que la práctica sea un poco más fácil de dominar.

El propósito de enseñarte a hacer viajes astrales en este libro debe quedar claro a partir de las explicaciones dadas anteriormente. Evocar a una entidad al plano físico en lugar de al astral requiere un esfuerzo adicional por parte del mago. Pasar por el plano astral y manifestarse en el físico no es fácil de lograr para un espíritu por sí solo. Esta es la razón por la que los "fantasmas" a menudo se ven diferentes según los observadores en una habitación y no son vistos en absoluto por otros. *La mayoría de los "fantasmas"* son entidades que residen en el plano astral. Por lo tanto, aquellos que los ven a menudo tienen alguna forma de visión astral natural, y aquellos que no ven nada tienen sentidos astrales no desarrollados. Los "fantasmas" rara vez se manifiestan en el plano físico.

Debido a que es difícil que un espíritu se manifieste físicamente por sí solo, el mago debe "guiarlo a través" de los planos. No es egoísta de nuestra parte pensar que tenemos esta habilidad como magos, en realidad, es un hecho del ocultismo comprobado. Piensa por un momento en lo que realmente sucede cuando practicas el viaje astral. Mediante el uso de un cuerpo etérico de luz (una construcción astral), eres capaz de mover tu percepción lejos de tu cuerpo físico a la de tu cuerpo astral. Una vez logrado esto, puedes viajar a otra esfera utilizando algún tipo de portal (Como el Tattwa). Todas estas otras esferas a las que viajas existen en el plano mental. Por lo tanto, los portales te ayudan a entrar en tu espíritu y acceder a la región correcta del plano mental que deseas visitar. Cuando quieres regresar, sales por el portal por el que entraste, dejando efectivamente el plano mental y tu espíritu, y tomas conciencia de tu cuerpo o alma astral una vez más, entrando plenamente en el plano astral. Luego ingresas tu conciencia en tu cuerpo físico para completar el proceso de regresar al plano físico.

Ese proceso, que es exactamente lo que se enseña en este libro, muestra cómo los magos pueden moverse a través de los planos en cualquier dirección a voluntad. De hecho, moverse del plano mental al físico es en realidad más fácil para un mago que ir en la otra dirección, porque al regresar al plano físico en realidad estamos regresando a nuestro propio plano de origen. El universo mágico, al igual que el físico, es un reino de equilibrio. Si se arroja una roca al aire, la gravedad la tira de vuelta a la tierra para mantener ese equilibrio. Del mismo modo, si un mago abandona su propio plano, entonces el universo ayudará a ese mago a regresar. Lo mismo se aplica a las entidades.

Al aceptar esta ley mágica, deberías darte cuenta de que lo siguiente también es cierto. Dado que somos capaces de movernos a través de los planos si estamos entrenados mágicamente, y podemos regresar con poco esfuerzo mágico, nuestras energías místicas pueden usarse de otras maneras en estos viajes de regreso desde el plano mental. Por lo tanto, es posible contactar con una entidad en el plano mental y guiarla a nuestro propio plano físico utilizando los poderes de concentración disponibles para nosotros, como resultado de la facilidad con la que podemos regresar. Asimismo, cuando llega el momento de desterrar a la entidad, esa puede abandonar nuestro plano físico y volver al suyo con igual facilidad. Este es otro ejemplo de cómo el universo mágico se asegura de que haya equilibrio.

Una vez que comprendas lo antes expuesto, las evocaciones al plano físico deberían parecer mucho más factibles. Si alguna vez has tratado de "conjurar un espíritu" en el pasado (es decir, tomar un grimorio y leer en voz alta, como lo hacen la mayoría de los magos cuando compran estos libros por primera vez), probablemente te hayas encontrado de pie en un círculo dibujado, llamando al aire con una voz temblorosa, esperando que aparezca un destello, algo de humo y una criatura encapuchada.

Cuando estas "conjuraciones" fallan, la mayoría de los aspirantes a magos

buscan otros métodos mágicos y descubren que incluso los hechizos o rituales más simples requieren algo más que un componente verbal o físico. Toda práctica mágica tiene su propio "secreto" que la hace inutilizable para quienes no la entienden. Leer un hechizo sobre una vela encendida no te traerá lo que deseas, pero potenciar la vela y visualizar tu objetivo mientras lees el hechizo sí lo hará. Dibujar algunos símbolos en un pedazo de papel no te protegerá de una enfermedad, pero mágicamente cargar ese pedazo de papel como a un talismán de salud lo hará. La evocación mágica al plano físico no es una excepción, ya que también tiene su secreto: el viaje astral. Sin el uso de esta técnica, las evocaciones físicas no funcionarán.



VISITACIÓN ASTRAL DE LAS ESFERAS PLANETARIAS

Suponiendo que hayas estado practicando los ejercicios dados en el Capítulo 2, llegará un momento en que podrás viajar astralmente a las regiones elementales a través de los Tattwas. Como mencioné anteriormente, estás listo para evocar seres elementales una vez logras esto. Cuando llegue ese momento, familiarízate con el ritual en este capítulo, selecciona un espíritu elemental del Capítulo 9 y evócalo. Recuerda, la práctica es una parte muy importante para convertirte en un mago exitoso. La siguiente técnica de viaje astral te permitirá viajar a esferas planetarias y consecuentemente evocar a los habitantes de las mismas.

Aparte de los espíritus elementales, cuyos reinos puedes visitar a través de los Tattwas, hay otras dos clasificaciones de espíritus que es posible que deseas convocar: entidades que provienen de una esfera planetaria o de los Sephiroth cabalísticos, y entidades que parecen provenir de una esfera desconocida. Para establecer comunicación con entidades del primer tipo, es necesario utilizar una técnica que es en muchos aspectos similar a la de visitar las esferas elementales. Esta técnica se da a continuación. Establecer contacto con entidades que no provienen de esferas conocidas requiere un procedimiento ligeramente diferente, que revisaremos más adelante.

Para viajar a una Sephirah en particular, muchos magos usan una técnica conocida como trabajo de caminos, donde un mago viaja desde Malkuth (nuestra Sephirah), a lo largo de los caminos del Árbol de la Vida a otra Sephirah. Este sistema tiende a ser bastante tedioso para los efectos de la evocación, ya que viajar a lo largo del Árbol de esta manera puede llevar bastante tiempo. Por esta razón, esta técnica es mejor utilizada por los magos que desean recibir visiones de la Sephirah, y no por aquellos que desean llamar a los habitantes de estas esferas al plano físico. En lugar de dar este sistema aquí, explicaré el sistema que uso para viajar a otras esferas, que es mucho más rápido y fácil de usar.

Antes de poder usar este sistema, primero debes hacer un conjunto de nueve discos de colores. Estos discos deben tener aproximadamente 4 o 5 pulgadas de diámetro. Puedes cortarlos de cartulina de colores o hacerlos de trozos finos de

madera, que puedan pintarse. El símbolo planetario correcto de cada disco debe pintarse o dibujarse en ambos lados. La Tabla 8.1 muestra los colores de los discos, los símbolos planetarios que van en ellos y los colores en los que se debe dibujar cada símbolo. Una vez que estos discos estén listos, puedes comenzar a practicar la siguiente técnica. A diferencia del scrying de los Tattwas, no intentarás crear una imagen complementaria de las cartas. En su lugar, tendrás que recordar cómo se ven y recrearlos en tu mente durante el siguiente procedimiento.

El siguiente ejercicio se da en formato de ritual porque debe realizarse dentro de un templo que ha sido purificado a través de rituales de destierro. Para tus primeros intentos en este ejercicio puedes usar una silla (ver paso 1), sin embargo, tan pronto como tengas éxito en el viaje astral a las esferas planetarias, comienza a practicar de pie, ya que tendrás que estarlo durante una evocación al plano físico.

1. Prepara tu altar y templo como de costumbre. Coloca una silla en el lado este de tu altar, mirando hacia el este. Puedes colocar el disco de la esfera que deseas visitar en esta silla, por ahora. Ajusta la lámpara para que la habitación esté poco iluminada.
2. Realiza el LBRP y el BRH.
3. Muévete en el sentido de las agujas del reloj hacia la silla y recoge el disco con la mano izquierda.
4. Siéntate en la silla y mira el disco por unos momentos. Cierra los ojos y trata de imaginar una esfera de energía brillante, del mismo color que el disco, flotando sobre tu cabeza.
5. Usando la técnica que aprendiste en el Capítulo 2, tira de esta luz de color dentro de ti para crear un cuerpo astral de luz.
6. Levántate desde tu cuerpo físico a tu cuerpo de luz de color y muévete hacia la esfera brillante sobre ti. Toma conciencia del símbolo planetario que está inscrito en él en el mismo color que el símbolo en tu disco. Observa cómo esta esfera sobre ti es una gran representación tridimensional del disco más pequeño que hiciste.
7. Permítete ascender más alto y pasar por el portal brillante.
8. Una vez que pases a través de la esfera, mira a tu alrededor. Intenta notar cualquier entorno que destaque. Si hay algún ser presente, haz vibrar el Nombre Divino de la Sephirah dado en las tablas de correspondencia en la tabla 8.2 (recuerda, las esferas planetarias y los Sephiroth son los mismos). Solo un ser beneficioso podrá acercarse a ti una vez que lo hagas.
9. Cuando estés listo para regresar, pasa a través de la esfera brillante por la que entraste y permítete regresar a tu cuerpo.
10. Abre los ojos y cuando te sientas listo, realiza el LBRP y el BRH.

Al realizar el ejercicio anterior, creas un cuerpo astral de luz en el color que

corresponde a la Sephirah a la que deseas viajar. De esta forma, te permite vibrar en la frecuencia de esa esfera, haciendo que viajar allí sea fácil. Dominar esta técnica debería ser simple si has realizado con éxito los ejercicios dados anteriormente en el libro, ya que el proceso básico de dejar tu cuerpo es el mismo.

Una vez que puedes realizar esta técnica de pie, estarás listo para sumar entidades planetarias al plano físico utilizando el "Ritual para la Evocación al Plano Físico" que se da más adelante en este capítulo. Es posible que ya te hayas dado cuenta de que parece que te insto a practicar lo que aprendes en cada oportunidad. La razón por la que he reiterado la importancia de la práctica es porque la mayoría de los rituales y ejercicios de este libro solo se pueden realizar después de que domines los que se te proporcionaron antes. Este es especialmente el caso con los diferentes tipos de evocación en este capítulo. Antes de convocar a entidades con esferas de origen poco claras, por ejemplo, primero debes dominar el llamado a los espíritus de los reinos con los que estás familiarizado (de nuevo, elemental o planetario).

Muchos grimorios contienen espíritus que claramente no provienen de ninguna esfera conocida. Cuando te encuentres con una lista de una entidad de este tipo que deseas convocar al plano físico, tendrás que confiar en una técnica ligeramente diferente a la que ya aprendiste. Trataremos esta técnica al final de este capítulo.



LOS OCHO ELEMENTOS DE LA EVOCACIÓN FÍSICA

Para ilustrar cómo encajan el proceso de viaje astral y el resto de las partes de un ritual de evocación física, veamos la siguiente descripción paso a paso del proceso. Después de que el templo se prepara tanto física como mágicamente, estos son los pasos de una evocación física: (1) La contemplación de un símbolo que representa la esfera de la entidad y/o su sigilo; (2) la recitación de la conjuración; (3) el viaje astral a la esfera de origen de la entidad y el contacto inicial con la entidad; (4) el traslado de la entidad al plano físico; (5) la verificación de la identidad del ser; (6) el saludo y la comunicación con la entidad; (7) el mando del espíritu; y (8) la despedida. Veamos cada uno de estos pasos a continuación.

El primer paso de una evocación física es uno con el que ya estás familiarizado en parte. Si la entidad proviene de un reino planetario o elemental, entonces debes contemplar el disco correcto o Tattwa, respectivamente. Además, también es necesario contemplar el sigilo de la entidad y repetir su nombre unas cuantas veces para ayudar a establecer un vínculo. Cuando llegue el momento de viajar astralmente a la esfera, tendrás que usar estos símbolos nuevamente. Nótese que digo "y/o" en el párrafo anterior cuando me refiero al uso del sigilo. Lo hice porque solo se contempla el sigilo de la entidad en esta parte del ritual cuando estás

convocando a un ser que es de una esfera de origen poco clara. De nuevo, trataremos este proceso más adelante.

Después de que se establezca el vínculo preliminar anterior, es hora de hacer la conjuración al espíritu. Esto lo puedes leer de tu libro en voz alta, a diferencia de la confirmación dada en las evocaciones astrales, que deben ser memorizadas. Después de leer esto, el libro debe mantenerse cerca, ya que se utilizará nuevamente para verificar la identidad del espíritu.

Una vez dada la conjuración, es el momento de viajar astralmente a la esfera de origen de la entidad. Esto se hace de la manera normal explicada anteriormente, así que no repetiré los pasos del proceso aquí. Sin embargo, mencionaré las siguientes diferencias: antes de contemplar el disco o Tattwa para facilitar el viaje astral, dedica unos momentos más a contemplar el sello de la entidad y repite su nombre para ti mismo. Luego, comienza tu viaje mirando el disco o Tattwa (consulta el "Ritual para la Evocación al Plano Físico" a continuación). Al llegar a la esfera, se debe hacer un contacto inicial con la entidad. Simplemente llamar mentalmente a la entidad ahora debería traerla ante ti, ya que ya la has conjurado.

Cuando contemples a la entidad en el plano mental, puedes traerla de vuelta contigo al plano físico. Para hacer esto, simplemente repite su nombre mientras viajas de regreso al plano físico a través del portal por el que entraste. Recuerda, el espíritu ya ha sido conjurado y solo necesita un poco de guía para pasar por los planos y manifestarse en el Triángulo. La repetición de su nombre lo facilita, ya que actúa como una especie de señal de orientación para que el espíritu la siga. Cuando sientas que has regresado a tu cuerpo físico, comienza a repetir el nombre del espíritu en voz alta, primero como un susurro y luego aumentando de volumen a medida que abres lentamente los ojos. La entidad estará de pie en el Triángulo ante ti; sin embargo, puede tomar unos momentos para que su "cuerpo" tome forma.

Cuando finalmente tienes una entidad ante ti en el Triángulo, es hora de asegurarte de haber evocado la correcta. En las evocaciones al plano físico, la mejor manera de hacerlo es preguntarle su nombre. Si responde correctamente, entonces debes usar tu Espada para deslizar tu libro abierto por el suelo hacia el Triángulo, asegurándote de no dejar que tu brazo pase los confines de tu círculo mágico. (En las evocaciones al plano físico, el Triángulo se coloca en el suelo). Luego, pídele a la entidad que firme con su nombre en tu libro con una impresión astral (como se explica en el Capítulo 6). Si el ser firma con su nombre correctamente en tu libro, entonces puedes proceder de manera segura. Si no firma con su nombre, entonces tienes la opción de interrogar a la entidad sobre su motivo para acudir a ti o despedir a la entidad e intentarlo de nuevo.

Una vez que estés seguro de la identidad del espíritu, dale un saludo formal como el que se da en el ritual de evocación a continuación. Después de esto, puedes hablar con la entidad de la misma manera que hablas con las entidades convocadas al plano astral. Recuerda mantener tu comunicación limitada a temas relacionados

con el propósito de su evocación, ya que el divagar de los espíritus puede ser confuso a veces. El espíritu puede darte una forma más fácil de evocarlo en el futuro durante esta parte del ritual; si lo hace, asegúrate de escribirlo.

Después de que expliques tu razón para convocar a la entidad y estés convencido de que la entidad podrá llevar a cabo tus deseos, es hora de darle a la entidad un comando formal y cuidadosamente redactado, como lo haces durante las evocaciones astrales. Una vez que la entidad lleva a cabo tus deseos, si le has pedido que te dé alguna información específica o que realice alguna tarea por ti, puedes despedirla.

Despedir a una entidad del plano físico es similar a desterrar a una entidad del plano astral. Se da una despedida verbal, que indica claramente a la entidad que no haga daño a nadie cuando se vaya y que venga rápidamente cuando se le llame de nuevo, y la entidad simplemente se desvanece. La realización de los rituales de destierro en el Cierre por Atalaya garantiza el destierro completo de la entidad de la habitación.

