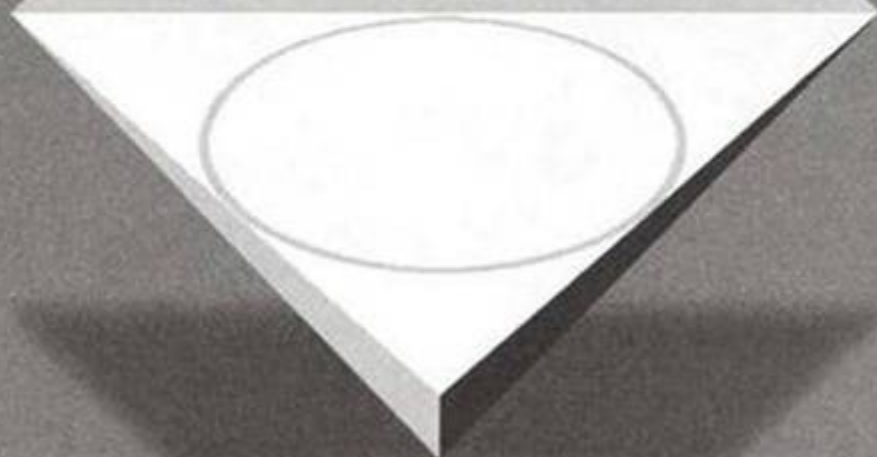


# CONVOCANDO ESPÍRITUS



EL ARTE DE  
LA EVOCACIÓN  
MÁGICA

# **CONVOCANDO ESPÍRITUS**

**El Arte de la Evocación Mágica**

KONSTANTINOS

## INDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO UNO – LA NATURALEZA DE LAS ENTIDADES.....	15
TIPOS DE ENTIDADES.....	17
PLANETARIAS.....	18
ANGÉLICAS.....	18
ELEMENTALES.....	19
DEMONIACOS.....	20
GOETICOS.....	20
FORMAS DE DIOSES.....	20
OLÍMPICOS.....	21
IMÁGENES ARQUETÍPICAS.....	21
LOS SERES ASTRALES.....	21
ESCOGIENDO UNA ENTIDAD ESPECÍFICA.....	22
CAPÍTULO DOS – ENTRENAMIENTO MÁGICO.....	24
CAPÍTULO TRES – COMENZANDO LOS RITUALES.....	34
EL RITUAL MENOR DE DESTIERRO DEL PENTAGRAMA (RMDP).....	35
EL RITUAL MENOR DE DESTIERRO DEL HEXAGRAMA (RMDH).....	37
EL RITUAL DEL PILAR DEL MEDIO.....	39
LA APERTURA POR ATALAYAS.....	40
CAPÍTULO CUATRO – LOS IMPLEMENTOS MÁGICOS.....	45
LAS ARMAS ELEMENTALES DE LA AURORA DORADA.....	46
LAS TABLILLAS ELEMENTALES.....	51
OTROS IMPLEMENTOS.....	54
CAPÍTULO CINCO – CONSAGRACIONES RITUALES.....	64
EL RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA LA VARA MÁGICA O ESPADA.....	64
LA CONSAGRACIÓN DE LAS ARMAS ELEMENTALES.....	65
RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA LA VARA DEL FUEGO.....	65
RITUAL DE CONSAGRACIÓN DE LA COPA DE AGUA.....	67
RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA LA DAGA DEL AIRE.....	69
RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA EL PANTÁCULO DE TIERRA.....	70
RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA LOS INSTRUMENTOS DEL ARTE.....	71
CAPÍTULO SEIS – TEORÍA MÁGICA.....	74
MAGIA.....	74
CONJUROS.....	76
LOS GRIMORIOS.....	80
CAPÍTULO SIETE – EVOCACIÓN EN EL PLANO ASTRAL.....	87
LOS CUATRO ELEMENTOS DE LA EVOCACIÓN ASTRAL.....	88
MANTENIENDO EL VÍNCULO ESTABLECIDO.....	90
RITUAL PARA LA EVOCACIÓN EN EL PLANO ASTRAL.....	90
APLICANDO LA INFORMACIÓN DE LAS ENTIDADES.....	92
CAPÍTULO OCHO – EVOCACIÓN EN EL PLANO FÍSICO.....	95
VISITAS ASTRALES A LAS ESFERAS PLANETARIAS.....	96
LOS OCHO ELEMENTOS DE LA EVOCACIÓN FÍSICA.....	97
PREPARANDO LA CAMARA DEL TEMPLO.....	98
PREPARANDO LOS SIGILOS.....	99
RITUAL PARA LA EVOCACIÓN EN EL PLANO FÍSICO.....	101
LLAMANDO A LAS ENTIDADES CON ESFERAS DE ORIGEN DESCONOCIDO.....	102
CAPÍTULO NUEVE – CINCUENTA ENTIDADES PARA EVOCAR.....	105
ESPÍRITUS DE LAS ESFERAS ELEMENTALES.....	106
FUEGO.....	106
AGUA.....	106
AIRE.....	108

TIERRA.....	109
ESPÍRITUS DE LAS ESFERAS PLANETARIAS O SEPHIROTICAS.....	111
URANO/KETHER.....	111
NEPTUNO/CHOKMAH.....	111
SATURNO/BINAH.....	113
JÚPITER/CHESED.....	116
MARTE/GEBURAH.....	117
SOL/TIPHAPETH.....	118
VENUS/NETZACH.....	119
MERCURIO/HOD.....	121
LUNA/YESOD.....	124
MALKUTH.....	124
ESPÍRITUS DE DIVERSAS REGIONES.....	124
CAPÍTULO DIEZ – CREACIÓN DE UNA EGREGORA.....	133
LOS OCHO PASOS PARA CREAR UNA EGREGORA.....	133
RITUAL PARA LA CREACIÓN DE UNA EGREGORA.....	135
RITUAL PARA LA DESTRUCCIÓN DE LA EGREGORA.....	136
CONCLUSIÓN.....	137
BIBLIOGRAFÍA.....	138

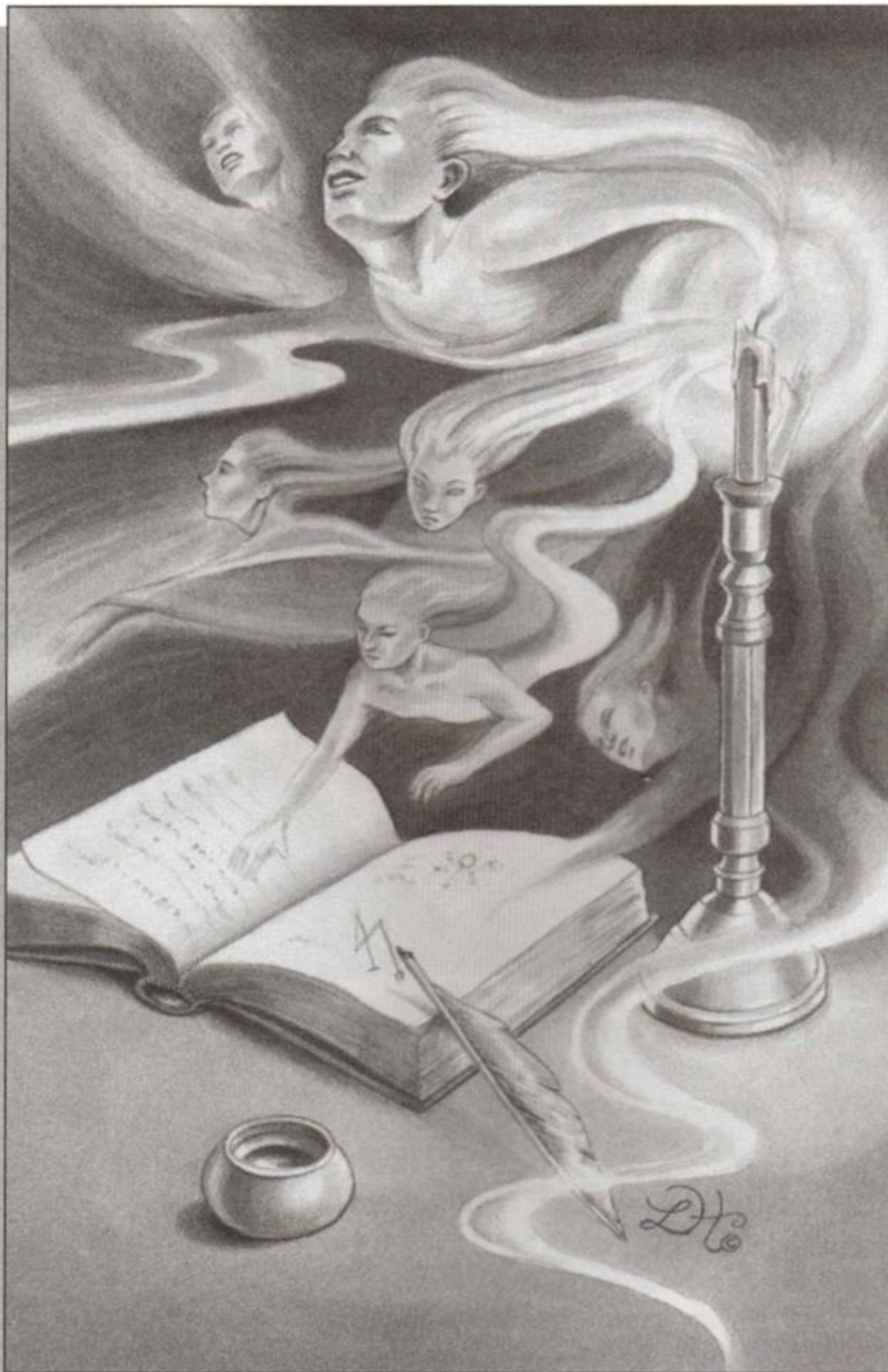
## **¿POR QUÉ EVOCAR A LOS ESPÍRITUS?**

Los antiguos grimorio dicen que los espíritus pueden conceder a los magos cosas notables, habilidades sobrenaturales, la situación de tesoros ocultos, la admiración de otros, y todas las formas de conocimiento, esto aclara por qué la práctica de la evocación se ha mantenido en las mentes de los magos por todo el mundo. Sin embargo, lo que los grimorios no describen es cómo realizar las evocaciones realmente.

Ese es el motivo por el cual “Convocando Espíritus” es infinitamente más útil que cualquier grimorio. Es el único libro que usted necesitará para aprender este arte esotérico, y es el único libro que cubre cada aspecto del entrenamiento mágico necesario para obtener los resultados. Aun cuando nunca haya trabajado con anterioridad en la magia, usted podrá a pesar de todo realizar seguramente las evocaciones después de practicar los ejercicios de estas páginas. ¡Ningún libro hace la evocación tan fácilmente accesible al lector medio como este!

Cuando evoca a una entidad espiritual, lo que hace es traerla de otro plano de la existencia para comunicarse con esta y reclutar su ayuda en su beneficio. Para hacer que las evocaciones sean fáciles para usted, el autor enumera y describe totalmente a cincuenta entidades que él ha evocado y ha encontrado útiles. Además explica qué diferentes tareas pueden realizar estas entidades mejor y de qué áreas son conocedoras para que usted pueda convocar a la mejor entidad para su necesidad particular. Las técnicas, la teoría, los rituales de muestra, las directrices para la fabricación y consagración de los instrumentos mágicos... todo lo que usted necesita para realizar exitosas evocaciones está entre estas tapas.

La evocación es una positiva, beneficiosa, y segura práctica que le pone en contacto con una fuente ilimitada de conocimiento sobre el universo físico y espiritual. Lea este libro y averigüe cómo la evocación puede cambiar su vida.



*La evocación puede definirse como la llegada de una entidad desde otro plano de la existencia a una manifestación externa ya sea en el plano astral o físico.*

## INTRODUCCIÓN

El mago sintió una oleada de excitación cuando levanto el libro con tapas de cuero. Abrió el viejo diario cuidadosamente por la sección marcada “Conjuración”, y empezó a leer con la luz roja filtrada de la lámpara que había en el altar. Cuando termino la oración, el mago hecho una mirada al triángulo de madera pintado que había colocado fuera del círculo mágico. En el centro del triángulo equilátero, ascendía en un estable flujo el humo rosa de un incensario de bronce, llenando todo el cuarto de olor a menta. Esparcido sobre este resplandeciente cuenco había pedazos de hierro, granate, y jaspe rojo; a la derecha del incensario había de pie una estatuilla de metal de un escorpión que proyectaba sombras en movimiento sobre el suelo con el resplandor de los carbones que la iluminaban. Despacio, la mirada del mago se fijó en el pequeño objeto en la base del triángulo. La luz roja del cuarto, combinada con la débil luz del incensario, mostraban claramente el símbolo trazado en el pedazo redondo de papel. Este era el sigilo en el que el mago empezó a enfocar su atención cuando cerró sus ojos. Al cabo de un momento, el mago cogió su vara y despacio empezó a abrir sus ojos. El nombre “Phalegh” que él 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 sus ojos un poco más, y su voz creció en volumen y resonancia.

Sobrevolando en el humo ante él, un hombre alto y musculoso con resplandecientes ojos naranja miraba fijamente al mago. Estaba vestido de rojo y sostenía una larga y brillante espada en su mano derecha. Un bajo y retumbante sonido empezó a llenar el cuarto, y continuó creciendo conforme la figura que permanecía en el triángulo se hacía más nítida. El mago apuntó con su vara hacia el espíritu y le saludó. La evocación fue un éxito, y el mago podía ahora comunicarse libremente con el espíritu.

La evocación mágica es una de las prácticas más fascinantes del mundo oculto, a pesar de lo mal entendida que es. La idea de atraer a un espíritu desde otro plano a apariencia visible, y por consiguiente, ordenarle que realice algún hecho, ha fascinado a los ocultistas desde por lo menos el principio de la historia escrita, y posiblemente desde antes. ¿Pero por qué esta fascinación? Pregúntele a cualquiera que haya leído un grimorio como el Goecia o el Necronomicon y ellos le dirán por qué. Estos libros prometen gran poder y riqueza al supuesto evocador. La mayoría de los espíritus presentes dentro de sus páginas son descritos como siendo capaces de poder concederle varias cosas admirables al mago, incluyendo la situación de tesoros ocultos, la admiración de los demás, habilidades sobrenaturales (como la teleportación, una fuerza enorme, e incluso el vuelo), y todas las formas de conocimiento desde los idiomas a las ciencias, quedando así bastante claro el por qué la práctica de la evocación se ha mantenido en las mentes de los magos por todo el mundo. ¿Que podría ser más excitante que leer unas líneas de un libro y que algún ser sobrenatural le conceda cualquier cosa que desee? ¿Todo lo que tiene que hacer es asegurarse de que las palabras sean correcta y apropiadamente pronunciadas? Desafortunadamente. Los grimorios de los tiempos antiguos no enseñan cómo hacer las evocaciones. Estos eran más bien cuadernos o diarios mágicos. Un mago sólo escribía en ellos las cosas con las que experimentaba, o no tenía tiempo para memorizar. Debido a esto, estos tomos de conocimiento místico son terriblemente incompletos y absolutamente inútiles para el mago no experimentado. Los prolijos conjuros encontrados en ellos son sólo parte de un sistemático proceso mágico. Por supuesto, cuando yo era más joven, no sabía esto. Como muchos otros antes que yo, compré mi copia del Goecia (uno de los libros de la Clave Menor de Salomón) y decidí practicar los conjuros. Usando un pedazo de tiza, dibujé una vasta copia en el suelo del círculo mágico que se muestra en el libro (aunque pequeño, me llevo hacerlo horas), y conseguí algunas herramientas toscas que yo sentía como válidas para el trabajo. Armado con todos estos instrumentos, tomé mi libro y empecé a conjurar.

Después de tres repeticiones de cinco conjuros diferentes en los que tarde aproximadamente una hora para terminarlos, fui recompensado con un pequeño y más que intenso dolor de cabeza al intentar leer con la luz de dos velas. Mi sueño de convertirme en un mago poderoso se estrelló a la edad de catorce años, y eso ocurrió a penas todo un año antes de que empezara examinar de nuevo lo oculto. Los trabajos de



Franz Bardon, el brillante ocultista, volvieron a encender mi interés en la evocación mágica. Bardon tenía algunas teorías de cómo trabajar las evocaciones con mucho sentido. Tomé lo que aprendí de él y empecé una búsqueda de cinco años por otras teorías y técnicas con la esperanza de obtener un método de evocación para trabajar. Y como supuse, con algo de investigación, y mucha experimentación, y una cantidad enorme de fracasos iniciales, encontré dos tipos distintos de evocación mágica que funcionaban notablemente bien. Pero antes de identificar estas dos formas de evocación, es importante establecer una definición de lo qué es la evocación realmente. La evocación puede definirse como el acto de atraer a una entidad desde otro plano de la existencia a una manifestación externa ya sea en el plano astral o físico. Los seres evocados son atraídos a las cercanías del mago, pero nunca dentro de él. Esto es lo que separa las evocaciones de las invocaciones. En una invocación, el mago atrae alguna inteligencia exterior dentro de él, y permite a la entidad hablar a través de su cuerpo. La canalización es una forma muy conocida de invocación. En una evocación, sin embargo, el mago atrae la entidad a un plano dónde el mago puede verla y puede comunicarse con ella. La evocación es por consiguiente una manifestación externa de una entidad, ocurriendo así fuera del cuerpo del mago. Esta manifestación puede tener lugar en el plano astral o físico, dependiendo del tipo de evocación realizada. La evocación en el plano astral es cuando una entidad es atraída al plano astral cercano en dónde el mago adiestrado o el clarividente pueden verla y pueden establecer un contacto. Una herramienta excelente por “ver” en el plano astral es el espejo mágico, y es normalmente empleado en este tipo de evocación. Este tipo de evocación mágica es tratado en el Capítulo 7. La evocación en el plano físico es la más difícil de las dos para poder dominar. Al evocar a una entidad de esta manera, el mago debe facilitarle la plena materialización del ser en el plano físico. Para que esto sea posible, el cuarto tiene que estar arreglado de acuerdo con la “naturaleza” de la entidad. Una vez esta preparación ha sido llevada a cabo, el mago podría atraer al espíritu a través de los planos a este. En el Capítulo 8 se revelan los secretos que hay tras esta poderosa técnica.

Ahora que tenemos una definición conveniente de lo qué es la evocación mágica, deberíamos ser capaces de ilustrar lo que no es, de manera sencilla. La siguiente afirmación puede parecernos algo extraña, pero confíe en mí, me explicare: La evocación mágica no es tan fácil o difícil como los grimorios intentan hacernos creer. El proceso de la evocación conlleva algo más que simplemente recitar algunas líneas de un libro. Existe un proceso sistemático en el arte que los autores de los grimorios antiguos conocían, pero no quisieron compartirlo. De hecho, no sólo no facilitaron la información necesaria a los posibles lectores para que hicieran los trabajos rituales, sino que crearon prácticas y “rituales” extravagantes para hacerle perder la pista al no iniciado. Mientras que algunos simplemente estaban pensados para provocar una pérdida de tiempo, la mayoría lo fueron principalmente, para detener a cualquiera que intentara probar una evocación. Por ejemplo, “El Grimorio de Honorio” le pide para realizar una evocación, una preparación de casi un mes realizando rituales sin sentido, incluyendo dos sacrificios animales, la preparación de una piel de cordero cubierta con docenas de símbolos incoherentes, e ir a los campos y los lugares “secretos” para enterrar las diversas partes de los cadáveres de los animales. Aunque todas estas labores, llamadas “preparaciones del operador” eran cosas sin ningún sentido, eran expresadas de cierta manera que hacían creer a las personas en su poder, y yo fui realmente una de esas personas que probaron los rituales, sin resultados. La verdad es, que la evocación mágica no requiere ningún sacrificio animal o humano, ninguna sangre, ningún baño en los ríos, ningún entierro de plumas de gallo en un cruce de caminos, y en absoluto ningún pacto con los demonios. No hay absolutamente nada malo o sádico en este arte mágico. La evocación mágica es una experiencia positiva y benéfica. Este libro es su guía para el arte de la evocación mágica. Es el único libro que usted necesitará alguna vez para aprender esta antigua práctica, y es único a la hora de cubrir cada aspecto del entrenamiento mágico necesario para obtener resultados. Aun cuando usted nunca haya practicado la magia, podrá realizar seguramente las evocaciones practicando primero los ejercicios del entrenamiento mágico en los capítulos siguientes. Podrá encontrar los nombres y sellos de muchos espíritus útiles en los antiguos grimorios. Algunos de los espíritus estarán vagamente descritos, por lo que, el mago que los convoca por primera vez tendrá muy poca idea de lo que puede esperar. Así que en el Capítulo 9 yo he incluido una lista de entidades con sus sigilos que he evocado personalmente y que he encontrado útiles. Estas entidades son explicadas con todo lujo de detalles, incluyendo su apariencia, campos de acción de los son conocedores, y tareas que ellos pueden realizar mejor. De esta manera usted puede empezar a conjurando sin preguntarse qué es lo que está llamando, y lo más práctico, sin tener que visitar la librería. Como aspecto añadido, yo hice bocetos de algunas de las entidades y se los pase a un artista profesional que creó las ilustraciones para el Capítulo 9.



Un mago debe emplear varias herramientas para practicar las evocaciones con éxito. La construcción, la preparación mágica, y el uso de estas herramientas están descritos en los capítulos siguientes. Una vez que usted haya preparado sus herramientas y desarrollado su conciencia mágica, aprenderá que la evocación de las entidades es relativamente fácil. Los párrafos precedentes contienen muchas verdades mágicas que se contradicen con lo que la mayoría de las personas creen ser verdad. Como dije antes, existen muchos conceptos erróneos sobre la evocación mágica. Éstos incluyen la idea de que la evocación es malévola, que es necromancia, que es usada para vender el alma de uno al Diablo, y, lo más interesante, que es fácil de realizar (se lee un libro y el espíritu aparece). ¿Así, que podemos preguntarnos, de dónde vienen todos estos conceptos erróneos? Un buen número de estos ocultos conceptos erróneos, se originaron en la Costa Oeste de los Estados Unidos, o con más precisión, en Hollywood. Encarémolos, las películas son un negocio, y como tal tiene que ganar dinero. Por lo que podemos suponer que estas no dicen la verdad, simplemente entretienen. Cuando las personas van a ver una película con un argumento paranormal, no están buscando inspiración o enseñanzas filosóficas, lo que están buscando es horror o fantasías entretenidas. De hecho, el horror más exitoso en las películas o novelas son los que no tienen ni una pizca de verdad oculta a ellos. Permítame aclarar algo antes de que me extienda. Yo no tengo nada en contra del horror o la fantasía. Pues encuentro que son los tipos más entretenidos de ficción. Pero eso es todo lo que son, ficción. El hecho de que tantas personas consigan sus ideas de lo qué son la magia y el ocultismo de la ficción explica por qué tantas personas están tan mal informadas sobre la magia real. Para que una película sea entretenida, los magos tienen que hacer brotar relámpagos de la punta de sus dedos, las televisiones tienen que ser capaces de aspirar a los niños en su interior, y cualquiera puede hacer surgir a un demonio leyendo unas curiosas palabras sonoras de un libro desmenuzado. Por supuesto, las películas no siempre distorsionan la verdad que hay detrás de la evocación mágica. Como ya he mencionado antes, son los propios grimorios los que la hacen mucho más distorsionada. Algunos de los “rituales” descritos en los antiguos libros de magia que aparecen en las versiones de Hollywood sobre las evocaciones parecen casi factibles. Así, digamos por el momento que las películas, las novelas, y las partes engañosas de los grimorios son los responsables de la idea de que solo leyendo un libro se puede convocar a un espíritu a apariencia visible. Fomentando uno de los grandes conceptos erróneos sobre las evocaciones.

