

# MAGIA BENÉFICA CON MUÑECAS

Por Nick Hall

(Traducido por Manon de Chaos & Sorcery)

La Hechicería del Caos incorpora técnicas tanto benéficas como maléficas de magia con muñecas; la magia con muñecas no tiene que ser maliciosa para ser efectiva. El Hechicero del Caos que usa la magia de las muñecas puede curar o proteger tan eficientemente como si la muñeca fuera construida para dañar o destruir. Construir una muñeca para propósitos benéficos emplea métodos similares a los que el hechicero usaría si estuviera pretendiendo usarla para propósitos maléficos. La base material de la que la muñeca es construida para propósitos benéficos es la misma, siendo ésta madera, arcilla o cera.

La construcción de una muñeca para propósitos benéficos es más simple por el hecho de que obtener recortes de uñas, pelo, sangre, saliva y otros fluidos corporales para crear el vínculo mágico necesario, se logrará sin tener que ser enrevesado. Una persona que se acerque a un Hechicero del Caos para pedirle el beneficio de sus habilidades de hechicería para curarle o ayudarlo, tendrá que confiar probablemente en el hechicero. Así que los complementos necesarios para hacer un vínculo mágico efectivo, lo más probable es que le sean dados libremente, permitiendo al hechicero empezar la construcción de la muñeca sin tener primero que robar los artículos requeridos.

## CURACIÓN

Cuando se está construyendo una muñeca para representar al paciente a curar, el mismo puede no dar voluntariamente al hechicero pelo y recortes de uñas e incluso será menos voluntarioso para ofrecerle sangre y fluidos personales. Esto puede deberse a un buen número de razones, una de las cuales es que si la persona que se acercó al hechicero también es practicante de las artes mágicas, puede que no desee separarse de tales artículos porque será bien consciente del uso al que podría el hechicero dedicarlos si las circunstancias de su relación fueran a tomar un giro a peor. Si este es el caso, el vínculo mágico todavía puede hacerse obteniendo una fotografía del paciente o un simple hilo de una prenda de vestir. No robes estos artículos, aunque no afecte a la hechicería si fuera necesario robarlos, podría obstaculizar los poderes de concentración del hechicero y la habilidad para convocar a los espíritus requeridos, si supiera que ha engañado al paciente. El paciente probablemente también busque ayuda de tipo secular si descubre que el hechicero es un ladrón. Esto es algo que el hechicero debería mantener en mente, la deshonestidad debe ser evitada a todo coste cuando el hechicero está comprometiéndose en un trabajo de naturaleza benéfica. La deshonestidad sin embargo puede ser empleada por el hechicero para lograr el efecto deseado en trabajos de hechicería de naturaleza maléfica. El Hechicero del Caos sólo tiene que convocar a Loki o Puck dentro de sí mismo para realizar esto.

Si más de un trabajo de hechicería es necesario usando la muñeca que representa al paciente, el hechicero no tiene que construir una nueva muñeca después de cada sesión de terapia. El hechicero necesita sin embargo desterrar la enfermedad después de que haya sido contenida dentro de la muñeca. Esto prevendrá que la enfermedad vuelva a entrar en el cuerpo/mente del paciente.

Una muñeca construida para representar a un paciente debería aconsejablemente no ser usada para ayudar o curar a otro. Como un enchufe que ha sido incorrectamente aislado, una muñeca usada para curar a otro paciente después de que haya sido específicamente hecha y cargada para curar a otro, no podría contener exitosamente la segunda enfermedad, especialmente si el hechicero olvidó desterrar la enfermedad contenida dentro de la muñeca del trabajo previo, liberando tanto la enfermedad previa como no atrayendo la segunda dentro de la muñeca. En lugar de ser curado el segundo paciente podría acabar siendo afectado con la primera enfermedad y al mismo tiempo sufrir la suya propia. Esto sería provocado por un vínculo mágico inefectivo creado por el trabajo, cruzando la corriente del paciente anterior al último.

Es posible para el Hechicero del Caos construir una muñeca multipropósito añadiendo su propio pelo, recortes de uñas y fluidos corporales para una variedad de trabajos benéficos con magia con muñecas, para curar o ayudar a más de una persona. La muñeca en este caso actúa como un poderoso atractor sin una personalidad o naturaleza específica. La muñeca multipropósito es usada para absorber la enfermedad del paciente de la misma forma como si el hechicero hubiera preparado la muñeca para absorber cualquier ataque mágico (como se ha descrito previamente) sin que el hechicero contrajera él mismo la enfermedad. La muñeca multipropósito puede ser astralmente activada y así enviada a ayudar a una persona que ha pedido los talentos del hechicero para ayudarlo, dejando al hechicero tiempo para realizar otras conjuraciones o tareas mundanas necesarias.

Una vez la muñeca multipropósito ha sido usada en trabajos de curación, el hechicero necesita desterrar la enfermedad incluso si tiene la certeza de que está contenida dentro de la muñeca. Esto evita que el proceso de transferencia de un paciente a otro ocurra tal y como fue previamente mencionado.

Esta técnica de destierro es conveniente para tanto muñecas multipropósito, como para una muñeca construida para curar a una persona específica. Visualiza una caosfera y después proyéctala dentro de la muñeca mientras dices:

*Oh poder del caos, absorbe la enfermedad.  
Que esta muñeca esté limpia,  
En preparación para cualquier futuro uso.  
Porque esta es mi voluntad.*

Cuando alguien haya pedido que el hechicero realice un trabajo de curación y la muñeca haya sido construida, asumiendo que el hechicero construye la muñeca para este paciente específico, puede ser inicialmente bautizada antes de que la ceremonia de hechicería curativa sea realizada. El bautismo sirve a dos propósitos, primeramente es un método simple por el que la muñeca puede ser limpiada y cargada en preparación para la curación y, en segundo lugar, el hechicero está mejorando el vínculo mágico entre él mismo, la muñeca y el paciente al usar el nombre del paciente en el verso bautismal. El bautismo de la muñeca es como sigue.

Coloca la muñeca sobre el sueño y estando de pie ante ella, medita sobre el propósito para el que ha sido construida. Después toca un tambor con un ritmo lento moviéndote alrededor de la muñeca hasta que la gnosis sea lograda. Una vez el estado de trance se ha alcanzado, deja el tamborileo, coge la muñeca y sosténla por encima de tu cabeza, yaciendo plana sobre las palmas de tus manos, y pronuncia lo siguiente:

*Dedico esta muñeca al Caos,  
La fuerza oscura de la vida y la muerte,*

*Tierra y cielo,  
Y todo lo que es conocido y desconocido  
En el Universo.  
Yo te nombro (nombre del paciente)  
Que tu poder sea usado para curar a (nombre del paciente)  
Por que esta es mi voluntad.*

Después de que el verso haya sido recitado, coger el puntero y dibujar la estrella de ocho rayos del Caos sobre la muñeca. Ahora que la muñeca ha sido bautizada, el trabajo de curación puede comenzar en serio.