PREPARACIÓN DE LA HABITACIÓN DEL TEMPLO

La habitación del templo utilizada para una evocación al plano físico tiene que ser preparada en un orden especial antes de cada ritual. Como mencioné anteriormente en el libro, es muy difícil que una entidad se manifieste físicamente debido a su naturaleza etérica, lo que la hace ajena a nuestro propio plano físico. Para ayudar a un entidad a manifestarse, la habitación del templo tiene que estar hecha para vibrar de una manera similar a la propia esfera del espíritu. Cuando digo que la habitación tiene que vibrar, me refiero a que tiene que emitir influencias que corresponden a la naturaleza de la entidad.

Preparar una habitación de esta manera se puede lograr de muchas maneras. En primer lugar, el color de la luz utilizada en la habitación tiene que ser el mismo que el color de la esfera de la entidad. Si hiciste el soporte o filtro para tu lámpara descrito en el Capítulo 4, esto no será un problema. Simplemente coloca una hoja de celofán al filtro que corresponda al color de la esfera de la entidad. Para saber qué color usar, consulta la tabla 8.2. Ahí encontrarás la correlación apropiada de todo tipo para hacer que tu habitación del templo esté realizada según la naturaleza de los elementos y el funcionamiento planetario. A continuación, se dan otros pasos que puedes tomar para que tu templo esté de acuerdo con la naturaleza del espíritu que estás tratando de evocar.

Se deben colocar varios elementos en el Triángulo en el que se manifestará el espíritu. En las evocaciones al plano físico, este Triángulo se coloca en el piso, a unos 2 pies de distancia del perímetro del círculo en la habitación en el que se realizará la evocación, con el ápice apuntando hacia afuera del círculo. El objeto más importante que se debe colocar en el Triángulo es el sigilo de la entidad. Esto

ayudará a atraer a la entidad al Triángulo y proporcionará un enfoque para las energías manifestadas de la entidad. Por lo tanto, en las evocaciones físicas, los sigilos se pueden cargar de una manera única (ver más abajo).

El siguiente elemento más importante, que debe colocarse dentro del Triángulo, es el incensario. Quemar incienso en el incensario que corresponda a la naturaleza de la entidad (ver tabla 8.2). El humo ascendente hará más que solo ayudar a atraer a la entidad al Triángulo, le dará al espíritu algo de sustancia que le ayude a formar un cuerpo, además de las numerosas partículas que extraerá del aire para este propósito. Si parece que el incensario se está quedando sin incienso durante el ritual, puedes tomar un poco de incienso en la hoja de tu Espada y agregarlo al incensario sin salir del círculo. Asegúrate de que haya una buena cantidad de humo saliendo del incensario en todo momento durante la evocación.

El resto de los elementos de las tablas de correspondencia son opcionales y no es necesario agregarlos al Triángulo del Arte. Sin embargo, cuando intentes una evocación al plano físico por primera vez, es posible que desees colocar la mayor cantidad posible de ellos en tu Triángulo, ya que sus vibraciones te ayudarán en tu trabajo. En la tabla de correspondencia encontrarás gemas, criaturas, metales y otros objetos que corresponden a cada esfera. Siéntete libre de agregar tantos de estos objetos, o representaciones de ellos, como desees al Triángulo. Cuando digo "representaciones" de objetos, por supuesto me refiero a aquellas cosas enumeradas en las tablas que no es posible colocar en el Triángulo. Por ejemplo, deberías usar una estatua de un león, ¡ya que uno real puede volverse bastante difícil de controlar durante un ritual!



PREPARACIÓN DE SIGILOS

Como insinué anteriormente, los sigilos se pueden cargar de una manera especial en evocaciones al plano físico. En este tipo de evocaciones, se utilizan dos sigilos: uno que el mago mira y otro que se coloca dentro del Triángulo. Este último, por lo tanto, entra en contacto físico con la entidad evocada. Debido a esto, el sigilo dentro del Triángulo se carga automáticamente con parte de la energía que el espíritu gasta para satisfacer tus deseos. Mantener este sigilo magnificará los efectos de tu evocación. Por ejemplo, si fueras a convocar a un espíritu para ayudarte a ganar a lo grande en un casino, llevar el sello cargado de ese espíritu en tu bolsillo enfocaría esa magia de "buena suerte". Estos sigilos son más poderosos que los utilizados en las evocaciones astrales, que solo ayudan a establecer vínculos con las entidades, haciéndolos menos efectivos debido a su falta de contacto físico con la entidad.

Planeta/Sephirah	Símbolo	Color de Disco	Color del símbolo
1. Urano/Kether	昊	Blanco	Negro
2. Neptuno/Chokmah	Ϣ	Gris	Blanco
3. Saturno/Binah	՚	Negro	Blanco
4. Júpiter/Chesed	۶	Azul	Naranja
5. Marte/Geburah	♂	Rojo Escarlata	Verde
6. Sol/Tiphareth	○	Amarillo dorado	Violeta
7. Venus/Netzach	♀	Esmeralda	Rojo
8. Mercurio /Hod	☿	Naranja	Azul
9. Yesod/Luna	☽	Violeta	Amarillo

Tabla 8.1

Esfera	Color	Incienso	Nombre(s) Divino(s)	Metal	Madera	Gema	Criatura
1. Urano/Kether	Blanco	Ámbar gris	Eheieh	Electro	Álamo	Diamante	Dios
2. Neptuno/Chokmah	Gris	Almizcle	Yah	Aluminio	Zarza	Turquesa	Hombre
3. Saturno/Binah	Negro	Pachulí	Yhvh Elohim	Plomo	Tejo	Ónix negro	Mujer
4. Júpiter/Chesed	Azul	Cedro	El	Estaño	Cedro	Amatista	Unicorno
5. Marte/Geburah	Rojo escarlata	Menta	Elohim Gibor	Hierro	Fresno	Granate	Escorpión
6. Sol/Tiphareth	Amarillo dorado	Franquincienso	Yhvh Eloah Vedaath	Oro	Pino	Citrino	León
7. Venus/Netzach	Esmeralda	Rosa	Elohim Tzabaoth	Cobre	Saúco	Esmeralda	Lince
8. Mercurio /Hod	Naranja	Mástique	Shaddai El Chai	Mercurio	Abedul	Cornalina	Chacal
9. Luna/Yesod	Violeta	Jazmín	Adonai Ha Aretz	Plata	Sauce	Cuarzo	Elefante
10. Fuego	Rojo	Olíbano	(Ver figura 2.1)	Hierro	Roble	Ópalo de fuego	León
11. Agua	Azul	Mirra	(Ver figura 2.1)	Plata	Sauce	Aguamarina	Águila
12 Aire	Amarillo	Gálbano	(Ver figura 2.1)	Aluminio	Avellano	Topacio	Pájaro
13. Tierra	Negro	Estorache	(Ver figura 2.1)	Plomo	Ciprés	Sal	Toro

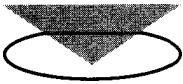
Tabla 8.2

Una vez que se logra el objetivo de una evocación, el sigilo puede ser destruido para liberar su energía. Una vez más, quemar el sigilo es la mejor manera de hacer esto, lo que convierte al papel el material ideal para usar al construir sigilos de los que deseas poder deshacerte fácilmente. Por supuesto, solo usarías papel si quisieras destruir el sigilo en el futuro. A veces, sin embargo, es posible que deseas asignar un espíritu a una tarea que puede tardar meses, años o incluso vidas en completarse. Tareas como esta no son inauditas; en realidad, eran bastante comunes en la Edad Media, cuando los magos comandaban espíritus para guiar a los ejércitos a la victoria en guerras que abarcaban décadas o proporcionar abundantes cosechas para su pueblo. Los efectos de este tipo de magia se sentirían durante años después de la muerte de un mago y, muy posiblemente, ¡todavía hay espíritus que llevan a cabo los deseos de magos que vivieron hace cientos de años!

¿Qué tipo de tareas de larga duración te gustaría asignar a un espíritu? El tipo más común de tarea de larga duración para asignar un espíritu es la protección. Al ordenar a un espíritu que proteja un lugar determinado (Como tu biblioteca mágica) y luego colocar el sello cargado en las instalaciones, te asegura que esta área estará protegida indefinidamente de cualquier tipo de daño que especifiques. Si alguna vez deseas asignar una tarea como esta a un espíritu, entonces es posible que deseas un sigilo que sea un poco más duradero que el papel.

En la tabla 8.2, notarás que una de las columnas es una lista de metales apropiados para cada una de las esferas. Si tienes acceso a una pistola de grabado (puedes encontrar una por tan solo \$12), es posible que deseas intentar grabar el sello de una entidad específica en su metal correspondiente. Por supuesto, puedes seguir fabricando el que verás con papel, ya que el de metal es el que entrará en el Triángulo y, en consecuencia, el que se cargará. Encontrar algunos de los metales puede ser difícil, y si este es el caso, puedes tallar el sello en el tipo de madera correspondiente (nuevamente, consulta la tabla 8.2) y aplicar una capa de sellador transparente de para protegerlo. De cualquier manera, terminarás con un sigilo que debería durar años.

Una vez que tienes un sigilo más o menos permanente, y lo cargas formando una evocación, puedes colocarlo donde su influencia tenga el mayor efecto. Con un poco de creatividad, incluso puedes convertir un sigilo en un collar. Esto es especialmente útil si le ordenas a un espíritu que te proteja del daño físico. El collar del sigilo actuaría entonces como un amuleto para protegerte de este tipo de maldad. Podrías hacer collares que te protejan de enfermedades, ayuden en asuntos de negocios e incluso mejoren tus habilidades en idiomas extranjeros. Estoy seguro de que puedes ver las innumerables posibilidades.



RITUAL PARA LA EVOCACIÓN AL PLANO FÍSICO

Ahora, pasemos al ritual real para evocar espíritus al plano físico. Se da a continuación en una forma que lo hace adecuado para llamar a espíritus de esferas elementales o planetarias. Para evocar seres de esferas de origen poco claras, consulta las modificaciones al ritual y el discurso que sigue al ritual.

Los Nombres Divinos utilizados en la conjuración a continuación no se especifican. En su lugar, debes usar el nombre de Dios que corresponde a la esfera con la que estás trabajando (consulta la tabla 8.2). Los lugares donde se deben insertar los Nombres Divinos se indican con un "N.D." para evitar confusiones. En el caso de seres de esferas desconocidas, siéntete libre de usar cualquier Nombre Divino con el que te sientas cómodo. Además de la inserción de Nombres Divinos apropiados en el ritual, también hay lugares donde tendrás que agregar el nombre de la esfera (indicado por una "S") y el título de la entidad (si la entidad tiene un título, reemplaza la palabra "Espíritu" con él). Todos estos factores ayudarán a personalizar cada conjuro y, en consecuencia, aumentarán su potencia.

Insertar los nombres de las regiones elementales no debería plantear ningún problema; sin embargo, la naturaleza intercambiable de los nombres de los Sephiroth y los planos podría crear cierta confusión. Para evitar que esto suceda, usa el nombre correcto de planeta para entidades que obviamente son de naturaleza planetaria y el nombre de la Sephirah correcta para seres como los ángeles, que obviamente provienen de los Sephiroth. Por ejemplo: Och, Gobernante de Sol (el Sol); o el Arcángel Rafael de Tiphareth.

1. Prepara tu habitación del templo como de costumbre con las siguientes adiciones. Coloca tu triángulo en el piso en el punto cardinal correcto de la habitación, a 2 pies fuera de tu círculo, con el vértice apuntando hacia afuera. Coloca en su interior el sello del espíritu, el incensario encendido y cualquier otro artículo correspondiente que tengas. Tu lámpara debe colocarse en el suelo, cubrirse con un filtro de un color apropiado y ajustarse para llenar la habitación con luz de color. Ten tu libro, el segundo sigilo (que debe estar envuelto en seda negra hasta que sea necesario) y un disco o Tattwa presente en tu altar. Asegúrate de tener incienso adicional para agregar al incensario con tu Espada si es necesario (ver arriba). Además, usa tu túnica y anillo si los tienes.
2. Realiza la Apertura por Atalaya hasta el paso 17 (consulta el capítulo 3).
3. Desenvuelve tu sigilo y colócalo junto a tu disco o Tattwa en la parte superior de tu libro. Sostén este pequeño paquete en tu mano izquierda y recoge tu varita mágica o espada (dependiendo de la naturaleza del trabajo) con tu derecha. Si

no estás usando tu espada, tenla lista en caso de que quieras agregar incienso. Muévete en el sentido de las agujas del reloj al punto cardinal desde el que llamarás al espíritu.

4. Dedica unos momentos a contemplar el Tattwa o disco y luego el sigilo de la entidad. Repite el nombre de la entidad varias veces.
5. Abre tu libro para ver tu conjuro y léelo, o lee el siguiente, en voz alta, asegurándote de sustituir correctamente los nombres necesarios: *Te evoco y conjuro, Oh Espíritu N.*, (reemplaza "Espíritu" con el título de la entidad, si lo hay), *por el poder y la autoridad de la Suprema Majestad, el verdadero Dios que es conocido por el nombre de N.D.* (sustituye y vibra el Nombre Divino de la esfera) *en el reino de S.* (nombre de la esfera), para que *vengas rápidamente de ese reino y aparezcas ante mí dentro de este Triángulo del Arte, en forma justa y atractiva.*
6. Apoya tu libro en el altar detrás de ti, pero mantenlo a tu alcance. Sostén tu sigilo sobre tu Tattwa o disco y mira atentamente el sello de la entidad en tu mano. Una vez más, repite el nombre de la entidad a la que estás llamando varias veces.
7. Al cabo de unos instantes, coloca el sigilo de la entidad bajo el Tattwa o disco y mira a este último. Si estás usando un Tattwa, permite que la imagen complementaria del mismo llene el ojo de tu mente. En el caso del disco planetario, trata de recordar el color y símbolo.
8. Aún de pie, con tu sigilo y disco o Tattwa en tu mano izquierda y tu Varita o Espada en tu derecha, viaja astralmente a la esfera de origen de la entidad pasando con tu cuerpo astral de luz a través del portal que creaste.
9. Cuando estés presente en la esfera correcta en el plano mental, haz vibrar el Nombre Divino apropiado. Despues de hacer esto, llama a la entidad que ya has conjurado.
10. Una vez que la entidad se te aparezca, comienza a repetir mentalmente su nombre a medida que regreses a tu cuerpo físico. Cuando llegues, mantén los ojos cerrados y continúa repitiendo mentalmente el nombre del espíritu.
11. Cuando sientas que tienes el control total de tu cuerpo físico una vez más, comienza a susurrar el nombre de la entidad en voz alta. Con cada repetición, deja que el volumen de tu voz aumente y comienza a abrir los ojos lentamente. Deberías ver a la entidad manifestándose en el humo del incensario.
12. Una vez que la entidad se haya manifestado completamente, pregúntale cuál es su nombre. Si te siguió al plano físico usando tu guía, entonces lo más probable es que sea el espíritu correcto. Sin embargo, es necesario estar seguro. Si el espíritu responde correctamente, continúa con el paso 13. Si dice ser algún otro espíritu, entonces puedes cuestionarlo o desterrarlo.

13. Abre tu libro y deslízalo por el suelo hacia el Triángulo usando tu Espada. Pídele a la entidad que firme con su nombre como una impresión astral en el libro.
14. Recupera el libro con tu espada. Si el nombre es legible y está firmado correctamente, saluda a la entidad con un saludo que hayas escrito tú o con el siguiente: *En paz te doy la bienvenida, Espíritu N.* (de nuevo, sustituye el título, si corresponde), y *en nombre del Altísimo te ordeno que permanezcas dentro de este Triángulo del Arte hasta que seas despedido, que hables honestamente y que respondas con sinceridad a todas las preguntas que se te hagan.*
15. Ahora puedes conversar libremente con el espíritu. Recuerda atenerte a los temas relacionados con el propósito de tu evocación. Si la entidad te da un ritual o palabra de poder para llamarlo en el futuro, escríbelo en tu libro.
16. Cuando hayas establecido la capacidad de la entidad para llevar a cabo tus deseos, dale un comando formal cuidadosamente redactado de tu propia creación, como lo hiciste en las evocaciones astrales.
17. Despues de que la entidad responda cualquier pregunta que le hagas o acepte llevar a cabo tus deseos, puedes despedirlo utilizando un despido formal como el siguiente: *Ve en paz y regresa a S.* (nombre de la esfera), *tu esfera de origen, Oh Espíritu N. Por la autoridad del Dios Verdadero N.D.* (haz vibrar el Nombre Divino correcto), *te ordeno que no le hagas daño a nadie cuando te vayas, y que estés listo para venir rápidamente si eres llamado nuevamente.*
18. Despues de que la entidad desaparezca, muévete en el sentido de las agujas del reloj a tu posición al oeste del altar, mirando hacia el este. Cierra tu libro y vuelve a cubrir el sigilo con seda negra.
19. Realiza el paso 18 de la Apertura por Atalaya.
20. Realiza el Cierre por Atalaya.