Otro concepto erróneo que tienen a menudo las personas sobre la evocación mágica es que es malo convocar a los espíritus. Ciertamente, la mayoría de las personas piensan que la evocación es como la necromancia, la cual es completamente diferente. La necromancia es la convocación de los espíritus de los muertos. Las entidades convocadas en la evocación no están muertas, puesto que en primer lugar, ellas simplemente nunca han estado vivas (vea el Capítulo I). Los Médiums normalmente son los que tienen relación con los muertos, y estos algunas veces se aparecen al Médium o a la persona que consulta, ellos no son evocados a apariencia física. Siendo una opción del espíritu si desea aparecer o no. Si usted está interesado en aprender sobre este tipo de comunicación con los espíritus, le recomiendo el libro de Raymond Buckland, “Puertas a Otros Mundos”: Una Guía Práctica para Comunicarse con los Espíritus (Llewellyn, 1993). Finalmente, podemos pensar que era muy común en los tiempos medievales, y qué, gracias a Hollywood, todavía sigue siendo popular. Este concepto erróneo tiene sus raíces en uno de los cuentos más famosos de todos los tiempos: la leyenda del Doctor Fausto. Por supuesto, me estoy refiriendo a la idea de que la evocación no es nada más que la conjuración de los demonios para ayudarnos a realizar un pacto con el mismo Diablo. El cuento de Fausto ha sido contado de muchas maneras diferentes. Apareció primero en 1587 como un cuadernillo alemán titulado Historia de von D. Iohan Fausten. En 1592 se tradujo al inglés con un título que dejó poco a la imaginación del lector: “La Historia de la condenable vida, y merecida muerte del Doctor Iohn Faustus”, recientemente impreso. Este cuadernillo fue la base de todos los libros de Fausto, obras, y poemas, hasta que Goethe hizo un gran cambio, detengámonos en él durante un momento. La obra de Christopher Marlowe “Doctor Fausto” es similar al cuadernillo y lo que sigue es un resumen del cuento de Marlowe. Fausto (Faust según la versión de la historia de Goethe) fue un establecido Doctor de Teología de una Universidad alemana. Si él era un hombre real o no, todavía es incierto, aunque había algunos hombres del siglo quince que encajaban con su descripción. El doctor Fausto estaba descontento con el conocimiento disponible en aquel momento y fijó su mirada en el ocultismo para encontrar las verdades del universo. Se dijo que estudió varias formas de magia, pero el único éxito claro que él tuvo jamás fue cuando convocó al demonio Mefistófeles (Mefisto en la versión de Goethe). Mefistófeles le prometió todo el conocimiento del universo a Fausto,

transportarlo a cualquier lugar del mundo, la opulencia, y su propia obediencia personal a Fausto. En cambio Fausto debía hacer un pacto que después de veinticuatro años de vida de esta manera, el Diablo vendría y se llevaría su alma. Fausto hizo este pacto y comentó que él no cree en el Infierno o la condenación. Aquí Mefistófeles le dice, “¡Sí, piensa así todavía, hasta que la experiencia cambie Tú entendimiento!”

En el resto del cuento, Fausto disfruta con pequeños logros en la magia. Él conjura a los espíritus para el placer de la nobleza y sus amigos, discute de metafísicas con el Papa disfrazado mágicamente, hace aparecer un castillo al Duque, le hace crecer cuernos a un soldado abusivo en su cabeza, y vuela sobre el mundo, aprendiendo todos los misterios del universo, como se le prometió. Cuando Fausto convoca al espíritu o “sombra” de Helena de Troya, sin embargo, se cree que su fascinación por sus nuevos poderes consiguiera lo mejor de él. Al verla él recita las famosas líneas: “¿Era esta la faz que echo a miles de naves, y quemo con el busto desnudo las torres de Ilium? Dulce Helena, hazme inmortal con un beso”. Muchos críticos han comentado que Fausto se condenó por quedar obsesionado con este espectro. Cuando él tuvo la oportunidad de arrepentirse más adelante en la historia, encuentra imposible hacerlo por que, posiblemente él estaba enamorado de Helena. Por cualquier razón, Fausto no renuncia al pacto, y en el momento convenido, los demonios vinieron y se llevaron la gimiente alma de Fausto. Cuando sus colegas acuden más tarde a sus cámaras, encuentran su cadáver terriblemente mutilado. Esta versión de Fausto fue un largo esfuerzo que hizo la Iglesia Católica Romana con su ley anti-magia. Las personas tuvieron miedo de terminar como Fausto y creyeron que la magia era una obra del Diablo debido a los cuentos como este. Pero antes de adentrarnos en otros cuentos “históricos” sobre la evocación, quiero primero tratar con el Fausto de Goethe que contiene algunas diferencias muy interesantes en relación a los cuentos anteriores sobre Fausto. El Tema de Fausto en el trabajo de Johann Wolfgang Goethe es el de un esfuerzo eterno. Cuando Fausto hizo un pacto con Mefisto, él no aceptó un cierto compromiso. Las condiciones del acuerdo eran como sigue: Fausto debía de dejar de esforzarse para siempre por ser una buena persona, entonces Mephisto conseguirían su alma. De esto viene la famosa cita “*Zum höchsten Dasein immerfort zu streben*”, o “esforzarse por una vida elevada con todo mis poderes”. Aparte de este tema inspirado, el Fausto de Goethe tiene varias diferencias de la obra de Marlowe y otras historias de Fausto anteriores. Fausto no convoca a Mefisto en esta historia. La única evocación que Fausto realiza es la evocación del Erdgeist, o “espíritu de la tierra”. Es interesante observar que esta evocación realizada por Fausto realmente es muy similar a un método de evocación que se tratara más adelante. Fausto medita en el símbolo del espíritu de un libro y profiere una improvisada conjuración, que hace que el espíritu aparezca. Baste decir que, muchos magos sencillamente meditan en los sigilos de los espíritus y los usan para abrir las puertas del plano astral y el reino de la entidad. Éste es un tipo de evocación en el plano astral que será explicado con gran detalle más adelante.

Antes de ser evocado, el espíritu Mefisto acude a Fausto debido a una “apuesta” que Mefisto hace con Dios. Mefisto piensa que él puede tentar a Fausto haciéndole creer que se convertirá en un ser avanzado, o especie de adepto. Dios no cree que esto sea posible y le dice a Mefisto: “Un hombre bueno en sus oscuras aspiraciones recuerda el recto camino a lo largo de su búsqueda”. Después de que el pacto quedara realizado, Fausto lleva una vida un tanto malvada, y durante algún tiempo parece como si Mefisto ganará la apuesta. Pero Fausto termina por esforzarse en ser bueno. Él se encuentra con Gretchen quien saca a Fausto de sus malignas aspiraciones por conseguir una cierta superioridad. Ella hace que Fausto pise tierra firme, lo que en cierto modo supone su salvación al final de la historia. Fausto empieza a realizar buenos actos, como ganar terreno al mar para que las personas pudieran vivir allí. Mientras realiza estos generosos actos, Fausto piensa que este acto suyo siempre lo recordara la humanidad. Pero en lugar de quedar satisfecho, él piensa en obtener los mejores logros que le sean posibles. De hecho, mientras los demonios de Mefisto están preparando la tumba de Fausto, este contempla un estado más perfecto del ser y se salva con sus últimas palabras dichas sobre el plano terrenal: “Como presagie, una felicidad tan elevada, la disfruto en este momento”. El hecho de que las últimas palabras de Fausto fueran de aspiración, enoja a Mefisto. Él había perdido su apuesta con Dios porque Fausto se negó a ser satisfecho con la grandeza del momento. Él se esforzó por la excelencia en el último momento. Cuando Fausto asciende al cielo, es saludado por su amor perdido, Gretchen, quien le ayuda a subir a las “esferas” superiores. Ahora usted se puede estar preguntando, por qué incluí ambas versiones del cuento de Fausto. La verdad es que tengo una razón muy buena para hacerlo. Antes de practicar cualquier forma de magia,

usted debe recordar que la fuente de esa magia es Divina y todos los usos de esa magia deben ser para mejorarse a sí mismo y deben llevarle de esta manera más cerca del Creador. Mientras que el Doctor Fausto de Marlowe presenta la evocación y la magia bajo una mala perspectiva, el Fausto de Goethe realiza un largo camino para dispersar las enseñanzas de la Iglesia que dicen que toda práctica de lo oculto tiene que ser mala. En la Tradición Ceremonial Occidental, el punto focal de la práctica de la magia se limita a obtener la conversación con el Santo Ángel Guardián y en un futuro reunirse con Dios. Éste también es el tema subyacente en Fausto, con las frases “vida superior” y “altas esferas” pueden indicar sólo una cosa, la unión con la Deidad.

Goethe es muy bien leído en el ocultismo, y la mayoría de las personas en los círculos Mágicos Occidentales están de acuerdo en que fue un verdadero iniciado. Le recomiendo una lectura cuidadosa de algunos de sus trabajos. Usted quedara sorprendido por encontrar mucho sobre conocimiento práctico oculto en sus escritos. Uno de las lecciones más importantes de Fausto, y la razón por la que incluí a Helena de Troya y a Gretchen en esta sinopsis, es una lección que todo mago debe aprender antes de que realice las evocaciones: ¡Nunca debe quedarse obsesionado con una entidad! El Capítulo 1 trata totalmente sobre las entidades, pero tengo que enfatizar esta advertencia ahora. Así como en cualquier otra práctica oculta, la obsesión puede ser muy peligrosa. Ésta es la razón por la que mayoría de los rituales tienen una conexión final a tierra cuando terminan. Los Wiccans realizan la ceremonia de los pasteles y la cerveza, la Aurora Dorada tiene amplios rituales de destierro seguidos por un ritual casi Eucarístico con vino, ¡y los miembros de la logia del sudor salen corriendo de su logia y se vierten agua fría sobre sus cabezas! Todos estos rituales son muy importantes, porque ayudan a devolver al individuo a un estado normal de conciencia. No puedo enfatizar lo suficiente lo peligroso que puede ser realizar una evocación y quedar esclavizado por una entidad a la que usted le empieza a seguir todos sus consejos, sin cuestionarlos primero. Entre el mago y el espíritu evocado, se establece un vínculo, y es mejor tener el control de ese vínculo. Si las evocaciones se realizan correctamente, son inofensivas, o lo mismo que cualquier cosa en el universo, pueden convertirse en un abuso. Algunos doctores están de acuerdo en que beber alcohol un día puede ser beneficioso para reducir el stress, pero si empieza a beber demasiado, los resultados podrían ser desastrosos. Lo mismo ocurre con la evocación mágica y cualquier otro tipo de práctica oculta. Todo en la vida, lo místico y lo material, deben hacerse con moderación. El doctor Fausto se obsesionó con Helena y la magia lo destruyó. Fausto, por otro lado, retuvo un interés en las cosas físicas y personas (particularmente Gretchen), y se salvó. Asegúrese de que todas sus prácticas místicas sean seguidas por prácticas de conexión a tierra. Simplemente yendo a la cocina y haciéndose un sándwich es suficiente. No es una buena idea realizar por la noche a última hora un complejo ritual en su dormitorio, y luego irse a la cama sin realizar los rituales de destierro adecuados como los de este libro. Incluso entonces lo que recomiendo es darse un paseo o mirar la televisión para regresar a la conciencia normal.

Como hemos visto, los Faustos de las leyendas son parcialmente los responsables por causar y propagar los conceptos erróneos sobre la evocación. Anteriormente mencioné que la Iglesia promovió la idea de que toda la magia es maligna. La propia Biblia está llena de inconsistencias con respecto a la comunicación del hombre con el mundo de los espíritus. En el libro del Deuteronomio se dice al pueblo de Israel: “Y no haya en medio de ti... quien se dé a la adivinación..., ni a la magia, o a hechicerías y encantamientos ni quien consulte a encantadores, o espíritus, o a adivinos, ni pregunte a los muertos” (18: 10-11). Pero en [I a los corintios] se nos dice: “... Y a cada uno se le otorga la manifestación del Espíritu para común utilidad a uno le es dado por el Espíritu la realización de los milagros; a otros la profecía; a otros discreción de los espíritus...” (12: 7-10). No creo que una contradicción mayor pueda ser posible si fuera planeada. Esta diferencia en la Biblia me recuerda lo que pasó un día en mi escuela secundaria católica. Alguien en la clase sencillamente había visto la película “Witchboard”, y estaba hablando sobre esta con sus amigos. Mi maestro oyó por casualidad la conversación e hizo el comentario de que el uso de la tabla de Ouija era satánico. Para entonces, yo ya estaba sumergido en el estudio de lo sobrenatural, y encontré interesante que se hubiera convertido poderosamente en una parte casi obligatoria de las reuniones juveniles. Así que le pregunte al sacerdote de la escuela lo que él pensaba sobre las tablas de Ouija. Estaba en sus veinte años, con mente abierta, y tenía humor a la hora de hablar, por lo que pensé que sería una buena idea verlo y hablar con él. Estuvimos hablando durante una buena media hora, y él me dijo básicamente que no había nada malo con usar el tablero de Ouija con tal de que no empezara a

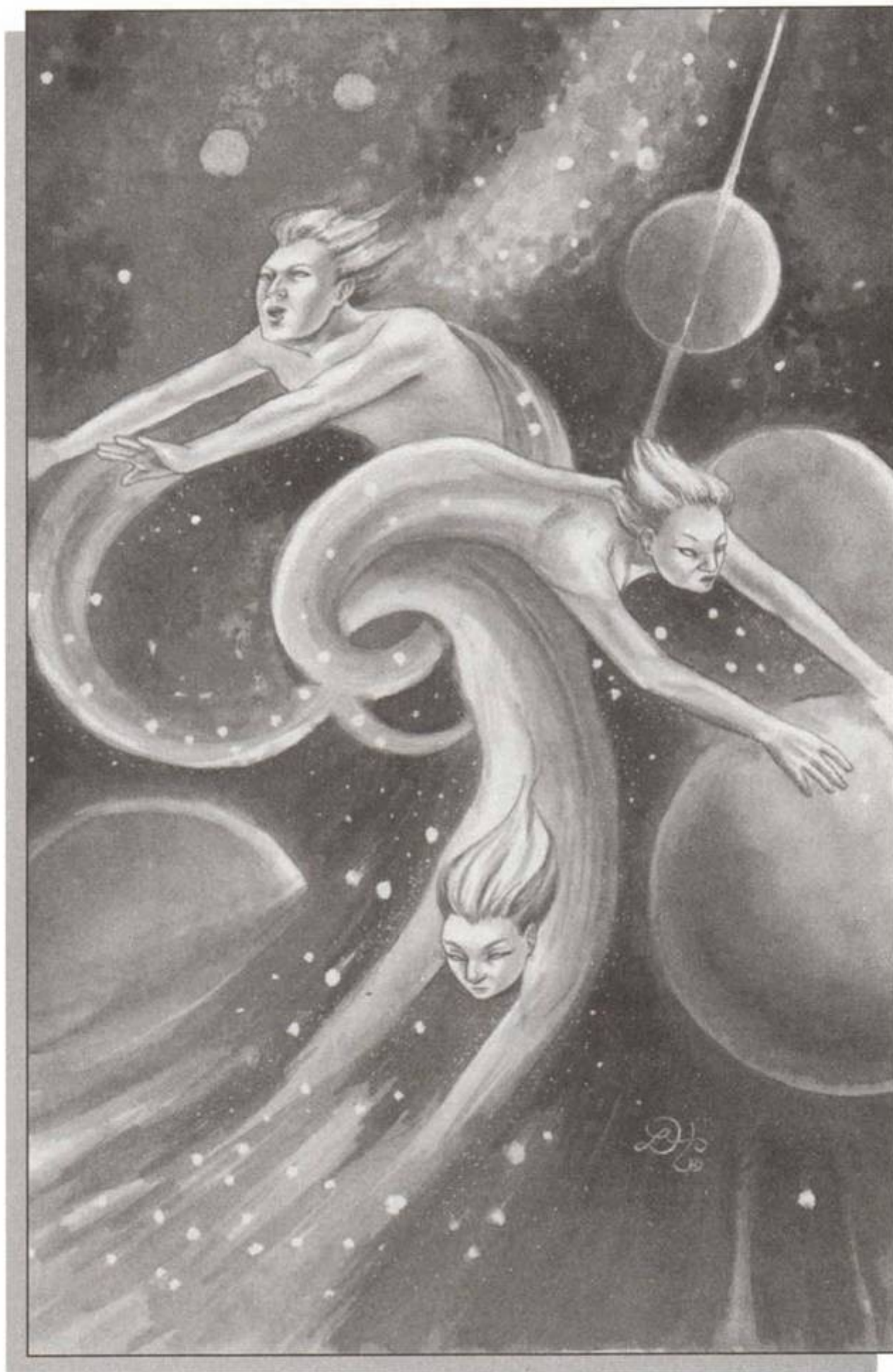
actuar según la información que se recibiera. “Es sólo un juego”, él dijo, “creo, que Parker Brothers fabrican una”. No pude entender inmediatamente por qué esa declaración me golpeó de una forma tan extraña, pero recobre el sentido bastante rápido. Me levanté, le agradecí nuestra charla, y caminé hacia la puerta para salir. ¡Apoyada contra la pared, y oculta de mi vista cuando yo había entrado, había un tablero Ouija de los Parker Brothers! Obviamente las opiniones de los líderes religiosos varían cuando se trata lo sobrenatural. Pero puesto que estamos hablando sobre el argumento de los conceptos erróneos que rodean a las evocaciones, es importante reconocer por qué la Biblia es parcialmente la responsable de la creencia de que toda la magia es necromancia. La Biblia y la Iglesia nunca se refieren a las evocaciones de los ángeles u otros seres benéficos a apariencia física, ellos sólo hacen referencia a las invocaciones de los muertos y a los demonios infernales. ¿Por qué razón ocurre esto? Bien, mi suposición es que sería bastante difícil proponer una razón por la cual la comunicación con los ángeles fuese mala, y esto debilitaría la política anti-magia de la Iglesia. Así que la única historia incluida en la Biblia que está relacionada con la comunicación de los espíritus, es una de necromancia. La historia de la “Bruja de Endor” se encuentra en I Samuel (28: 7-25). El rey Saúl, líder de Israel, estaba muy afligido por averiguar que los Filisteos estaban planeando atacar su país. Saúl se dirigió a Dios pidiéndole una señal, pero no recibió nada. Ese fue el motivo por el que él decidió que a la mejor persona que podía preguntar su consejo era al difunto Samuel, pero Saúl ya había desterrado a todos los magos y personas con espíritus familiares de la región. Así que Saúl les dijo a sus sirvientes que encontraran a una mujer médium que todavía vivía en la región. Ellos le dijeron que esta mujer vivía en Endor.

El rey Saúl se enmascaró y fue a ver a la mujer por la noche. Él le pidió que llamara a un espíritu cuyo nombra él le daría. Ella protestó al principio, diciéndole al rey que había otros médiums y magos expulsados de la región, y que ella moriría por hacer lo que él pedía. Pero Saúl le juró que nadie sería castigado por sus acciones. La “bruja” convocó al espíritu de Samuel como Saúl le pidió que hiciera. Samuel parecía enfadado con Saúl por llamarlo. Cuando Saúl le dijo que cómo Dios no le enviaba ninguna señal acerca de lo que debía hacer, Samuel le dijo a Saúl que puesto que Dios era ahora su enemigo, él no debía esperar ninguna señal Divina. Samuel siguió para profetizar la muerte de Saúl y la derrota de Israel. Encontré una versión de la Biblia que tenía una nota a pie de página. Esta nota decía que la “bruja” no tenía poder sobre los espíritus, y lo que ocurrió era que Dios permitió al espíritu aparecer para que pudiera hablar con Saúl. El autor de esta retracción quiso asegurarse de que las personas no creyeran en el poder de la magia. Pero no pensó cuidadosamente esta declaración antes de hacerla. En cierto modo, esta nota a pie de página declara un principio oculto conocido. Es el poder de Dios el que permite a un espíritu aparece, porque cuando un mago está de pie en el centro de un círculo mágico e invoca a la Deidad, el deviene Dios, hablando mágicamente, siendo así con el poder de Dios con el que se evoca a los espíritus. La mayoría de los textos religiosos del mundo discrepan en lo relativo a que las prácticas ocultas sean o no aceptables. Al aspirante a mago, no le debe importar le qué religión, le molesta este hecho. La magia, como todo lo demás en el mundo, viene de Dios. Si es usada para el mayor bien, la práctica mágica es un tributo a Dios, como sería atraer más cerca la luz. La Biblia, como otros textos religiosos, contiene una riqueza de consejo espiritual. El hecho de que no hable apropiadamente del arte de la evocación mágica no es ninguna razón para renunciar a la Biblia o a cualquier otro trabajo inspirado. Los verdaderos adeptos y maestros son los que ven las verdades en toda religión. Hasta ahora, hemos logrado localizar el origen y la dispersión de 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” sobre la evocación que veremos antes de que pasemos a los aspectos prácticos del arte. Es el mejor ejemplo conocido de evocación entre los círculos ocultistas, y merecidamente por qué, el resultado de esta serie de evocaciones desemboca en la creación de un completo sistema mágico.

En 1582, dos hombres formaron una íntima asociación que cambiaría el mundo de la magia para siempre. Los hombres fueron John Dee, Astrólogo Real de la Reina Isabel I, y Edward Kelly, un sinvergüenza virtual con unas habilidades de videncia impresionantes. Esta improbable unión fue formada cuando Kelly fue a la casa de Dee y demostró su habilidad como vidente. El tipo de evocación que los dos usaron en los siguientes siete años es el primer tipo que yo enseño en este libro, la evocación en el plano astral. Dee que eran un mago bien entrenado, evoco a las entidades en el plano astral dónde Kelly pudo verlas en su Piedra de Vidente. A través de estos experimentos mágicos, Dee y Kelly contactaron con seres

angélicos que les enseñaron un idioma mágico llamados Enokiano. Este idioma fue supuestamente usado en antiguas épocas con propósitos mágicos pero quedó perdido en el transcurso de las edades. Los ángeles le mostraron a Kelly unas tablillas en la piedra de videncia que Dee transcribió con posterioridad. Estas tablillas contienen los nombres de seres mágicos del Universo Enokiano dictados por los ángeles, letra a letra y del revés. El idioma Enokiano es tan poderoso que deletreando los nombres hacia atrás aseguraba que la entidad nombrada no se mostrara sin ser invitada. En cierta medida ésta fue una buena idea, porque recitando el nombre mágico de una entidad podría producir alguna forma de contacto psíquico con dicha entidad, y este tipo descontrolado de contacto es algo poco deseable. El método de evocación de Dee y el Kelly, tuvo mucho éxito, y desenterró un sistema de magia que todavía es usado ampliamente hoy en día. Gerald y Betty Schueler han escrito el que yo pienso que es el mejor libro sobre la Magia Enokiana. El primero de una serie titulado la *Magia Enokiana: Un Manual Práctico* (Llewellyn, 1990). Los autores presentan este tipo de magia de forma utilizable, y tal vez usted desee probar a convocar algunas de las entidades Enokianas que se describen en estos libros, después de que usted haya tenido éxito en practicar las evocaciones. Ciertamente, hay otros ejemplos de evocación encontrados en las leyendas e historia, pero la mención de todos ellos estaría más allá del alcance de este libro. Las historias mencionadas en este Capítulo han sido escogidas por su exactitud e inexactitud a la hora de retratar la evocación, asegurándome con ello que las verdades y mentiras sobre este arte fueran reveladas. Ahora que está claro, hay que decir, que las evocaciones no son tan fáciles como los grimorios quieren hacernos creer, y ya que sabemos esto, ¿podríamos confiar en las promesas y premios descritos en sus páginas?