Este trabajo de hechicería para la curación es similar en muchos aspectos al uso de la caosfera para atraer una enfermedad del paciente. La mayor diferencia es que la muñeca representa el gemelo mágico del paciente mientras que una caosfera usada independientemente no. La muñeca será usada por el hechicero para contener la enfermedad, como un sustituto para el paciente una vez el proceso de transferencia desde el paciente a la muñeca es completo.

La primera fase del trabajo es hacer que el paciente esté relajado mental y físicamente. Cuando el paciente esté cómodo y calmado el hechicero empezará a entrar en trance para lograr un estado mental de gnosis total, similar a la forma de trance empleada por los hechiceros tribales durante los trabajos de exorcismo para desterrar espíritus malévolos. Esto puede ser conseguido tocando un simple y repetitivo ritmo con un tambor (un bodhran, que es un tambor popular Irlandés, es excelente para esto) hasta que el hechicero sea sólo consciente de la vibración del tambor. O un mantra canturreado puede ser usado para aquietar la mente permitiendo entrar al trance. Cuando se haya alcanzado este estado, el hechicero empieza el proceso curativo colocando su mano izquierda encima de la cabeza del paciente y recorriendo lentamente la mano sobre las curvaturas del cuerpo del paciente, a más o menos una pulgada por encima de él, mientras visualiza una carga eléctrica o etérica emanando desde la palma de la mano. Esta técnica es empleada por el hechicero para neutralizar la enfermedad y restaurar la fuerza en todo el cuerpo del paciente.

Cuando el cuerpo del paciente ha sido mágicamente masajeadado desde la cabeza a las puntas de los pies, toma la muñeca en la mano derecha y sosténla a cinco pulgadas por encima de la parte del cuerpo donde la enfermedad reside. Empieza a agitar la muñeca haciendo movimientos amenazadores con ella, lo que en efecto atrae la enfermedad y la coacciona a entrar en su nueva base material, siendo ésta la muñeca o gemelo mágico del paciente. Mientras se están realizando los gestos el hechicero puede visualizar la enfermedad en la forma de un orbe negro vibrante. Continúa con la visualización hasta que sientas que es suficiente, después visualiza el orbe siendo arrastrado fuera del cuerpo del paciente y entrando en la muñeca. El hechicero puede empezar a hiperventilarse conforme el orbe deja el cuerpo y con una exhalación final cantar el siguiente hechizo de contención en voz suave:

*Desde el paciente al gemelo la enfermedad ha pasado  
Contenida en la muñeca y muerta al final.  
Esta curación ahora hecha fue la meta de mi voluntad.*

Recita el hechizo tres veces y con a última recitación añade “Así sea”. Si la enfermedad es severa, puede ser necesario repetir el proceso. El trabajo inicial debería haber parado la enfermedad de ir a peor, evitando que se alimente de la fuerza vital del paciente.

Si la curación se va a repetir, coloca la muñeca en una caja de madera hasta que sea usada de nuevo. Espera sólo unos cinco días antes de repetir la curación ya que esperar más podría permitir a la enfermedad recuperar toda su fuerza, pues la energía generada en el primer trabajo comienza a agotarse. El hechicero no tiene que repetir el bautismo pues la muñeca ya ha sido consagrada y cargada en el trabajo de hechicería original. Como se ha mencionado antes, sólo es necesario repetir la curación en casos de enfermedad grave. El hechicero puede disponer generalmente de la muñeca después del primer trabajo de curación, enterrándola para simbolizar la muerte de la enfermedad. Un lugar ideal para conducir el enterramiento es a los pies del árbol fetiche del hechicero, el cual presenciara el enterramiento y detendrá al demonio de la enfermedad de volver a entrar en el paciente curado. Como medida final de precaución el hechicero puede dibujar un sigilo de protección de su propia creación sobre una piedra y enterrarlo con la muñeca, diciendo mientras la tierra es devuelta a la tumba:

*Gemelo mágico de (nombre del paciente) sé libre.  
Porque ahora la enfermedad está contenida por toda la eternidad.  
Así sea.*

Los trabajos de hechicería de curación que incorporan una muñeca no tienen necesariamente que ser realizados mientras que el paciente está ante la presencia del hechicero. La magia benéfica con muñecas también puede ser conducida cuando el paciente o receptor de la hechicería benéfica está dormido. Un trabajo de hechicería de curación que es realizado mientras el paciente está dormido, requiere que la muñeca construida para representar a la persona sea colocada en la cama de esa persona, justo antes de que se retire a dormir.

Construye la muñeca como si el paciente fuera a estar presente durante el trabajo y bautiza la muñeca de la misma manera como se ha descrito. Después del bautismo, escribe el siguiente encantamiento o palabras a ese efecto sobre un trozo de papel:

*Cúrate (nombre del paciente,) mientras duermes  
La enfermedad será atraída a esta muñeca.*

Después quema el papel sobre una vela blanca, con el color blanco en este caso se está representando el poder de limpieza y curación, y coloca el papel ardiente en un recipiente. Cuando el papel haya sido reducido a cenizas, añade algo de saliva a las cenizas y con el puntero haz una pasta. Frota la pasta en el cuerpo de la muñeca y deja que se seque, la pasta actuará como un atractor, realizando la orden escrita sobre el papel. Los antiguos hechiceros habrían usado papiro, piel de animal o humana para escribir los hechizos y encantamientos, pero esto no es necesario para la que la hechicería del Hechicero del Caos sea efectiva. Los Hechiceros del Caos deberían ser capaces de usar cualquier material, moderno o antiguo, pero cuando estés usándolo en un trabajo de hechicería, velo como una herramienta de hechicería en la misma forma que los hechiceros primitivos lo haría.