Después de completar una evocación, siempre realiza algún tipo de actividad de conexión a tierra, como dar un paseo o comer algo. Si tienes información importante que anotar, hazlo antes de conectarte de nuevo con la realidad. Sin embargo, no escribas tus impresiones generales de la evocación hasta que hayas vuelto por completo a un estado de conciencia no mágico.



LLAMAR ENTIDADES CON ESFERAS DE ORIGEN POCO CLARAS

Una vez que hayas logrado evocar físicamente entidades con esferas de origen conocidas, es posible que desees intentar llamar a una entidad con una esfera poco clara. Hay muchos de estos dos tipos de espíritus enumerados en el Capítulo 9. Lo que sigue es un método para evocar a estos espíritus aparentemente "errantes" al plano físico.

Nota: No es necesario conocer el plano de origen de un espíritu para evocarlo al plano astral, por lo que cualquier espíritu podría ser llamado de esa manera utilizando el ritual del Capítulo 7. La técnica que se indica a continuación es solo para uso en evocaciones físicas.

Los espíritus que no provienen de esferas de origen específicas son muy comunes en los grimorios. El *Goetia*, por ejemplo, no contiene nada más que este tipo de espíritus. Cada vez que encuentras a uno de estos seres y deseas evocarlos en el plano físico, te enfrentas al dilema de tratar de contactar con un espíritu que podría estar en cualquier parte del universo mágico. ¿Cómo se lleva a cabo una tarea de este tipo?

En realidad, el proceso para evocar a estos espíritus no es nada difícil, solo diferente. Si ya has tenido éxito en otras evocaciones físicas y, en consecuencia, eres experto en viajes astrales, entonces no deberías tener ningún problema en usar esta técnica. No es más que una variación de lo que ya has hecho.

En primer lugar, debes poder viajar al área del plano mental donde reside actualmente el espíritu. Necesitarás el sello del espíritu para lograr esto. Mira el sigilo como lo has hecho antes y repite el nombre de la entidad. Haz esto antes y después de hacer la conjuración del espíritu.

La segunda vez que contemples el sigilo, intenta memorizar su forma. Luego, cuando cierres los ojos, proyecta esta forma en una cortina imaginaria en el aire sobre ti. Una vez que hagas esto, entra en tu cuerpo de luz y viaja a través de la cortina. Al otro lado de la cortina, te encontrarás muy cerca de la entidad. Tráela de vuelta contigo repitiendo su nombre y continúa la evocación de la manera normal.

Con un poco de práctica, la técnica anterior debería funcionar muy bien para ti. Una vez que lo domines, puedes enorgullecer de saber que no hay un solo espíritu en el universo mágico que no puedas evocar en el plano físico. No necesito reiterar las poderosas posibilidades disponibles para ti una vez que alcances este nivel de desarrollo mágico.

El Capítulo 9 contiene las descripciones, sigilos y, en muchos casos, ilustraciones de varias entidades. Recuerda, estos son todos los seres que he evocado personalmente y con los que he trabajado, por lo que puedes estar seguro de que cumplirán las tareas que he enumerado. Estos espíritus enlistados se incluyen para ayudarte a un inicio rápidamente en cualquiera de las formas de evocación. Por supuesto, si decides adquirir uno o más grimorios, podrás evocar esas entidades con la misma facilidad, aunque debes desconfiar de algunas de las promesas hechas en estos libros, ya que he descubierto por experiencia que no siempre son precisas.

Además de evocar espíritus preexistentes, es posible que deseas probar la técnica avanzada dada en el Capítulo 10. Ese capítulo te enseñará cómo crear y trabajar con tu propio egregor. Habiendo llegado hasta aquí, no tendrás problemas para realizar esta técnica mágica.



Djin, el Rey del Fuego, puede explicar varios usos de su elemento en el funcionamiento mágico. Especialmente, puede enseñarte cómo potenciar cualquier ritual de naturaleza ardiente con la esencia elemental necesaria para el éxito.

CAPÍTULO NUEVE

CINCUENTA ENTIDADES PARA EVOCAR

A continuación encontrarás los nombres, descripciones y sigilos de varios tipos de entidades, junto con ilustraciones de varias de ellas. Estos espíritus están agrupados según sus orígenes esféricos para que sea más fácil localizar el tipo de ser con el que te gustaría ponerte en contacto. Se utilizan tres categorías para clasificar a los espíritus: Espíritus de Esferas Elementales, Espíritus de Esferas Planetarias o Sefiróticas y Espíritus de Varias Regiones. Cada una de estas categorías ya ha sido explicada.

En total, esta lista contiene cincuenta espíritus de varios tipos diferentes tomados de diversas fuentes. Muchos de los espíritus que se enumeran aquí serán familiares para aquellos que han leído algunos de los grimorios más famosos, mientras que algunas de las entidades que se describen a continuación son impresas aquí por primera vez, ya que son entidades que he encontrado mientras viajaba en sus respectivos planos.

Al echar un vistazo a las ilustraciones de algunas de las entidades a continuación, ten en cuenta que estas son representaciones de sus apariencias más atractivas. He descubierto que, en ocasiones, las entidades aparecen en formas ligeramente diferentes, algunas de las cuales no son muy agradables de contemplar. Si alguna vez aparece un espíritu en una forma que te perturba

simplemente ordénale una vez más que tome una forma más agradable y, siempre que no sea una entidad demoníaca, generalmente obedecerá esta orden. Sin embargo, algunos espíritus benevolentes no pueden cambiar sus formas, y dependerá de ti decidir si quieres trabajar con ellos o no. Todos los espíritus que se dan a continuación tienen apariencias que he podido manejar, pero si te sientes extremadamente incómodo con la apariencia de un espíritu en particular, y no puede cambiar su forma, entonces deberías considerar desterrar a la entidad y evocar una diferente.

Los sigilos de las entidades se encuentran agrupados en páginas cercanas a las descripciones de las entidades que representan. Siempre que sea posible, he dado el sello tradicional de cada entidad. Cuando estos no estaban disponibles, proporcioné un sigilo derivado, usando las Rosa Cruz Lamen Hebrea para ángeles, y la versión romana del Lamen para entidades con nombres no hebreos.

Para asegurarme de que los listados de entidades que se dan a continuación se entiendan fácilmente, la siguiente es una explicación de cada parte.

Número/Nombre: Se da el nombre de la entidad, junto con un número para que sea fácil de encontrar en un momento posterior.

Título/Tipo: Si el espíritu tiene un título (Como Rey), se enlista aquí. Además, si el espíritu es de un tipo específico (es decir, ángel), se señala aquí. Si el espíritu no es de ningún tipo en particular y no tiene título, entonces se colocará NA (no aplica).

Esfera: Se da la esfera de origen específica para la entidad. En el caso de las Esferas Elementales, sería Fuego, Agua, Aire o Tierra. En el caso de las Esferas Planetarias o Sefiróticas, las entidades de los dos tipos se distinguen para facilitar la modificación de las conjuraciones (consulta el Capítulo 8). Por ejemplo, se dará Venus o Netzach para entidades de este tipo. Si la entidad no proviene de una esfera específica, entonces coloca NA.

Apariencia: Aquí se da una descripción de la apariencia de la entidad.

Conocimientos/Tareas: Aquí encontrarás las áreas en las que un espíritu tiene conocimiento, así como varios tipos de tareas que puede realizar. Solo he enumerado las áreas temáticas o tareas en las que personalmente he aprendido que la entidad es competente. Algunos de estos seres pueden tener talentos que aún no he descubierto, y por esta razón se te anima a experimentar o entrevistar a estos seres para averiguar cualquier otra función que puedan desempeñar. Sin embargo, ya sea que elijas experimentar o no, al menos puedes trabajar con la seguridad de que las habilidades que se enumeran en esta sección de la descripción de una entidad son precisas.

FUEGO

1. Djin

Título/Tipo Rey Elemental

Esfera Fuego

Apariencia Este espíritu parece un poco mayor, pero tiene grandes músculos. Está vestido con una túnica roja que cubre su hombro derecho. Djin tiene llamas en lugar de cabello, que se mueven constantemente alrededor de su corona dorada de aspecto pesado.

Conocimientos/Tareas: Este Rey del Fuego puede explicar varios usos de este elemento en trabajos mágicos. En particular, puede enseñarte cómo potenciar cualquier ritual de naturaleza ardiente con la esencia elemental necesaria para el éxito. Si lo evocas, también aprenderás muchos tipos nuevos de rituales mágicos ardientes que ni siquiera sabías que existían, todos los cuales te hará prometer que nunca revelarás a otro. Al igual que otros reyes elementales, Djin puede darte los nombres y sigilos de varios Elementales en su reino que quieras invocar.

2. Serafín

Título/Tipo Gobernante Elemental / Ángel

Esfera Fuego

Apariencia Serafín suele tener una expresión feroz en su rostro liso y sin arrugas. Está vestido solo con llamas amarillas doradas y tiene un físico delgado pero bien desarrollado. Es casi imposible evitar mirar sus ojos ardientes, que parecen criticar cada uno de tus movimientos.

Conocimientos/Tareas: Una de las cosas más potentes que esta entidad puede enseñar es la manipulación del Fuego Elemental dentro del cuerpo. Como resultado, puedes darte energía para realizar las tareas que deseas, ya sean mágicas o no. También puede enseñarte cómo hacer varias pociones para ayudarte a controlar esta energía dentro de ti o de los demás. Al igual que Djin, Serafín puede hablarte de muchas salamandras que puedes invocar para lograr una variedad de propósitos.

3. Aral

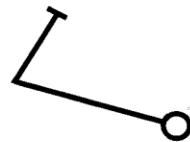
Título/Tipo Ángel

Esfera Fuego

Aspecto Aral tiene la cara demacrada y lleva una túnica azul claro. En la cabeza lleva un casco alado de color azul claro. Tiene un cuerpo masculino, aunque no tan musculoso como los seres de Fuego mencionados anteriormente.



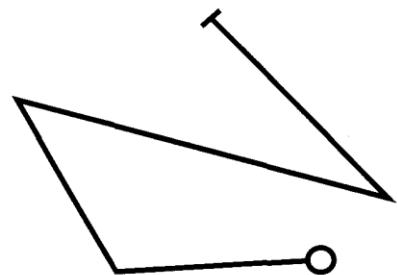
Djin



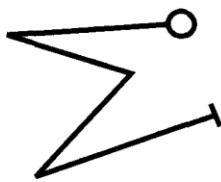
Serafín



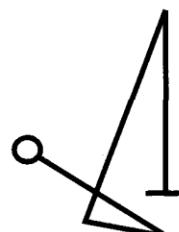
Aral



Nichsa



Tharsis



Taliahad

doradas, que cuando se extienden son increíbles de contemplar, ya que se pueden ver las sombras de las llamas bailando sobre ellas.

Conocimientos/Tareas: Este ángel tiene la capacidad de controlar la manifestación física del Fuego Elemental y puede enseñarte cómo manipular realmente el calor y las llamas mediante el uso de rituales especiales. Sin embargo, hay algunos requisitos que debes cumplir antes de poder aplicar esta técnica. Aral te explicará esto cuando lo evoques.

AGUA

1. Nichsa

Título/Tipo: Rey Elemental

Esfera: Agua

Apariencia: Nichsa, como todos los seres de Agua, es agradable de contemplar. Este rey, en particular, parece joven y tiene el pelo rubio y los ojos azules. Su corona parece estar hecha de vidrio y su túnica parece estar hecha de un líquido azul que se arremolina constantemente. Mirarlo fijamente es bastante desorientador.

Conocimientos/Tareas: Este Rey del Agua puede enseñarte cómo usar el Agua Elemental en rituales para potenciarlos. También puede instruirte en la increíble práctica de controlar el clima, particularmente la lluvia y la niebla.

2. Tharsis

Título/Tipo: Gobernante Elemental / Ángel

Esfera: Agua

Apariencia: Tharsis parece ser casi andrógina. Su rostro y parte superior del cuerpo parecen ser masculinos, sin embargo, es inconfundiblemente femenina de cintura para abajo. La túnica de este ser está hecha de un material transparente amarillo.

Conocimientos/Tareas: Tharsis es extremadamente útil en asuntos de amor y relaciones. Esta gobernante puede enseñarte cómo hacer magia acuática, que asegura la paz en todo tipo de relaciones, y puede explicar la verdad detrás del concepto de almas gemelas.

3. Taliahad

Título/Tipo: Ángel

Esfera: Agua

Apariencia: Taliahad aparece como una mujer joven excepcionalmente hermosa con ojos completamente morados que son peligrosamente hipnóticos al mirarlos. Su

piel es de un color marfil suave e impecable, y está desnuda a excepción de una faja gris atada alrededor de su cintura. (Nota: Vuelve a leer la advertencia dada en la Introducción sobre evitar fascinarse con seres de este tipo).

Conocimientos/Tareas: Taliahad tiene un gran conocimiento del arte de la magia talismánica. Ella puede enseñarte cómo crear y cargar talismanes para lograr casi cualquier propósito. Si deseas ayuda para encontrar una pareja adecuada para ti o para otra persona, Taliahad puede guiarte a través de un ritual mágico talismánico para lograrlo. Si le preguntas sobre este ritual, te dirá el momento adecuado para evocarla de nuevo para realizarlo de manera efectiva.

AIRE

1. Paralda

Título/Tipo: Rey Elemental

Esfera: Aire

Apariencia: Este rey aparece como un caballero blindado rodeado de nubes. Tiene alas en el casco y las botas, y su armadura está hecha de metal de amarillo dorado. El rostro de Paralda da la impresión de una reflexión profunda.

Conocimientos/Tareas: Paralda es un excelente maestro en el área de aprendizaje de nuevos conceptos. Él puede mostrarte cómo absorber nuevas ideas y enseñarte cómo crear un elixir que te ayudará a fortalecer tu control sobre las facetas mentales del Aire. El control de Paralda de los procesos mentales también incluye el de la telepatía, y él puede enseñarte cómo dominar esta habilidad psíquica.

2. Ariel

Título/Tipo: Gobernante Elemental / Ángel

Esfera: Aire

Apariencia: Ariel aparece como un hombre delgado, de aspecto casi femenino. Tiene alas de color dorado y lleva una túnica gris con un cinturón amarillo dorado. Un aura brillante rodea su cabeza.

Conocimientos/Tareas: Ariel puede enseñar varias ciencias espirituales y naturales. Él está lleno de conocimientos teóricos y prácticos. Una de sus habilidades más asombrosas es enseñarle al mago cómo usar casi cualquier forma de adivinación con éxito.



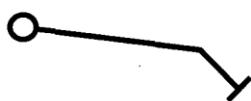
Ariel



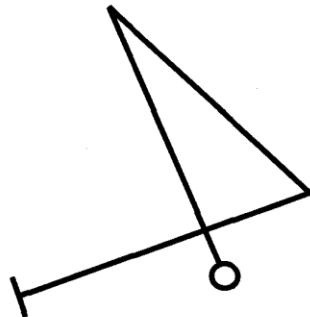
Paralda



Ariel



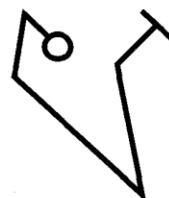
Chassan



Ghob



Kerub



Phorlakh

3. Chassan

Título/Tipo: Ángel

Esfera: Aire

Aspecto: Chassan tiene aspecto andrógino, con una cara ancha y femenina, y un cuerpo delgado y de aspecto masculino que está vestido con una falda larga y marrón.

Conocimientos/Tareas: Chassan puede enseñarte cómo controlar la manifestación física del Aire Elemental, particularmente el viento. Al trabajar con Chassan, aprenderás rituales que te ayudarán a manipular los vientos en grados increíbles. Además, practicar rigurosamente los rituales que aprendas puede permitirte dominar la levitación cambiando la presión del aire por encima y por debajo de ti, como te explicará Chassan.

TIERRA

1. Ghob

Título/Tipo: Rey Elemental

Esfera: Tierra

Aspecto: Ghob aparece como un hombre bajo y barbudo con cabello oscuro y ojos luminosos que brillan de un color verde oscuro. Está vestido con túnicas marrones y lleva un collar con un colgante grande de cristal negro.