Innumerables magos a lo largo de las edades, yo incluido, hemos aprendido con un poco de determinación y paciencia, que los premios de este arte esotérico son impresionantes. La evocación tiene que ser una de las más poderosas (¡si no la más poderosa!) de las formas de magia que alguna vez se haya practicado. Raymond Buckland dijo en su “Libro Completo de la Brujería” (Llewellyn, 1990), “¡que [la evocación] es como intentar engancharse a una línea de 1,000-voltios de poder para poner en funcionamiento una radio transistor!” Esto puede ser verdad, cuando muchas metas mágicas sencillas pueden ser fácilmente logradas con el uso de talismanes o velas. ¿Pero qué pasa cuando usted quiere hacer algo un poco más espectacular? El transistor transmite buena música, pero enfrentémoslo, este apenas se oirá en una fiesta dónde cincuenta personas están hablando y riendo. Usted necesita algo con un poco más poder. Como podremos ver en los capítulos siguientes, las entidades pueden ayudar al mago de muchas maneras. Estos espíritus pueden enseñarle mucho más de lo que se promete en los grimorios. También podrán mostrarle cómo realizar rituales personales que desarrollen las habilidades mágicas que usted quiera obtener. Ahora, antes de que entremos en el entrenamiento que nos facilitara la evocación de las entidades, es importante entender lo que son estos seres. Hay varios tipos diferentes de seres espirituales en el universo, y todos ellos no son precisamente de confianza. El Capítulo 1 ilustrará qué entidades hay, cuáles evitar, y cómo trabajar con las benéficas.



*Las inteligencias planetarias son muy poderosas y pueden ayudar al mago en un cierto número de tareas relacionadas, simultáneamente.*

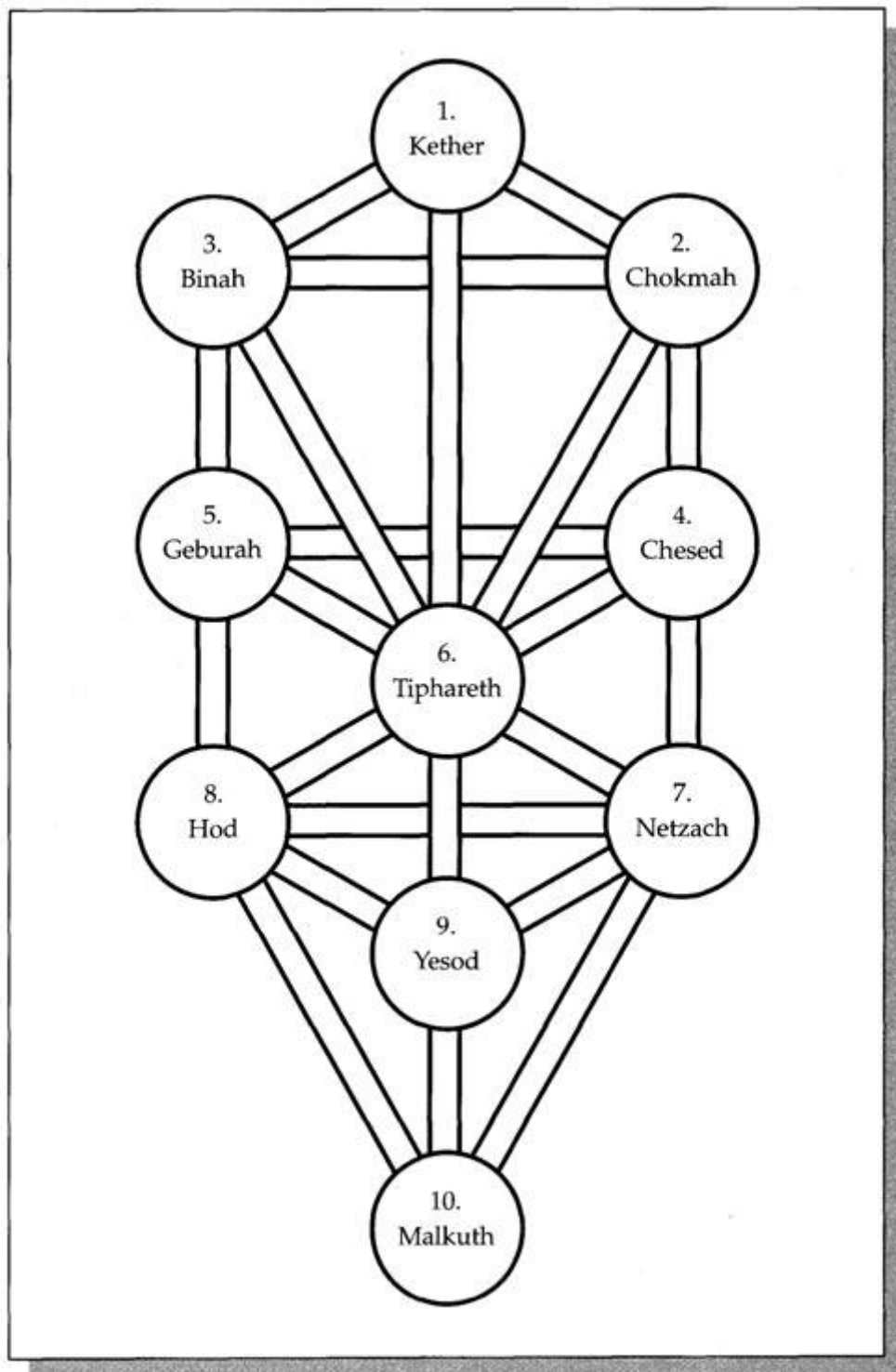
## **CAPÍTULO UNO – LA NATURALEZA DE LAS ENTIDADES**

La palabra “entidad” ha sido mencionada varias veces en la Introducción, ya que, el punto focal primordial en la realización de una evocación es contactar con uno de estos seres. ¿Pero que son estas entidades realmente, y de dónde vienen cuando se les llama? Sin una comprensión de la naturaleza de las entidades, es increíblemente difícil realizar una evocación y casi imposible controlar el resultado de esta. Es por esta razón por lo que este Capítulo se dedicará a explicar lo relacionado con los habitantes del mundo invisible. Sin embargo, como muchas otras verdades ocultas, la naturaleza de las entidades ha sido explicada correcta e incorrectamente durante años. Para entender por qué esto es así, es importante entender primero quién originó estas teorías. A lo largo de las edades ha habido siempre dos tipos de ocultistas: los magos practicantes y los teóricos de sillón, estos últimos han intentado, en este último siglo, explicar los fenómenos ocultos, usando la ciencia del momento, descuidando el hecho de que la ciencia oculta es una ciencia del futuro. Como resultado de los esfuerzos de éstos ocultistas de sillón, han aparecido todo tipo de teorías psicológicas sobre la magia. Estos conceptos son desesperadamente defectuosos, ya que sus creadores aventuran suposiciones sobre un tema que no entienden. Los magos prácticos, por otro lado, han experimentado con las técnicas mágicas y con resultados repetibles. Estas teorías probadas son las que el estudiante de lo oculto encontrará más útiles.

Tenemos la teoría de que las entidades sólo existen en la mente del mago, originadas por los ocultistas de sillón a lo largo de la historia. Según ellos, las evocaciones traen estas entidades nada menos que del subconsciente, y las sacan a “fuera” desde el interior con una apariencia externa. Los seguidores de estas enseñanzas sienten que toda la información lograda por las evocaciones es el resultado de algún tipo de telepatía, y que las materializaciones atestiguadas por un cierto número de practicantes es el resultado de algún tipo de proyección telepática por parte del mago que realiza el ritual. A alguien que nunca ha practicado la magia, este concepto podría parecerle factible. Pero para un mago entrenado, los defectos de esta teoría se hacen obvios al instante, por varias razones. En la filosofía, existen dos conceptos conocidos como la Causa Eficiente y la Última Causa. La Causa Eficiente de un objeto es aquella que hizo que se originara, y la Causa Final es el propósito del objeto. Al aplicar estos principios al estudio místico, se pueden aprender un gran número de secretos ocultos. Los magos prácticos entienden esto, y usan estas ideas como base para sus experimentos intentando identificar a las entidades. La Causa Eficiente de todo en el universo es Dios, la Infinita y Divina Providencia. Por supuesto, se puede argumentar que nosotros mismos hemos creado cosas magníficas y que ciertos procesos naturales crean las cosas alrededor de nosotros. Por ejemplo, las plantas y los animales se reproducen, el movimiento de las placas tectónicas crea las montañas, y los artistas pintan las obras maestras. Pero la guía Divina afecta a todas estas cosas. La inspiración para una obra maestra viene de Dios, como la habilidad de las plantas y los animales para reproducirse, y las montañas para formarse. Si se acepta que la Providencia Divina es la responsable de toda la creación, entonces el próximo paso lógico es intentar deducir por qué causa son creadas ciertas cosas. La manera mejor 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 del Árbol, sirven para un propósito específico en el mantenimiento del orden cósmico, y como resultado, cada uno está constituido de diferentes tipos de energías relacionadas según sus tareas. Por ejemplo, las energías del Sephirah más bajo, Malkuth, ayudan a mantener el orden en el plano físico, mientras que Yesod gobierna las cosas relacionadas con las energías de la luna y el plano astral.

Así como estos Sephiroth fueron creados para servir a un propósito específico, también fueron creadas las entidades del universo para cumplir algún tipo de “oficio”. Por ejemplo, cada uno de los Sephiroth está “habitado” por seres que están en concordancia con las energías representadas allí. Los ángeles fueron creados para vigilar ciertos de estos aspectos, y por esta razón ellos mantendrán estos oficios para siempre. Mientras que los humanos tienen la habilidad de avanzar espiritualmente y lograr superar niveles más altos de la existencia, las entidades y ángeles del universo están organizados según sus tareas designadas como un engranaje con el que Dios mantiene el orden en el cosmos. Ésta es la Origen Final de todas las entidades.





**Figura 1.1**

¿Cómo pueden las entidades existir sólo en la mente del mago si aceptamos lo anterior como verdadero? La respuesta es simple: Ellas no pueden. Ni la existencia del universo ni la existencia de sus habitantes no dependen de la presencia de un humano. Quienquiera que realmente escribió el Goecia hace tiempo que no vive, pero todavía, los seres descritos en el libro puede conjurarse. Los espíritus son operativos a pesar de su silenciosa existencia, independientemente del escritor. Ahora debe quedar claro que los seres del mundo invisible no son creaciones accidentales. Ellos fueron creados con unos atributos específicos para ayudarles a lograr sus tareas asignadas, y existen completa e independientemente de nosotros. Sin embargo, así como algunas formas de la creación física son consumadas a través de medios humanos, la creación de las entidades a veces es facilitada por magos experimentados. Como un pintor que toma la inspiración Divina y crea una maravilla en un lienzo, un mago puede encauzar a veces la energía Divina para la creación de una entidad completamente nueva. Esta construcción mágica, normalmente conocido como una egregora, es una energía creada por el mago para llevar a cabo una tarea específica. Las

Egregoras, igual que otras entidades, son una vez creadas completamente independientes del mago. Si una entidad es creada o conjurada, la circunstancia es independiente de nosotros, no significa que nosotros no seamos los responsables de sus acciones. Si uno le ordena a un ser del tipo que sea, que realice un acto maligno, entonces este mago será responsable por el karma de ese acto malvado. No hace falta decir que este tipo de magia negra destruiría a la persona que la practica al cabo de un tiempo.

A veces, el crear una egregora puede ser peligroso, sin tener en cuenta el uso que un mago pueda darle. Esto es debido a que las egregoras se hacen más fuertes mientras se les permita existir. Mientras que a una entidad existente se le puede desterrar de vuelta a su lugar de origen cuando su tarea ha quedado completada, una egregora no tiene ningún lugar donde poder enviarla. Es por esta razón que los magos normalmente le dan a las egregoras una cantidad determinada de “vida”, y después de que este tiempo haya transcurrido estas se destruyen ritualmente. Esto les impide hacerse más poderosas en el plano astral, hasta que devengan casi ingobernables. La leyenda del golem ilustra esta posibilidad con precisión, aunque de manera alegórica, lo que sigue es un resumen corto del cuento. Sin embargo, todavía recomiendo una lectura muy cuidadosa de la historia real antes de intentar este tipo de creación mágica. La historia del golem tiene lugar en Praga donde los ciudadanos judíos vivían con un miedo constante por la acusación de Sangre. Ésta era la creencia de que los judíos necesitaban la sangre de los cristianos para realizar ciertos ritos de Pascua. Todos los años alrededor de Pascua, surgían alborotos, y falsas imputaciones contra los judíos. El rabino Judah Loew, un anciano del pueblo, creía que alguien estaba planeando la destrucción de su pueblo, por lo que él oró al Cielo en demanda de ayuda. El Rabino Loew tuvo un sueño en el que se le dijo que fabricara un golem 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-versedo en la magia cabalística y encantó a la criatura para darle vida, y le dio el nombre de Joseph. Joseph hizo lo que se le dijo y protegió a los judíos del daño físico. También investigó algunas de las imputaciones contra los judíos, eventualmente, la verdad detrás de la mayoría de estos alegatos, fue expuesta. Y se mostró pronto como los cristianos lo habían planeado todo desde el principio. Después de que el monje Thaddeus fuera descubierto como el cerebro del complot para destruir a los judíos, el pueblo de Rabino Loew ya no fue perseguido. Puesto que el golem habían hecho un trabajo tan bueno, Rabino Loew y los otros acostumbrados a tenerlo cerca, se olvidaron, un cierto día de asignarle una tarea. Entonces Joseph paseando por el pueblo, vio una flor en el alfeizar de una ventana, y la arranco. Por lo cual la mujer de la casa le gritó, y Joseph se enfadó incontrolablemente. Salio corriendo a través de las calles, provocando toda clase de daño a los edificios y asustando a los lugareños. El rabino oyó lo que estaba pasando e intentó detener al golem. Con gran dificultad consiguió atraer de nuevo a Joseph bajo su mando. Junto con sus alumnos, Rabino Loew llevo al golem a su casa donde él lo destruyó ritualmente. Entonces el cuerpo de arcilla fue guardado en un cuarto secreto donde nadie pudiera encontrarlo, asegurando que Joseph nunca sería devuelto a la vida. Aunque el golem era una criatura de arcilla y no un espíritu, es una metáfora exacta de una egregora real. Una vez nombrado y creado, el golem fue un sirviente de Rabino Loew, pero cuando el rabino olvido darle instrucciones, el golem ando en solitario y causo problemas. La advertencia de la historia está clara. Estos seres no tienen ningún lugar a donde volver a una vez que su propósito ha sido cumplido, y no debe permitírseles permanecer. Esto puede parecer cruel, pero tienen que ser destruidos.

Usted encontrará un método para crear egregoras más adelante en este libro. El proceso real de creación contiene un momento en el que se establece el límite de la existencia de la entidad, y da un método para acabar fácilmente con él, cuando el tiempo ha terminado. No hay nada malo en esta práctica, ya que las egregoras simplemente son estructuras energéticas creadas para una tarea, en su disolución, la energía con la que son construidas regresa al cosmos.

## ***TIPOS DE ENTIDADES***

Hemos visto cómo las entidades se pueden originar en las mentes de los humanos, y cómo pueden existir solo independientes de estos. Mientras que el propósito de una egregora es determinado por un mago, el propósito de otras entidades del universo tiene que ser descubierto. Me he ocupado primero de las Egregoras porque son relativamente fáciles de entender. La naturaleza de las entidades pre-existentes es un poco más compleja, ya que, existen muchos tipos diferentes sobre las que aprender. Con el fin de

introducimos en este asunto, seguiremos una lista de algunos tipos de entidades que se pueden encontrarse en el universo.

## PLANETARIAS

Éstas son algunas de las entidades más fáciles con las que poder trabajar. Cada uno de estos seres representa los aspectos mágicos y astrológicos de un planeta, y pueden usar estas fuerzas para ayudar al mago. Por ejemplo, un espíritu de la esfera de Venus sería útil si un mago necesita un consejo en materias relacionadas con el amor y la amistad, mientras que una inteligencia de Marte ayudaría al mago a obtener valor y fuerza de voluntad. Las inteligencias planetarias son muy poderosas y pueden ayudar al mago en varias tareas relacionadas simultáneamente. Los atributos de cada una de estas inteligencias planetarias corresponden estrechamente a un Sephiroth específico del Árbol de la Vida. Por consiguiente, para evitar repetirme, exploraré los poderes de los habitantes de los Sephiroth y planetas en la siguiente descripción de los ángeles.

## ANGÉLICAS

Estas entidades son, sin duda alguna, las más beneficiosas con las que un mago puede trabajar. Estarán más que deseosas de ayudar a un mago con una tarea que sean capaces de realizar, y responderán con la verdad a cualquier pregunta sin vacilación. A los ángeles les fueron asignadas ciertas tareas por Dios cuando fueron creados, y al contrario que nosotros, nunca podrán evolucionar de su nivel espiritual de desarrollo. El Omnipotente quiso que fueran guardianes del orden universal, y como tal, poseen un gran poder sobre los asuntos que ellos vigilan. Muchos ángeles, especialmente los arcángeles, están asignados a los Sephirahs individuales del Árbol de la Vida, y es importante entender los atributos de sus esferas respectivas antes de evocarlos. Lo siguiente es una lista de los Diez Sephiroth, donde se podrá encontrar el nombre del planeta que cada Sephirah representa, el nombre de cada Arcángel regente y el Orden Angélico, y algunas de las habilidades generales de los ángeles e inteligencias planetarias que habitan cada esfera:

- 1. Kether (Urano):** El Arcángel de este Sephirah es Metatron y su Orden Angélico es Chayoth ha-Qadesh. Los seres que representan estas fuerzas pueden ayudar al mago en materias que implican el entendimiento de las tecnologías presentes, y también pueden ayudarle a desarrollar nuevas invenciones. Kether y Urano representan unas intensas energías mentales, y como consecuencia de ello, 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 producen una armonización íntima con su propio Ego Superior que es la verdadera meta de toda la magia.
- 2. Chokmah (Neptuno):** El Arcángel de Chokmah es Raziel y el Orden Angélico de la esfera son los Auphanim. Los espíritus de este Sephirah pueden ayudar al mago a perfeccionar sus habilidades psíquicas hasta un grado asombroso enseñándole rituales especiales para mejorar cualquier facultad que se desee, incluyendo la telepatía, la clarividencia, la psicoquinesis, e incluso la habilidad de manipular varias energías. Las entidades de esta esfera son sumamente conocedoras de las muchas formas de energía que existen en el universo, y puede transmitirle esta información al mago.
- 3. Binah (Saturno):** El Arcángel de este Sephirah es Tzaphkiel y el Orden Angélico son los Aralim. Saturno y Binah representan algunas de las energías más mal entendidas del universo. La destrucción, la muerte, y la limitación son las fuerzas que las entidades de este reino regentan, y contrariamente al erróneo concepto popular, no son fuerzas negativas. Después de todo, estas fuerzas podrían usarse de forma positiva. Los seres de esta esfera podrían destruir la enfermedad, el “asesinato”, los malos hábitos, y podría limitar la potencia de ciertas influencias en la vida de un mago. Por ejemplo, los efectos de probabilidad podrían ser afectados limitando la cantidad de mala suerte en la vida de uno. En otros términos, los concursos serán fácilmente ganados con la ayuda de estos seres. Las entidades de Saturno y Binah también pueden enseñarle muchas verdades ocultas al mago, desde pequeños conocimientos ocultos a las explicaciones de lo que ocurrió en las culturas antiguas.
- 4. Chesed (Júpiter):** El Arcángel Tzadkiel y el Orden Angélico de los Chashmalim gobierna este 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 a varias energías como a reyes. Un mago que trabaja con las

entidades de Chesed podría adquirir grandes riquezas y placeres materiales. Estos seres también podrían enseñarle a un mago cómo gobernar sabiamente, si se encuentra en un negocio o en un reinado, y podrían guiarlo al éxito y a la fama profesional. Uno nunca debe infravalorar el poder de estos seres. Las entidades de este reino podrían hacer a un mago muy feliz, pero deberá tener cuidado para no abusar de sus poderes. La codicia no es vista afablemente por los Poderes Superiores, y uno debe intentar pedir lo que realmente necesita.

- 5. Geburah (Marte):** El Arcángel de este quinto Sephirah es Kamael y el Orden Angélico gobernante son los Seraphim. Los espíritus de esta emanación poseen una cantidad enorme de energía y vitalidad. Ellos pueden cargar a un mago literalmente con energía y fuerza para realizar cualquier cosa o tarea que necesite lograr. Ciertas entidades de este Sephirah y planeta realmente pueden mostrarle a un mago cómo hacerse física y emocionalmente más fuerte. Ellos también pueden enseñar a uno cómo ser valeroso, determinado, y batallador, con habilidad para superar cualquier obstáculo. Los estudiantes ocultos que tengan profesiones relacionadas con el ejército o con el cumplimiento de la ley deben encontrar a las inteligencias de Marte y Geburah útiles.
- 6. Tiphareth (Sol):** El Arcángel de este Sephirah es Raphael y su Orden Angélico son los Melekim. Los seres de Tiphareth y del Sol pueden ayudar a un mago a obtener la armonía en su vida concediéndole la salud, y cantidades razonables de dinero y amistad, y mostrándole cómo encontrar la paz a través de la sabiduría, todo lo cual, es esencial para conseguir el éxito y la felicidad. Las conversaciones con estos espíritus son inspiradoras, y ellos pueden enseñarle varios secretos místicos beneficiosos, e incluso el milagroso arte de la sanación.
- 7. Netzach (Venus):** El Arcángel de Netzach es Haniel y el Orden Angélico del Sephirah son los Elohim. El amor, el placer, el arte, la fertilidad, y la amistad son las energías representadas en esta esfera. Las entidades de Venus y Netzach pueden conceder todo lo anterior a un mago que lo busque. Además, ellos inspiran las creaciones artísticas, y muchos hermosos trabajos de literatura, música, y arte serán creados con la ayuda de estos seres. Al pedir la ayuda de estas entidades en asuntos de amor, sin embargo, el mago debe tener mucho cuidado. Nunca, bajo ninguna circunstancia, el mago debe intentar obligar a alguien a amarlo mágicamente. Éste es un acto maligno, y estos seres puros no ayudarán al mago que lo intente. En cambio, ellos si le ayudarán a encontrar un compañero o amigo que sea conveniente, y le ayudará a atraer a esa persona a su vida.
- 8. Hod (Mercurio):** El Arcángel de este octavo Sephirah es Michael y su Orden Angélico gobernante son los Beni Elohim. Las inteligencias de Mercurio y la esfera de Hod son algunos de los mejores maestros con los que un mago puede esperar trabajar en su vida. Desde la ayuda en asuntos escolásticos cotidianos a la apertura de los secretos de la alquimia y la adivinación, estos espíritus pueden enseñar los secretos del universo a su evocador.
- 9. Yesod (la Luna):** El Arcángel de Yesod es Gabriel y el Orden Angélico del Sephirah son los Kerubim. Esta esfera representa el plano astral, y sus habitantes pueden enseñarle varios tipos de magia astral al mago. Cualquier cosa que es creada en el plano mental pasa a través del astral y con el tiempo se manifiesta en el plano físico. Estos espíritus pueden enseñarle al mago cómo manifestar objetos aparentemente “del aire”. Yesod y las inteligencias Lunares pueden mostrarle a uno cómo explorar el plano astral y otras dimensiones de la realidad usando la verdadera proyección astral. Ellos también pueden enseñar las secretas artes de los sueños mágicos y de la profecía.
- 10. Malkuth (Los Cuatro Elementos de la Tierra):** El Arcángel de este Sephirah es Sandalphon y el Orden Angélico gobernante son los Ashim. Los poderes poseídos por los seres de este reino son los mismos que aquéllos de los espíritus elementales y se explicaran en el próximo párrafo.