En preparación para el trabajo real, el hechicero necesitará visitar el hogar del paciente la tarde en la que el trabajo de curación vaya a ser realizado, para limpiar el dormitorio. Este proceso es análogo a lo que un cirujano habría hecho antes de realizar una operación al paciente, pero en un sentido mágico. El trabajo de limpieza es una parte importante de esta hechicería de curación en particular, y no debería ser descuidado. Ejecuta el ritual de limpieza solo, mientras el paciente está fuera de la habitación. El hechicero necesitará algunos cristales o incienso de frankincienso y una

vela blanca para la limpieza. Una vez en el dormitorio, el hechicero debería sentarse cómodamente y relajar y calmar el cuerpo y la mente. Después de unos pocos minutos, encender el frankincienso y la vela. Mantén una mano sobre la vela y la otra sobre el humo de incienso y di:

*Espíritus de la salud, yo os convoco  
Espíritus de la protección, yo os convoco  
Cuando llame (nombre del paciente) al gemelo mágico,  
Ayudad a la muñeca a hacer su función.  
Así sea.*

Antes de que el paciente se retire, se le explicará que ningún daño le sobrevendrá mientras esté durmiendo y que cuando despierte estará curado. Esta certeza consolará cualquier ansiedad que el paciente sienta respecto a lo que el hechicero pretende hacer con su gemelo mágico encarnado en la muñeca. Esto implantará también una semilla mágica positiva en la mente del paciente, eliminando la ligera posibilidad de que pueda intentar combatir con la hechicería curativa mientras duerme. Antes de dejar la casa, colocar la muñeca bajo la almohada del paciente o bajo el colchón en preparación para el trabajo.

El hechicero necesitará permanecer despierto hasta que el paciente haya entrado en un sueño profundo. Esto generalmente será entre las tres y las cuatro de la mañana. Cuando el hechicero esté satisfecho del sueño profundo del paciente, puede comenzar el trabajo curativo. Empezar visualizando la muñeca y, si se desea, iniciar un lento tamborileo con un tambor. Este ritmo simple y repetitivo permitirá al hechicero entrar a un estado de trance y también simboliza el corazón de la muñeca empezando a latir, activando la muñeca y, en un sentido, trayéndola a la vida mientras dure el trabajo. Continúe el tamborileo sobre media hora, después mande a la muñeca que haga su trabajo con lo siguiente:

*Despierta gemelo de (nombre del paciente)  
Atrae la enfermedad a tu interior  
Después cierra el portal de conexión  
Y retorna a tu profundo sueño mágico.*

Cuando la orden haya sido recitada, para el tamborileo y retírate. Por la mañana, ve a la casa del paciente y destierra cualquier espíritu usado en el trabajo. Si estás satisfecho con el resultado, coge la muñeca y entiérrala como en los trabajos previos (bajo el árbol fetiche).

La construcción de una muñeca para trabajos de hechicería benéfica abre otra puerta a la mente mágica del hechicero y la memoria tribal, permitiéndole crear sus propios trabajos de hechicería. La magia curativa con muñecas es sólo un aspecto de las muchas aplicaciones posibles de la magia benéfica con muñecas. Una muñeca puede ser construida para proteger una propiedad, encontrar pertenencias perdidas, y puede ser usada en un trabajo de hechicería para restaurar una relación rota o crear una nueva. La muñeca hecha para los trabajos mencionados es similar en muchos aspectos a un encantamiento o amuleto, la principal diferencia es que la muñeca representa al hechicero o a otra persona como su gemelo mágico.

## **PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD**

Para construir una muñeca para proteger la propiedad personal, el hechicero sigue los métodos ya discutidos y después bautiza a la muñeca dándole su propia fuerza vital. La principal diferencia de las muñecas previas es la adición de un tercer ojo, simbolizando la habilidad de la muñeca para ver el futuro inmediato y prevenir hechos que pongan en peligro o destruyan la propiedad protegida. El hechicero recibirá información psíquica o telepática de la muñeca en su mente mágica, que le sugerirá ir a casa temprano porque la misma está o estará en peligro, o tomar una ruta alternativa impidiendo así un accidente. Es importante usar una declaración de intento específica cuando se esté creando/bautizando la muñeca para que sus funciones sean claras.

Con relación a los trabajos de hechicería benéfica, es aconsejable para el hechicero recomendar soluciones seculares o mundanas también. Por ejemplo, en adición a la creación de una muñeca para proteger su coche, un Hechicero del Caos también instalaría una alarma para coches. Esto es particularmente verdad cuando estás tratando con la enfermedad física, ya que es importante diagnosticar y tratar tempranamente las enfermedades físicas. Esto sin embargo, no es tener un policía fuera, los Hechiceros del Caos deberías ser lo bastante sabios para no huir de la ayuda y consejo secular, ya que esto no dañará ciertamente su credibilidad mágica. Adicionalmente, vivimos en un mundo tecnológico y el hechicero tiene la ventaja de ser capaz de emplear creativamente los beneficios que este aporta. Además, con respecto a los trabajos curativos, una apropiada diagnosis médica puede ayudar al hechicero a centrar su magia más precisamente o puede usar las técnicas de hechicería para mejorar un programa de tratamiento. Los Hechiceros del Caos deberían ser capaces de dar un paso dentro y fuera de sus varias normas de conducta a voluntad y manipular sus entornos para mejorar la vida. La mente puede ser re-socializada a conveniencia de los requerimientos del hechicero. Incluso un anarquista necesita el dogma para ser capaz de rechazarlo; esto también se aplica a los hechiceros que se ven a sí mismos como Anarquistas del Caos.

## **ENCONTRANDO PERTENENCIAS PERDIDAS**

Como se ha mencionado antes, una explicación avanzada de la magia con muñecas es encontrar pertenencias personales, un ejemplo de lo que cual combina el uso de una pequeña muñeca, no más grande que dos pulgadas, y una antigua técnica de trabajo de sendero. En primer lugar compra o, si las herramientas y materias están disponibles, haz una caja lo bastante grande para contener tierra y con el puntero traza un laberinto. La palabra laberinto, conforme a Barbara G. Walker, viene de labrys, 'Casa de la Doble Hacha', siendo ésta el hacha ceremonial usada para sacrificar toros a la diosa de la Luna de Creta. El más famoso laberinto estaba en el palacio de Minos (rey de la Luna), hogar para el sagrado Minotauro, en el que el espíritu de Minos moraba. Minos era también el Señor Cretense de la Muerte. El Hechicero del Caos puede adaptar esta mitología a los objetos perdidos, ya que caminar dentro de un laberinto es comprometerse en un viaje sagrado dentro del submundo y retornar, un viaje de muerte y renacimiento, o pérdida y descubrimiento en términos de la aplicación del hechicero. El clásico laberinto tenía sólo un sendero transversal a la figura completa y que conducía afuera, como es el caso en otro interesante laberinto, el de la Catedral de Chartres, Francia, con el sendero midiendo exactamente 666 pies de longitud. En adición, las brujas han utilizado los diseños laberínticos para propósitos ceremoniales y para marcar diferentes fases en el proceso de iniciación.