Conocimientos/Tareas: Este Rey de la Tierra puede enseñarte cómo controlar las fuerzas de este elemento en rituales mágicos. También puede mostrarte cómo invocar a varios gnomos para que te ayuden en tareas subterráneas, como la búsqueda de tesoros y la excavación arqueológica. Además de enseñar estas importantes técnicas mágicas, Ghob también puede explicar qué es la verdadera alquimia y enseñarte cómo aplicar la ciencia a tu vida.

2. Kerub

Título/Tipo: Gobernante Elemental / Ángel

Esfera: Tierra

Aspecto: Este gobernante es algo bajo y pesado, pero muy musculoso. Tiene piernas inusualmente delgadas y lleva una túnica violeta. El rostro de Kerub parece estar cincelado en piedra, ya que su expresión sería casi nunca desaparece. Lleva varios anillos con grandes gemas en los dedos.

Conocimientos/Tareas: Kerub es un excelente maestro de las propiedades místicas místicas de las gemas. Puede mostrarte formas de usar cristales y otros tipos de gemas para lograr casi cualquier objetivo mágico que se te ocurra. Este gobernante también es experto en el arte adivinatorio de la geomancia y puede enseñarte cómo usarla con éxito.

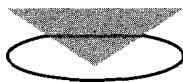
3. Phorlakh

Título/Tipo: Ángel

Esfera: Tierra

Aspecto: Phorlakh es un ángel andrógino bastante alto. Tiene la cara y los genitales de una mujer, pero el cuerpo musculoso y fuerte de un hombre. Está vestido solo con una faja de color púrpura oscuro sobre su hombro derecho.

Conocimientos/Tareas: Phorlakh es experto en el uso mágico práctico de Energías Elementales de la Tierra. Si deseas ayuda para adquirir dinero u otras formas de abundancia o estabilidad, entonces este ángel puede ayudarte mostrándote cómo realizar rituales simples con estos fines. También puedes asignarle a Phorlakh la tarea de averiguar dónde debes buscar trabajos u oportunidades.



ESPÍRITUS DE ESFERAS PLANETARIAS O SEFIRÓTICAS

Como mencioné anteriormente, la naturaleza esférica de cada entidad dada se aclarará en cada caso. Ten en cuenta que el encabezado de Malkuth no incluye un planeta o entidades planetarias correspondientes. Esto se debe a que la correspondencia planetaria de esta esfera consiste en los Cuatro Elementos, cuyos habitantes ya fueron explicados. Por lo tanto, solo se da el Arcángel Sefirótico de Malkuth.

URANO / KETHER

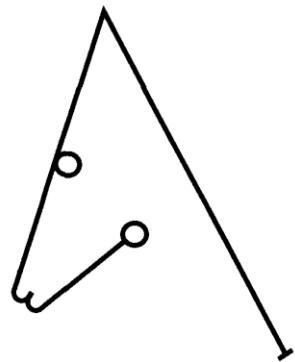
1. Metatrón

Título/Tipo: Arcángel

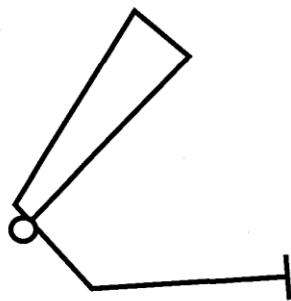
Esfera: Kether

Apariencia: Una figura increíble para la vista, Metatrón aparece como un ser enorme de luz blanca brillante. Las características de Metatrón son difíciles de distinguir debido a su luminosidad, pero puedes distinguir claramente su contorno desde el área del pecho hacia arriba. Tiene un pergamo en la mano.

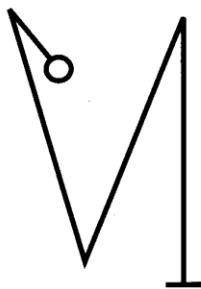
Conocimientos/Tareas: Este arcángel solo debe ser convocado si deseas seguir el camino que conduce al verdadero adepto. Metatrón puede enseñarte cómo trabajar para completar la Gran Obra y puede ayudarte a encontrar un maestro adecuado o un grupo mágico con el que trabajar.



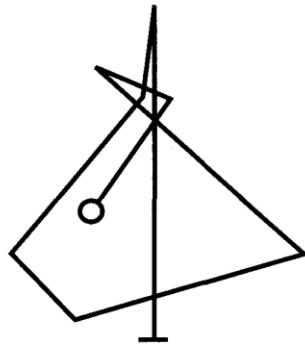
Metatrón



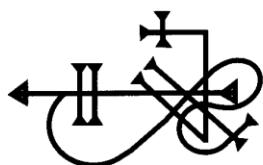
Teftin



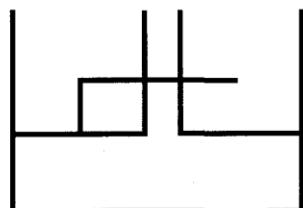
Raziel



Mepsitahl



Tzaphqiel



Aratron



Mepsitahl

2. Teftin

Título/Tipo: NA

Esfera: Urano

Apariencia: Teftin aparece como un hombre anciano y de aspecto sabio con largo pelo blanco. En su mano izquierda lleva un libro y en su derecha sostiene una gran tableta negra que parpadea imágenes. Su túnica parece estar hecha de una tela metálica.

Conocimientos/Tareas: Si estás interesado en la tecnología, este es el espíritu con el que trabajar. Teftin tiene la capacidad de ayudarte a desarrollar nuevas tecnologías y a reparar o mejorar las existentes. Mirar su tableta te proporcionará imágenes de varios dispositivos futuros, e incluso si no estás interesado en desarrollar ninguno de ellos, aprender sobre nuestro futuro tecnológico sigue siendo extremadamente fascinante. Los escritores de ciencia ficción pueden querer convocar este espíritu para ayudarlos a idear ideas nuevas y realistas.

▼ NEPTUNO / CHOKMAH

1. Raziel

Título/Tipo: Arcángel

Esfera: Chokmah

Apariencia: La cabeza de Raziel está rodeada por un aura amarilla brillante, lo que dificulta distinguir su rostro. Lleva una túnica de material gris que parece arremolinarse como si estuviera hecha de líquido. Raziel luce bastante alto y tiene grandes alas azul cielo. En sus manos sostiene un gran libro gris.

Conocimientos/Tareas: Este arcángel tiene conocimientos en varias artes místicas y puede explicar la verdad detrás de muchas verdades ocultas en el universo. Una de las cosas más interesantes que Raziel puede darte es una comprensión de las corrientes de energía en el universo mágico y cómo manipularlas para varios fines.

2. Mepsitahl

Título/Tipo: NA

Esfera: Neptuno

Apariencia: Este espíritu aparece como una mujer joven con cabello blanco y ojos verdes. Lleva una bata azul-verdosa y una diadema del mismo color con una gema morada en su centro que cubre el área de su tercer ojo.

Conocimientos/Tareas: Mepsitahl puede enseñarte a dominar varios aspectos ocultos como la telequinesis, la clarividencia y la telepatía. Los ejercicios que ella te enseñará son diferentes a cualquiera que hayas practicado antes, y si se practican con regularidad darán excelentes resultados. Asegúrate de tener tu libro a mano para

tomar notas de lo que te cuente Mepsitahl, ya que tiene una gran cantidad de información para compartir.

SATURNO / BINAH

1. Tzaphqiel

Título/Tipo: Arcángel

Esfera: Binah

Apariencia: Este ángel es algo intimidante de contemplar. Aparece como un hombre alto con una túnica negra. En su cabeza lleva un nemyss egipcio azul, y alrededor de su cuello, un amuleto rojo. A menudo lleva una vara oscura en la mano derecha y una copa brillante en la izquierda. Sus alas son de color plateado brillante.

Conocimientos/Tareas: Este arcángel es omnisciente porque ha visto todo lo que ha ocurrido. Como resultado, puede hablarte de muchas verdades ocultas, pero primero debes estar convencido de tu necesidad de conocerlas. Asegúrate de que tus intenciones al pedir la ayuda de Tzaphqiel sean puras, porque él podrá ver a través de ti si estás mintiendo.

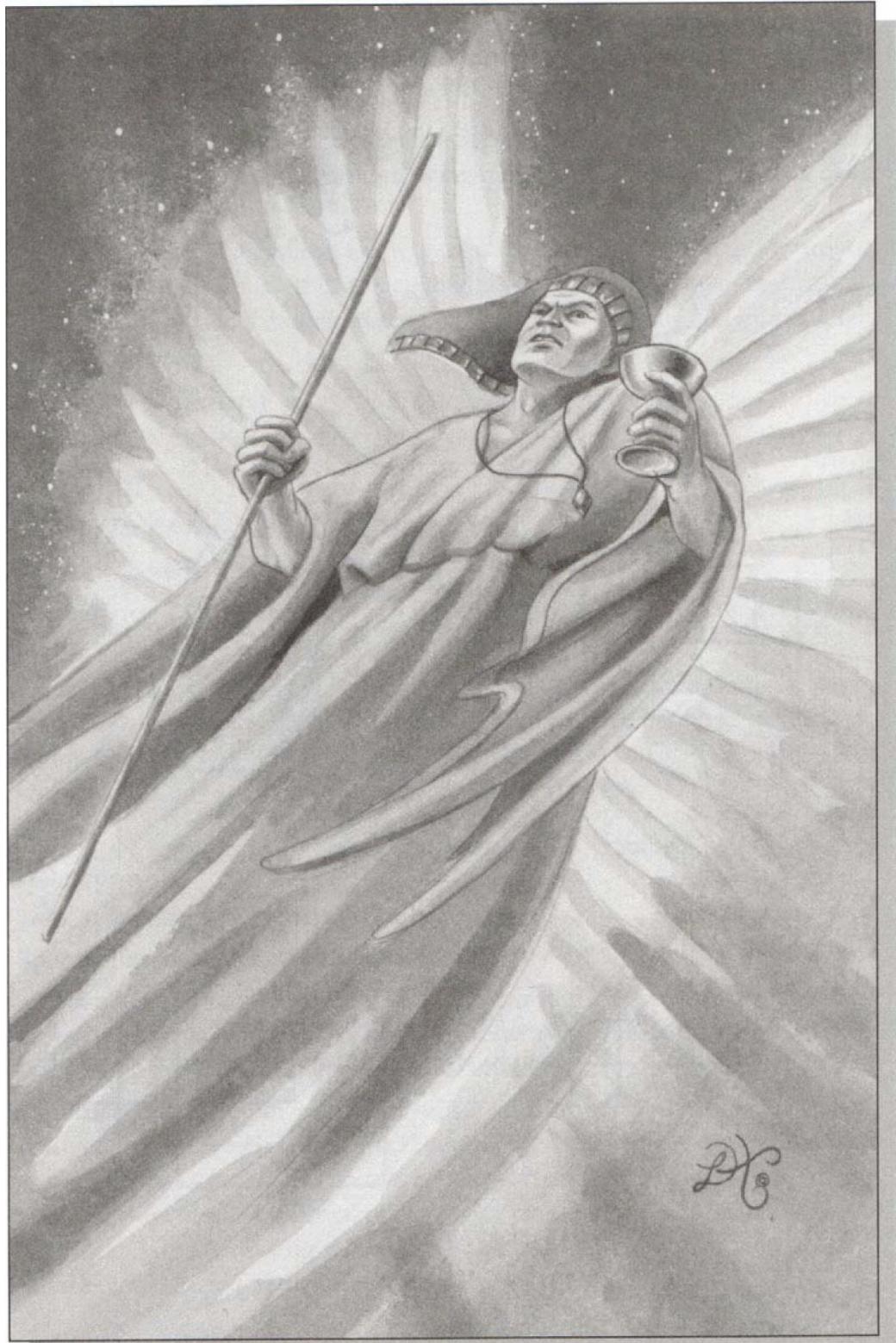
2. Aratron

Título/Tipo: Espíritu Planetario Olímpico

Esfera: Saturno

Apariencia: Aratron aparece como un hombre delgado y barbudo montado en un dragón negro (si esto te molesta, pídele que lo desmonte y lo hará). Su túnica está hecha de un material negro que está cubierto de gemas multicolores que parecen brillar.

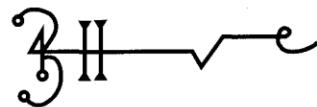
Conocimientos/Tareas: Este Espíritu Olímpico tiene la capacidad de transmutar elementos. Puede petrificar tejido orgánico y cambiar piedras en diferentes gemas. Si lo invocas al plano físico, hará esto último por ti, pero las duraciones de sus manifestaciones varían, como explicará. Además de causar cambios externos, Aratron puede ayudarte a hacer cambios sutiles dentro de tu cuerpo que mejoren tu salud, te permitan realizar rituales mágicos con mayor éxito y te ayuden a completar la Gran Obra de reunir tu conciencia con lo Divino. Este último es el verdadero objetivo de la Alquimia. Aratron también puede darte los nombres y sigilos de varias entidades que pueden ayudarte a perfeccionar la magia alquímica.



Tzaphqiel



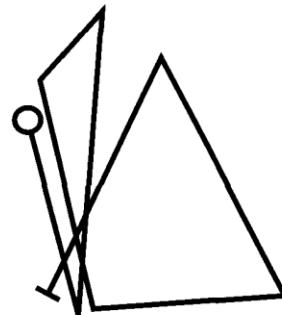
Harayel



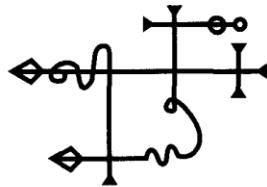
Tzadqiel



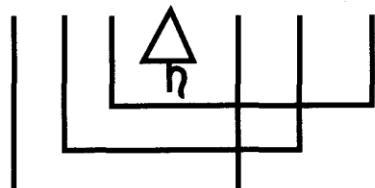
Bethor



Riprinay



Kamael



Phalegh

3. Riprinay

Título/Tipo: NA

Esfera: Júpiter

Apariencia: Cuando invocas a Riprinay por primera vez, aparecerá como un gran pavo real azul. Si le pides que cambie su apariencia, se convertirá en una nube azul y se reformará como un hombre con la cabeza de un pavo real, vestido con una túnica dorada.

Conocimientos/Tareas: Riprinay tiene la increíble capacidad de ver el futuro en cuanto a cambios económicos. Él puede ayudarte a planificar en qué acciones invertir y puede prever las condiciones del mercado que te darán una ventaja de inversión también en otras áreas.

MARTE / GEBURAH

1. Kamael

Título/Tipo: Arcángel

Esfera: Geburah

Aspecto: Kamael aparece como un guerrero vestido con una túnica roja. Lleva placas de armadura verdes y un casco de hierro. Lleva una balanza de justicia y tiene grandes alas verdes.

Conocimientos/Tareas: El rasgo más impresionante de este arcángel es su conocimiento sobre el karma. Kamael puede mostrarte cómo compensar el mal karma y, consecuentemente, cómo purificarte en esta encarnación. Este arcángel también actúa como una especie de juez y puede de tu parte para garantizar que se haga justicia. La ayuda de Kamael puede ser particularmente útil si estás involucrado en algún tipo de disputa legal, pero solo ayudará si siente que eres honesto.