## ELEMENTALES

Los espíritus de este tipo son relativamente fáciles de contactar si el mago tiene una comprensión de los elementos mágicos que ellos representan. Estas inteligencias son espíritus planetarios muy especializados y diferentes que a menudo poseen muchas áreas de conocimiento, cada elemental normalmente tiene sólo un área de especialización en la cual es diestro. Esto puede parecer una debilidad, pero realmente los elementales realizan dentro de sus capacidades las asignaciones tan rápida y eficazmente, que la mayoría de los magos no les molesta la dificultad de buscar la manera correcta de conjurarlos. Lo siguiente son los poderes de los elementales junto con el nombre de cada tipo:

- 1. Tierra (Gnomos):** Los Elementales de la Tierra puede ayudar al mago a adquirir riquezas, buenos materiales, y un buen trabajo o ascenso. También son excelentes maestros y pueden instruir a uno en las propiedades esotéricas de las gemas y minerales. Como todos los otros elementales, los Gnomos pueden proporcionarle excelentes espíritus familiares que obedecerán al mago.
- 2. Aire (Silfos):** Los Silfos son maestros e iniciadores excelentes. Ellos pueden ayudar al mago a aprender cualquier cosa enseñándole a través de una forma exclusiva de estudiar e influenciando realmente su mente para hacer que absorba la información más fácilmente. Las inteligencias del aire también pueden mostrarle al mago cómo contactar telepáticamente con cualquier persona en el mundo. Los familiares de este tipo son valiosos sirvientes, ya que ellos pueden mostrarle al mago cómo controlar los vientos y la levitación práctica.
- 3. Fuego (Salamandras):** Los seres del Reino del Fuego pueden mostrar a un evocador cómo controlar la energía y vitalidad de este elemento para provocar cambios en el mundo. Desde proteger al mago hasta darles poder para lograr lo que necesita ser hecho, estos seres son sumamente útiles. Ellos también pueden enseñar al mago cómo manipular la temperatura real y las llamas, el cual es un poder impresionante.
- 4. Agua (Ondinas):** Estos amables espíritus pueden ayudar a un mago con las relaciones de todos los tipos y pueden ayudarle a resolver todo tipo de discordia entre amantes. Las Ondinas puede traer gran paz a una casa y son algunos de los espíritus más amistosos que un mago pueda encontrar. Desafortunadamente, poseen una belleza tan grande que muchos magos se enamoran de ellos. Y como ya mencioné en la Introducción, esto podría ser muy peligroso. Recuerde, no importa cuán atractivo e incitador pueda ser un espíritu, sigue siendo un espíritu. Intente limitar la cantidad de contacto que usted tenga con una Ondina en particular hasta que usted haya dominado el control del arte de la evocación. Los familiares Ondinas pueden enseñar a uno cómo controlar la lluvia y la niebla y pueden ser especialmente útiles para el mago que está envuelto en la navegación, la pesca, el surf, o la natación.

## DEMONIACOS

Éstos son los tipos de seres más difíciles de controlar debidamente, porque son por naturaleza antagónicos al mago. Lo último que desean hacer es ayudar a un agente de la Luz a realice una tarea. Aunque incluso cuando son gobernados, la posibilidad de recibir información falsa y débiles resultados aumenta al trabajar con demonios. Mi consejo es evitar trabajar con ellos antes que nada.

## GOETICOS

Algunas personas piensan que los espíritus que aparecen en el Goecia deben ser considerados como demonios, pero tengo mis razones para discrepar. A lo largo de la historia, los dioses de un pueblo se convierten siempre en los demonios de sus conquistadores. Esto parece ocurrir en el Goecia. Uno de los espíritus, Astaroth, realmente es el dios-forma apenas enmascarado de la diosa Mesopotámica Astarté. Mientras que algunas de estas entidades parecen a primera vista malignas, la práctica nos muestra que muchos de ellos realizan tareas útiles, como curaciones, y enseñan un gran número de cosas útiles, como idiomas y ciencias. Son fáciles de gobernar y la experiencia personal me ha mostrado que las entidades Goeticas están lejos de ser de naturaleza demoniaca.

## FORMAS DE DIOSES

Éstos son seres de un poder increíble, y sólo deben ser evocados bajo circunstancias extremas. Una de las maneras más seguras de trabajar con estas fuentes de energía es invocarlas en lugar de evocarlas, con una invocación o asunción de la forma de un dios podrá permitirle a uno entrar en contacto con una cierta cantidad razonable de poder e influencia. Dependiendo de su desarrollo mágico, un mago sólo podrá llamar tanta energía de la forma del dios como pueda controlar. Sin embargo, intentar 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 las formas de los dioses no será tratada en este libro.

## OLÍMPICOS

La Magia de Arbatel, un grimorio medieval, introduce a estas entidades como gobernantes de 196 provincias olímpicas. Las energías que gobiernan corresponden a los siete planetas mágicos, y por consiguiente, estos seres son muy similares a otras inteligencias planetarias. Pero hay algunas diferencias entre ambos, sin embargo, y en múltiples formas, las entidades olímpicas son más útiles que la mayoría de las planetarias. Estas no son conocidas ampliamente porque la mayoría de los atributos más importantes de estas entidades encontradas en el Arbatel están ocultos detrás de las descripciones alegóricas de cada una. Por ejemplo, cuando se mencionan la alquimia y la piedra de los filósofos, el autor de este grimorio realmente está hablando sobre la alquimia personal. Si un mago desea entrar en el camino de la Alta Magia, entonces su meta debe ser la perfección, o el adeptado. La alquimia personal no es la transmutación del plomo en oro, pero sí la transformación de uno mismo en un ser más espiritual. La ayuda que estos seres proporcionada en esta tarea es muy poderosa y por esta razón cada uno de los espíritus olímpicos serán descritos con gran detalle en el Capítulo 9.

## IMÁGENES ARQUETÍPICAS

Esto incluye a todos los seres que son traídos a la existencia intencionalmente o involuntariamente a través de los procesos de pensamiento colectivo. A continuación siguen las descripciones de estos dos tipos de entidades:

- 1. Las Imágenes Arquetípicas intencionalmente Creadas (Egregoras de grupo):** Estas entidades son traídas deliberadamente a la existencia por logias mágicas para servir como guardianes o fuentes de energía para trabajos mágicos específicos. Estas egregoras existen por tanto tiempo como la logia que la creo exista y a veces mucho más. La razón es que no son peligrosas, como las egregoras normales, el motivo podemos encontrarlo en el método de su creación. De forma diferente a la anterior, las egregoras de grupo trabajan con una corriente de energía. Cuando no trabajan activamente para lograr una meta mágica, estos seres existen dentro de esta corriente y no vagabundean por el plano físico causando problemas. Si un mago estuviera alineado con una corriente mágica entrando en una logia, entonces podrían evocar y trabajar con estos seres. El mago solitario, sin embargo, tiene que trabajar con cualquier egregora de su creación o con las imágenes arquetípicas del siguiente tipo.
- 2. Las Imágenes Arquetípicas involuntariamente Creadas:** A lo largo de los años, han aflorado varios grimorios y libros de magia, que algunas personas consideran como “cuestionables”. En otros términos, su origen y autenticidad son inciertos, pudiendo ser falsificaciones de algún ocultista de sillón con nada mejor que hacer. Esto no significa que los seres descritos en las páginas de estos libros no existan, sin embargo. El hecho de que las personas leyeran estos libros e intentaran contactar con estos seres, hacen a estas entidades reales dentro de sí mismos. Las imágenes arquetípicas involuntariamente creadas son por consiguiente el resultado de estos “falsos” libros de magia. Estas son creadas colectivamente igual que las egregoras de grupo, salvo que el proceso es involuntario y los seres resultantes pueden ser contactados por cualquiera. Por consiguiente, cualquier grimorio que haya existido durante una cierta cantidad de años, contendrá a seres que pueden ser contactados. Aunque no puedan acudir de cualquier esfera o dimensión descrita en sus respectivos grimorios, estos espíritus a pesar de eso tendrán cualquier habilidad que se les hubiera atribuido, igual que las egregoras tendrán sus atributos. Y como las creaciones colectivas, existen en la colectividad inconsciente que constituye el plano mental. De ahí es de donde vienen cuando se les llama, y ahí es a donde regresan cuando son desterrados.

## LOS SERES ASTRALES

He tratado a estas entidades en último lugar para darles una advertencia. Los seres astrales son ilusoriamente inteligentes entidades que tienen acceso a algo llamado los Registros Akashicos. Éste es un reino o “lugar” donde todo el conocimiento del universo es accesible. De vez en cuando, en lugar de contactar con la entidad que usted está intentando convocar, puede terminar contactando a un ser astral que pretendería suplantar al ser que está esperando. Estos podrían contestarle varias preguntas tocando ligeramente la Sala de los Registros, y podría engañar al mago desprevenido fácilmente. Más tarde en este capítulo, trataremos las maneras de asegurarse de la identidad de una entidad evocada.

La mayoría de las entidades mencionadas existe en grupos jerárquicos. Éstos son grupos de espíritus en reinos o esferas gobernadas por un poderoso espíritu rey o reina, con entidades menos poderosas que completan los diversos cargos subordinados. Podrá encontrar ejemplos de estas posiciones en muchos grimorios, identificando a príncipes, duques, y condes como algunos de los títulos de estos seres. Es importante para el mago entienda esta naturaleza jerárquica de las entidades antes de practicar las evocaciones, uno debe aprender que fuerzas controlan a un espíritu antes de poder controlarlos también. Siempre que un espíritu sea descrito como perteneciente a un reino o como servidor de alguna tipo de entidad superior, el mago tal vez no pueda contactar siempre con facilidad. Si esto ocurre, es probable que el espíritu este retenido por su gobernante. Por esta razón, muchos grimorios ofrecen conjuros que les ordenan a los reyes y reinas del reino de los espíritus a que les permitan a sus sirvientes aparecer. Las inteligencias Goéticas y elementales son controlados a menudo por sus gobernantes de la manera anteriormente mencionada. Los ángeles y las inteligencias planetarias, sin embargo, son normalmente libres de acudir cuando son evocadas, y un mago raramente tiene que ordenar a los superiores de estos seres para permitirles aparecer.

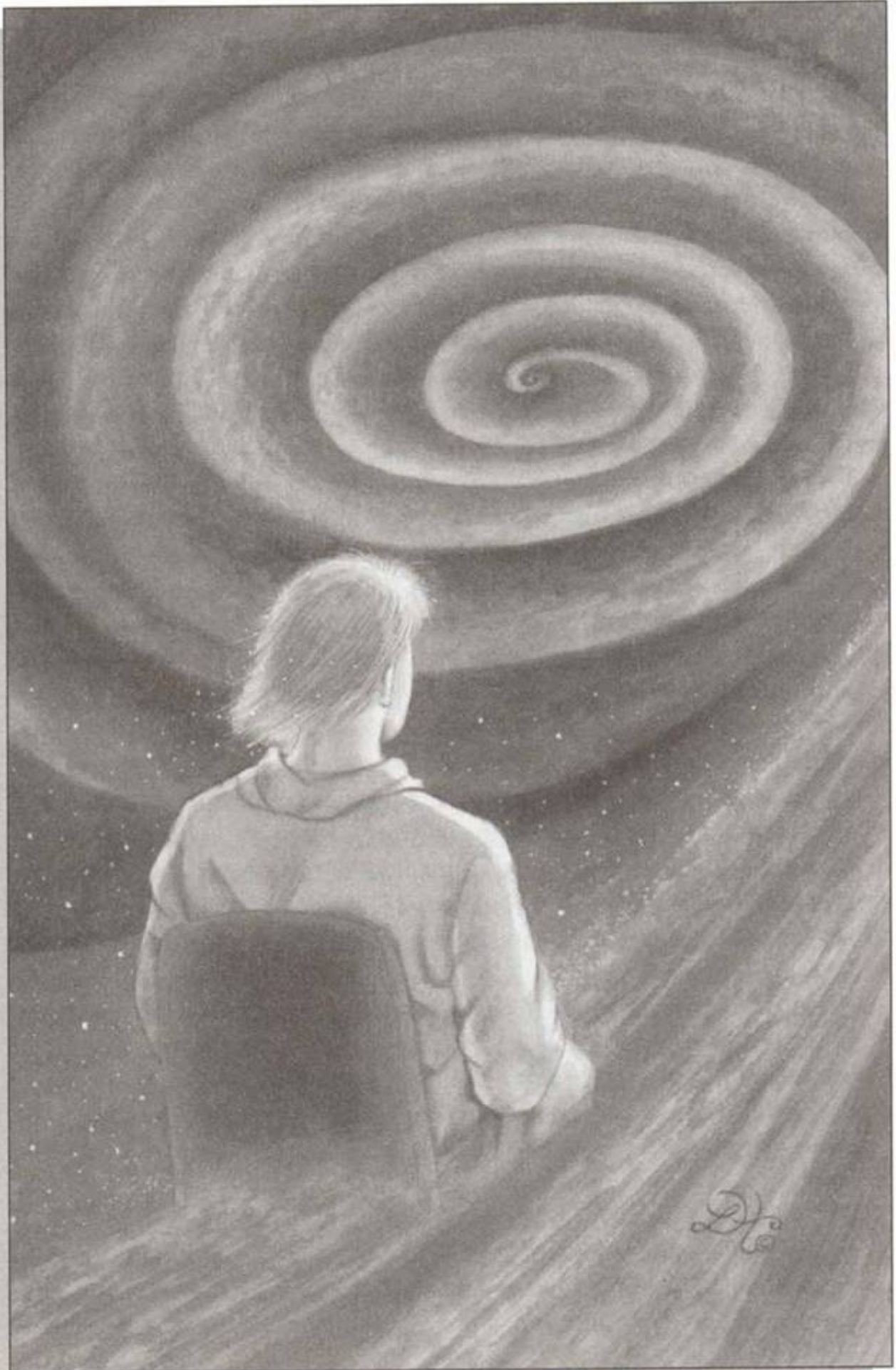
## **ESCOGIENDO UNA ENTIDAD ESPECÍFICA**

Una vez que usted haya escogido el tipo de entidad con la que quiere trabajar, dependiendo de su meta mágica, el próximo paso es escoger una entidad específica de ese tipo para evocar. Si su entidad escogida es descrita como poseedora de cualquier talento o área de conocimiento que usted esté buscando, entonces la evocación deberá ser un éxito. A veces, como mencioné antes, un mago puede fallar al intentar contactar con la entidad a la que está intentando evocar. Esto puede atribuirse a la influencia de los superiores jerárquicos del espíritu o por 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 contestar a la llamada de un mago antes de poder alcanzar a la distante entidad que esté intentando convocar. ¿Cómo puede saber usted si está trabajando con la entidad correcta? Los espíritus podrían mentir usando la información que ellos adquieren a través del Akasha y del plano mental. Por esta razón, un mago necesita tener una manera exacta de probar la identidad de a quien convoca. Por suerte, hay un sistema eficaz para determinar la identidad de una entidad. El primer paso de este proceso para un mago es aprender tanto sobre una entidad como le sea posible antes de evocarla. Deben realizarse cuidadosas anotaciones del tipo de entidad que es, su cargo, los nombres de sus superiores, su apariencia, sus talentos, sus áreas de especialización, etc. Entonces cuando la entidad aparece, el mago debe preguntarle cuál es su nombre. Nunca diga: “¿Eres tú el ángel Raphael?” Esto es pedirle prácticamente a un ser astral que mienta. En cambio, pregúntele cuál es su nombre y observe que es lo que dice. Si contesta correctamente, entonces podría ser que diga lo que es. Si le da un nombre que usted nunca haya oído, probablemente no será quien usted busca.

A veces la entidad contestará con una especie de código. Si usted hace una lista exacta de los atributos conocidos del espíritu, entonces incluso las respuestas codificadas podrían tener sentido. Por ejemplo, si dice, “yo soy el “Médico Divino”, entonces usted sabrá que es de hecho el ángel Raphael. Pero no importa lo que el espíritu diga, es una buena idea pedirle su identidad como última prueba. Simplemente pídale que le de la firma de su nombre, ya sea en un libro que usted le proporcione, o en el aire, o en la superficie de un espejo mágico, si ése es el tipo de evocación que usted está realizando (para una explicación de las firmas de los espíritus, vea el Capítulo 6). Por alguna razón, las entidades no pueden firmar con ningún otro nombre que no sea el suyo. Éste es el más seguro de todos los métodos de identificación.

En el Capítulo 2, veremos las técnicas de entrenamiento mágicas diseñadas para prepararse a sí mismo para la práctica de la evocación. Cada uno de estos ejercicios debe tardar sólo unos minutos en realizarse y, si se hacen apropiadamente, aseguran el éxito en este arte mágico.





*Imagine que la oscuridad ante usted es como un fluido negro que se mueve hacia el interior en forma de espiral. Intente ver este vórtice formándose ante usted.*

## **CAPÍTULO DOS – ENTRENAMIENTO MÁGICO**

Antes de intentar realizar las evocaciones, o cualquier otro tipo de práctica mágica, deberá condicionar y entrenar sus facultades mentales. Después de todo, el humano es el implemento más poderoso en cualquier práctica sobrenatural, y una vez que el mago domina sus habilidades, puede realizar cualquier tarea mágica con facilidad. Este Capítulo contiene ejercicios diseñados para ayudar a desarrollar los sentidos y habilidades mágicas en un individuo. Usted los encontrará en el orden en el que deben ser realizados. ¿Cuáles son los sentidos mágicos que tiene que desarrollar? Los más importantes son las habilidades para “ver” y “oír” astralmente. Dominando estas facultades asegura el éxito al evocar y comunicarse con los espíritus. La importancia de su desarrollo no puede ser exagerada. Aunque también es cierto que la obtención de estas habilidades es más fácil para unos que para otros, no es un proceso imposible. Cualquiera podría entrenar sus sentidos astrales a través de una práctica y aplicación firme de los métodos de entrenamiento siguientes.

Una de las cosas más descorazonadoras al intentar desarrollar las habilidades mágicas es la falta de resultados notables inmediatos. Muchos sistemas de entrenamiento oculto presentan este problema para el novicio y, como resultado, muchos estudiantes se rinden. He tenido esto en consideración a la hora de reunir los siguientes ejercicios. En lugar de exponer cómo entrenar sus sentidos mágicos con ejercicios repetitivos y pesados, podrá encontrar cómo desarrollar estos sentidos a través de la práctica de otras técnicas mágicas que le concederán resultados notables al mago en su entrenamiento. Por ejemplo, el grupo de ejercicios cuatro son una explicación paso a paso de cómo visualizar o mirar en el cristal. El lector sabrá en seguida si está obteniendo resultados y, al mismo tiempo, aprenderá una valiosa técnica mágica adicional. Ambos sentidos astrales (la vista y el oído) deben desarrollarse al mismo tiempo. Por esta razón yo he agrupado los ejercicios de entrenamiento en grupos para ser realizados conjuntamente. Le apremio para que mantenga un diario mágico de sus progresos. A veces, ciertas influencias astrológicas o fases de la luna pueden afectar sus trabajos. Si usted tiene un diario, puede mirarlo al cabo del tiempo y puede identificar estos factores. También, deberá realizar un registro exacto de cada evocación para asegurarse de que no se ha perdido ninguna información valiosa, llevando un diario a estas alturas le ayudara a desarrollar este importante hábito.

### **GRUPO DE EJERCICIOS UNO**

El primer paso en el entrenamiento de los sentidos mágicos implica el desarrollo de la concentración. Nada arruina más las oportunidades de una evocación que un mago piensa sobre la cena mientras está leyendo un conjuro. Una vez que un mago puede concentrarse en una idea durante varios minutos, entonces podrá dominar las técnicas mágicas fácilmente. A continuación encontrará el proceso para desarrollar la concentración. Primero, encuentre un período de tiempo que usted puede consagrar a sus ejercicios todos los días. Los mejores momentos son antes de ir a dormir o justo después de despertarse por la mañana, ya que se encontrará en un estado mentalmente tranquilo en ambos casos. Pero no importa a qué hora usted lo haga, lo que importa es intentar hacerlo a la misma hora cada día, porque utilizando ese mismo momento de tiempo le ayudara a establecer una rutina beneficiosa en su subconsciente. En otros términos, su mente esperará un período de entrenamiento mágico todos los días en el momento seleccionado, justo como espera dormirse cuando su cabeza toque la almohada por la noche.

Una vez que encuentra un tiempo para entrenar, el próximo paso es encontrar un lugar que está libre de distracciones externas. Un dormitorio está bien, con tal de que usted corte el teléfono, y se asegure de que nadie golpeará a su puerta. Encuentre una silla cómoda para sentarse en ella y enfrente hacia la parte de su cuarto que este menos desordenada para la vista. ¡Nunca pruebe estos ejercicios en su cama! Como ya he mencionado, su mente espera dormirse cuando usted está en la cama y la meditación sobre un colchón es un poco relajante. Cuando usted está listo para trabajar, apaga cualquier luz eléctrica y trabaje en la oscuridad o con la luz de una vela o lámpara de aceite, pero cualquiera que use debe quedar por detrás de usted si usa alguna. Esto creará una luz suave en el cuarto muy relajante. También es útil quemar un poco

incienso que le ayudara a adquirir un ligero estado alterado de la mente. Cualquier aroma servirá. Yo uso una combinación de olíbano y mirra, porque el olor reproduce la atmósfera de un templo. Siéntese en su silla tan cómodamente como pueda, asegurándose al mismo tiempo de mantener su espalda recta. Yo le recomiendo que se siente con los pies apuntando rectos hacia adelante y separados aproximadamente unos catorce centímetros, con las manos descansando ligeramente en su regazo, las palmas hacia abajo. Deje que sus hombros se relajen, pero intenta mantener su cabeza derecha. El menor movimiento de su cabeza hacia cualquier lado debe servirle como un aviso de que usted está adormilándose o inquieto. Si esto ocurre, lo mejor sería continuar en otro momento. Asegúrese de que tiene a mano una pluma o lápiz y su cuaderno mágico antes de seguir adelante, para que pueda registrar sus resultados cuando haya acabado el ejercicio. Una vez que este cómodamente sentado, cierra sus ojos y empieza el ejercicio de respiración rítmica siguiente: Inhale profundamente a través de su nariz mientras cuenta lentamente cuatro, y cuando sus pulmones están llenos, mantenga esta respiración el mismo periodo de tiempo. Luego, exhale despacio otra vez contando cuatro, y cuando sus pulmones están completamente vacíos, manténgalos así mientras vuelve a contar cuatro. Luego repita el proceso. Después de un rato con este ritmo respiratorio, usted no necesitara contar, ya que su cuerpo se acostumbrara a mantener el ritmo. Con la práctica, usted sólo tendrá que contar el ciclo unas tres o cuatro veces antes de que su cuerpo se acostumbre. (Si tiene problemas de corazón, sólo respire rítmicamente sin mantener su respiración).