El Hechicero del Caos puede copiar el laberinto Cretense o diseñar uno especialmente para el trabajo de hechicería, tomando en consideración que un laberinto tiene un único sendero, no es una construcción laberíntica (Nota del traductor: en inglés *labyrinth* es laberinto y designa un diseño con un solo camino que lleva desde la entrada hasta el centro del mismo, y desde allí a la salida, sin posibilidad de perderse, mientras que *maze* implica un diseño laberíntico en el que alguien puede perderse, implica un desafío para el que se adentre en él, la idea clásica que los hispanoparlantes tenemos de laberinto) en la que una persona puede perderse. Cuando el laberinto ha sido dibujado dentro de la arena, una poderosa herramienta mágica ha sido creada para ayudarle en la tarea entre manos. Antes de construir la muñeca, dibuja la posesión que se ha perdido en la arena, en el centro del laberinto. Esto planta una semilla mágica en la mente del hechicero que elimina cualquier duda de que la posesión perdida será encontrada.

Cuando estos preliminares hayan sido completados, el hechicero puede, si así lo desea, emprender una adivinación simple para discernir de qué material debería hacerse la muñeca. Una vez finalizada, puede ser cargada con sangre u otros fluidos mágicos; debido al pequeño tamaño de la muñeca, no es necesario atarle pelo o recortes de uñas. Para mejorar el vínculo mágico además, escribe el nombre de la posesión perdida sobre un muy pequeño trozo de papel (posiblemente añadiendo un única gota de sangre) que puede ser enrollado como un manuscrito y atado al torso de la muñeca, usando una única hebra de pelo si lo tienes lo bastante largo o cualquier otra cosa que te parezca apropiada. La muñeca está ahora preparada y el trabajo puede empezar.

Coloca la muñeca a la entrada del laberinto y comienza a canturrear un mantra para aquietar la mente en preparación de la gnosis. Después de un corto periodo empieza a visualizar el objeto y salmodia un hechizo simple de recuperación, posiblemente usando una lengua bárbara como la Enoquiana o un mantra derivado del hechizo:

*Oh gemelo mágico  
Encuentra el/la (nombre de la posesión)  
Que he perdido  
Para que yo pueda encontrarlo también.*

Mientras continuas el encantamiento, sostén la muñeca hacia arriba y condúcela dentro del laberinto, lentamente siguiendo el sendero, llevando a la muñeca al centro. Cuando la muñeca esté sobre el objeto dibujado en el centro, di *'Lo ha encontrado'*. Coloca la muñeca sobre el objeto dibujado y plamea tres veces las manos para significar el fin de la hechicería. Este gesto repentino también retornará la mente a la consciencia normal (robótica). Coloca la caja en un lugar seguro donde no sea tocada y deja que la energía generada por la hechicería haga su trabajo. El trabajo puede llevar la memoria del hechicero al recuerdo donde la posesión fue colocada o accidentalmente dejada, pudiendo así ser recuperada. También es posible que el hechicero tenga un vívido o lúcido sueño, que le lleve al lugar donde el objeto puede ser encontrado. Si el sueño revela que la posesión fue robada, el hechicero puede dar los pasos necesarios para recuperar el objeto y administrar una retribución mágica. Si la posesión no se encuentra dentro de un tiempo razonable, el proceso puede ser repetido usando la misma muñeca y laberinto ya que deberían contener todavía energía desde el primer trabajo.

## MUÑECAS DE ATRACCIÓN

Hay ciertos trabajos de magia benéfica con muñecas que requieren la construcción de más de una muñeca. La hechicería para restaurar una relación rota o crear un nuevo amarre amoroso son dos de tales ejemplos. Una muñeca representa al hechicero (o cliente) y la otra representa a la pareja, amigo o futuro amante. Si el hechicero va a realizar la hechicería para un cliente, entonces la primera muñeca es construida por el cliente bajo la guía del hechicero. Como antes, la muñeca para el hechicero/cliente es realizada dentro de las pautas previamente perfiladas, y una representación de la tercera persona en la forma de una muñeca necesita ser cargada o con una fotografía o algún objeto con el que esa persona haya estado en contacto para formar el requerido vínculo mágico. Si el hechicero/cliente tiene una carta o postal enviada por la tercera persona, puede ser ritualmente quemada y convertida en una pasta con saliva o una gota de sangre y restregada en ambas muñecas (como para el trabajo de curación descrito antes). Escribe los nombres de ambas personas sobre el reverso de la fotografía, si ese es el único vínculo disponible, y el resultado deseado de la hechicería, quémala sobre una vela verde y guarda las cenizas. Haz un agujero en el área del estómago de ambas muñecas y coloca la mitad de las cenizas en cada una de ellas, sellándolo con cera de la vela verde usada para quemar la foto. Esta técnica ayudará a empezar el amarre de las contrapartidas humanas de las muñecas en preparación para el resto del trabajo de hechicería.

Cuando ambas muñecas hayan sido preparadas, coloca uno sobre la otra y átalas juntas con una cuerda larga. Si has activado el espíritu árbol descrito antes, lleva las muñecas al árbol, colócalas sobre el suelo y convoca al espíritu para ayudar en tu hechicería. Cuando el espíritu haya sido convocado, recita el siguiente hechizo sobre las muñecas tres veces:

*Una atadura que se rompió  
Una amistad abandonada  
Restáurala y regenerala  
Igual que yo ofrezco este signo.*

Cuando el hechizo haya sido recitado tres veces, extrae sangre del dedo índice de la mano que es usada para saludar a los amigos y úntala en ambas muñecas. Este único sacrificio de sangre permite al hechicero liberar el hechizo dentro del vacío, dirigiéndolo por su voluntad y el vínculo mágico que fue creado durante la construcción de las dos muñecas. Las palabras del encantamiento son elegidas por el hechicero dependiendo del tipo de relación que va a ser restaurada o creada, su formulación es intercambiable y no rígida.