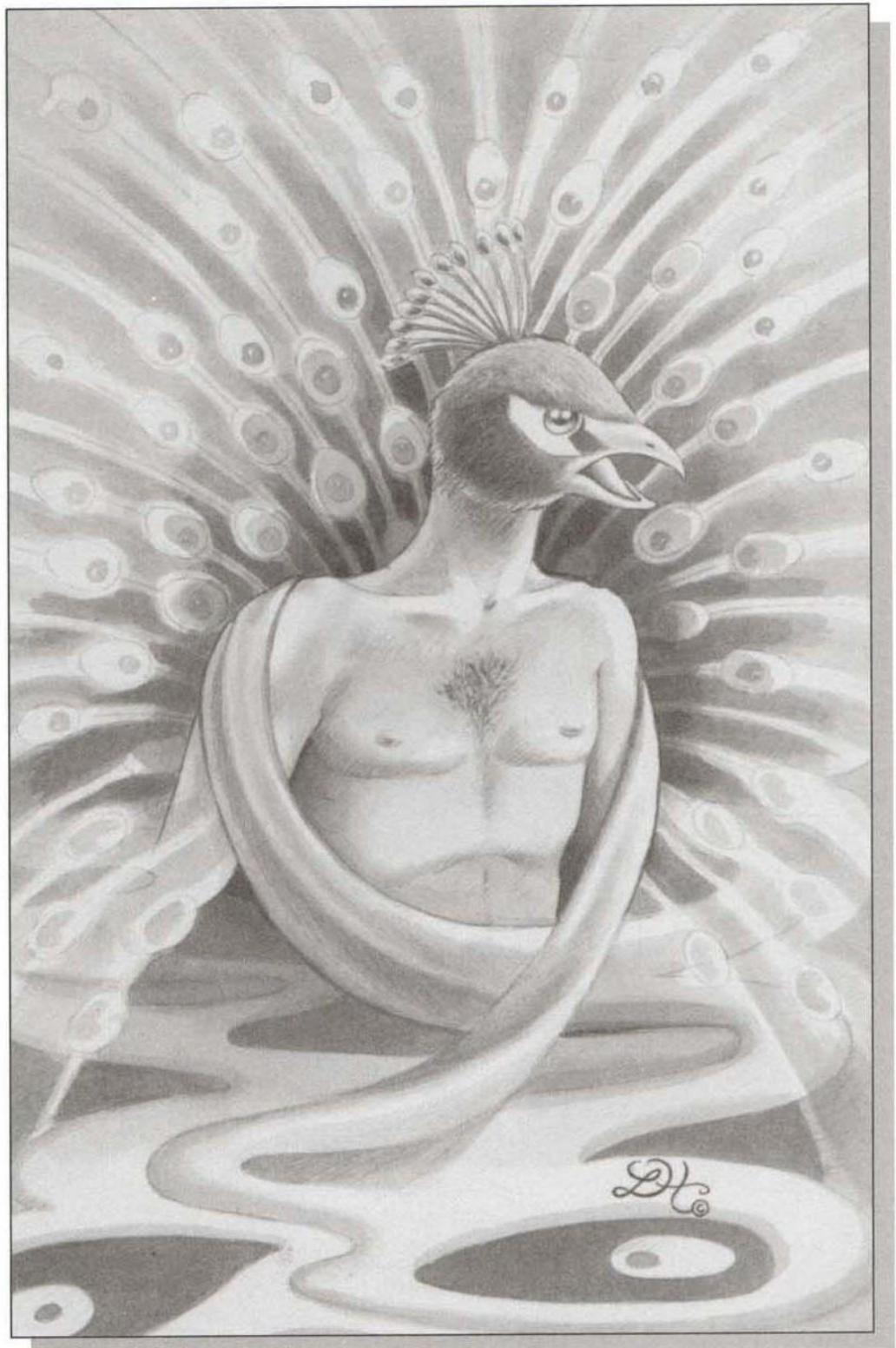
2. Phalegh

Título/Tipo: Espíritu Planetario Olímpico

Esfera: Marte

Apariencia: Phalegh aparece como un guerrero fuerte con ojos ardientes. Va vestido con una túnica roja y lleva una larga espada de hierro.

Conocimientos/Tareas: Si necesitas coraje, fuerza o energía para realizar alguna tarea difícil, llama a Phalegh y él te otorgará estos rasgos. Si tu profesión requiere que exhibas coraje y fuerza interna (soldado u oficial de policía), entonces este espíritu puede ayudarte a realizar tus deberes sin dificultad. Pero para aquellos de nosotros en roles más civiles, las energías de Phalegh siguen siendo muy útiles.



Riprinay



DC

Kamael

3. Sartmulu

Título/Tipo: NA

Esfera: Marte

Apariencia: Este espíritu aparece como un hombre alto y musculoso, con una falda blindada. Su largo cabello oscuro parece estar esculpido en piedra.

Conocimientos/Tareas: Sartmulu puede enseñarte cómo ejercitarte tu cuerpo física y mágicamente para volverte fuerte y saludable. Las personas que aspiran a convertirse en levantadores de pesas o culturistas estarán muy satisfechas con los resultados de trabajar con esta entidad benévola.

SOL (SoL) / TIPHARETH

1. Rafael

Título/Tipo: Arcángel

Esfera: Tiphareth

Apariencia: En su aspecto de Arcángel de Tiphareth, Rafael aparece en un resplandor de luz dorada. Su cuerpo parece ser una extensión tridimensional de la luz misma.

Conocimientos/Tareas: Rafael a menudo se conoce como el Médico Divino. Si estás enfermo, o sabes de alguien que lo esté, llamar a Rafael puede ayudar a esa persona a mejorar. Ten en cuenta que, por razones kármicas, a veces la magia curativa no puede ayudar a una persona que necesita experimentar una determinada enfermedad. Este arcángel te explicará todo esto cuando lo evoques. Rafael también es muy conocedor de la ciencia hermética y puede actuar como maestro en esta disciplina.

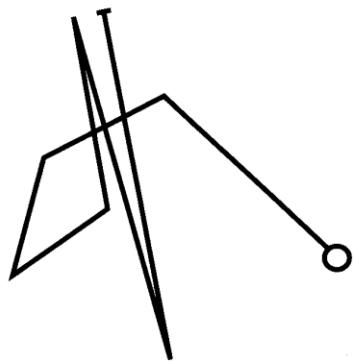
2. Och

Título/Tipo: Espíritu Planetario Olímpico

Esfera: Sol

Apariencia: Och aparece como un hombre coronado, vestido con túnicas doradas y montado en un león. En su mano derecha sostiene un cetro, que emite una luz dorada brillante que es casi cegadora de ver.

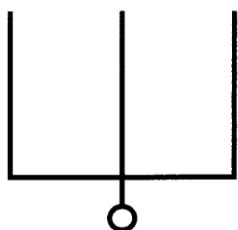
Conocimientos/Tareas: La sabiduría de este espíritu es fascinante. Él puede decirte muchos secretos del mundo y mostrarte cómo sanar a los demás. Och también tiene una habilidad increíble para trabajar con oro y puede mostrarte cómo trabajar con esta sustancia de una manera relacionada al ocultismo desconocida para la mayoría de las personas.



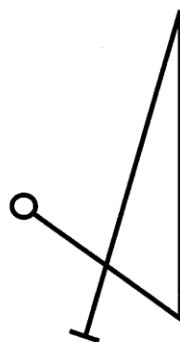
Sartmulu



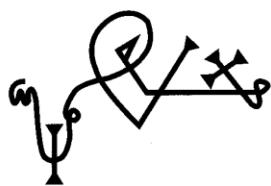
Rafael



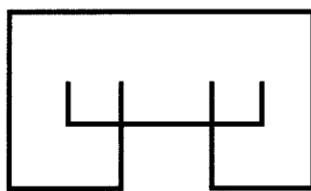
Och



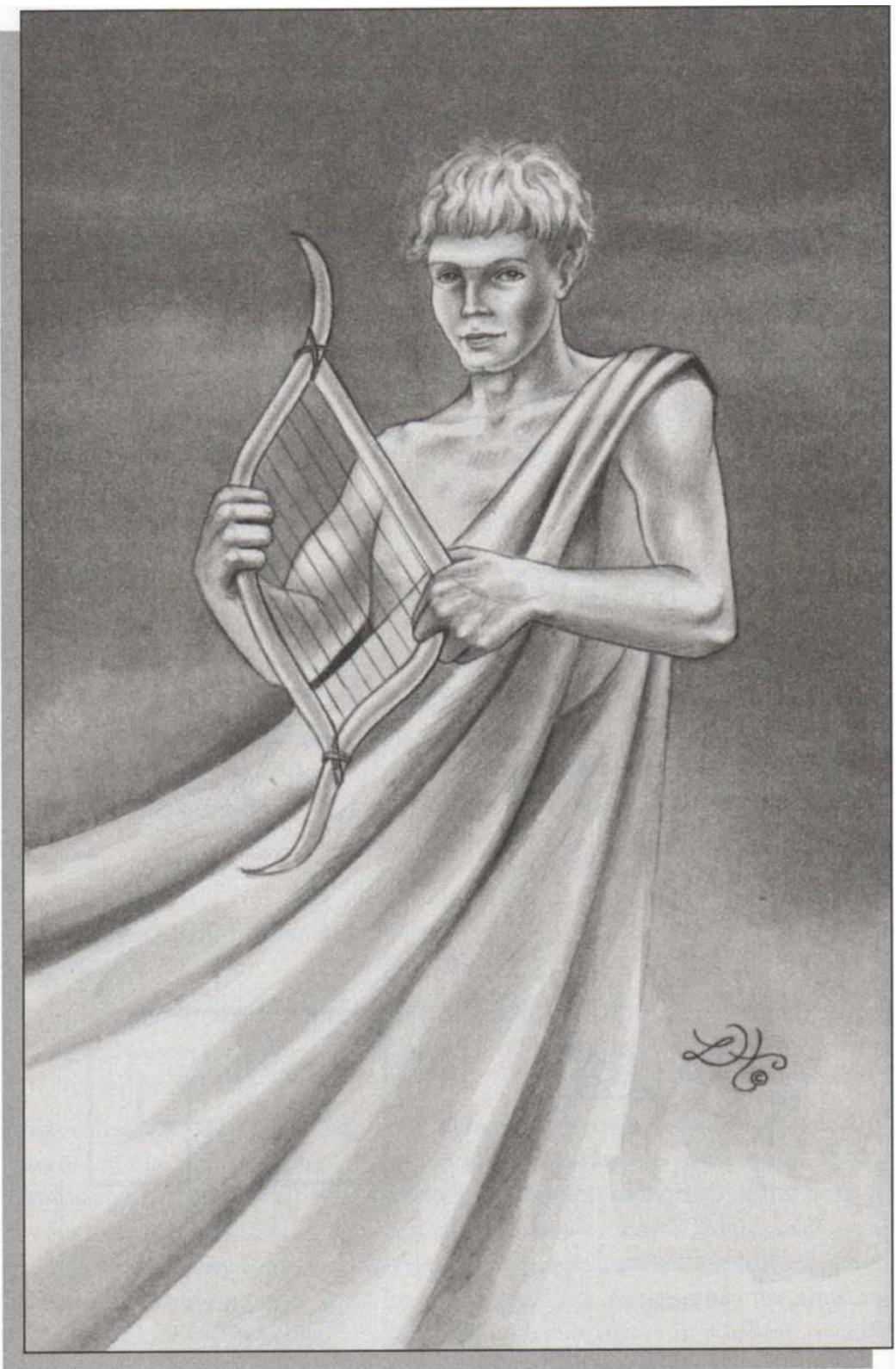
Menquel



Haniel



Hagith



Amsariah

3. Amsariah

Título/Tipo: NA

Esfera: Venus

Apariencia: Este espíritu aparece como un joven con una túnica verde de apariencia romana, ya que cuelga sobre su hombro. Tiene el pelo rubio corto y los ojos verdes y lleva un arpa hecha de cuernos.

Conocimientos/Tareas: Amsariah es un excelente espíritu para convocar si eres músico o cualquier otro tipo de artista. Este espíritu puede ayudarte a crear obras maestras de arte en cualquier medio que deseas. También sabe cómo hacer una poción de hierbas que estimula la creatividad. Sin embargo, al pedirle esta fórmula, sé persistente, ya que Amsariah prueba la determinación del mago que lo convoca. La primera fórmula que te da para la poción puede contener algunas hierbas de las que nunca has oído hablar. Si esto ocurre, hazle saber que descubriste su error intencional y te dará la fórmula correcta.

MERCURIO / HOD

1. Miguel

Título/Tipo: Arcángel

Esfera: Hod

Apariencia: Como Arcángel de Hod, Miguel aparecer como un ángel con alas, con túnicas naranjas y esmeraldas. En su mano derecha hay una larga lanza.

Conocimientos/Tareas: Miguel es una de las entidades de protección más poderosas en el universo. Ya sea que necesites asesoramiento sobre este tema o protección física real, Miguel está más que ansioso por ayudarte. Este Arcángel también es muy conocedor del arte de la evocación, y debido a su otra asignación como Arcángel de Fuego, su nombre está inscrito en el Triángulo del Arte. Él puede responder cualquier pregunta que puedas tener sobre técnicas avanzadas de evocación e incluso enseñarte nuevos métodos para evocar entidades.

2. Ophiel

Título/Tipo: Espíritu Planetario Olímpico

Esfera: Mercurio

Apariencia: Ophiel aparece como un joven con una túnica que cambia constantemente de color. En su mano derecha sostiene una varita; sentado a su lado izquierdo hay un perro blanco.

Conocimientos/Tareas: Ophiel es un excelente maestro del ocultismo. Él puede mostrarte cómo realizar casi cualquier tipo de ritual mágico y ayudarte a establecer un régimen de ejercicios diario que te ayudarán a avanzar como mago. Además,



Hihaiyah

Ophiel puede descubrir las ubicaciones de los libros o implementos del ocultismo que necesitas pero no puedes encontrar.

3. Hihaiyah

Título/Tipo: Ángel

Esfera: Mercurio

Apariencia: Este ángel aparece como una mujer de mediana edad con el pelo rojo. Lleva una túnica gris, un cinturón rojo y un pergamo amarillo en la mano derecha.

Conocimientos/Tareas: Hay muchos secretos del ocultismo en el universo que están

escondidos a plena vista mediante el uso del simbolismo. Hihaiyah puede mostrarte cómo encontrar el verdadero significado de los símbolos ocultos utilizados en el mundo. Una vez que aprendas a descifrarlos, te sorprenderá descubrir cuánto conocimiento práctico está disponible, pero nunca es explicado por escrito. Si lo solicitas, Hihaiyah también te mostrará cómo hacer tus propios símbolos mágicos potentes para usar en rituales. Estos aparecerán en tu pergamo cuando lo desenrolles o, si prefieres, Hihaiyah los dibujará en el papel que le proporciones (por supuesto, esto solo es posible si es evocada al plano físico). Estas impresiones astrales de símbolos en el papel se desvanecerán al igual que las firmas espirituales, por lo que es posible que deseas trazarlas con tinta durante el ritual.

LUNA (LUNA) / YESOD

1. Gabriel

Título/Tipo: Arcángel

Esfera: Yesod

Apariencia: En su aspecto de Arcángel de Yesod, Gabriel aparece como un ángel alado con cabello plateado ondulado con una túnica púrpura y negra.

Conocimientos/Tareas: Gabriel es un pacificador cuya influencia puede afectar a todo el planeta. También es un excelente maestro en el arte del verdadero scrying. Con esto quiero decir que puede enseñarte cómo ver eventos específicos en el pasado, presente o futuro, independientemente de su ubicación.

2. Phul

Título/Tipo: Espíritu Planetario Olímpico

Esfera: Luna

Apariencia: Phul aparece como una cazadora, llevando un arco en su mano izquierda. Lleva una túnica verde con armadura plateada y tiene un caraj de flechas en la espalda.

Conocimientos/Tareas: Este espíritu tiene la habilidad Lunar de controlar las

aguas de la Tierra. Phul puede convocar Ondinas que realizarán cualquier tarea que le asignes (consulta el Capítulo 1 para obtener una lista de habilidades de las Ondinas). Además de controlar el agua, Phul puede mostrarte cómo trabajar con plata para crear talismanes muy poderosos. Cuando se te aparezca, asegúrate de pedirle también el método de la verdadera proyección astral, ya que esta práctica te abrirá varias posibilidades mágicas en el futuro, incluida una forma de viaje en el tiempo.

3. Vimarone

Título/Tipo: NA

Esfera: Luna

Apariencia: Vimarone aparece como un hombre de pelo castaño largo, vestido con una túnica púrpura. Lleva un espejo de plata en la mano derecha.

Conocimientos/Tareas: Este espíritu puede enseñarte cómo manifestar objetos en el plano físico creándolos primero en los planos mental y astral. Cuando practiques este tipo de magia por primera vez, descubrirás que puede tardarse hasta un mes en manifestar el objeto en el que te has concentrado. Sin embargo, con la práctica, te darás cuenta de que el tiempo que tardas en manifestar un objeto se acortará y, finalmente, será casi instantáneo.

MALJUT

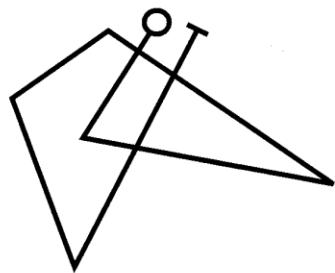
1. Sandalfón

Título/Tipo: Arcángel

Esfera: Maljut

Apariencia: Sandalfón aparece como un ángel alto, vestido de negro. Su túnica parece estar hecha de energía pura y, si se mira, se hace evidente que está emitiendo constantemente chispas oscuras de energía.