El próximo paso de este proceso de relajación inicial es hacerse consciente de una esfera resplandeciente en el aire ante usted. No se preocupe por intentar visualizarla claramente con sus ojos cerrados, sólo sepa que está ahí, y haga lo mejor que pueda por imaginarla con un cálido, color dorado. Cuando esté listo, imagina que su cuerpo esta hueco y transparente como el vidrio. En su próxima inhalación rítmica, atraiga algo de luz de la esfera hacia sus pies mientras cuenta cuatro, y sienta como su calidez los llenan. Entonces mantenga esta luz similar a un fluido dentro de sus pies contando cuatro, y cuando exhale, sienta como brilla con más intensidad dentro de usted. En su próxima inhalación, atraiga la luz fluida algo más arriba y llene otros quince a veinte centímetros de sus piernas. Manténgala como antes, y sienta esta resplandeciente luz, brillar cuando exhale. Repita este proceso hasta que la luz alcance todo su cuerpo, llenándolo de este cálido fluido, dorado. Ahora, su respiración debe convertirse en un proceso inconsciente, y usted debe poder concentrarse en el próximo paso sin contar. Recuerde, su respiración sólo tiene que acomodarse a un ritmo aproximado, por lo que no debe preocuparse si se vuelve descompasada un par de veces. Durante la primera semana que trabaje con este grupo de ejercicios, realice el paso siguiente. Después de que se haya relajado, imagínese que está sentado sobre un risco y que mira desde lo alto un río. Sobre usted hay un despejado cielo nocturno. De nuevo, no se preocupe si no puede visualizar esto claramente todavía. Simplemente sepa que esto le rodea. Ahora mire el río que fluye cerca de usted y escuche pasar el sonido del agua. Cuando haga esto, probablemente se encontrará con varios pensamientos distrayéndole e intentando ocupar su conciencia. No luche, en lugar de ello, deje que estos pensamientos vengan, e intente verlos a cada uno como un símbolo visual positivo. Por ejemplo, si su próxima letra del coche le preocupa, y piensa en esto en ese momento, vea como se manifiesta un sobre lleno de dinero y deje que flote río abajo. De esta manera no quedara demasiado involucrado en cada pensamiento. Una vez que haya cancelado los pensamientos negativos de esta manera, y los deje flotar río abajo, deje ahora que la próxima distracción venga a usted para que pueda tratarla de la misma manera. Nunca se demore en una distracción, simplemente hágala positiva y déjela flotar lejos. Al cabo del tiempo, menos y menos pensamientos invadirán y distraerán su concentración. Inserte al ejercicio anterior durante la primera semana. Cuando usted vea una significativa reducción del número de distracciones mientras entrena, siga al próximo paso. Una vez que se haya sentado y se haya relajado, imagínese en el risco de nuevo, pero esta vez deje que alguna idea acuda a usted, y concentrase en esta. Dele un símbolo positivo, o aún mejor, asegúrese de que es una idea positiva. Visualice este símbolo, e intente no dejar pasar ningún otro pensamiento en su mente. Si le cuesta trabajo, podría dejar que las primeras ideas que acuden a usted pasen flotando río abajo como antes, y entonces concéntrese en lo mismo. Intente y sostenga este pensamiento único en su mente tanto tiempo como le sea posible. Tal vez encontraría útil mantener una imagen en movimiento en su mente, como una hélice girando lentamente, así concentrándose en el movimiento le ayudará a permanecer enfocado. Pruebe este ejercicio cada día, usted debe poder alargar sin distracciones sus pensamientos. Una vez que sienta que puede concentrarse en una idea durante cinco o seis minutos, sin interrupción, usted estará listo para el siguiente grupo de ejercicios. Recuerde trabajar a un paso con el que se sienta cómodo, y se asegurara el éxito.

## GRUPO DE EJERCICIOS DOS

Después de que haya logrado algún éxito en tener presente una imagen durante varios minutos, el próximo paso es mejorar su habilidad para ver esa imagen. Usted debería empezar también a desarrollar su habilidad de “oír” los sonidos que acompañan a la imagen. Los ejercicios siguientes han sido diseñados para hacer lo anterior, pero no se preocupe, éstos son los últimos de este libro que de hecho aparecerán como ejercicios. En el grupo tres usted empezará el aprendizaje de las técnicas mágicas prácticas, con las que desarrollara sus sentidos mágicos. Para empezar, seleccione algún objeto de apariencia simple: lápices, fósforos, guijarros de colores, y llaves, todos funcionan bien. Siéntese en su silla en su hora de entrenamiento normal con el objeto elegido en su mano. También, para el ejercicio siguiente, asegúrese de tener una fuente de luz en su cuarto que puede ajustar fácilmente. Una lámpara de aceite es perfecta, ya que puede controlar su brillo girando una ruedecilla. Cuando esté preparado para empezar el ejercicio físicamente, baje la llama de su lámpara hasta que el cuarto quede débilmente iluminado y realice el ejercicio de relajación del grupo uno. Esta vez, sin embargo, no intente visualizarse sobre un risco. En cambio, abra sus ojos, aumente la llama de su lámpara, y mire fijamente al objeto que ha escogido. Intente observar todas las características físicas que lo hacen único, incluyendo su color, textura, y su forma tridimensional. Utilice al menos un minuto para familiarizarse con la apariencia del objeto de esta manera. Entonces, cuando esté listo, baja la llama de su lámpara una vez más y cierra sus ojos. Imagine dos cortinas oscuras y cerradas, flotando ante usted. Sepa que más allá de estas cortinas se encuentra el plano astral. Al intentar sepárelas, véalas como se abren, una hacia la izquierda y la otra hacia la derecha. Detrás de ellos, el color de su campo de “visión” debe parecer un poco iluminado. A estas alturas, intente visualizar el objeto en el que se estuvo concentrando antes. No se preocupe si usted no puede verlo en colores vibrantes o con claridad, simplemente sepa que el objeto está allí, y que usted está intentando simplemente enfocarse en él.

Si ha estado haciendo los ejercicios de concentración, la imagen que usted crea, no deben desvanecerse. En caso de que esto ocurra, pruebe a intentar cambiar su punto de vista con respeto al objeto. Al principio sugerí que el movimiento de las imágenes ayuda a mantener el enfoque. Esto es muy poco conocido, a pesar de que es un secreto oculto muy importante. Al estar constantemente girando, agrandando, y reduciendo sus visualizaciones, usted asegura que permanezcan en su enfoque. En esta fase de su desarrollo, el movimiento de sus visualizaciones es una de las llaves para adquirir una habilidad de visualización más vívida. Después de pasar cinco o seis minutos aproximadamente intentan mantener la imagen de su objeto escogido, imagine como las cortinas se cierran ante usted, e inmediatamente realice el ejercicio siguiente. Nota: Deben realizarse las preparaciones para este ejercicio antes de sentarse para hacer su entrenamiento diario, como en las preparaciones para el ejercicio de visualización.

Seleccione un sonido que usted encuentre agradable, pero sencillo. Debe ser un sonido que tenga una fuente portátil, para que usted pueda escucharlo repetidamente. No le recomiendo que use una cinta con un sonido grabado, puesto que el siseo y ruido de fondo de las cintas cuando están en funcionamiento se hacen tan fuertes como un trueno cuando usted se pone a meditar. Tanto una campanilla con un suave repique como un tranquilizador tambor (para aquéllos interesados en el chamanismo) pueden ser perfectos para este ejercicio. Para describir este ejercicio, usare el ejemplo de una campanilla, pero tómese la libertad de usar cualquier cosa con la que se sienta cómodo. Después de que usted haya hecho sus ejercicios de relajación y visualización, tome su campanilla y hágala sonar suavemente. Deje que la campanilla vibre si es posible e intenta sentir el zumbido en sus oídos provocado por cada repique. Con algo de concentración, empezara a sentir los cambios de la presión atmosférica alrededor de sus oídos cada vez que oye el sonido. Esta sensación es muy sutil pero debe sentirse como una combinación de hormigueo y presión etérica en sus oídos. Durante un minuto intente aislar esta sensación. Cuando sienta que está empezando a sentirlo, imagine que hay dos esferas oscuras flotando cerca de su cabeza, una cerca de cada oreja. Intente atraerlas un poco más cerca, y al mismo tiempo, note el aumento en la presión etérica alrededor de sus oídos. Cuando estas esferas le tocan realmente, sus oídos parecen casi estar pulsando físicamente. En cuanto sienta esto, puede proceder al próximo paso. Haga sonar su campanilla de nuevo y observe la perturbación que crea ahora en la presión atmosférica alrededor de sus oídos. Sepa que estas esferas realmente son aperturas al plano astral, y que la perturbación que el repique de la campanilla hace en ellas es el sonido astral de la propia campanilla.

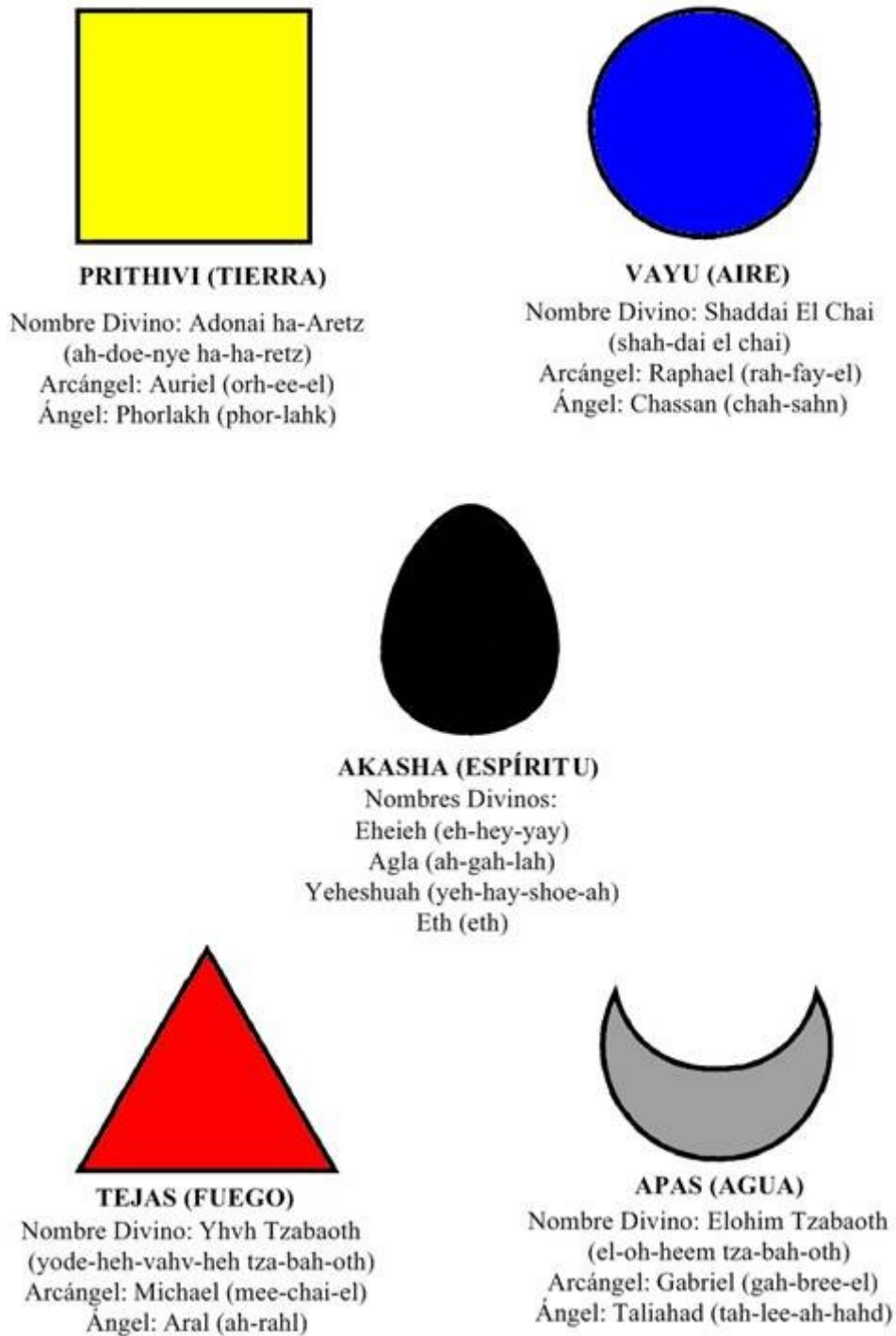
Ahora viene la parte importante del ejercicio. Después de algunos repiques más de la campanilla, intente recrear la sensación de sus vibraciones en sus oídos. Cada vez que recrea esta sensación, intente oír la campanilla simultáneamente en su mente. Lo que está intentando realizar en este punto es sintonizar el equivalente astral del repiqueteo para que usted pueda oírlo. Con la práctica, deberá encontrar esto relativamente fácil. Cuando esté listo para terminar este ejercicio, imagine sencillamente que las esferas oscuras salen de su cabeza y se desvanecen. Deben practicarse los ejercicios de este grupo hasta que pueda ver y oír claramente los objetos que elija en su mente durante aproximadamente cinco o seis minutos. Usted puede seguir entonces al siguiente grupo con éxito garantizado.

## GRUPO DE EJERCICIOS TRES

Ahora que usted ha empezado a desarrollar sus sentidos astrales, el próximo paso es aprender cómo usarlos conjuntamente. Éste es el propósito de este grupo de técnicas. No será necesaria ninguna preparación física para el siguiente ejercicio. Prepare su cuarto como antes y realice su ejercicio de relajación. Ahora imagine que las cortinas astrales están una vez más ante usted, pero esta vez también siente la presencia de las esferas oscuras acercándose a cada oído. Una vez que sienta su presencia, las cortinas se abrirán despacio ante usted y, al mismo tiempo, sienta como las esferas se acercan a sus oídos. Asegúrese de ver su campo de visión astral abriéndose mientras siente el cambio de presión alrededor de sus oídos. El lograr estas sensaciones simultáneamente es importante, y así no estará fluctuando con su concentración entre los dos sentidos astrales. Una vez que esté listo para usar estos dos sentidos juntos, prueba a visualizar un objeto que haga ruido, como un reloj de pie o carillón. Este tipo de reloj es una buena opción porque usted puede enfocarse en el balanceo del péndulo y puede oír su tictac cómodamente. Cuando observe el reloj, asegúrese de cronometrar el tictac que usted oye con cada lento balanceo. También, asegúrese de sentir el tictac resonando en sus oídos, sin pérdida de claridad visual. Si usted ha estado haciendo los ejercicios anteriores, se asombrará de lo fácil que es de dominar. Si usted es ambicioso, podría visualizar a la vez que el reloj marca las doce, intentar oír los doce gongs consecutivamente. Si usted puede imaginar esto, y entonces inmediatamente vuelve a oír el tictac una vez que el último gong ha acabado, quiere decir que ha dominado este ejercicio. En un futuro, descubrirá que no necesita imaginar las cortinas o esferas para activar sus sentidos. Simplemente con el deseo de su activación será todo lo que necesite. Como siempre, mantenga un registro exacto de su progreso en su diario mágico.

La técnica siguiente debe practicarse aproximadamente una vez por semana y desde este punto en adelante. Usted no tiene que dominar la técnica anterior para empezar a usar esta, pero le recomiendo que la realice tres o cuatro veces por lo menos antes de probar la siguiente técnica. El uso de este próximo ejercicio le llevara al dominio eventual de la técnica del viaje astral, el cual trataremos con el grupo de ejercicios cinco. Pero antes de que sigamos, pienso que es necesaria una corta introducción para explicar su origen. La Orden Hermética de la Aurora Dorada, fundada en 1887, probablemente fue el grupo más influyente y famoso del Ocultismo Occidental. Hoy varios grupos mágicos usan las técnicas esotéricas que una vez empleara la Aurora Dorada. Muchas de las técnicas mágicas que aparecen en este libro están alineadas con la Aurora Dorada actual, y algunos de ellos son los rituales reales que la Orden original usó. Con respecto al desarrollar las facultades mágicas, los iniciados de la Aurora Dorada practicaron la visualización de los Tattwas. Yo encuentro esto práctico, por ser relativamente fácil, y por esta razón los incluyo como parte del tercer grupo de ejercicios de entrenamiento. Cada uno de los cinco Tattwas representa la corriente de un elemento mágico específico. La figura 2.1 nos 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. Los nombres hebreos de poder están asociados con los cuatro Tattwas elementales, incluyendo un nombre del dios regente, el arcángel, y el ángel. Akasha tiene cuatro nombres divinos asociados con él, pero ninguno angélico. Es importante que prenda los nombres correspondientes de cada Tattwa antes de intentar la visualización. Antes de trabajar con los Tattwas a nivel astral, usted tiene primero que fabricarse un juego físico. Esto es relativamente fácil. Copie las formas de la figura 2.1, haciendo cada Tattwa de unos nueve centímetros de largo. Recorte las formas de papel coloreado correctamente y pegue cada una a su propia pieza cuadrada de cartón blanco, usando una pequeña cantidad de pegamento. Una vez que el pegamento seque, escriba los nombres de poder correspondientes en la parte de atrás de cada Tattwa. Su juego está ahora listo para ser

usado.



**Figura 2.1**

Para realizar este ejercicio de visualización y muchos de los rituales de este libro, usted tendrá que aprender primero una técnica simple para vibrar los nombres de poder. Para hacer esto, tome una respiración profunda y despacio pronuncie la palabra de poder que usted está usando mientras expulsa todo el aire. No debe haber ninguna interrupción en su pronunciación; la palabra de poder debe convertirse en un sonido largo, fluido, monótono. Si lo hace apropiadamente, debe parecerle que expulsa el sonido canturreándolo en una única nota. Mientras hace esto, intente “oír” como esta palabra vibra a lo largo de todo el universo. Practique esta técnica antes de empezar el próximo ejercicio. Para este ejercicio, intente tener una adecuada y tranquilizadora cantidad de luz en el cuarto. Tal vez necesite encender algunas velas extras o girarse hacia la lámpara de aceite un poco. Si es posible, intente evitar la iluminación eléctrica. Siéntese en su silla con su Tattwa escogido en una mano y una carta blanca del



mismo tamaño en la otra, enfrentando la dirección correcta del elemento del Tattwa. Encare el norte para la Tierra (Prithivi), el este para el Aire (Vayu), el sur para el Fuego (Tejas), y el oeste para el Agua (Apas). Al trabajar con el elemento de Espíritu (Akasha), usted puede enfrentar cualquier dirección, aunque yo recomiendo el este, ya que esta es la dirección que usted estará enfrentando al hacer la mayoría de los rituales mágicos. Asegúrese de que conoce las palabras correctas de poder y su pronunciación para el Tattwa escogido (vea entre los paréntesis, después de cada palabra de poder en la figura 2.1).

Realice su técnica de relajación y abra sus ojos. Mire el Tattwa que tiene en su mano (por propósitos ilustrativos, usare el ejemplo del Tattwa Vayu). Ésta no debe ser una mirada forzada, pero si una calmada observación de su carta. Cuando haya mirado el Tattwa aproximadamente un minuto, inmediatamente después mire la carta blanca de su otra mano. Usted debe ver una imagen del color complementaria del Tattwa en su superficie. Con el Tattwa Vayu, usted verá un disco anaranjado (la imagen inversa del disco azul) visible en la tarjeta. Una vez que vea esto claramente, cierra sus ojos e intenta visualizar la imagen inversa del Tattwa delante de usted. El siguiente paso del proceso es un poco espinoso. Imagine que la imagen ante usted crece hasta tener el tamaño de una puerta. Una vez que haya visualizado esto, siéntase moverse a través de este símbolo en un cuerpo espiritual. No se preocupe por cuan real lo siente; en algún nivel, si sus visualizaciones están enfocadas, usted realmente está viajando con la visión del espíritu. Después de que sienta que ha atravesado este símbolo, debe darse la vuelta con su imaginación y “ver” el disco anaranjado detrás suyo. Cuando esté listo para regresar, ésta será la puerta para hacerlo y despertarse en su conciencia. Ahora, habiendo entrado en este mundo elemental, vibre con su voz física cada nombre de poder tres veces, recordando que estas palabras también resuenan en todos los niveles astrales. Con el Tattwa Vayu, vibre Shaddai El Chai, Raphael, y Chassan tres veces cada uno y por orden (de nuevo, compruebe las pronunciaciones en la figura 2.1). Entonces intente ver su nuevo ambiente. Con el Tattwa Vayu, le darán la bienvenida, varias imágenes relacionadas con el elemento mágico del aire. Si siente que otro ser esta cerca de usted, no tenga miedo. Simplemente vibre el nombre del dios del Tattwa, en este caso Shaddai El Chai, y sólo podrá acercarse a usted si es una entidad benéfica. A menudo podrá aparecer una guía elemental. Si usted vibra el nombre del dios apropiado y conversa con usted, puede confiar en que lo conducirá a través una gira muy interesante por su reino elemental. Si no aparece ningún guía, simplemente vea el reino e intente contemplar la riqueza visual de los símbolos que se muestran ante usted. Intente también escuchar los sonidos o voces de la región. No vaya vagabundeando sin un guía, ya que estas regiones no siempre se rigen por las leyes de la lógica, y de la física. Podría terminar desorientándose si intentara explorar una región como está solo y cuando salga de ella podría hacerlo mareado. Cuando sienta que ha visto bastante, intenta dejar la región a través de la puerta del Tattwa a través de la que vino. No abra simplemente sus ojos, ya que esto también puede hacerle sentirse marearse y no completamente entero. Usted debe establecer una separación entre el mundo físico y el invisible saliendo de este de la misma manera que entró. Le recomiendo que realice este ejercicio solo una vez por semana y que visite diferentes reinos cada vez. Las energías elementales al trabajar con los Tattwas son muy fuertes, y usted no querrá arriesgarse perdiendo el equilibrio de los elementos en su cuerpo. Por ejemplo, demasiado Fuego podría aumentar su temperatura y demasiada Tierra podría hacerle sentirse sumamente perezoso. Pruebe un nuevo elemento cada semana, manteniendo un exacto registro de cada visita en su diario. Usted encontrará fascinante las diferencias que podrá observar entre sus visitas a cada reino después de cinco semanas. Como ya mencioné antes, puede seguir practicando este último ejercicio incluso cuando avance a otros ejercicios de este libro. Sin embargo, le recomiendo que domine el primer ejercicio de este grupo, exactamente el que combina sus dos sentidos astrales, antes de seguir con el grupo cuatro.

## **GRUPO DE EJERCICIOS CUATRO**

La técnica que vamos a tratar en este grupo es una de las más famosas del mundo oculto. El visionado, o contemplación del cristal, ha sido usada por los magos y profetas durante miles de años para hacer predicciones y comunicarse con los espíritus. La razón por la cual las bolas de cristal y los espejos mágicos le permiten uno realizar estas tareas mágicas es simple: Ellos abren las puertas del plano astral.