Si el trabajo de hechicería es emprendido bajo techo el hechicero adaptará la magia con muñecas para utilizar el entorno en el que esté trabajando. Las mismas técnicas son empleadas pero el hechicero reemplaza la convocación del espíritu árbol, ya que no está dentro de las cercanías del árbol fetiche, con una activación de un servidor creado para cumplir el resultado pretendido del trabajo. Antes de que el hechizo sea activado dibujar al servidor (o el signo o sigilo del servidor) en un trozo de papel virgen, y escribir el hechizo de forma sigilizada sobre él, después empezar a canturrear y visualizar al servidor en su aspecto material tomando forma. Cuando el servidor haya nacido parar el mantra canturreado, y ordenarle emprender la tarea entre manos, asegurándote de instruirlo para retornar al caos informe del que le fue dada la vida una vez la tarea haya sido terminada exitosamente. Finalmente recitar el hechizo



como antes y realizar el sacrificio de sangre para completar el trabajo. Para aquellos de vosotros que no deseáis usar sangre, la saliva, semen o fluido vaginal pueden ser substitutos convenientes de los ofrecimientos sacrificiales.

En ambos trabajos de hechicería descritos no es necesario destruir las muñecas después de que la hechicería haya sido completada. El hechicero toma las muñecas y las entierra tan cerca de su casa como sea posible, o si la hechicería fue emprendida para un cliente, las muñecas son enterradas en su jardín o en las inmediaciones de su casa. Esta es una técnica final que el hechicero puede emplear para atraer el amor/amistad a su hogar. Un tipo de faro psíquico de regreso al hogar es creado, dibujando a la persona a la que la hechicería ha sido dirigida a través de su gemelo mágico (la muñeca). Las muñecas pueden dejarse enterradas incluso después de que la hechicería haya conseguido su tarea; sólo necesitan ser sacadas si el hechicero desea romper la atadura que fue creada, destruyendo las muñecas mientras se recita otro hechizo para desenredar el original.

La hechicería es en general un arte preciso, todas las acciones y gestos realizados y palabras pronunciadas durante la hechicería son dirigidas hacia una específica y no azarosa conclusión. Esto no significa, sin embargo, que el Hechicero del Caos está limitado al usar los poderes del caos para ayudar en cualquier trabajo, ya que el hechicero se convierte en el señor de los eventos futuros, manipulando el universo sin embargo que es percibido, no siendo así dictado pasivamente. La magia en general también tenderá a tomar el sendero de menor resistencia; esto también debe ser tomado en consideración cuando se realicen actos de hechicería, sea su naturaleza la que sea. Uno puede desear obtener una pareja conveniente y crear una muñeca correspondiente, pero recuerda que la persona deseada puede convertirse en una parte de tu vida con la desafortunada consecuencia de llegar a un intempestivo final con su pareja anterior. Este puede parecer ser un ejemplo severo pero ha sido ilustrado con la intención de recordar al hechicero, de no emprender actos de hechicería sin considerar qué posible curso la hechicería manifestada puede tomar para lograr la conclusión deseada.

Las técnicas de hechicería empleadas en el trabajo de atracción anterior son similares en ciertos aspectos importantes, a un antiguo hechizo de brujería de atracción de amor que fue realizado en áreas rurales de Inglaterra, tales como Somerset. En lugar de muñecas, la bruja iría a un viejo manzano, convocaría al espíritu del árbol y le pediría si podía coger una única manzana para propósitos mágicos, ella entonces seleccionaría una manzana adecuada usando su intuición. Un ofrecimiento tal como una jarra de cidra o un pequeño regalo sería entonces colocado al pie del árbol, para agradecer al espíritu por permitirle tomar parte de su fruto. La bruja después cortaría la manzana por la mitad y quitaría todas las pepitas menos dos, para representar a las dos personas a ser reunidas a través de la ayuda de su brujería. Después ocultaría las pepitas dentro de un pequeño trozo de papel con el hechizo de amor escrito en él. Si era incapaz de escribir, lo cual en la mayoría de los casos de la clase rural campesina no le habría sido enseñado, colocaría un mechón de pelo tomado de la persona que pidiera el hechizo, o dibujaría las dos figuras sobre el papel colocando una pepita sobre cada figura. El papel era después colocado entre las dos mitades de la manzana que era resellada vertiendo cera de una vela ardiente alrededor del corte. Cuando esto hubiera sido completado, ella empezaría a recitar el hechizo que escribió en el papel contenido en el interior de la manzana mientras ataría un trozo de cuerda alrededor de la misma. Cuando el hechizo hubiera sido recitado siete veces, la brujería estaría concluida enterrando la manzana al pie del árbol desde el que originalmente la obtuvo. Todo el trabajo era realizado sin que ella hubiera abandonado la sombra del manzano. Este acto de brujería/hechicería si se desea puede ser realizado por el Hechicero del Caos como

una alternativa al trabajo de magia con la muñeca, si las circunstancias indican que esta forma particular de brujería sería más adecuada para lograr el efecto deseado.

En la mayoría de actos de hechicería no es necesario realizar un destierro ritual formalizado de Alta Magia después de la conclusión de la hechicería. Esto es debido al hecho de que las técnicas de hechicería delineadas incluyen la finalización natural de la hechicería con el concluyente acto, gesto o declaración pronunciada por el Hechicero del Caos. Tampoco es sabio desterrar dispersando la energía o eliminando la carga, vínculo mágico, hechizo o maldición producidos por la magia del hechicero (un acto contraproducente). Si el hechicero convocó una entidad, un espíritu o creó un servidor le serán dadas las apropiadas órdenes, retornando al reino del caos después de la terminación de su tarea a menos que sea instruido de otra manera. Cuando el hechicero idee una maldición o un hechizo, los mecanismos anteriormente mencionados incluirán el agotamiento así como la conclusión natural cuando la intención haya sido lograda. El hechicero debería también poner un tiempo límite al hechizo o maldición para finalizar, si la intención no se logra dentro de un lapso de tiempo razonable.

Si, como en ciertos casos, las energías negativas son generadas por trabajos de hechicería intensiva que no son automáticamente dispersados con la conclusión de la hechicería, el hechicero podría sufrir de un tipo de repercusión psíquica, que a su vez puede dejar su mente y cuerpo en un estado traumatizado. Esta no es una condición en la que permanecer ya que comenzará a afectar al hechicero, cuando realice tareas mundanas. La falta de concentración y el cansancio son dos síntomas de repercusión psíquica. Para evitar la posibilidad de este hecho, el hechicero puede preparar una muñeca para ser usada después de los trabajos de hechicería para absorber tales energías que permanezcan dentro del campo mágico (aura) del hechicero.

La muñeca en este caso será construida con la única intención de ser percibida como el gemelo mágico del hechicero, siendo su tarea absorber cualquier residuo no querido que permanezca después de la terminación de los trabajos de hechicería. El hechicero en este particular caso necesita añadir a la base material de la muñeca: recortes de uñas, pelo, sangre, fluidos sexuales, saliva y una hebra de una prenda de vestir (llevada por el hechicero). Todos estos artículos pueden ser añadidos a las cenizas de una fotografía del hechicero y colocados en el centro del torso de la muñeca. Esto es asegurar que un fuerte vínculo mágico sea creado entre el hechicero y la muñeca que representa a su gemelo mágico.