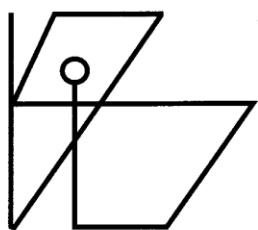
Conocimientos/Tareas: La función principal de este arcángel es actuar como guía. Si necesitas asesoramiento con respecto a la comunicación con entidades de esferas elementales o planetarias, Sandalfón puede ayudarte a dirigirte en la dirección correcta. Además, si alguna vez estás confundido acerca de la dirección que te está llevando tu camino espiritual, ponte en contacto con Sandalfón para que te aconseje.



Amsariah



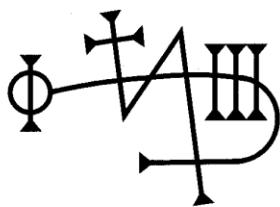
Miguel



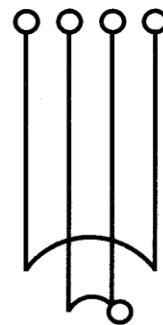
Ophiel



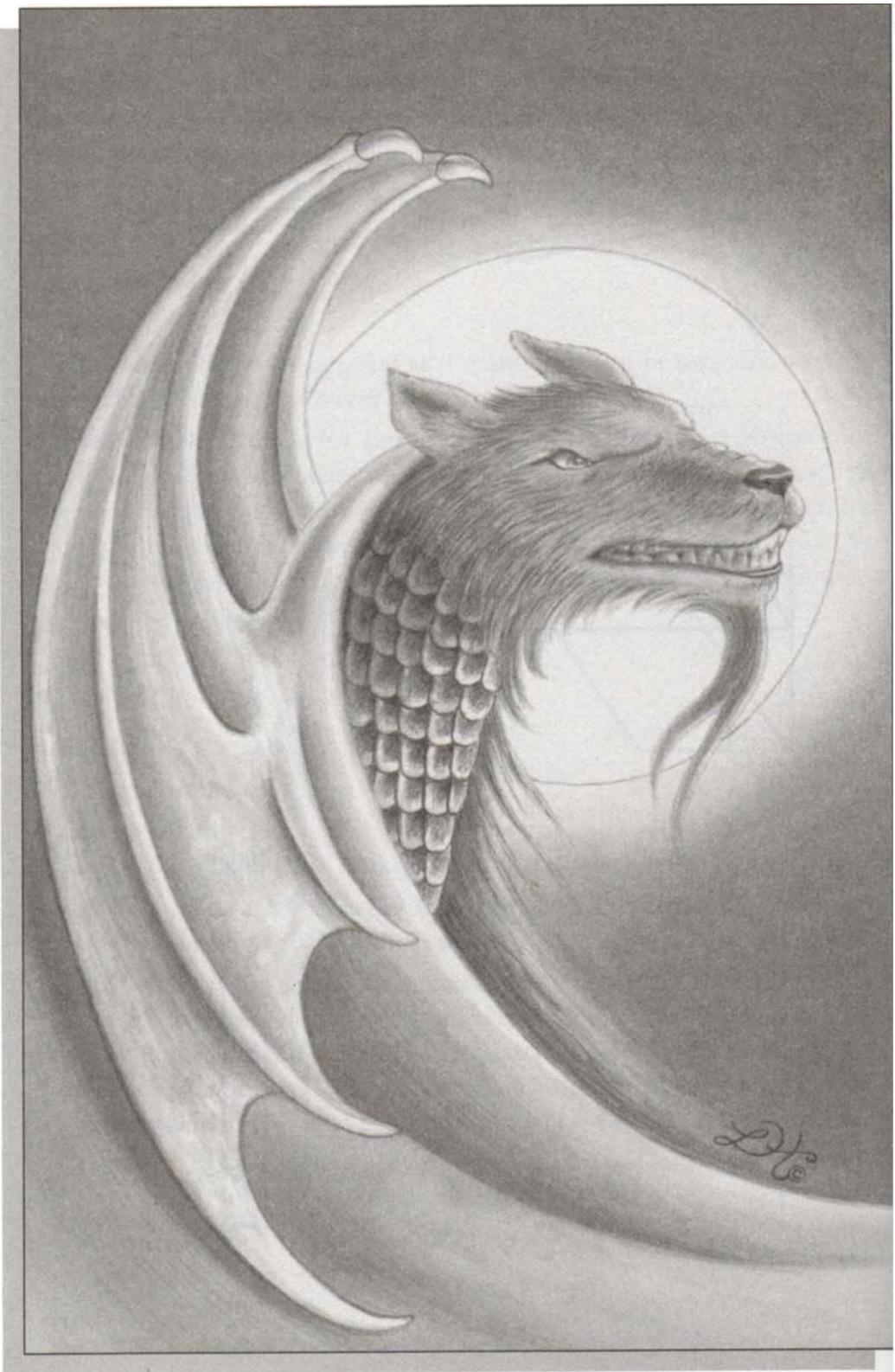
Hihaiyah



Gabriel



Phul



Sirchade



1. Sirchade

Título/Tipo: NA

Esfera: NA

Apariencia: Este espíritu es un poco difícil de contemplar la primera vez que lo llamas. Sirchade se manifiesta como una amalgama de varios tipos diferentes de animales, con una cabeza canina, alas de murciélago y un cuerpo escamoso. Ordenar a este espíritu que mejore su apariencia hará que tome la forma de una figura encapuchada con un rostro no tan humano, ya que su boca seguirá siendo algo alargada.

Conocimientos/Tareas: Sirchade tiene la capacidad de invocar y controlar animales de todo tipo. Él puede enseñarte rituales y técnicas para realizar hazañas similares y mostrarte cómo hacer un amuleto para mantener a los animales peligrosos lejos de ti. Si tienes una mascota favorita, Sirchade podrá mostrarte cómo establecer un vínculo especial con ese animal, lo que lo convierte en un tipo especial de familiar.

2. Bael

Título/Tipo: Rey/Goético

Esfera: NA

Apariencia: Cuando invoqué por primera vez a este espíritu, apareció como un sapo grande. Le ordené que tomara una apariencia más humana y lo hizo. Su rostro parece bastante felino cuando está en forma humana y sus orejas están ligeramente puntiagudas en la parte superior.

Conocimientos/Tareas: Bael puede enseñarte a ser invisible. Al igual que otras técnicas magnéticas, los efectos de la invisibilidad solo se sienten primero en los planos mental y astral. La invisibilidad en el plano mental hace que las personas te ignoren si no te están buscando. Sin embargo, cuando se domina en el plano astral, permite que tu presencia sea indetectable, incluso si alguien te está buscando activamente. La invisibilidad en el plano físico, por supuesto, te hará transparente. Nunca he logrado realizar este último tipo de invisibilidad, lo que es de esperar, ya que Bael afirma que se necesitan años para dominar el arte hasta este grado.

3. Frucisierre

Título/Tipo: NA

Esfera: NA

Apariencia: Este espíritu aparece como un hombre alto y demacrado con la piel gris y arrugada. Está vestido con una túnica y un tocado negro de estilo árabe.

Una característica un poco perturbadora de este espíritu es su par de cuencas oculares vacías y llenas de sombras. No estoy muy seguro de por qué aparece de esta manera, ya que no responde a mis preguntas sobre este tema.

Conocimientos/Tareas: Frucisierre tiene la capacidad de dar vida mágica a los objetos. En su forma más simple, este poder le permite crear talismenes poderosos; con toda su fuerza, le permite crear egregores o gólems físicos. La técnica para crear egregores etéricos dada en el Capítulo 10 no es tan avanzada como algunos de los métodos físicos que este espíritu enseña; sin embargo, él requerirá que mantengas este conocimiento en secreto. También te enseñará una palabra de poder que nunca debes escribir, solo memorizar. Esta palabra es la clave para trabajar los rituales que enseña.

4. Forneus

Título/Tipo: Marqués/Goético

Esfera: NA

Apariencia: Este espíritu no puede asumir una forma humana. Se manifiesta como una gran criatura acuática con branquias en el cuello, aletas a lo largo de la espalda y ojos grandes. Forneus no es tan amenazante en apariencia como la criatura de la laguna negra, pero tampoco es exactamente agradable de ver.

Conocimientos/Tareas: A pesar de su apariencia inusual, Forneus es un espíritu útil con el que trabajar si estás tratando de dominar un idioma extranjero. Desde darte consejos para estudiar hasta mostrarte cómo acelerar mágicamente tu proceso de aprendizaje, Forneus puede ayudarte a aprender cualquier idioma en un período de tiempo relativamente corto. Además, si tienes un documento escrito en otro idioma, este espíritu puede traducirlo para ti mientras lo lees en voz alta.

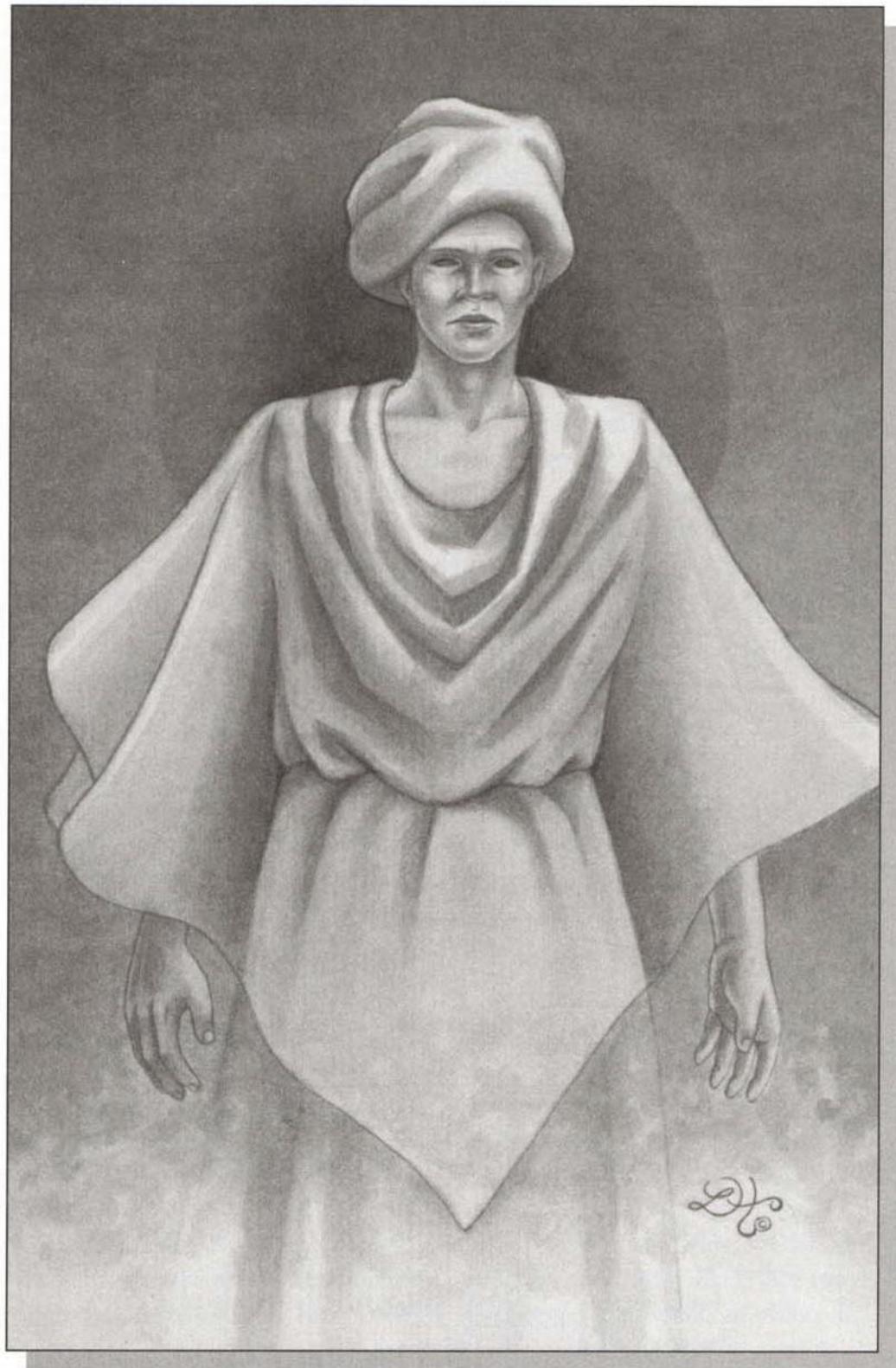
5. Marbas

Título/Tipo: Presidente/Goético

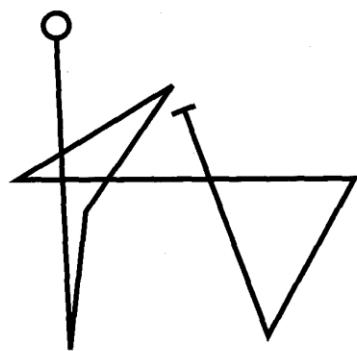
Esfera: NA

Apariencia: Marbas aparece como un león grande y a tu orden se transformará en un hombre con la cabeza de un león. Por extraña que pueda parecer su apariencia, no hay nada en absoluto intimidante al respecto.

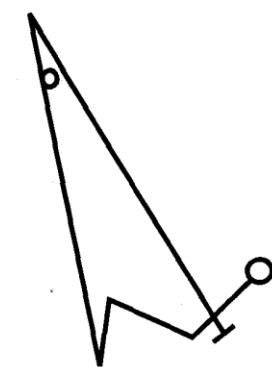
Conocimientos/Tareas: Este espíritu amistoso puede curar casi cualquier enfermedad. Cuando envíes a Marbas a curar a una persona enferma, los afligidos soñarán con un león tímido y amistoso y se despertarán sintiéndose mucho mejor. Aparte de sus habilidades de curación, Marbas también es muy conocedor de la arquitectura y la ingeniería mecánica. Con sus áreas de especialización, Marbas es capaz de encontrar y corregir fallas tanto en humanos como en dispositivos mecánicos.



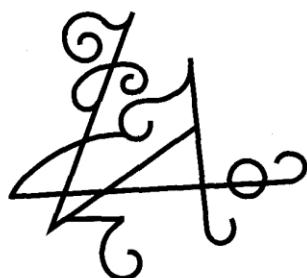
Frucisierre



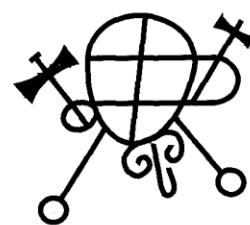
Vimarone



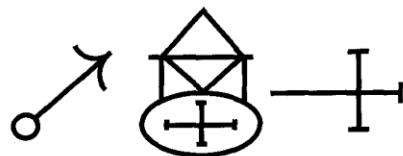
Sandalfón



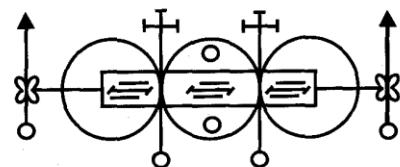
Sirchade



Bael



Frucisierre



Forneus

6. Hiepacth

Título/Tipo: NA

Esfera: NA

Apariencia: Hiepacth aparece como una mujer de piel oscura con rasgos de aspecto un poco egipcios. Tiene el pelo largo y negro, ojos grandes y penetrantes, y lleva una capa negra y gris, que oculta su cuerpo.

Conocimientos/Tareas: Este espíritu puede ayudarte a encontrar a una persona desaparecida, siempre que tengas algún tipo de vínculo físico, como un objeto que le perteneció o una firma. Por alguna razón, Hiepacth no lo hará con una fotografía. Debes convocar a Hiepacth al plano físico para que su poder funcione de manera efectiva. Cuando lo hagas, desliza el objeto elegido en el triángulo para que ella pueda viajar hacia la persona desaparecida a través del enlace establecido de esta manera. Cuando esto suceda, Hiepacth desaparecerá por unos momentos y regresará con noticias de la ubicación de la persona desaparecida. Si la persona que estás tratando de encontrar se esconde a propósito, y Hiepacth siente que está justificado hacerlo, la forma de su respuesta puede variar de un rompecabezas a ninguna respuesta. Hiepacth respeta la privacidad de las personas que busca.

7. Naberius

Título/Tipo: Marqués / Goético

Esfera: NA

Apariencia: Naberius no puede asumir una forma humana. Siempre aparece como una grulla negra.

Conocimientos/Tareas: Este espíritu es muy conocedor de varias artes y ciencias. Si necesitas ayuda para estudiar para un examen o te gustaría que se te explicara una teoría compleja o un principio, Naberius es un excelente espíritu con el que trabajar.