Cuando usted visiona, su visión y a menudo su oído astral se armonizan con las vibraciones de ese plano y le permiten percibir lo que está ocurriendo allí. Cuando visiona para determinar lo que ocurrirá en el



futuro o para obtener respuesta a una cierta pregunta, el vidente ve a menudo imágenes simbólicas o escenas de hechos reales que han ocurrido u ocurrirán, y que contestaran su pregunta. Esto es así porque al hacer este tipo de trabajo, nosotros también, como ya dije en el Capítulo 1, igual que los espíritus del astral accedemos al Akasha dónde se puede encontrar toda la información del universo. Éste es uno de los usos beneficiosos de visionado. El visionado también puede enseñarle, sin saberlo, cómo usar sus sentidos astrales con sus ojos abiertos. Ésta es una habilidad importante que deberá desarrollar antes de probar la evocación en el plano físico. Esto será tratado más tarde, el éxito en el visionado es un pre-requisito necesario para una eficaz visualización con los ojos abiertos. Para empezar la práctica de visionado, debe conseguir primero algo con lo que poder visionar. Una bola de cristal transparente, sin imperfecciones o zonas nubladas, y de aproximadamente nueve centímetros de diámetro servirá bastante bien. Este cristal más tarde, puede ser colocado (vea el Capítulo 4) de cierto modo que lo hará útil para realizar las evocaciones en el plano astral. Asegúrese se purificarla antes de usarla (vea de nuevo, el Capítulo 4). Pero por ahora, servirá una bola de cristal colocada sobre un pedestal de vidrio negro (disponible donde se vendan cristales) y descansando sobre una mesa cubierta con una tela negra. Otra herramienta de visionado que puede usar (la que yo recomiendo) es el espejo mágico. Yo prefiero trabajar con los espejos mágicos por un par de razones. Primero, estos son más baratos, y segundo, usted puede hacer un espejo mágico tan grande o pequeño como quiere. La construcción de todas las herramientas mágicas, incluido el espejo mágico, son explicados en el Capítulo 4. Si usted escoge trabajar con un espejo mágico, por favor diríjase a esa sección para construirse uno. Como ya declare para la preparación de la bola de cristal para el visionado. Si usa un espejo mágico, lo que puede hacer es apoyarlo simplemente contra algo sobre la mesa, puede usar un soporte para exponer platos, o puede hacer un soporte simple como el que se explica en el Capítulo 4 (estas instrucciones siguen inmediatamente a las necesarias para hacer el propio espejo). Asegúrese de que la cara pintada del espejo este mirando hacia atrás, y que usted puede percibe la cara de vidrio.

Al sentarse para visionar, deberá usar los siguientes tipos de iluminación, dependiendo siempre de su instrumento elegido. Para una bola de cristal, una vela o lámpara de aceite servirá. Comprobando que la fuente de luz este detrás de usted y que ninguna luz intensa se refleje en el cristal. Use sólo la suficiente luz como para que el cristal sea visible. Al trabajar con un espejo mágico, usted puede usar dos velas, una a su lado izquierdo y otra al derecho. Ya que un espejo es plano, no reflejará la luz de las velas con tal de que usted las coloque lo suficientemente separadas. Una vez conseguido esto, el espejo parecerá casi como si brillara. De nuevo, asegúrese de que no caiga ningún reflejo o luces en cualquiera de los dos instrumentos. Sería una buena idea aclarar su zona de trabajo de objetos que pudieran lanzar algún reflejo en su cristal o espejo. Una vez terminados los requisitos anteriores, estará listo para visionar. Siéntese en su silla a su hora convenida, y tenga ante usted una mesa de altura aceptable con su instrumento sobre ella. Realice su técnica de relajación y abra sus ojos. Mire fijamente al cristal o espejo como hizo con los Tattwas. De nuevo, no mire fijamente el instrumento enérgicamente, simplemente mírelo de forma relajada durante aproximadamente diez minutos. La primera vez que intenta visionar, lo más probable es que usted no vea nada. No permita que esto le desanime. Muy pocas personas pueden lograr una visión durante su primer esfuerzo. Sin embargo, practicando todos los días garantizara resultados al cabo de una semana. Es bueno que practique un poco más cada día, pero yo no le recomiendo extender sus sesiones a una hora.

Los primeros éxitos en el visionado normalmente toman la forma siguiente. Le parecerá que la superficie de su instrumento se estará nublando, seguida por la aparición de puntos diminutos de luz. La sorpresa de este hecho podría sobresaltarle la primera vez, y podría perder la visión. No se preocupe si esto pasa, sólo prueba de nuevo. Si usted no pierde la visión, las nubes pueden aclararse y las luces pueden convertirse en imágenes. Deje que estas imágenes vengan a usted, no intente determinar su apariencia. Estas podrían venir como símbolos que usted tiene que interpretar, o como secuencias animadas que pueden o no reconocer. ¡Registre todas estas visiones en su diario mágico! podrían ser importantes. Después de un tiempo de practicar el visionado, podrá hacer preguntas y tener respuesta en una de las formas anteriores. Esto mejorará sus sentidos astrales enormemente. Pero ahora, siga practicando el visionado todos los días, y su trabajo con los Tattwas una vez por semana. Cuando usted puede ver las escenas claramente en su cristal o espejo mágico, estará listo para el próximo grupo de ejercicios.

## GRUPO DE EJERCICIOS CINCO

Si usted ha trabajado las técnicas anteriores tendrá un cierto progreso, y habrá efectuado cambios mágicos significativos dentro de usted. Este grupo de ejercicios ha sido diseñado para prepararlo totalmente en el trabajo mágico de este libro. El primer ejercicio de este grupo se trata del uso con los ojos abiertos de los sentidos astrales. Puesto que los rituales del Capítulo 3 de hecho le ayudan a desarrollar esta habilidad, yo le recomiendo empezar a realizarlos diariamente, junto con los ejercicios de este grupo. Usted debe usar sólo el segundo ejercicio de este grupo que enseña la técnica del viaje astral junto con los rituales del Capítulo 3. Una vez que usted haya adquirido la habilidad de usar sus sentidos astrales hasta cierto punto con sus ojos abiertos, puede seguir a través del libro y con éxito puede realizar las evocaciones en el plano astral. La evocación en el plano físico, sin embargo, requiere unos sentidos astrales sumamente bien-desarrollados y la habilidad de viajar mentalmente a otras esferas de la existencia. Por consiguiente, incluso después de que usted con éxito realice su primera evocación astral, siga practicando las técnicas siguientes para desarrollar las habilidades necesario para poder evocar en el plano físico. Ésta debe seguir siendo su meta, ya que ciertos resultados mágicos sólo pueden lograrse a través de las evocaciones en el plano físico. Para usar sus sentidos astrales con los ojos abiertos, es mejor trabajar al principio en un cuarto completamente oscuro. Siéntese en su silla, realice sus técnicas de relajación, y abra sus ojos. Intente permanecer relajado y simplemente mirar fijamente a la oscuridad ante usted. Imagine que la oscuridad es como un fluido negro y que se mueve en forma de espiral hacia su centro. Intente ver este vórtice que se forma ante usted. De nuevo, el movimiento debe ser fácil de visualizar. Si usted percibe cualquier color, intente expandirlo; pero si usted solamente ve un movimiento oscuro también está bien. Después de un minuto de ver este vórtice, imagine como se hace más grande y como al moverse tan enérgicamente, puede oír el líquido oscuro moviéndose. Deje que cualquier sonido que sienta como representando este movimiento venga a usted. A mí el sonido me recuerda a un océano rugiente. Mírelo durante dos minutos y escúchelo.

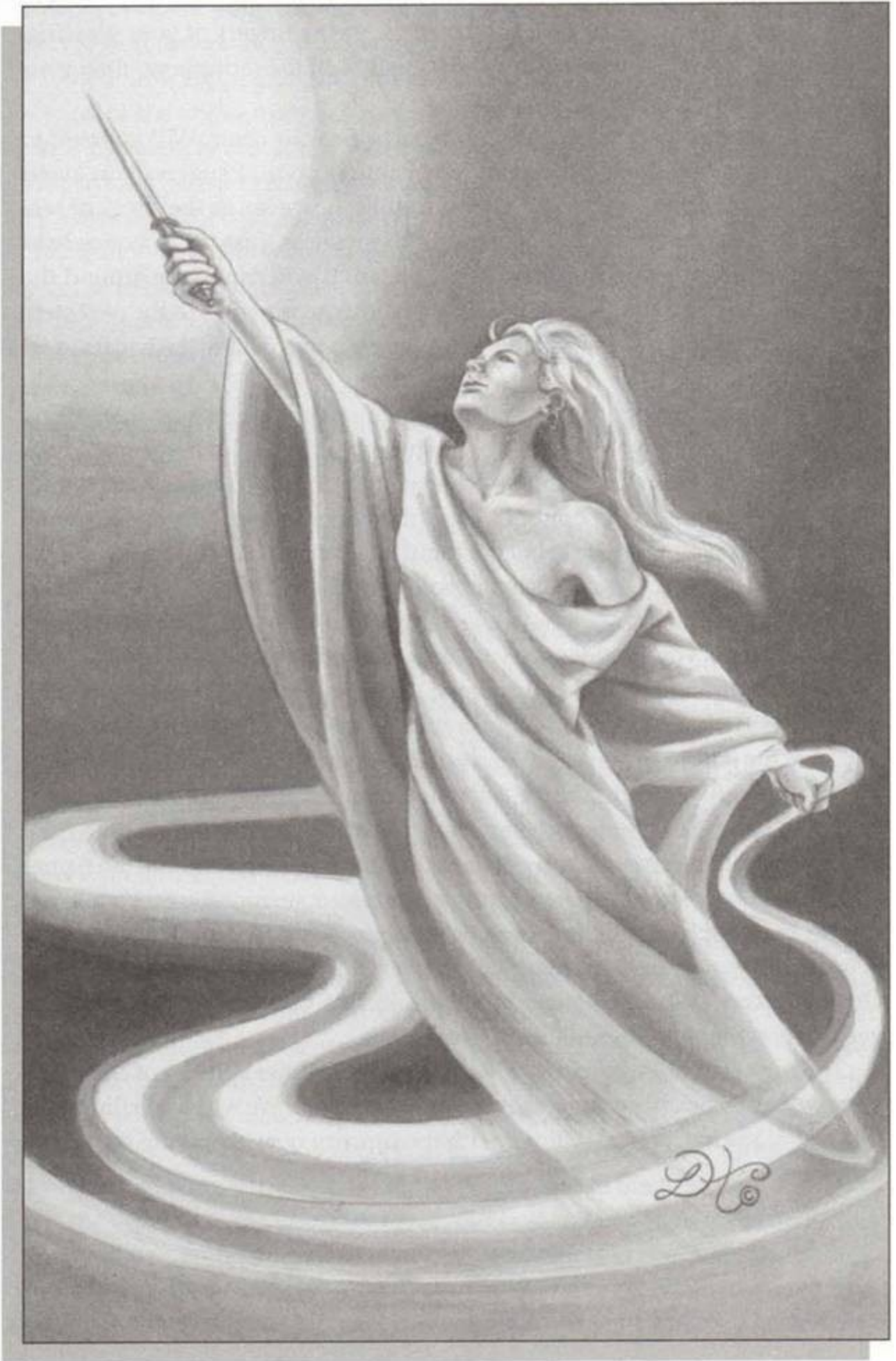
Después de que usted siente la presencia de este vórtice de la manera descrita, imagine que tiene un centro que está haciéndose gradualmente más luminosos que la oscuridad circundante. Si se concentra en esto, encontrará que se está abriendo espacio. Mire fijamente a este punto focal imaginario y, dentro de unos minutos, si usted ha realizado lo anterior apropiadamente, usted podrá empezar a tener visiones, casi de la misma manera que si estuviera visionando. Una vez que haya logrado estas visiones, puede cambiarlas ajustándolas a sus deseos. Éste es una visualización diferente en la que puede obligar a que visiones específicas acudan a usted. Pueden aparecer algunas escenas clarividentes, también puede percibir a entidades del plano astral que han sido atraídas cerca usted por la curiosidad que sienten hacia lo que está haciendo. Simplemente ignórelas y concéntrese en su nueva visión. En este estado de visión-inducida, usted podrá practicar formando imágenes con los ojos abiertos. Además de verlas, deberá poder distinguir cualquier ruido asociado con ellos. Si encuentra el ejercicio del carillón útil, puede intentar probar este mismo procedimiento con los ojos abiertos. Cuando usted sea capaz de ver y oír claramente objetos de su propia creación con los ojos abiertos, habrá obtenido un gran éxito en su desarrollo y encontrara el resto del proceso de entrenamiento fácil. La siguiente práctica del viaje astral deberá intentarla después de cada sesión con el ejercicio anterior. Como ya mencioné antes, el dominio del viaje astral con éxito es completamente necesario si usted quiere practicar las evocaciones en el plano físico. Habiendo dominado todas las técnicas hasta ahora, usted está listo para las evocaciones astrales. Yo le sugiero, que después de leer todo el libro, empiece a practicarlas mientras está trabajando la técnica siguiente. Es mucho más fácil de evocar en el plano físico si ha tenido éxito haciéndolo en el astral. Después trataremos por qué esto es así. Antes de intentar el viaje astral, lea el Capítulo 3 y por lo menos familiarícese con el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama. A partir de este momento en su entrenamiento, este ritual deberá realizarse inmediatamente después del comienzo de su ejercicio de relajación en cada sesión y antes de intentar cualquier otra técnica o ejercicio. Para viajar astralmente, realice sus relajaciones y luego haga el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama. Siéntese de nuevo y practique el primer ejercicio a partir de entonces. Cuando haya acabado, cierre sus ojos e imagine que usted se vuelve tan transparente como el cristal, justo como en su ejercicio de relajación. Empiece haciendo su respiración rítmica de nuevo, y sólo esta vez, en lugar de ver una pelota dorada flotando en el aire delante de usted, vea una fuente de luz blanca Divina justo sobre su cabeza. Con cada inhalación, absorba algo de esta luz blanca hacia abajo en el interior de su cabeza, manténgala allí mientras mantiene

su respiración, y finalmente, imagínela como se hace más luminosa cuando exhala. Siga atrayendo más luz hacia abajo hasta que esté completamente lleno con esta brillante luz. Cuando haga esto, usted ha formulado un cuerpo de luz en el que puede viajar astralmente.

El próximo paso es sentir este cuerpo astral de luz extenderse con cada inhalación y acortarse con cada exhalación. Esta sensación, una vez lograda, le ayudará a percibir su cuerpo de luz de una nueva forma. Y empezará a asumir una existencia como si fuera un fluido físico. Ahora usted deberá empezar a ver la efectividad de mantener las estructuras mentales en movimiento. Realizando esta parte del ejercicio, su cuerpo de luz se solidificará aparentemente. Cuando usted realmente sienta como si estuviera rodeado por una segunda piel, puede cesar el proceso de acortamiento y extensión de su cuerpo astral de luz y proceda con el próximo paso. Mantenga sus ojos cerrados, intente que su cuerpo permanezca rígido. Usted tiene que imaginar con éxito que su conciencia ya no está controlando su cuerpo físico. En cambio, cualquier esfuerzo por moverse producirá que su cuerpo astral de luz se mueva. Astralmente vea su cuerpo de luz e intente mover uno de sus brazos liberándolo de su contraparte física. Cuando vea que esto ocurre, muévelo por delante de su cara e intenta mover los dedos de su brillante, mano blanca. Si usted puede moverlos y realmente puede sentir el movimiento, entonces su traslado de conciencia está completo. Intente ascender, en su cuerpo astral de luz, desde su silla. Intente “ver” desde su nuevo punto de vista. Yo le sugiero que evite mirar hacia su cuerpo físico durante algún tiempo, ya que, el posible susto de verlo puede forzarle a volver a su cuerpo y despertar conscientemente. Simplemente intente observar como aparece su ambiente ante su visión puramente astral. Si usted puede moverse alrededor del cuarto y puede verlo desde puntos diferentes, entonces puede seguir al siguiente paso. No se preocupe si necesita algunas sesiones para lograr esto. Ésta es la parte más dura del proceso.

Intente subir a través del tejado de su cuarto y salir al aire libre. Siga subiendo tan alto como pueda. Si usted empieza a sentir fatiga, entonces baje hasta su cuerpo físico. Una vez que haya logrado este tipo de éxito en el viaje astral, usted no debe tener ninguna duda de que podrá volver a realizarlo el próximo día. Si usted desea, puede viajar a la contraparte astral de algún lugar físico que le guste visitar. Observe lo que está ocurriendo allí. O quizás le gustaría visitar a un amigo y ver si descubre su presencia. Hay numerosos experimentos que puede probar una vez que aprenda a viajar de esta manera. Después de obtener éxito en los pasos anteriores, utilice algunas semanas para viajar alrededor de la contraparte astral del plano físico (vea el Capítulo 6 para obtener una explicación de la naturaleza de los planos). Cuando usted se sienta cómodo en su forma astral, puede probar a visionar los Tattwas de la siguiente manera: Después de dejar su cuerpo físico, una vez más imagine la imagen inversa de su Tattwa escogido delante de usted. Vuele con su cuerpo astral de luz a través de la imagen, vibre los nombres de poder usando su voz astral, y observe el ambiente que le rodea. Sus experiencias en esta esfera se volverán ahora mucho más vívidas que antes, y el ambiente parecerá completamente tridimensional. Una vez que usted puede visitar una esfera elemental de esta manera, estará listo para evocar las entidades elementales en el plano físico.

El próximo paso de este proceso será viajar a otras esferas de la existencia, para que usted puede evocar físicamente también a los seres de estas. Trataremos esta técnica en el Capítulo 8, junto con la práctica de la evocación en el plano físico.



## **CAPÍTULO TRES – COMENZANDO LOS RITUALES**

Los actos mágicos, incluyendo las evocaciones, debe realizarse en un círculo consagrado, libre de cualquier influencia que no esté en armonía con la propia ceremonia. Para lograr esto, un mago debe realizar un destierro ritual que purifique el lugar que se va a usar. En este capítulo, trataremos con algunos de los más poderosos rituales de destierro creados jamás: aquéllos usados por la Orden Hermética de la Aurora Dorada. Además de preparar un lugar para la magia, estos rituales tienen otra función importante. Practicándolos, usted puede aprender cómo hacer surgir y trabajar con la energía mágica, lo cual es una habilidad necesaria que todos los magos deben poseer. Los primeros tres rituales de este capítulo, deberán ser realizados diariamente por varias razones. Los rituales de destierro deben ser memorizados para que puedan ser realizados antes de cada operación mágica sin la necesidad de mirar anotaciones. Practicando estos rituales diariamente, se hacen más fáciles de memorizar. El uso diario de estos ritos también puede ayudar a un mago en el desarrollo de los sentidos astrales avanzados y la habilidad para trabajar con las energías mágicas. Finalmente, las fuerzas invocadas presentes en todos los rituales de la Aurora Dorada pueden actuar como catalizadores para el desarrollo espiritual y, por esta razón, tendrá lugar varios cambios beneficiosos en el aura si entran en contacto repetido con esta corriente Divina.

Ahora, antes de empezar con los rituales, deberé decir unas palabras sobre su realización. Algunos de las palabras y nombres de poder indicados en los rituales siguientes tienen que ser vibradas (vea el Capítulo 2). La ortografía real de estas palabras vibradas aparecerá en letras mayúsculas y en “negrita”, mientras que la pronunciación de cada una le seguirá entre paréntesis. Si usted ha estado practicando la vibración de los nombres, no debe tener ningún problema haciéndolo aquí. Sólo recuerde el hecho de que éstos nombres sagrados, y sus correctas vibraciones son crucial para al éxito de los rituales. Al realizar los rituales, usted tendrá que trazar varios símbolos en el aire y visualizarlos flotando ante usted en sus colores apropiados. Por ahora, estos símbolos pueden ser trazados usando su dedo índice. Sin embargo, yo indicare en los siguientes rituales dónde podría usar una herramienta mágica en su lugar, si usted lo prefiere. Por ejemplo, usted puede usar una daga para realizar el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama. Nota: No confunda la daga y la vara en los rituales de destierro con la Daga del Aire y Vara del Fuego del Capítulo 4. Estas dos últimas herramientas son armas mágicas elementales, mientras que las dos anteriores son simplemente extensiones de la voluntad del mago. Cualquier daga de doble filo o vara de madera pueden usarse para este propósito hasta que usted construya sus instrumentos ceremoniales. Aunque al menos sería una buena idea, dedicarlas al servicio de la Luz diciendo unas improvisadas palabras sobre ellos, de esta manera:

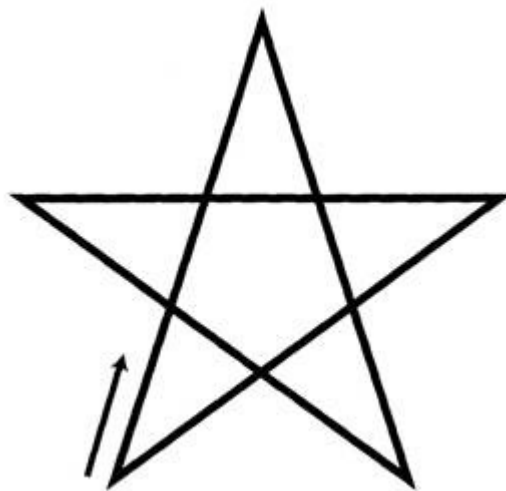
Yo te consagro y purifico, criatura de acero (o madera), por la autoridad Divina, para que tú puedas ser una herramienta en mi práctica del arte mágico y una extensión de mi voluntad, así sea.

También sería una buena idea pasar las herramientas a través del agua corriente y el humo del incienso, mientras visualiza como las deja cualquier impureza que puedan tener. En el Capítulo 2, le recomendé que empezara un diario mágico para que anotara los resultados de sus ejercicios de entrenamiento. Los mismos deberían hacer para los rituales siguientes. Registre cualquier impresión o sensación que tenga después de cada sesión. Usted podrá observar que algunos días los rituales los sentirá con mucha más potencia o éxito que otros. Intente buscar patrones que expliquen cuando le funcionan bien los rituales y cuando lo hacen mal. El momento, las fases de la luna, y las influencias planetarias en ciertas horas pueden influenciar en el éxito de un ritual. También, intente no comer durante un par de horas antes de cada ritual, ya que el proceso de digestión interfiere con las facultades mágicas.

Finalmente, recuerde que lo más importante antes de intentar cualquiera de estos rituales es que cuando usted está de pie en el centro de un círculo mágico, usted actúa con la autoridad de lo Divino, y está ante la presencia de Dios. Asegúrese de que usted actúa de acuerdo con ello. El respeto por la Energía Divina detrás de estos rituales casi siempre le asegurara el éxito, mientras que el descuido de su poder garantizará el fracaso.

## ***EL RITUAL MENOR DE DESTIERRO DEL PENTAGRAMA (RMDP)***

1. Permanezca de pie en el centro de su cuarto, enfrentando el este. Imagine que usted es una figura muy alta y que la Tierra es una diminuta esfera debajo suya. Siéntase ser el mismo centro del universo. Entonces levante la vista hacia el espacio e imagine una esfera de blanca brillantez. Vea esta luz descender a lo alto de su cabeza.
2. Alcáncela con su mano derecha (o daga) y lleve esta luz blanca hacia abajo hasta su frente. Cuando haga esto, vibre la palabra **ATAH** (ah-tah).
3. Mueva su mano hacia abajo por su cuerpo, sintiendo como la luz es arrastrada hacia abajo a través de usted en un rayo. Toque su pecho y mueva su mano sobre la zona de la ingle, apuntando hacia abajo. Vibre **MALKUTH** (mahl-kooth) e imagine ahora un eje de luz que lo atraviesa, conectando la fuente de luz sobre su frente a la Tierra.
4. Toque su hombro derecho e imagine un rayo que vaya desde el haz de luz en el centro de su cuerpo y se encuentra con la punta de su dedo (o daga) y sale hacia afuera por su lado derecho hacia el espacio. Vibre **VE-GEBURAH** (v'ge-bu-rah).
5. Toque su hombro izquierdo e imagine que este rayo horizontal de luz se extiende hacia la izquierda y sale hacia afuera a través de su hombro izquierdo al espacio. Vibre **VE-GEDULAH** (v'ge-doo-lah).
6. Lleve ambas manos a su pecho y júntelas, como si orara. Vibre **LE-OLAHM, AMÉN** (lay-oh-lahm, ah-men). Usted está ahora de pie en el centro de una cruz de luz que llega hasta los extremos del universo. (Las palabras hebreas de poder de esta parte del ritual, conocido como la Cruz Cabalística, significan lo siguiente: "Tuyo es el reino el poder y la gloria por los siglos de los siglos").
7. Muévase al este del lugar de trabajo y trace un gran pentagrama de destierro en el aire ante usted (vea la figura 3.1). Visualícelo brillando con una llameante luz azul. Lleve sus manos a los lados de su cabeza y apunte con ambos dedos índice hacia adelante (si usa una daga, asegúrese de estar apuntando en la misma dirección que su dedo índice). Tome una respiración profunda, y empuje los dos brazos hacia adelante mientras adelanta su pie izquierdo (conocido como el Signo del que Entra). Al mismo tiempo, exhale para vibrar **YOD HEH VAV HEH** (yode-heh-vahv-heh). Sienta la energía de este nombre Divino que atraviesa sus dedos y entra en el pentagrama. Cuando haga esto, lleve su pie izquierdo hacia atrás para quedar derecho de nuevo, y coloque su dedo índice izquierdo sobre sus labios, como si usted estuviera indicando a alguien que se callara (este signo es conocido como el de Silencio), mientras mantiene su brazo derecho extendido.