Cuando la muñeca haya sido completada y el hechicero esté satisfecho de que un fuerte vínculo mágico ha sido creado, la muñeca puede ser bautizada. Esto es hecho sumergiendo la muñeca en agua, que es un agente natural de limpieza en sí mismo. Si el hechicero vive cerca de una fuente natural, que obtenga el agua de la fuente directamente. Un ejemplo tal es el Pozo del Cáliz en Glastonbury que contiene minerales y residuos de hierro (sangre de dragón). Deja la muñeca bajo el agua hasta que estés satisfecho de que tu gemelo mágico haya sido limpiado. Conforme la muñeca es retirada del agua pronuncia la siguiente orden:

*Yo te nombro (tu propio nombre).  
Tu deber es atraer dentro de ti cualquier energía no deseada,  
Que esté contenida dentro de mi campo mágico,  
Limpiar mi cuerpo y mi mente, cuando así lo desee.*

El bautismo ahora está finalizado. Hay una preparación final que el hechicero puede hacer para atraer las energías negativas hacia la muñeca. Obtén una pequeña hoja fina de cobre y recorta una pequeña caosfera, colocándola sobre la parte del torso de la

muñeca que contenga los objetos usados para crear el vínculo mágico. Alternativamente corta un hilo largo de cobre en cuatro partes iguales, después entrelázalos para formar una caosfera sobre el torso de la muñeca como antes. La muñeca está ahora preparada para ser usada.

Después de que un intenso trabajo de hechicería haya sido terminado, toma la muñeca, respira sobre ella con una exhalación completa, después pronuncia la siguiente orden:

*Yo te despierto oh gemelo mágico,  
Haz tu tarea, límpiame.*

Ahora sostén la muñeca sobre dos pulgadas por encima de tu coronilla y lentamente recorre con ella sobre tu cara, continuando hacia abajo al resto del cuerpo mientras suavemente ronronea para relajar la mente. Cubre tanto de tu cuerpo como te sea físicamente posible. Este auto masaje esté completo, pasa la muñeca a través de una llama de vela, el calor producido por la llama consumirá la energía contenida dentro de la muñeca preparándola para futuros usos. Recuerda despertar a la muñeca cada vez que vayas a usarla. Guarda la muñeca envuelta en un trozo de tela negra para protegerla mientras sueña y manténla en un lugar seguro. Este tipo de muñeca puede ser vista por el hechicero como una amante que elimina el dolor del cuerpo y mente usando un masaje mágico, una muñeca de auto amor en el contexto de la terminología de Austin Osman Spare.

Antes de continuar el asunto de la magia benéfica con muñecas, cuando el hechicero decida crear una muñeca para el propósito de atraer una pareja, sea para amor, por razones sexuales, negocios o restaurar una amistad rota, debe considerar si el éxito de la hechicería será benéfica para él a largo término. En el caso de realizar la hechicería para un cliente, el hechicero dará por supuesto que el cliente ha considerado los factores declarados, ya que el cliente, no el hechicero, estará tratando con las consecuencias del resultado de la hechicería. Desear a una persona por razones sexuales no es un prerrequisito para construir una muñeca para iniciar una relación con esa persona, ya que una vez tu deseo sea cumplido, el hechicero, puede tener dificultades para separaros. Es a menudo más sabio recurrir a otros medios por los que tu lujuria pueda ser satisfecha, evitando recurrir a la hechicería. Estas consecuencias inintencionadas pueden ser evitadas si el hechicero, antes de construir una muñeca, realiza una simple adivinación para ver cual será el resultado de su hechicería.

## **MUÑECAS PLANETARIAS**

La Hechicería del Caos en términos de magia benéfica con muñecas, puede ser adaptada para reemplazar o suplementar formas más tradicionales de magia, tales como las invocaciones planetarias. El hechicero puede construir una muñeca para servir como trampa para un espíritu, o incluso como una base material en la que un servidor puede ser almacenado hasta que sus servicios sean requeridos. Con relación a las invocaciones planetarias, los dos ejemplos de Júpiter y Marte, o Chesed y Geburah si la analogía cabalística es aplicada, bosquejarán la aplicación posible de esta forma particular de magia benéfica con muñecas.

Marte el planeta rojo es atribuido con ciertas cualidades específicas. Aunque esto puede parecer ser un acercamiento más bien tradicionalista en lugar de caoista, el Hechicero del Caos aplica los atributos Marciales de una forma innovadora. No socavando así su acercamiento a la hechicería. Las analogías Cabalísticas de Marte

pueden ser vistas como contenidas dentro de un sistema general de Magia Ordenada, pero el Hechicero del Caos es todavía capaz de beneficiarse de examinar los atributos mágicos de la Sefira Marcial Geburah.

Las cualidades marciales incluyen: *fuerza, coraje, miedo y ética del guerrero*. El poder asociado con Marte cuando es experimentado permitirá al hechicero lograr sus deseos Marciales. Las deidades asociadas con el Guerrero incluyen: Marte en sí mismo el dios Romano de la guerra, Thor el dios Nórdico que sostiene el poderoso martillo, Atenea la diosa Griega de la guerra y la sabiduría y Eris también diosa Griega de la discordia y Cuchulainn el héroe Celta (Irlandés) de la guerra, defensor del pueblo. El Arcángel Khamael atribuido a Geburah es también útil para trabajar en conexión con Marte.

La muñeca Marcial, una vez construida, encarnará el aspecto guerrero de la personalidad del hechicero, esto debería mantenerse en la mente durante la construcción de la muñeca. Esta muñeca Marcial será un gemelo mágico potenciado con una cualidad específica. Incluye pelo y recortes de uñas durante la construcción, para iniciar el proceso por el que un vínculo mágico es creado entre tú y la muñeca.