8. Minoson

Título/Tipo: NA

Esfera: NA

Apariencia: Minoson aparece como un hombre con una cabeza grande y calva y ojos azules redondos. Solo usa pantalones verdes.

Conocimientos/Tareas: Este espíritu es el maestro de todo tipo de estadísticas y puede ayudarte a tabular todo tipo de datos, incluidas las probabilidades de ganar en ciertos juegos de azar. Después de evocarlo, usar su sigilo cargado cuando juegues te facilitará ganar. Minoson probablemente no te hará muy rico, pero al menos su

ayuda debería garantizar que ganes en los juegos de azar a un ritmo constante, lo que garantiza que siempre salgas adelante.

9. Seere

Título/Tipo: Príncipe / Goético

Esfera: NA

Apariencia: Seere aparece como un hombre bien vestido y adornado con joyas montado en un caballo blanco y alado.

Conocimientos/Tareas: Este espíritu es un excelente explorador o recolector de información. Puede viajar a cualquier lugar del planeta y regresar casi instantáneamente con cualquier información que solicites que encuentre. Seere es muy servicial y parece casi encantado de ir en este tipo de viajes. Es una de las entidades no angélicas más amigables con las que puedes trabajar.

10. Nemod

Título/Tipo: NA

Esfera: NA

Apariencia: Nemod aparece como un anciano calvo con una túnica plateada. Su rostro permanece completamente inexpresivo en todo momento, lo que puede hacer que te sientas incómodo cuando te comunicas por primera vez con él.

Conocimientos/Tareas: Nemod es un espíritu útil para trabajar si practicas evocaciones. Como he mencionado anteriormente, los espíritus a menudo mienten, y es útil saber si están diciendo la verdad o no. Nemod puede enseñarte varias formas de determinar la sinceridad de los espíritus y, notablemente, de las personas también. Antes de discutir un tema importante con alguien, es posible que desees evocar a Nemod para asegurarte de saber si estás escuchando la verdad. Los métodos que Nemod enseña para encontrar la verdad pueden parecer simples, pero son efectivos.

11. Purson

Título/Tipo: Rey/Goético

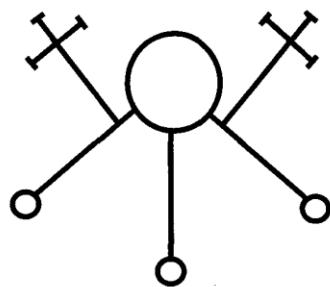
Esfera: NA

Apariencia: Purson aparece como un hombre con cabeza de león, llevando una serpiente en su mano derecha y montando un gran oso negro.

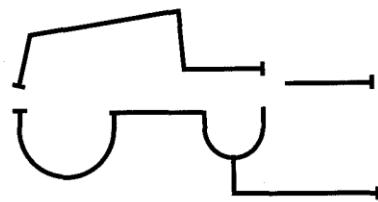
Conocimientos/Tareas: Este espíritu es muy sabio y parece casi omnisciente cuando habla de la historia y el futuro. Él puede contarte historias de cómo vivía la gente antigua y darte las ubicaciones de sus civilizaciones y tesoros. Si te gusta leer sobre



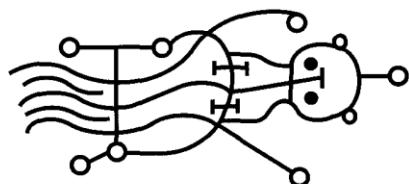
Hiepacth



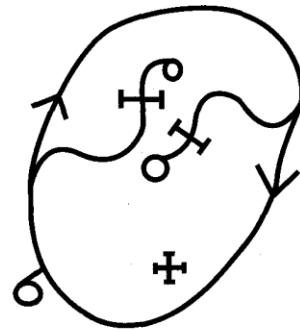
Marbas



Hiepacth



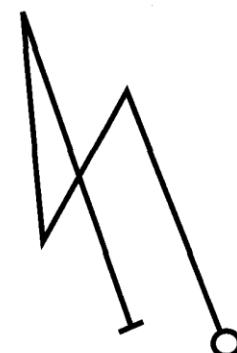
Naberius



Minoson



Seere



Nemod

historia, verás que la comunicación con este espíritu es fascinante. Purson también puede predecir el futuro inmediato con extrema precisión, aunque este poder parece estar limitado a eventos aleatorios, y rara vez puede responder preguntas específicas sobre el futuro.

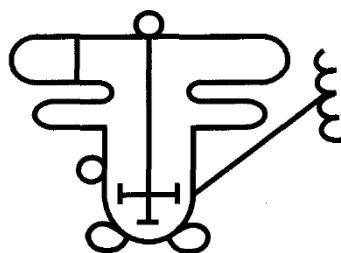
12. Ose

Título/Tipo: Presidente / Goético

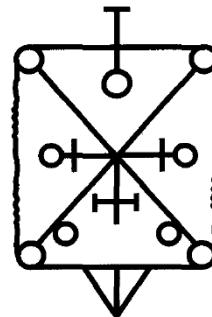
Esfera: NA

Apariencia: Cuando se le evoca por primera vez, Ose aparece como un gran leopardo negro. A tus órdenes, asumirá la apariencia de un hombre de rasgos oscuros, con una capa peluda y negra.

Conocimientos/Tareas: Ose puede enseñarte el increíble arte de cambiar de forma. Por supuesto, el dominio de esta técnica en el plano físico llevará muchos años de práctica, pero dominarla en el plano astral también puede tener efectos maravillosos. Por ejemplo, si alguna vez te sientes inseguro, cambiar la forma de tu cuerpo astral a la de un dragón hará que los agresores sientan la necesidad de mantenerse alejados, aunque no puedan entender por qué.



Purson



Ose



D.C.

Mientras esculpes, concéntrate en los atributos y la función del ser del que estás creando una representación, ya que este paso en el proceso es mucho más mágico de lo que parece a primera vista.

CAPÍTULO DIEZ

CREACIÓN DE EGREGORES

Una vez hayas dominado ambos tipos de evocación y hayas trabajado con varios de los espíritus en el Capítulo 9, es posible que desees pasar a una técnica mágica más avanzada. Por lo tanto, en este capítulo, estaremos hablando del arte esotérico de crear y comandar seres místicos conocidos como egregores; una práctica que tiene pocas limitaciones y posibilidades casi ilimitadas.

Si piensas en el Capítulo I, recordarás la leyenda del gólem, en la que un ser creado mágicamente se volvió incontrolable. Esta historia introdujo una entidad mágica conocida como egregor, que es un ser que un mago crea para llevar a cabo alguna tarea específica. Sin embargo, a diferencia del gólem, el tipo de egregor que aprenderás a crear en este capítulo es etérico y solo descansa en una cáscara física cuando no está activo. Si deseas aprender a crear egregores físicos, te sugiero que trabajes con el espíritu Frucisierre descrito en el Capítulo 9.

Al crear un egregor etérico utilizando la técnica de este capítulo, y al seguir las instrucciones con respecto a su eventual destrucción, no deberías tener problemas similares a los que enfrentó el rabino Judah Loew. Sin embargo, antes de continuar,

vuelve a leer la historia del gólem para asegurarte de que entiendes el peligro de ser irresponsable al crear tal ser.



LOS OCHO PASOS PARA CREAR UN EGREGOR

El proceso de crear y eventualmente destruir un egregor consta de ocho pasos: (1) Decidir qué tarea realizará; (2) decidir sobre su apariencia; (3) nombrarlo; (4) crear su sigilo; (5) esculpir una representación de él para residir cuando no esté activo; (6) realizar un ritual para darle vida por un período de tiempo predeterminado; (7) realizar un ritual para destruirlo cuando llegue ese momento; y (8) deshacerse de la representación física.

El primer paso para dar vida a un egregor es encontrar un propósito para su existencia. En otras palabras, tienes que tener alguna tarea o función para que el egregor la lleve a cabo. Esto podría ser cualquier cosa, desde proteger una determinada habitación o área hasta ayudar a un determinado caballo a correr más rápido en una carrera. Por supuesto, el propósito del egregor no debe ser malvado, ya que sufrirás las consecuencias kármicas de sus acciones. Una vez que se te ocurra una tarea adecuada para que tu egregor la realice, trata de expresarla como una orden, similar a los tipos de órdenes que das a los espíritus en las evocaciones. Asegúrate de que tu declaración de su propósito sea clara y coherente, ya que es la instrucción que le darás al egregor cuando se cree.

El siguiente paso que tienes que seguir es relativamente fácil. Simplemente crea una apariencia que quieras que tenga tu egregor. *Usa el sentido* común. No lo hagas parecer tan feroz que apenas puedas soportar mirarlo cuando lo evocas. Intenta crear una apariencia simple que coincida con la función del ser. Por ejemplo, si la función del egregor es la protección, dale un arma de algún tipo, mientras que si su propósito es instar a un caballo, es posible que desees darle una fusta (un egregor en realidad no usará este tipo de implementos, sino que actuarán como símbolos de su función). Puedes crear egredores que no parezcan humanos, pero intenta hacerlo por una razón simbólica. Por ejemplo, si quieras ayuda para convertirte en un mejor nadador, crea un egregor que tenga las manos y los pies palmeados.

Una vez que conozcas el propósito y la apariencia del egregor que estás tratando de crear, el siguiente paso es encontrar un nombre para él. El nombre particular que elijas realmente no importa, siempre y cuando no sea un nombre que signifique algo contradictorio con el propósito del egregor. Por ejemplo, si ves una película en la que el villano se llama Dagon, no le des este nombre a un egregor cuyo propósito es ayudar a aliviar el sufrimiento de alguien. Si el nombre que eliges ya significa algo negativo para ti, entonces podrías terminar alimentando parte de esa negatividad en tu creación. Es mejor inventar un nombre o encontrar uno que refleje las cualidades

de tu egregor. Por ejemplo, si eres un admirador de la literatura medieval, es posible que desees usar el nombre Roland para un egregor que se supone que te ayudará a aumentar tu nivel de valentía.

Después de decidir el nombre de tu creación, estás listo para crear su sigilo. Para hacerlo, debes usar el método de la Lamen Rosa Cruz dado en el Capítulo 6 (al crear el sigilo del egregor, usa la Rosa Cruz en caracteres romanos, a menos que tengas conocimientos de hebreo y desees deletrear el nombre de tu egregor en este alfabeto). Por ahora, solo tienes que diseñar el sigilo en un pedazo de papel, pero durante el ritual de nacimiento de tu egregor, se te pedirá que agregues este sigilo a tu representación física del ser. Asegúrate de que este sigilo sea correcto de acuerdo con la ortografía que elijas para el nombre de tu egregor.

El último paso de la creación de tu egregor antes de que se realiza el ritual de nacimiento que se indica a continuación, es crear una representación física del ser. Para ello, necesitarás arcilla de modelado que no se endurezca. Puedes encontrar esto en casi cualquier tienda de artículos de arte o de variedades. Como pronto verás, es muy importante usar una arcilla que no se endurezca por sí sola. Si has decidido un color particular que deseas predomine en la identidad de tu egregor, entonces puedes usar esta arcilla de color. Si no has pensado mucho en el color o no puedes encontrar el color adecuado, puedes usar arcilla marrón, blanquecina o gris.

Una vez que encuentres tu arcilla, pasa algún tiempo meditando sobre la imagen que has construido en tu mente del egregor. Dibújalo si te ayuda. Cuando sientas que estás seguro de su apariencia, usa la arcilla para tratar de esculpir un modelo de ella. Debe tener aproximadamente 8 o 9 pulgadas de altura y aproximadamente 3 o 4 pulgadas de ancho, ya que es una figura de tamaño fácil de trabajar. Mientras esculpes, trata de concentrarte en los atributos y la función del ser del que estás creando una representación, ya que este paso en el proceso es mucho más mágico de lo que parece a primera vista.

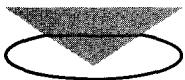
Estas son algunas cosas que hay que tener en cuenta: Si el egregor no tiene forma humana, intenta esculpir una figura que muestre algunas de las características más destacadas de tu egregor (por ejemplo, alas u orejas largas). Cuando se trate de un ser con forma humana básica, intenta agregar cualquier característica que haga que el egregor sea único (por ejemplo, herramientas o implementos que pueda llevar). Su figura no tiene que parecer como si la hubiera creado un maestro o incluso un aprendiz de escultor. La escultura solo tiene que tener un parecido lo suficientemente fuerte con el egregor para que tu imaginación pueda completar fácilmente los detalles que falten al observarla.

Con tu escultura preparada, estás listo para realizar el ritual que dará vida a tu egregor. Prepara tu templo de la manera que se describe a continuación, que es similar a la preparación para una evocación al plano físico, con algunos cambios. Primero, coloca tu triángulo en el suelo dentro del punto cardinal del este de tu

círculo. Tendrás que deslizarlo fuera del círculo durante el ritual. Coloca tu incensario dentro del Triángulo y enciende el carbón. Prepara una mezcla de mástique y franquincieno para tu incensario, ya que este es un incienso de cuerpo pesado que funciona bien para la manifestación, pero no lo agregues hasta que se te indique en el ritual. Coloca tu lámpara fuera del círculo y detrás de ti para que ilumines vagamente la habitación. No uses los filtros de colores.

Tu altar debe disponerse de la siguiente manera. Sobre tu Tableta de la Unión, coloca la escultura que hiciste y un trozo de papel con el nombre y el sello de tu egregor escritos en tinta negra. Ambos deben estar recubiertos con una sola pieza de seda blanca. También ten un palillo de dientes, una vela encendida, un plato de sal, un tazón de agua y un incensario encendido en tu altar. Al igual que el incensario utilizado en el Triángulo, no agregues incienso a este incensario hasta que llegue el momento de hacerlo en el ritual. Por último, coloca también tus utensilios mágicos habituales en el altar.

Copia las oraciones necesarias del ritual a continuación en tu libro y tenlo a mano para leerlo. No hay necesidad de memorizar definiciones. Con esta última preparación completada, estás listo para comenzar la creación ritual de tu egregor. En este ritual, tendrás que asignar al egregor una cantidad de tiempo para completar su tarea. Me gusta permitir que estos seres lleven a cabo sus tareas un mes antes de que termine su existencia mágica. Si deseas trabajar con un egregor durante un período de tiempo más largo, asegúrate de convocarlo al menos una vez al mes para ordenarle que te dé un informe de su éxito. En cualquier caso, asegúrate de tener un día exacto para la terminación de la existencia de tu egregor decidido antes de comenzar el siguiente ritual.



RITUAL PARA LA CREACIÓN DE UN EGREGOR

1. Prepara de tu templo y altar de la manera descrita anteriormente. Ponte la túnica y el anillo si los tienes.
2. Realiza la Apertura por Atalaya hasta el paso 17 (consulta el Capítulo 3).
3. Destapa la escultura y el papel en tu Tableta de la Unión. Levanta la escultura y di lo siguiente: *¡Oh, criatura de arcilla!, antes de que se te pueda dar vida, debes purificarte a través de los elementos.*
4. Pasa la escultura sobre la vela encendida y di: *Yo te purifico con el Fuego.* Ahora, toma tu varita de fuego y agítala sobre la escultura tres veces.
5. Deja tu Varita y, usando tus dedos, rocía un poco de agua de tu plato sobre la escultura, diciendo: *Te purifico con Agua.* Recoge tu copa de agua y agítala

sobre la escultura tres veces.