**Figura 3.1**



Yod Nun Resh Yod

Figura 3.2

8. Todavía tocando el centro del pentagrama con su dedo o daga y manteniendo su brazo extendido, muévase hacia el sur de su círculo. Imagine que la punta de su dedo o daga está creando una línea blanca en el aire. Cuando alcance el sur, habrá creado 90 grados de un círculo de luz blanca que conectará el pentagrama del este al que usted está a punto de dibujar aquí. Trace el pentagrama como antes y una vez más empuje hacia adelante haciendo el Signo del que Entra, este vez vibre **ADONAI** (ah-doe-nye). Cuando acabe, realiza el Signo de Silencio, recordando en mantener su brazo derecho ante usted.
9. Lleve la línea de luz blanca hacia el oeste, y repita los pasos para trazar y cargar el pentagrama en aquel cuadrante. Esta vez, vibre **EHEIEH** (eh-eh-yay).
10. Lleve la línea de luz blanca hacia el norte, trace y cargue allí un pentagrama. Esta vez, vibre **AGLA** (ah-gah-lah).
11. Ahora lleva la línea blanca hacia el este, completando el círculo. Una vez que haya terminado, debe haber cuatro pentagramas azules llameantes en los cuatro cuadrantes del círculo blanco. Camine hacia atrás al centro de su círculo y vuélvase en el sentido de las agujas del reloj para enfrentar el este.
12. Una vez más visualice la Cruz Cabalística gigante dentro de usted. Extienda sus brazos, formando esta cruz con su cuerpo. Mire hacia el este y diga, *Ante mí*, **RAPHAEL** (rah-fay-el). Recuerde vibrar el nombre de este ángel. Ahora visualice, con sus ojos abiertos, a este arcángel del Aire de pie ante usted. Véalo como una figura muy alta vestida con una túnica amarilla y violeta (los colores del Aire). Intente sentir una brisa de Aire elemental en su cara.
13. Imagine otra presencia detrás de usted y diga, *Detrás de mí*, **GABRIEL** (gah-bree-el). De nuevo, recuerde vibrar el nombre de este ángel. Ahora visualice, con sus ojos cerrados, que este arcángel de Agua está de pie detrás. Véalo como una figura muy alta vestida con una túnica azul y naranja (los colores del Agua). Intente sentir la humedad de Agua elemental en su espalda.
14. Abra sus ojos y mire sobre su hombro derecho mientras dice, *A mí derecha*, **MICHAEL** (mee-chai-el). Después de vibrar el nombre, visualice este arcángel de Fuego con túnica roja y verde (los colores del Fuego). Intente sentir el calor del Fuego elemental.
15. Mire por encima de su hombro izquierdo y diga, *A mí izquierda*, **AURIEL** (ohr-ee-el). Después de vibrar el nombre, visualice este arcángel de Tierra con una túnica de color cetrino, oliva, bermejo, y negro (los colores de la Tierra). Intente sentir el sentido de solidez emitido por este cuadrante.
16. Mire de nuevo hacia el este, y contemple los pentagramas alrededor de usted, diciendo, *Alrededor mía flamean los pentagramas...* Entonces visualice un hexagrama brillante dentro del pecho, y diga,... *Y dentro de mí brilla la estrella de Seis rayos.*
17. Para terminar este rito, repita la Cruz Cabalística como en los pasos 1-6.

Este ritual debe memorizarse lo más pronto posible y debe practicarse todos los días. Puesto que los Nombres Divinos de Dios, los cuales corresponden con los cuatro cuadrantes elemental, son usados para cargar los pentagramas, y los arcángeles de cada cuadrante son llamados para que vigilen su correspondiente región, el círculo creado en este ritual forma una barrera impenetrable para las fuerzas mágicas no deseadas. Si ha realizado este ritual correctamente, puede proceder con toda seguridad con su trabajo mágico. Sin embargo, existe otro ritual que debe ser realizado junto con el Ritual Menor de Destierro del Pentagrama (RMDP) para asegurar un destierro completo de las influencias no deseadas. Cuando se sienta cómodo haciendo el RMDP, puede empezar a realizar inmediatamente el siguiente ritual cada día.



## ***EL RITUAL MENOR DE DESTIERRO DEL HEXAGRAMA (RMDH)***

El Ritual Menor de Destierro del Hexagrama puede realizarse con el dedo índice o una vara.

1. Realice el RMDP, asegurándose de terminar el ritual con la Cruz Cabalística.
2. Extienda sus brazos para formar una cruz y diga, I N R I. Entonces diga, **YOD NUN RESH YOD** (yode-noon-raysh-yode). Trace cada una de estas letras hebreas en el aire, de derecha a izquierda, tal y como son pronunciadas (vea la figura 3.2). Visualícelas brillando con la misma luz azul que los pentagramas en el RMDP.
3. Extienda sus brazos una vez más en cruz y diga, *El Signo de Osiris Asesinado*.
4. Mantenga su brazo izquierdo extendido y levante su brazo derecho hacia arriba y que quede apuntando con los dedos hacia el techo. Sus dedos debe estar juntos y extendidos y sus palmas deben mirar hacia delante. Debe parecer como si sus brazos estuvieran formando la letra “L”. Mire por encima de su hombro izquierdo y diga, *L, el Signo del Luto de Isis*.
5. Levante los dos brazos, con las palmas hacia delante, formando la letra “V”. El ángulo entre ellos debe de ser de aproximadamente 60 grados. Incline su cabeza hacia atrás y diga, *V, el Signo de Typhon y Apophis*.
6. Cruce sus brazos sobre su pecho formando la letra “X”, con sus palmas mirando hacia uno. Incline su cabeza y diga, *X, el Signo de Osiris Resucitado*.
7. Ahora forme cada letra con sus brazos conforme las pronuncia, L.V.X. Entonces extienda sus brazos para formar el Signo de Osiris Asesinado, la posición (en cruz) y diga, *LVX* (lukes).
8. Mantenga sus brazos extendidos y diga, *La Luz...* Después de un momento, doble sus brazos en su pecho (de nuevo en la forma de una “X”) y continúe, *... de la Cruz*.
9. Ahora extienda sus brazos para formar una cruz de nuevo y, cuando diga la siguiente oración mientras empieza a levantarlos despacio hasta tomar la posición de la “V”, mientras inclina hacia atrás gradualmente su cabeza: *Virgo, Isis, Madre Poderosa, Escorpión, Apophis, el Destructor, Sol, Osiris, Muerto y Resucitado, Isis, Apophis, Osiris*. Entonces vibre poderosamente **IAO** (ee-ah-oh). Su cabeza debe estar inclinada completamente hacia atrás ahora y sus brazos deben estar en la forma de una “V” Haciéndose consciente de un resplandeciente brillo blanco sobre usted debe decir, *Que la Luz Divina descienda*.
10. Despacio baje sus brazos para formar una “X” de nuevo sobre su pecho y, cuando haga esto, sienta como la Luz Divina desciende a través de su cuerpo. energizándole durante unos momentos.
11. Camine hacia el este de su círculo y trace el hexagrama de destierro de Fuego en una llameante luz dorada con su dedo índice o la vara, y sobre el pentagrama azul que todavía brilla (la figura 3.3 ilustra los cuatro hexagramas de este ritual). Los hexagramas no están atribuidos a la colocación de los elementos en los cuatro cuadrantes, sino a la colocación zodiacal de cada elemento. Por consiguiente, para este ritual, el Fuego está en el Este, la Tierra en el Sur, el Aire está en el Oeste, y el Agua en el Norte). Entonces cargue el hexagrama de la misma manera que lo hizo con los pentagramas en el RMDP, esta vez vibre **ARARITA** (ah-rah-ree-tah).
12. Camine hacia el sur de su círculo, mientras traza una línea blanca en el aire como en el RMDP. Trace el hexagrama de destierro de Tierra con su dedo o vara y cargue este hexagrama, vibre **ARARITA** (ah-rah-ree-tah).
13. Camine hacia el oeste de su círculo, mientras traza la línea blanca. Trace el hexagrama de destierro de Aire, y cárguelo como antes, vibre **ARARITA** (ah-rah-ree-tah).
14. Camine hacia el norte de su círculo, mientras todavía va trazando la línea blanca en el aire. Trace el hexagrama de destierro de Agua, y cárguelo, vibre una vez más **ARARITA** (ah-rah-ree-tah).
15. Complete su círculo llevando la luz de nuevo al este. Alrededor deben de haber cuatro pentagramas y cuatro hexagramas, con los últimos sobrepuestos encima de los anteriores, llameando en sus respectivos colores azul y oro en los cuatro cuadrantes de su círculo. Contemple su presencia.
16. Para cerrar este rito, usted puede repetir el Análisis de la Palabra clave (pasos 1-10) o realizar la Cruz Cabalística de nuevo. Si usted está a punto de realizar algún tipo de magia, le recomiendo que haga el Análisis de nuevo, para que la Luz Divina pueda ayudarle en su obra.

En este ritual, en lugar de vibrar los cuatro diferentes nombres de poder para cargar los hexagramas, se usa la palabra, “Ararita”. Ésta es una abreviatura para la frase hebrea, “Uno es Su principio. Una es Su

individualidad y Su permutación es Una”.

La importancia de los dos rituales anteriores no puede ser exagerada. Para practicar las evocaciones, o cualquier otro tipo de magia ceremonial, usted tiene que entrar en contacto con las Divinas y puras energías. Los rituales de destierro consagran su sitio de trabajo y hacen de él un lugar sagrado dónde estas energías pueden descender a usted. Estos rituales también tienen que ser realizados después de que haya terminado el trabajo mágico, para asegurarse de que cualquier fuerza que sea invocada o evocada eficazmente sea desterrada. También mencioné antes todas las razones por las que usted debe practicar estos rituales diariamente.

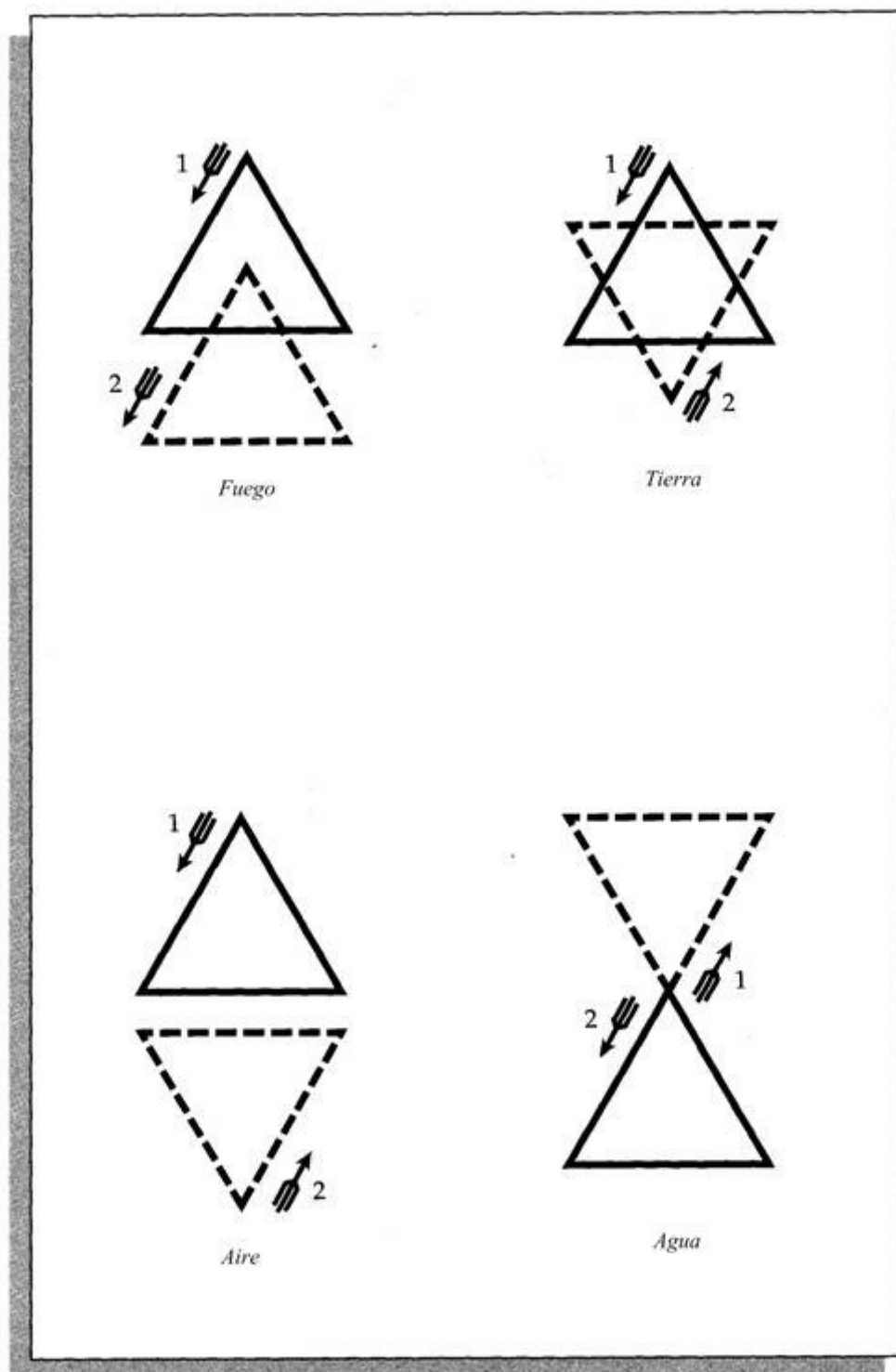


Figura 3.3

## ***EL RITUAL DEL PILAR DEL MEDIO***

Este ritual, a pesar de no tener una naturaleza de destierro, también debe ser realizado diariamente. El Ritual del Pilar del Medio activa los centros de energía en el cuerpo humano que corresponden a los Sephiroth del Árbol de la Vida a través de la vibración de los Nombres Divinos que le corresponden a cada uno. A algunos magos les gusta vibrar los nombres de los ángeles y las órdenes angélicas de cada esfera además del Nombre Divino asociado con cada Sephirah, pero esto realmente no es necesario. Considero que vibrando el Nombre Divino de Dios para cada Sephirah correctamente tres o cuatro veces establece un eslabón lo bastante fuerte para cada centro de energía.

Para practicarlo, este ritual puede ser realizado correctamente después del RMDP y el RMDH, pero cuando usted esté haciendo una ceremonia mágica real, el Pilar del Medio deberá usarse en un momento en el que sea necesario en el trabajo para hacer surgir estas energías mágicas por algún propósito. Más adelante, verá los usos prácticos para este ritual al realizar las evocaciones.

1. Sitúese de pie enfrentando el este y empiece a respirar rítmicamente (vea el Capítulo 2). Una vez más, hágase consciente de la resplandeciente esfera de luz blanca que brilla sobre su cabeza.
2. Después de contemplar la esfera blanca sobre usted, vibre **EHEIEH** (eh-hey-yay) en su próxima exhalación vea y sienta como la esfera resplandece con más brillo. Repita este dos veces más o hasta que sienta que la luz blanca resplandece como un sol diminuto.
3. En su próxima inhalación, extraiga un rayo de la luz hacia abajo atravesando su cabeza hasta llegar a su centro de la garganta. En la siguiente exhalación, imagine que hay una resplandeciente esfera de color lavanda allí. Asegúrese de que mantiene en su imaginación su anterior conexión con la esfera blanca. Cuando este ritual progrese, conectará todos los centros de su cuerpo gradualmente con este rayo blanco de luz. Mantenga su respiración rítmica y en la próxima exhalación, vibre **YOD HEH VAV HEH ELOHIM** (yode-heh-vahv-heh el-oh-heem). Repita este nombre dos o más veces, cada vez que lo haga imagine como la esfera lavanda se hace más luminosa. Siéntala pulsar dentro de su cuello.
4. Cuando esté listo, extraiga otro rayo de luz blanca de esta esfera hasta que llegue a su plexo solar en su próxima inhalación. Exhale e imagine que allí hay una resplandeciente esfera dorada. Continúe con su respiración rítmica, y cuando esté listo, exhala y vibra **YOD HEH VAV HEH ELOAH VEDAATH** (yode-heh-vahv-heh el-oh-ah v'dah-aht). Repita esta vibración dos o más veces y sienta la calidez de esta esfera dentro de usted. Asegúrese de que puede visualizar todas estas esferas conectadas por el rayo de luz blanca antes de seguir.
5. Cuando esté listo, extraiga el rayo de luz blanca de esta esfera hasta su centro de la ingle en su siguiente inhalación. Sea consciente de la esfera violeta que ahí allí y vibre **SHADDAI EL CHAI** (shah-dai el chai) en la siguiente exhalación. Repita el nombre dos o más veces, y sienta la presencia de esta esfera dentro de usted.
6. Cuando esté listo para continuar, extraiga un rayo de luz blanca de esta esfera hasta que llegue a la zona entre sus pies mientras inhala. Mantenga su patrón respiratorio y sea consciente de la esfera resplandeciente de energía negra que ahí allí y que tiene su mitad sumergida bajo tierra. En su próxima exhalación, vibre **ADONAI HA-ARETZ** (ah-doe-nye ha-ah-retz). Repita esta vibración dos o más veces e imagine que la esfera se hace más intensa. Sienta la energía que pulsa allí.
7. Continúe con su respiración rítmica y contemple el Pilar que se alza dentro de usted. Asegúrese de que puede visualizar las cinco esferas resplandecientes con sus respectivos colores y el rayo blanco de luz que las conecta.
8. Ahora viene la parte del ritual dónde usted puede atravesar la energía de estas esferas. En su próxima inhalación, imagine que la energía de la esfera que está en sus pies sube a través de su cuerpo hasta la esfera blanca que hay sobre su cabeza. Entonces, en su siguiente exhalación, sienta como esta energía estalla desde esta esfera blanca y cae alrededor de su cuerpo hasta la esfera oscura de abajo. Repita esto siete u ocho veces. Al realizar esta parte del ritual, usted debe sentir una gran cantidad de energía que se mueve a través de usted. Si quisiera encauzar esta energía sobre algo, como pudiera ser una herramienta mágica, podría extraer la energía hacia arriba desde el centro de sus pies a su zona del pecho con una inhalación y encauzarla a través de sus brazos y de ahí al objeto con su siguiente exhalación.
9. Después de que usted haya movido la energía a través de usted o lo haya usado para algún propósito,

continúe con su respiración rítmica e imagine que el Pilar del Medio dentro de usted se desvanece en una suave luz con cada exhalación. Usted todavía debe sentirse como le da energía, pero de forma algo más suave, ya que está permitiendo que la energía excedente se disipe. Después de esto el ritual ha concluido.

Hasta ahora, hemos tratado con rituales de destierro y de elevación del poder interior, los cuales pueden ser usados para consagrar su lugar mágico y para darse energía así mismo. Es verdad que una vez que haya consagrado su zona mágica, esta quedara lista para el uso ritual. Sin embargo, las fuerzas que usted está intentando invocar para que le ayuden en la ceremonia no estarán presentes después de un ritual de destierro. Usted verá, como al realizar los rituales de destierro dejan completamente limpio un lugar. Para realizar las evocaciones, o cualquier otra magia ceremonial, tendrá que llamar a las energías de la Providencia Divina y a los ángeles de los cuatro cuadrantes. Simplemente tendrá que invocar a las energías necesarias después de que haya desterrado a las no deseadas. Éste es el propósito del ritual siguiente.

### ***LA APERTURA POR ATALAYAS***

La Apertura por Atalayas fue diseñada por un Iniciado de la Aurora Dorada de nombre Israel Regardie como alternativa al Ritual Supremo de Invocación del Pentagrama usado por la Orden. Contiene versos de varias fuentes místicas, incluso de los Oráculos de Zoroastro y de las Llaves Enokianas, y probablemente sea el ritual de apertura más inspirado usado jamás en la era moderna. Para que sea verdaderamente eficaz, este ritual debe ser realizado con los instrumentos mágicos consagrados. Esto incluye las cuatro armas elementales y las Tablillas, la Tablilla de la Unión, y la daga y vara usadas en el RMDP y en el RMDH. El Capítulo 4 contiene las instrucciones para construir estas herramientas y el Capítulo 5 muestra cómo consagrarlas para el uso. Entretanto, usted debería empezar a practicar este ritual, usando representaciones mucho más simples de estas herramientas. Puede usar una pluma para el Aire, una vela o una cerilla para el Fuego, una copa de agua para el Agua, y un cuenco de madera con sal para la Tierra. También pueden construir Tablillas elementales temporales. En una hoja amarilla de papel para el este servirá como Tablilla del Aire, así como 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 Tablilla de la Unión (vea Capítulo 4) puede dibujarse en un pedazo de papel blanco.

Este ritual será descrito como si estuviera usando las herramientas o instrumentos correctos. Por ahora, siéntese libre de sustituirlos por los instrumentos antedichos. Al contrario de los rituales de destierro, este rito no tiene que ser practicado de forma diaria. Sin embargo, intente hacerse familiar con él, ya que usted lo realizara antes de cada evocación. Le sugiero que lo escriba en tarjetas indicadoras y lo lea de estas hasta que memorice el ritual. No se preocupe por intentar aprender este ritual, es mucho más fácil aprenderlo de memoria de lo que parece a primera vista.

1. Prepare un altar en el centro del cuarto. Coloque las herramientas mágicas en el altar para que cada una está más próxima al cuadrante elemental que representa. La Daga del Aire deberá colocarse en la parte oriental del altar, la Vara 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, ponga la Tablilla de la Unión. También, asegúrese de que las Tablillas Elementales están colocadas en las paredes correctas o en las posiciones de los cuadrantes correctos. Tenga su daga para el RMDP y su vara para el RMDH en las esquinas sudoeste y noroeste del altar, respectivamente. Sitúese de pie tras el altar, enfrentando el este.
2. Coja la daga usada para el RMDP con su mano derecha y golpee en el altar tres veces usando la empuñadura. ¡Entonces camine al nordeste de su círculo (moviendo en el sentido de las agujas del reloj) y diga en voz alta con intención, ***Hekas, Hekas Este Bebeloi*** (hay-kahs, hay-kahs es-stay bee-beh-loy)! Esto ordenara a todas las entidades no deseadas dejar el área porque un ritual está a punto de empezar.
3. Moviéndose en el sentido de las agujas del reloj, regrese a su lugar detrás del altar, enfrentando el este. Realice el RMDP y el RMDH, asegurándose de terminar con el Análisis de la Palabra clave.