Hay ciertas hierbas, plantas, gemas y piedras asociadas con Marte, que son convenientes para ser incluidas en la construcción de la muñeca. Entre otras están incluidas: *heliotropo, jaspé de sangre, tabaco, ortiga, cilantro y ajo*. Si la muñeca es hecha de cera o arcilla, la piedra, planta o hierba (esta última puede ser machacada y convertida en polvo) elegida es ocultada dentro de la base material de la muñeca. Sin embargo si se prefiere, la muñeca puede ser efectivamente hecha de madera. La caoba tiene cualidades marciales debido a su color rojizo y fuerza. Si un trozo de caoba es obtenido, talla la muñeca en lugar de usar arcilla o cera. Para incluir el polvo de la planta o hierba en la construcción de la muñeca de madera, haz un pequeño agujero en el pecho de la muñeca y oculta el polvo dentro del agujero creado. El agujero es sellado vertiendo cera de una vela roja (Marcial) sobre él, y manteniendo la muñeca en posición horizontal hasta que la cera se endurezca. La gema/piedra debe ser lo bastante pequeña para permitirle ser llevada alrededor del cuello de la muñeca. Ten la certeza de que el collar sea seguro, para que no pueda romperse o quitarse accidentalmente. Como un atractor final de la energía Marcial, fija un pequeño trozo de hierro al pecho de la muñeca con el símbolo planetario de Marte grabado dentro de él. Una pequeña espada hecha del mismo material de la muñeca es colocada en la mano de la misma, simbolizará visualmente la autoridad Marcial, fuerza y espíritu guerrero de la muñeca. Un arma alternativa también sería conveniente dependiendo del gusto personal.

Una ceremonia simple de dedicación de la muñeca a Marte reforzará el vínculo mágico entre la muñeca y el hechicero. Esta ceremonia permitirá que el propósito de la muñeca sea declarado. Al preparar la ceremonia, pinta tu cuerpo con pintura de guerra usando diseños tribales, o cualquier cosa que sientas apropiada. Rodea el suelo ceremonial con armas, huesos o cualquier objeto que sientas que dará a la ceremonia un sabor Marcial. Un hueso puede ser llevado alrededor del cuello, simbolizando tu fuerza, coraje y logros guerreros, añadiéndose al efecto general.

Una técnica para inducir la gnosis antes de que la dedicación comience es golpear un ritmo repetitivo en un tambor hasta que entres en un trance, después araña el símbolo de Marte en tu pecho, o si eres mujer entre tus pechos. Este es un método por el que la gnosis es lograda usando el vehículo del dolor. Si lo prefieres reemplaza el símbolo tradicional de Marte con tu propio diseño. Una alternativa es dibujar el símbolo sobre el pecho, mientras gritas: Soy fuerte, muerte a todo lo que es débil en mí. Repite esta declaración hasta que no tengas duda de ello, después golpea tu pecho cuatro veces con tu puño para completar el despertar Marcial en tu interior.

Las preparaciones pueden parecer similares a las usadas por un mago cuando está realizando una invocación tradicional de Marte, usando técnicas relacionadas con el chamanismo más bien que con la hechicería. Esto es deliberado. Las preparaciones para la dedicación aúnan varias técnicas mágicas juntas para enfocar la mente del hechicero sobre la muñeca, que es una herramienta de hechicería, una base material que será usada para despertar al guerrero interior, como la habilidad para defenderse que es esencial para el moderno Hechicero del Caos, que a su vez no está atado por categorías mágicas, pero es capaz de manipular cualquier cosa que se requiera del vasto panorama de parámetros mágicos.

Ahora que el área para la dedicación está completamente preparada, sostén la muñeca y empieza a respirar de una forma resuelta, esto relajará el cuerpo y la mente. Cuando te sientas preparado, empieza a agitarte, sintiendo como si mudaras la piel hasta que puedas visualizar los músculos y venas. Lentamente reemplaza tu piel por una armadura vestida de rojo. Esta es una metamorfosis semejante a un cambio de forma. Cuando el cambio sea completo, sostén la muñeca por encima de tu cabeza y di:

*Esta muñeca es Marte y todo lo que representa.  
Es mi yo Marcial.  
Cuandoquiera que la sostenga o trabaje con ella,  
Puedan mi mente y cuerpo,  
Ser llenados con energía Marcial.  
Porque esta es mi voluntad.*

Repite esta dedicación hasta que puedas sentir energía Marcial emanando de la muñeca. Una vez esto ha sido logrado coloca la muñeca sobre el suelo, palmea tres veces para finalizar la dedicación y retornar tu cuerpo a su forma normal.

Usa la muñeca Marcial cuandoquiera que requieras coraje o fuerza extra. También es una herramienta excelente para usar cuandoquiera que la duda infeste la mente. Todo lo que es requerido es que el hechicero sostenga la muñeca, pronuncie un mantra formado por las palabras que crearon la requerida manifestación de la energía Marcial, después meditar sobre la muñeca para permitir que la energía se manifieste dentro del cuerpo y la mente conforme es atraída de la muñeca. Esto activará las características Marciales de la mente del hechicero. Como con otras técnicas de hechicería, el Hechicero del Caos, después de un periodo de trabajo con la muñeca, será capaz de desarrollar técnicas personales para activarla.

Como Marte, Júpiter es atribuido a cualidades específicas. Cabalísticamente la sefirah relacionada con Júpiter es Chesed (majestad). Júpiter reside sobre el poder Terrenal, esto se traduce en abundancia material, poder político y la habilidad para prosperar por la acumulación de riquezas (poder económico/financiero). Es posible para el Hechicero del Caos atribuir a Odín a Júpiter debido a su presencia mayestática y poder sobre los asuntos Terrenales en la tradición Nórdica. Júpiter, el dios Romano, es el equivalente de Zeus, el señor del Olimpo, y tiene paralelos con todas las figuras mitológicas paternas.

Como con la construcción de la muñeca Marcial, piedras/gemas hierbas/plantas y metales con cualidades Jupiterianas pueden ser incluidos durante su confección. La obsidiana (cristal volcánico) y el cristal amatista, son poderosos atractores de energía Jupiteriana. El cristal amatista, cuando es ocultado dentro del torso de la muñeca o llevado alrededor de su cuello, ayudará a generar respeto por el hechicero después de que haya trabajado con la muñeca terminada. Salvia y diente de león machacados, como

con la muñeca Marcial, cuando son incluidos en la base material ayudarán a aumentar el vínculo mágico entre la muñeca y la parte Jupiteriana de la psique del hechicero, ya que ambas están asociadas con este dios/arquetipo. El árbol de Júpiter es el poderoso roble, sagrado para los Druidas y Celtas, también conocido como el Hombre Verde. Si se desea, la muñeca puede ser tallada de la rama de un roble. Si esta es la base material elegida, asegúrate de pedírsela al espíritu del roble antes de obtener una rama conveniente. El guardián del Hombre Verde de los bosques de robles asistirá al hechicero en la preparación de la muñeca, ayudando a cargarla con energía Jupiteriana si es convocado con respeto para hacerlo así. Deja un pequeño regalo al pie del roble si una rama es tomada.