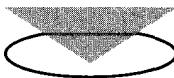
6. Deja tu copa. Añade incienso al incensario de tu altar y pasa la escultura a través del humo, diciendo: *Te purifico con aire*. Agita tu Daga de Aire sobre la escultura tres veces.
7. Deja tu daga. Toca la base de tu escultura con el plato de sal y di: *Te purifico con la Tierra*. Agita tu Pentáculo de Tierra sobre la escultura tres veces.
8. Deja tu Pentáculo. Levanta la escultura y di lo siguiente: *Oh criatura de arcilla, purificada por los elementos y lista para recibir la vida, ahora te entrego a la Luz con cuyo servicio te comprometerás*. Visualiza la luz blanca que desciende sobre tu escultura, luego mira hacia el cielo y agrega: *Oh Glorioso, que a esta criatura se le conceda vida con tu permiso*.
9. Recoge tu palillo de dientes e inscribe el nombre de tu egregor en su parte posterior mientras dices: *Te nombro, N., y desde este día hasta (indicar tiempo y fecha), serás conocido por este nombre, y se te dará vida para realizar la tarea que te asignaré*.
10. Debajo del nombre del egregor, usa el palillo de dientes para inscribir el sigilo, diciendo: *Con este sigilo, podré contactarte más fácilmente, N., pero cuando sus líneas ya no estén, tampoco lo hará tu vida y propósito, porque esta es la voluntad del Único Dios Verdadero*.
11. Recoge la escultura y realiza el Ritual del Pilar Medio. Canaliza parte de la energía que se eleva en la escultura sabiendo que este ser está vinculado a ti hasta el momento del ritual de su muerte.
12. Camina en el sentido de las agujas del reloj hasta el Triángulo en el este de tu círculo, llevando tu Espada Mágica y la escultura. Pon la escultura detrás del incensario en el Triángulo. Agrega una buena cantidad de incienso al incensario y, usando tu Espada, desliza el Triángulo fuera de tu círculo a una distancia de 2 pies o hasta donde lo permita la longitud de tu Espada, si es más corta.
Nota: Si no tienes un triángulo de madera, te sugiero que lo coloques sobre un trozo de madera para este ritual y empujes la madera con tu espada, ya que un triángulo de cartón delgado podría doblarse cuando intentes deslizarlo fuera del círculo.
13. Regresa a tu posición detrás del altar, mirando hacia el este. Deja tu Espada Mágica. Recoge el sigilo de papel del egregor y tu libro en tu mano izquierda y tu Varita Mágica en la derecha. Regresa al este de tu círculo, moviéndote en el sentido de las agujas del reloj.
14. Intenta visualizar las características de tu egregor en la escultura. Apunta tu Varita al Triángulo y da la siguiente oración: *Por el poder del Altísimo, y a*

través de la influencia de los elementos que han purificado tu recipiente, ahora te llamo a la existencia, N. Conoce que tu propósito al existir es servirme realizando la tarea de (indicar la tarea). Por la presente, te ordeno que completes estos deberes antes del (indicar la fecha y la hora) y que residas dentro de esta figura de arcilla siempre que no estés cumpliendo activamente con estos deberes. En ningún momento retrasarás tu regreso justificado a este recipiente por un instante, y de ninguna manera causarás daño a nadie. Esto lo ordeno con la autoridad del Único Dios Verdadero, Cuyo Camino de Luz debes seguir.

15. Contempla el sello del egregor en tu mano y trata de visualizarlo flotando en el humo ante la escultura. Recita la siguiente conjuración: *Habiéndote dado la vida mágica, te ordeno que aparezcas para mí dentro de este Triángulo en tu forma recién concedida. Levántate de tu recipiente físico de arcilla y haz que la comprensión de tu propósito me sea conocida. Aparece, N., porque es el Señor cuya luz te ha dado vida quien te manda ahora.*
16. Entra en tu cuerpo astral de luz y visualiza una vez más el sigilo de la entidad flotando ante la escultura. Llama al egregor, repitiendo su nombre cuando veas que emerge de la escultura. Al principio se verá como una niebla que sale de la figura de arcilla, pero gradualmente debería comenzar a asumir la forma que creaste para él. A medida que comienza a tomar forma, puedes comenzar a susurrar su nombre y abrir los ojos lentamente, como en cualquier evocación al plano físico. El egregor estará de pie ante ti cuando abras los ojos.
17. Comunícate con el egregor y asegúrate de que entienda cuál será su función.
18. Cuando estés listo para despedir al egregor, di lo siguiente: *Ve en paz, N., y comienza tus labores. Recuerda residir dentro de este recipiente de arcilla cuando estés inactivo, y asegúrate de nunca causar daño a otro. Prepárate para aparecer rápidamente ante mí cuando se te llame, y para dar un informe preciso de tu progreso.*
19. Realiza el paso 18 de la Apertura por Atalaya.
20. Realiza el Cierre por Atalaya.
21. Envuelve la escultura en la pieza de seda negra, junto con el papel en el que se dibujó el nombre y el sigilo. Pon esto en un lugar donde nadie lo toque.

Cuando deseas ponerte en contacto con tu egregor, realiza una evocación normal, utilizando el método indicado en el paso 16, ya que el egregor no reside en otra esfera. La escultura siempre debe colocarse en el Triángulo para estas evocaciones, y el papel con el sigilo utilizado en la creación debe ser el que observes en cada momento. No vuelvas a copiar el sigilo.

Cuando llegue el momento de la destrucción de tu egregor, prepara tu templo de la misma manera que lo hiciste para el ritual de la creación. Sin embargo, esta vez el Triángulo no será necesario, ya que el egregor nunca debe convocarse en el día de su despido.



RITUAL PARA LA DESTRUCCIÓN DEL EGREGOR

1. Prepara tu templo como se describió anteriormente. Usa la túnica y el anillo.
2. Realiza la Apertura por Atalaya hasta e incluyendo el paso 17.
3. Desenvuelve la escultura y el papel en tu Tableta de la Unión. Levanta la escultura, mira al cielo y di: *Muchas gracias, oh Glorioso, por permitir que este siervo, N., me ayude en el funcionamiento del Sendero de la Luz.*
4. Baja la escultura y di sobre ella: *Tu deber ha sido completado, y tu momento predestinado de muerte ha llegado, ahora devuelvo tu esencia y tu ser al Universo, porque la fuente que otorga la vida también la quita. Este es un Misterio Divino, y la Autoridad del Señor no puede ser disputada.*
5. Moja tu dedo en el tazón de agua y frota el sigilo inscrito en la parte posterior de la figura, mientras dices: *Así como estas líneas son borradas por el agua, también cesa tu existencia, N., porque esta es la voluntad del Único Dios Verdadero. Este sigilo ya no te convocará.*
6. Frota el nombre inscrito en la parte posterior de la figura, mientras dices: *Ya no eres, Criatura de Arcilla, y este nombre ya no te convocará.*
7. Intenta sentir la energía salir de la escultura. Colócala sobre la Tableta de la Unión y recoge el pedazo de papel con el nombre y el sigilo del egregor. Enciende esto con la llama de la vela y suéltala en el incensario mientras dices: *La energía de este ser mágico ahora regresa a la Fuente de Todo.*
8. Levanta la escultura y pásala sobre la llama de la vela, diciendo: *Limpio esta arcilla con fuego.*
9. Con los dedos, espolvorea un poco de agua sobre la escultura y di: *"Limpio esta arcilla con agua".*
10. Agrega incienso al incensario y pasa la escultura a través del humo ascendente, diciendo: *Limpio esta arcilla con aire.*
11. *Coloca la figura en el plato de sal y empújala hacia abajo, aplastándola, mientras dices: "Limpio esta arcilla ahora sin forma con tierra y, al hacerlo, la devuelvo a su elemento de origen".*

12. Realiza el paso 18 de la Apertura por Atalaya.
13. Realiza el Cierre por Atalaya.
14. Desecha la arcilla como se describe a continuación.

El trozo de arcilla que te queda al final de este ritual debe ser devuelto propiamente a la Tierra. Para hacerlo, encuentra un área aislada y cava un agujero profundo. Coloca esta arcilla en el agujero y espolvorea las cenizas del papel de tu incensario encima. Luego llena el agujero, asegurándote de dejar el área como estaba cuando la encontraste. Con este último paso completado, tu egregor ya no existe.

Permíteme tomar un momento para explicar la importancia de no dejar que un egregor vivo después de que su utilidad y tiempo se hayan agotado. Estos seres tienen un deseo de sobrevivir que es de una intensidad peligrosa. Si permitieras que un egregor viviera demasiado tiempo, su fuerza aumentaría hasta que controlarlo se volviera imposible. Eventualmente, un egregor renegado de este tipo vagaría por el plano astral, libre de hacer lo que quisiera. Recuerda, los egregores no tienen "lugar" en nuestro universo y no encajan en el orden y la jerarquía de entidades existentes.

La existencia de un egregor después de que ya no tenga un propósito para servir sería extraña. Una vez que se diera cuenta de su incapacidad para asimilarse al orden de los seres mágicos, un egregor comenzaría a mostrar un comportamiento altamente errático. Verás, cuando menciono el orden de las entidades, no solo me refiero a un grupo, sino también a un estado del ser. No hay orden en la existencia de un egregor que ya no tenga un propósito, solo caos. Incluso un egregor creado para traer paz a una relación podría convertirse en una entidad dañina de tus propias pesadillas si se le permitiera existir sin tener que realizar esta función por más tiempo.

En el Capítulo 1 hablamos de los egregores que son creados por grupos o logias para existir dentro de corrientes mágicas específicas. Estos seres no son peligrosos de la manera explicada anteriormente, y por esta razón, sobreviven durante décadas y a menudo siglos, ayudando a los magos que trabajan dentro de su corriente. No confundas a estos seres con un egregor creado por un mago para un propósito específico. Este último tipo de egregor, que es el tema de este capítulo, solo puede servir al mago que lo crea. Desafortunadamente, el daño que puede causar probablemente también se centrará en este mago. Para facilitar las cosas y evitar posibles desastres, sigue la siguiente advertencia/consejo: ¡No permitas que uno de estos seres exista durante demasiado tiempo! Como dije antes, un mes es perfecto. A lo sumo, nunca extiendas la vida de un egregor más allá de tres o cuatro meses.

El proceso para la creación y destrucción de egregores explicado en este capítulo requiere más esfuerzo para funcionar con éxito y lleva más tiempo completarlo que una evocación. Sin embargo, vale la pena el tiempo y el trabajo extra para utilizar a estos seres, ya que puedes ordenarles que realicen cualquier tipo de tarea que deseas. Esto es muy útil porque es posible que no siempre puedas encontrar un espíritu preexistente que pueda hacer exactamente lo que te gustaría que hiciera. Si prestas atención a lo anterior y trabajas este tipo de magia de manera responsable, te resultará extremadamente gratificante.



CONCLUSIÓN

Después de que el mago leyera la licencia para partir, observó cómo la figura del Triángulo empezaba a disiparse. Cuando Phalegh desapareció completamente de la vista, el mago hizo el ritual de cierre necesario y dejó el espacio para cambiarse a su nuevo traje. Quince minutos después de que se apagara la lámpara del altar, el mago estaba en la puerta de su casa.

Afuera, con el aire frío del invierno devolviéndole la conciencia normal, el mago caminó unas cuadras hacia el norte hasta la estación de tren y subió las escaleras de concreto. La multitud de la mañana ya se había reunido, esperando el tren que ahora llegaba cinco minutos tarde por alguna razón. Cuando el vehículo de acero apareció a la vista y se acercó a la plataforma, el mago pensó en la entrevista a la que se dirigía y en cómo podría llevarlo a su primer trabajo en una ciudad aparentemente sin corazón. En los últimos meses, a menudo se había preguntado qué desafíos traería este nuevo momento en su vida, pensamientos que a menudo habían resultado en una buena cantidad de noches de insomnio y ansiedad.

Pero hoy sería diferente. Con el sigilo de Phalegh en el bolsillo y una nueva sensación de coraje que lo llenaba, entró en el tren....

La historia al principio y al final de este libro es solo un ejemplo de cómo la evocación puede mejorar nuestra vida. Ya sea que necesites un poco de ayuda para enfrentar uno de los desafíos de la vida, como el mago de arriba, o que necesites hacer un milagro menor para alguien en un hospital a kilómetros de distancia, espero que encuentres en el arte de la evolución mágica una poderosa herramienta para el cambio.

Buena suerte en todos tus esfuerzos místicos y que tus evocaciones te traigan mucha felicidad.



BIBLIOGRAFÍA

Atarah, Frater. *Visión cristalina a través de la observación con cristal*. Chicago: Yogi Publication Society, 1923.

Bardon, Franz. *Frabato el Mago*. Wuppertal, Alemania Occidental: Dieter Ruggeberg Verlag, 1982.

Bardon, Franz. *Iniciación al hermetismo*. Wuppertal, Alemania Occidental: Dieter Ruggeberg Verlag, 1987.

Bardon, Franz. *La clave de la verdadera Cábala*. Wuppertal, Alemania Occidental: Dieter Ruggeberg Verlag, 1986.

Bardon, Franz. *La práctica de la evocación mágica*. Wuppertal, Alemania Occidental: Dieter Ruggeberg Verlag, 1984.

Barrett, Francis. *El Mago: Un sistema completo de filosofía oculta*. Nueva York: Citadel Press, 1989.

Buckland, Raymond. *El libro completo de la brujería de Buckland*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1986.

Cicero, Chic y Sandra Tabatha. *Secretos de un templo de la Golden Dawn: La alquimia y creación de implementos mágicos*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1992.

Crowley, Aleister. *Goetia*. Nueva York: Magickal Childe Publishing, 1989.

Crowley, Aleister. *777 y otros escritos cabalísticos de Aleister Crowley*. York Beach, ME: Samuel Weiser, 1991.

Demning, Melita y Osborne Phillips. *Magia planetaria*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1989.

Hay, George. *El Necronomicón: El libro de los nombres muertos*. Londres: Skoob Books Publishing, 1992.

Honorius. *El libro jurado de Honorius el Mago*. Nueva Jersey: Heptangle Books, 1977.

Kraig, Donald Michael. *Magia moderna: Once lecciones en las artes mágicas superiores*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1989.

Levi, Eliphas. *Magia trascendental: Su doctrina y ritual*. Nueva York: Samuel Weiser, 1974.

Malchus, Martinus. *El grimorio secreto de Turíel*. Londres: Aquarian Press, 1971.

Mathers, S. Liddell MacGregor, ed. *El libro de la sagrada magia de Abramelin el Mago*. Nueva York: Causeway Books, 1974.

McLean, Adam, ed. *Tratado sobre la magia angélica*. Grand Rapids, MI: Phanes Press, 1990.

Regardie, Israel. *La Golden Dawn*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1993.

Schueler, Gerald y Betty. *Guía avanzada de magia enoquiana*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1993.

Schueler, Gerald y Betty. *Magia enoquiana: Un manual práctico*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1987.

Shaw, Irène. *El Necronomicón*. Nueva York: Avon Books, 1980.

Zalewski, Pat. *La Cábala de la Golden Dawn*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1993.

¡EVOCACIÓN MÁGICA FÁCIL!

Evocar espíritus es una de las técnicas mágicas más poderosas que puedes usar. Pero hasta ahora, la mayor parte del material disponible sobre evocación ha sido prácticamente inutilizable, ya que fue escrito por personas con poca experiencia práctica en evocación. Este libro fue escrito por un mago practicante que ha realizado con éxito muchas evocaciones. Con su guía y sus instrucciones claras, realizar evocaciones será fácil para cualquiera.

Summoning Spirits (Invocando Espíritus) es un manual completo para evocar entidades y provocar cambios milagrosos en tu vida. Aprende cómo los espíritus que habitan en otros planos pueden ser evocados en los planos astral y físico para ayudarte a obtener habilidades místicas... encontrar “tesoros” ocultos... incluso comandar un “ejército” espiritual para proteger tu hogar mientras estás fuera. Este libro nombra y describe los atributos y habilidades específicas de 50 entidades que puedes evocar para descubrir conocimientos valiosos, y que te ayudarán a tener éxito en casi cualquier tarea, mágica o mundana.

- Aprende a evocar de manera segura espíritus poderosos que te ayuden en cualquier tarea.
- Crea sigilos cargados con la energía de los espíritus para magnificar los efectos de tus evocaciones.
- Crea un egregor etérico, un espíritu artificial que cumplirá la tarea que elijas.
- Realiza ejercicios sencillos para entrenar tus habilidades mágicas y desarrollar clarividencia y clariaudiencia.
- Construye, prepara y utiliza herramientas mágicas especiales para apoyar tus evocaciones.

Ya sea que necesites ayuda para afrontar los desafíos de la vida o para realizar un pequeño milagro, encontrarás en el arte de la evocación mágica una herramienta de cambio tremadamente poderosa. ¡Ningún otro libro hace que esta antigua técnica mágica sea tan fácil de entender y usar como este!



Konstantinos (Nueva York) ha estado investigando y practicando la magia occidental durante casi una década y pertenece a una logia esotérica activa en esa tradición. Tiene una licenciatura en inglés y escritura técnica, y da conferencias sobre temas ocultistas en universidades y librerías en el área de Nueva York.

ISBN 1-56718-381-6



51495>

9 781567 183818

\$14.95 US

\$22.95 CAN

Llewellyn Publications

St. Paul, MN 55164-0383

PRINTED IN THE USA

Si te gustó este PDF, POR
FAVOR, compra un ejemplar del
libro si está en tus posibilidades.