Un pequeño trozo de estaño (el metal tradicional de Júpiter) fijado al pecho de la muñeca, con el símbolo de Júpiter grabado en su interior, completará la construcción de la muñeca. El Hechicero del Caos no necesita usar necesariamente los símbolos planetarios tradicionales y puede inventar los suyos propios. Esto añade un toque mágico personal a la construcción general de la muñeca. Adicionalmente, si la muñeca es encontrada por un intruso, un símbolo personal grabado dentro del disco de estaño ocultará la naturaleza específica de la muñeca.

Como con la dedicación de la muñeca Marcial, es importante que el hechicero entre en un paradigma Jupiteriano para cargar efectivamente la muñeca durante el trabajo de dedicación. La base material de la que la muñeca fue construida no afecta directamente a la dedicación, aunque si la muñeca está hecha de roble el hechicero, si así se desea, puede convocar al Hombre Verde para que observe la dedicación después de que las preparaciones iniciales hayan sido completadas.

Para preparar el espacio de trabajo, sea dentro de tu casa o en un área exterior específicamente elegida en la que las fuerzas naturales aumenten el trabajo, empieza meditando sobre los materiales usados para construir la muñeca y todas las cosas con una cualidad Jupiteriana; esto te permitirá comenzar a entrar en un paradigma Jupiteriano. Después de un periodo de meditación, rodéate con dinero, imágenes de los más poderosos líderes del mundo, pasados o presentes y ver la influencia que estas personas han tenido sobre las vidas de otros. Comienza un lento tamborileo e imagínate de pie ante una muchedumbre que espera tus órdenes y palabras de sabiduría. Cuando sientas la energía Jupiteriana inundándote, para el tamborileo, coge la muñeca y sosténla contra tu pecho, este gesto simboliza el acto de un dios que atrae su abundancia/conocimiento y adoradores hacia sí mismo. Siente el poder Jupiteriano de este gesto, mira a la muñeca y di:

*Esta muñeca es Júpiter y todo lo que representa.  
Es mi yo Jupiteriano.  
Cuandoquiera que la sostenga o trabaje con ella,  
Que mis deseos materiales sean cumplidos.  
Que imponga respeto después de recibir su poder.  
Porque esta es mi voluntad.*

Repite la dedicación hasta que sientas la energía Jupiteriana resonando desde la muñeca; ahora está preparada para ser usada. Aunque se declaró con la muñeca Marcial que no debería ser usada para propósitos de ataque o defensa mágica, tanto la muñeca Marcial como Jupiteriana son convenientes para usarlas como un punto focal desde el que lanzar hechizos, relacionados con las cualidades asociadas con estos planetas. Cuando se medite sobre la muñeca Jupiteriana, el hechicero despertará su personalidad mayestática, con todo lo que esta parte de la psique imponga. Esto a su vez, cuando se

use en conjunción con el lanzamiento de un hechizo o sigilo conveniente, permitirá al hechicero cumplir sus deseos materiales, hechos posibles por el poder contenido dentro de la muñeca y el vínculo mágico que fue manifestado durante su construcción.

Debido a la naturaleza de la Hechicería del Caos y la libertad de expresión que el caos en general manifiesta, el hechicero es capaz de diseñar sus propias cualidades planetarias, reemplazar las tradicionales sin socavar la efectividad de su hechicería. Eres así capaz de renombrar los planetas, diseñar nuevas cualidades y atributos para ellos y crear entidades para conseguir que los poderes planetarios deseados entren a existencia. Así el Hechicero del Caos construye muñecas como una manifestación Terrenal de su propio sistema solar (o comoquiera que sea ahora llamado).

Dentro de las ideas que han sido delineadas en los capítulos sobre magia benéfica y maléfica con muñecas, un sistema de hechicería que une varias técnicas para el logro de la gnosis, o activación de hechizos y maldiciones, ha sido procurado. Este también ha incluido la utilización del arte de la visualización que en sí mismo necesita práctica persistente para ser efectiva, como fue delineado en el capítulo sobre Técnicas de Hechicería. Todas las muñecas descritas han sido representaciones humanoides del hechicero o sujeto dependiendo de las circunstancias. Replicar así y crear un gemelo mágico de un animal enfermo para propósitos curativos, es también posible dentro del contexto de la magia benéfica con muñecas y es otra posible avenida de exploración para el hechicero. Técnicas similares pueden ser empleadas, pero tomando en consideración que un animal puede ser menos receptivo a las órdenes dadas durante el trabajo. Para cargar la muñeca tendrás que usar tu imaginación, habiendo declarado esto, pelo/piel y saliva en la mayoría de los casos cuando son incluidos con la base material del gemelo mágico del animal, cargarán la muñeca y crearán un vínculo mágico efectivo.

Las muñecas de diferentes formas conjuran una variedad de respuestas. Esto es debido a sus características humanas, aunque la remembranza directa a un humano sólo sea ligera. Uno de tales ejemplos es si un hechicero fuera a usar la imaginería de Sheela-Na-Gig, la diosa Céltica, con sus grotescos rasgos faciales y vagina desplegada invitando tanto al sexo como la repulsión como respuestas posibles a su imaginería, que podría ser usada para varios propósitos de magia con muñecas de naturaleza sexual. Las muñecas son también sujeto material de pesadillas y el placer en la infancia. Esto muestra las varias respuestas psicológicas posibles a ellas, que son construidas por los mecanismos de la mente. Los humanos tenemos una afinidad natural con las muñecas en todas sus diferentes representaciones. El Hechicero del Caos es capaz de manipular este mecanismo inherente contenido dentro de su psique para mejorar los varios trabajos de magia con muñecas emprendidos, ya sean benéficos o maliciosos en su naturaleza. Uno puede también ver este proceso manifestándose en la creación de un fetiche tribal humanoide, algunos de los cuales han sido previamente mencionados. Una muñeca mágica es la imaginación del hechicero manifestada dentro del reino material, para usos mágicos específicos o multipropósito.

Es importante que el hechicero no permita a la muñeca que haya creado convertirse en una obsesión. Debería solamente ocupar la mente mientras los trabajos para los que fue creada estén siendo emprendidos, estando así sólo activa mientras dure el trabajo. Aunque el tiempo y esfuerzo dedicado irá dentro de la construcción de la muñeca, durante dicho tiempo puedes haberte enganchado a ella, deberías ser capaz de destruir la muñeca cuando sea requerido, desterrando su existencia de la mente, olvidando que alguna vez existió.