*Nota:* Cuando se mueva alrededor del altar para coger las herramientas mágicas en los siguientes pasos, o cuando gire sobre su eje para enfrentar la dirección de esa herramienta, siempre muévase en el sentido de

las agujas del reloj.

4. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el sur del altar y coja la Vara de Fuego. Pivote y enfrente la Tablilla Elemental de Fuego en el sur. Agite su Vara tres veces en el aire, delante de la tablilla, y entonces levántela. De una vuelta al cuarto en el sentido de las agujas del reloj, manteniendo la Vara levantada, mientras dice, *Y cuando, después de que todos los fantasmas se hayan desvanecido, y veas ese Fuego Santo e Informe, ese Fuego que centellea y relampaguea por las ocultas profundidades del Universo, oye tú la Voz del Fuego.*
5. Cuando regrese a la parte sur ante la tablilla y agite la Vara de nuevo delante de esta tres veces. Use la herramienta para trazar un gran, pentagrama azul de Invocación de Fuego en el aire ante la tablilla (vea la figura 3.4 para ver los pentagramas usados en este ritual). Mientras hace esto, vibre **OIP TEAA PEDOCE** (oh-ee-pay teh-ah-ah peh-doe-kay). Entonces trace la figura de Leo en el centro de este pentagrama en rojo. Apunte al centro de él con la Vara y vibre **ELOHIM** (el-oh-heem). ¡Alce la Vara y diga, *En los nombres y letras del Gran Cuadrángulo Del sur, yo os invoco, Oh Ángeles de la Atalaya del Sur!* Vuelva a dejar la Vara en el altar.
6. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el oeste del altar y coja la Copa de Agua. Enfrente la Tablilla Elemental de Agua y agite la Copa ante esta tres veces. Alce la Copa sobre su cabeza, y dé una vuelta alrededor del círculo en el sentido de las agujas del reloj, *Así pues en primer lugar, el sacerdote que gobierna las obras del Fuego debe asperjar con agua lustral del fuerte y resonante mar.*
7. Cuando regrese al oeste, agite la Copa tres veces delante de la tablilla. Trace un gran, Pentagrama azul de Invocación de Agua usando la herramienta, mientras vibra, **MPH ARSEL GAIOL** (ehm-pay-hay ahr-sell gah-ee-ohl). Entonces trace la cabeza del Águila azul en el centro. Apunte al centro de este pentagrama con la Copa y vibre **ALEF LAMED AL** (ah-lef lah-med ahl). Sostenga la Copa sobre su cabeza y diga, *En los nombres y letras del Gran Cuadrángulo del Oeste, yo os invoco, ¡Oh ángeles de la Atalaya del Oeste!* Ponga la Copa en el altar.
8. Muévase al este del altar, coja la Daga de Aire, y gire sobre su eje para enfrentar la Tablilla de Aire. Agite la Daga ante esta tres veces, y álcela sobre su cabeza. Dé una vuelta al cuarto en el sentido de las agujas del reloj con la Daga en el aire mientras dice, *Un Fuego Tal existe, extendiéndose por entre los vendavales del Aire. O como un Fuego informe del que proviene la imagen de una voz. O como una luz fulgurante, abundante, girando, arremolinándose, gritando fuerte.*
9. Cuando usted llega al este, agite el arma delante de la tablilla tres veces más. Trace un gran Pentagrama azul de Invocación de Agua usando la Daga mientras vibra **ORO IBAH AOZPI** (oh-row ee-bah-hah ahoh-zohd-pee). Entonces trace el signo de Acuario en amarillo en su centro. Apunte al centro del pentagrama con la Daga y vibre **YOD HEH VAV HEH** (yode-heh-vahv-heh). Sostenga la Daga en alto y diga, *En los nombres y letras del Gran Cuadrángulo del Este, yo os invoco, Oh Ángeles de la Atalaya del Este.* Deje la Daga en el altar.
10. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el norte del altar y coja el Pantáculo de Tierra. Enfrente la Tablilla de Tierra y agite el Pantáculo ante esta tres veces. Entonces dé una vuelta al círculo en el sentido de las agujas del reloj con el Pantáculo en alto mientras dice, *No te inclines para descender al esplendido mundo tenebroso, de continua profundidad sin fe en el que el Hades se envuelve en sombras, deleitándose con imágenes ininteligibles, escarpado, retorcido; un negro abismo rodante por siempre, esposando un cuerpo, oscuro, informe y vacío.*
11. Cuando regrese al norte, agite el Pantáculo delante de la Tablilla tres veces más. Entonces trace un gran pentagrama azul de Invocación de Tierra usando el Pantáculo, mientras vibra **EMOR DIAL HECTEGA** (ee-mohr dee-ahl hec-tey-gah). En el centro, trace el signo de Tauro en blanco. Apunte al centro del pentagrama con el Pantáculo y vibre **ADONAI** (ah-doe-nye). Entonces sostenga el Pantáculo sobre su cabeza y diga, *En los nombres y letras del Gran Cuadrángulo del Norte, yo os invoco, Oh ángeles de la Atalaya del Norte.* Deje el Pantáculo sobre al altar.
12. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hasta la cara oeste del altar y enfrente el este. Sobre el altar y la Tablilla de la Unión, haga el Signo de la Apertura del Velo: De un paso hacia adelante con su pie izquierdo y, al mismo tiempo, lleve sus brazos con las palmas juntas hacia adelante. Entonces separa sus brazos como si estuviera separando dos cortinas.
13. Diga lo siguiente en Enokiano, mientras vibra las palabras en letras mayúsculas: El Ol Sonuf Vaorsagi el Goho Iada Balta. Ol Sonuf Vaorsagi Goho Iada Balta. **ELEXARPEH COMANANU TABITOM.** Zodakara Eka Zodakare Od Zodameranu. Odo Kikle Qaa Piap Piamoel Od Vaoan. (Oh-ell soh-noof

vay-oh-air-sah-jee goh-hoh ee-ah-dah bahl-tah. El-ex-ar-pay-hay Co-mah-nah-noo Tah-bee-toh-ehm. Zohd-ah-kah-rah eh-kah zohd-ah-kah-ray oh-dah zohd-ahmeh-ah-noo oh-doh kee-klay kah-ah pee-ah-pay pee-ah-moh-ehl oh-dah vay-oh-ah-noo). Esto se traduce como: “Yo reino sobre vosotros, dice el Dios de la justicia. (Tres nombres mágicos). Moveros, Por lo tanto, Moveros y apareced. Abrir los misterios de la creación: el equilibrio, la rectitud, y la verdad”.

14. Diga lo siguiente: *Yo os invoco, Oh ángeles de las esferas celestiales cuya morada esta en lo invisible. Vosotros que soy los guardianes de las puertas del universo. Sed también los guardianes de esta esfera mística. Mantened bien alejado el mal y el desequilibrio. Fortalecedme e inspiradme para que pueda preservar sin macula esta morada de los misterios de los dioses eternos. Que mi esfera sea pura y santa para que pueda entrar dentro y hacerme participe de los secretos de la Luz Divina.*
15. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia la esquina nordeste de su círculo y enfrente esa dirección. Diga lo siguiente: *El Sol visible es el dispensador de luz en la Tierra. Dejad pues que forme un vórtice en esta cámara para que el Sol invisible del espíritu puede brillar desde lo alto.*
16. De una vuelta al círculo en el sentido de las agujas del reloj tres veces. Cada vez que pase por el este, haga el Signo del que Entra (vea RMDP, paso 7) en la misma dirección en la que se está moviendo. Así es cómo puede formar el vórtice mencionado en el último paso. Después de pasar por tercera vez por el este y hacer el Signo del que Entra, regrese al oeste del altar y enfrente el este. Usted debería sentir el vórtice de energía en su círculo.
17. Haga el Signo del que Entra y diga, *Santo eres Tú, Señor del Universo.* Haga el Signo del que Entra de nuevo y diga, *Santo eres Tú a Quien la Naturaleza no ha Formado.* Haga un vez más el Signo del que Entra y diga, *Santo eres Tú, el Inmenso y Poderoso. Señor de la Luz y de la Oscuridad.* Ahora haga el Signo del Silencio (vea RMDP, paso 7).
18. Después de haber terminado la operación mágica que desee realizar y está listo para finalizar la ceremonia, diga lo siguiente: *Que sean para Ti, el único sabio, el único eterno y el único misericordioso, las alabanzas y la gloria por siempre, Tú me has permitido presentarme humildemente ante Ti y entrar en este santuario de los misterios. No para mí sino para Tú nombre sea la gloria. Permitid que la influencia de tus divinos descendan sobre mi cabeza, y me enseñen el valor del sacrificio para que no me acongoje a la hora de la prueba, sino que mi nombre pueda quedar escrito en lo alto y mi genio pueda alzarse en presencia de lo sagrado.*
19. Ahora dé una vuelta el círculo tres veces, en sentido contrario a las agujas del reloj. Haga el Signo del que Entra cuando pase por el este, en la misma dirección en la que este caminando. El vórtice de energía que creó antes debe empezar ahora a desvanecerse.
20. Realice el RMDP y el RMDH.
21. Diga lo siguiente, mientras se asegura de vibrar las palabras con letras mayúsculas: *Ahora Yo dejo libre a cualquier espíritu que haya podido quedar aprisionado por esta ceremonia. Partid en paz a vuestras moradas y habitaciones, e ir con las bendiciones de YEHESHUAH YEHOVASHAH* (yeh-hay-shoe-ah yeh-ho-vah-shah).
22. Golpee tres veces sobre el altar con la empuñadura de la daga que ha usado para realizar el RMDP y diga, *Yo declaro ahora debidamente cerrado este templo.*

Desde los pasos 19 al 22 de este ritual son conocidos conjuntamente como el Cierre por Atalayas. Debe quedarle ahora claro, después de leer las diferentes oraciones, los diferentes tipos de vínculos que se crean con lo Divino cuando realiza este ritual. El Capítulo 4 trata de la construcción de todos los instrumentos mágicos que usted necesitará para realizar las evocaciones. El período de tiempo que utilice en el entrenamiento de sus sentidos mágicos y aprendiendo los rituales de este Capítulo es ideal para crear sus herramientas mágicas. De esta manera, usted estará listo para realizar las evocaciones espiritual y físicamente.



*Fuego*



*Agua*



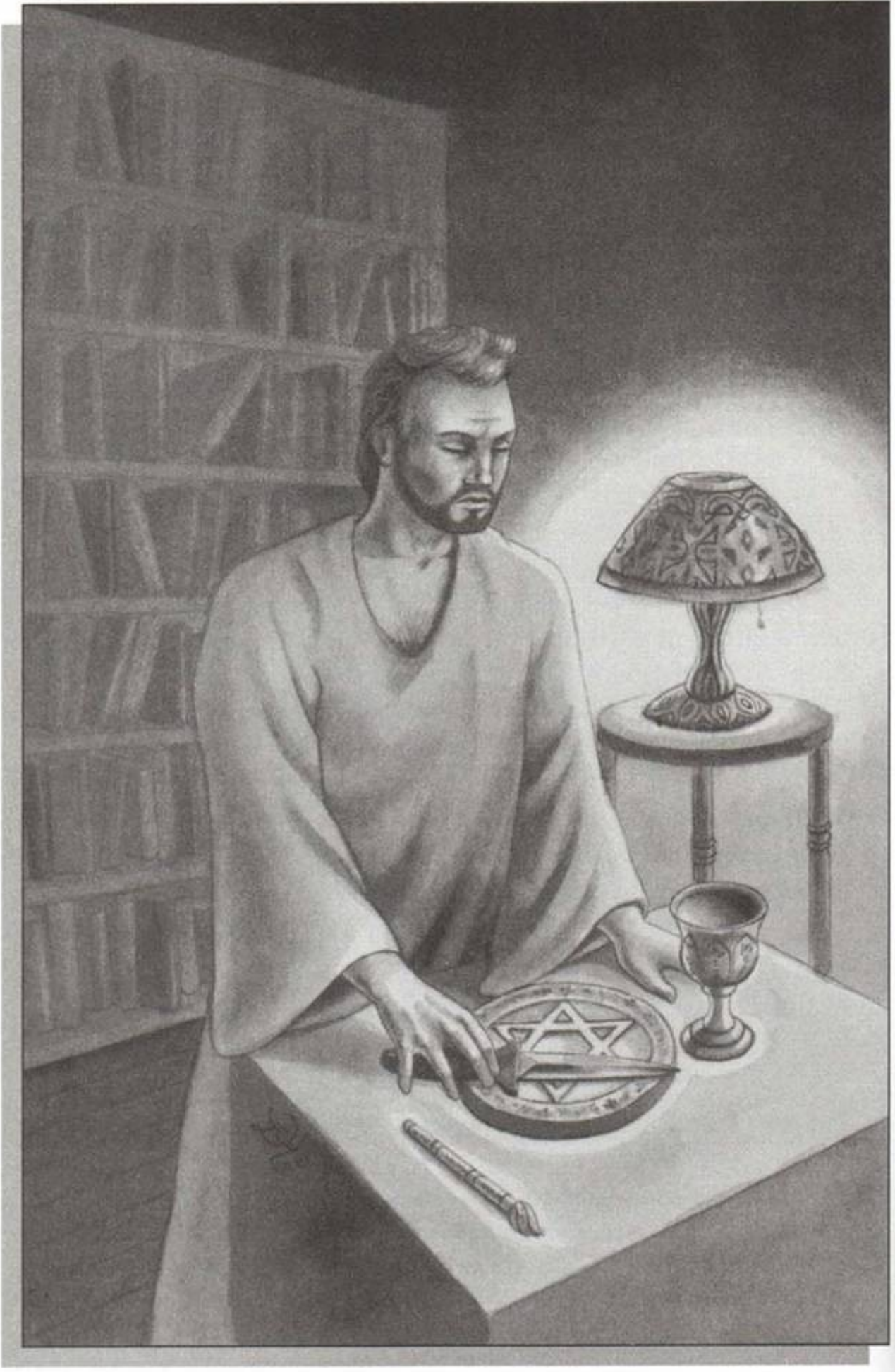
*Aire*



*Tierra*

**Figura 3.4**





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

## CAPÍTULO CUATRO – LOS IMPLEMENTOS MÁGICOS

En este capítulo, trataremos sobre la construcción de los instrumentos y herramientas usados en la evocación mágica, los más básicos de los cuales han sido usados con anterioridad cuando los primeros grimorios fueron escritos. Las evidencias arqueológicas muestran que las espadas y las varas mágicas fueron usadas por el sacerdocio en la antigua Sumeria, los cuales curaban a las personas de enfermedades y realizaban otras formas de magia a través de los destierros de demonios y la convocación de espíritus beneficiosos. Lo más probable es que la inspiración de los sumerios para el uso de estas armas mágicas procediera de su mitología, dónde los dioses y diosas usaban las mismas herramientas para luchar con los numerosos seres malignos de sus mitos. El uso antiguo durante siglos de estas herramientas en las operaciones con entidades, señala justamente como algo eterno la práctica de la evocación. El primer grupo de implementos que siguen son las Armas Elementales de la Aurora Dorada usadas en la Apertura por Atalayas. He decidido incluir estas específicas herramientas porque su simbolismo está en sintonía con la naturaleza de los rituales mencionados. Sin embargo, los rituales de evocación que aparecerán más adelante en el libro no están particularmente orientados a la Aurora Dorada, por esta razón, los instrumentos reales usados durante las evocaciones contendrán simbolismos no particulares de cualquier orden específica. Y sus diseños han sido extraídos, más bien, de diferentes fuentes tradicionales, incluyendo los grimorios y la mitología.

Además de describir la construcción y uso general de los instrumentos en este Capítulo sobre algunas herramientas, también contiene las instrucciones para las purificaciones preliminares que se deben realizar antes o durante la construcción. Esto no debe confundirse con el proceso de carga y consagración de las herramientas mágicas para poder usarlas, que aparecerá en el Capítulo 5. Las purificaciones preliminares que aparecen en este Capítulo son del tipo de las que no puede realizarse después de que una herramienta esté terminada, ya que estas herramientas aún tienen que ser cargadas y consagradas para el uso, una vez construidas. Es útil pensar en las purificaciones como en rituales de destierro que libran a la herramienta de influencias no deseadas, y de las consagraciones como rituales de invocación que atraen las influencias favorables a una herramienta. He intentado hacer las instrucciones para construir estas herramientas tan fáciles de seguir como me ha sido posible. En muchos casos, la construcción de una herramienta no requiere nada más que el pintando. Esto será así en el caso de la Daga de Aire, por ejemplo, como debe ser pintada la empuñadura. Algunos de los instrumentos mágicos descritos en este Capítulo también puede comprarse, listo para usar. Un ejemplo de este tipo de herramienta mágica es el incensario o quemador de incienso. No se necesitara ninguna habilidad especial para la construcción de los siguientes instrumentos. Sin embargo, usted tal vez tenga que usar herramientas eléctricas si no pueden encontrar ciertos objetos con las formas naturalmente correctas. Por ejemplo, tal vez no pueda encontrar un disco plano de madera para hacer el Pantáculo de Tierra. Si usted no está familiarizado con el uso de las herramientas eléctricas, pídale a un amigo experimentado que le ayude o pida que le corten una pieza de madera con la forma y dimensiones correctas en una carpintería. Esta última opción será por la que tendrá que optar para construir su espejo mágico. No le recomiendo intentar cortar su propio disco de vidrio, a menos que tenga esa habilidad.

Al pintar las Armas Elementales y las Tablillas, tendrá que usar lo que se conoce como “colores relampagueantes”. Éstos son colores complementarios que parecen “destellar” cuando están cerca el uno del otro. Por ejemplo, si usted pinta algo en rojo, y luego pinta una letra en verde encima del rojo, el contraste de los dos colores complementarios producirá un efecto de relampagueo. Esta técnica no siempre funciona muy bien, ya que normalmente cuando se pinta un color sobre otro provoca que el segundo quede deslucido. Puede usar un procedimiento ligeramente complicado, pero eficaz para impedir que esto ocurra: primero pinte su símbolo o letra en blanco, entonces pinte encima del blanco con el color relampagueante. En el ejemplo anterior, usted pintaría su objeto de rojo, luego lo dejaría secar, seguidamente pintaría su letra escogida en blanco, déjela secar, y finalmente pintaría encima del blanco con verde. Esta técnica es complicada ya que las letras y símbolos brillantes son a menudo pequeños, y pintar encima de ellos es difícil. Use el método que le funcione mejor. Los colores básicos (rojo, verde,

azul, naranja, etc.) de cualquier marca de pintura acrílica deben destellar cuando son contrastados con sus colores complementarios. Sin embargo, los colores con otros nombres básicos (como el rojo manzana o magenta) normalmente no destellan. Usted deberá probar este efecto con cualquier pintura que vaya a comprar antes de pintar sus herramientas. Algunas marcas de pintura tienden a crear colores más suaves a la vista, los cuales no destellan tan claramente como otras. Intente conseguir colores luminosos de pintura acrílica para lograr un mejor efecto. Al pintar sus herramientas, recuerde aplicar primero una capa de imprimación blanca, asegúrese de los colores “probándolos”. También, cubra sus herramientas una vez terminadas con algún tipo de laca de acabado, para asegurarse de que el color no empiece a deslucirse con el uso.

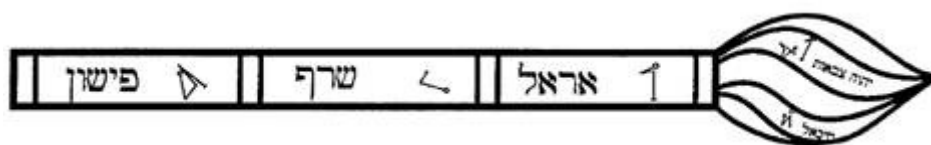
## ***LAS ARMAS ELEMENTALES DE LA AURORA DORADA***

las Sigüientes son las cuatro Armas Elementales de la Aurora Dorada: La Vara del Fuego, La Copa del Agua, La Daga del Aire, y el Pantáculo de Tierra, que aparecen por este orden en la Apertura por Atalayas.

### **LA VARA DEL FUEGO**

Esta herramienta es usada para invocar el poder del Fuego en un ritual. Para los propósitos de la evocación, será sólo usada conjuntamente con las otras tres Armas Elementales, en el Ritual de Apertura por Atalayas. Las instrucciones de la Aurora Dorada para la Vara del Fuego, declaran que esta tenía que ser de forma fálica, y que debe contener un alambre magnetizado en su centro, surgiendo por ambos extremos o puntas del instrumento. Este último detalle hace de esta Arma Elemental la más difícil de construir, si la presencia de este alambre fuera realmente necesaria. Sin embargo, la única vara que debe contener un alambre magnetizado sería la Vara Mágica, descrita más adelante en este capítulo, ya que es diferente a la Vara de Fuego, esta vara realiza una función de encauzamiento de la energía (a pesar de todo, la presencia del alambre magnético en la Vara Mágica sólo es recomendada, no requerida). Por consiguiente, la construcción de la Vara de Fuego es realmente bastante simple.

Para hacer una Vara de Fuego, usted necesitará un listón de madera de aproximadamente 18,5 a 23 centímetros de largo, y de un diámetro de 1,2 a 1,7 centímetros de diámetro. Para la punta de la vara, tendrá que encontrar una pieza de madera en forma de cono o de bellota (vea la figura 4.1). Pruebe en alguna tienda local, ya que ellos normalmente tienen molduras decorativas para muebles con esta forma. Si usted no puede encontrar uno, use un torno para hacer uno o tallarlo en alguna pieza de madera blanda. Use una lima y papel de lija grueso para suavizar el cono si lo ha tallado usted.



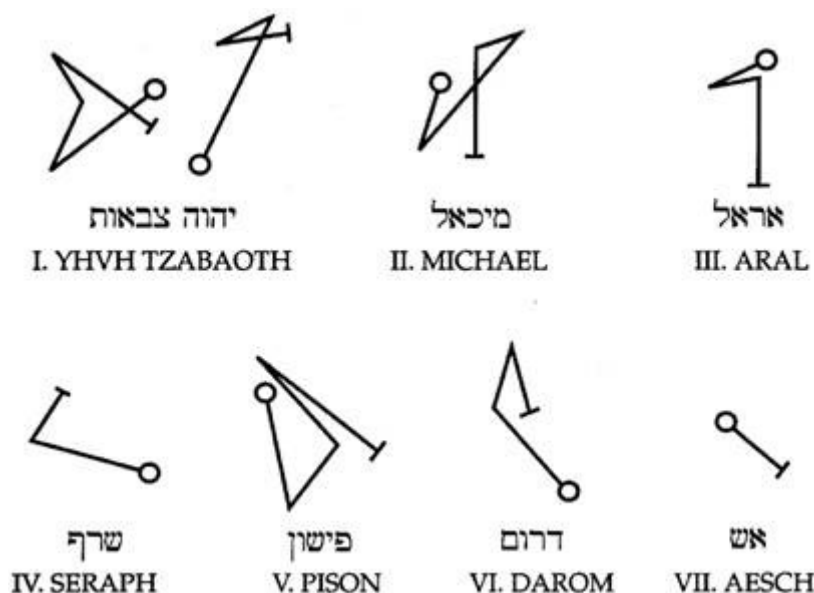
**Figura 4.1**

Para conectar el cono al listón, no use tornillos, grapas, o clavos. Consiga una clavija de madera delgada y mida su diámetro. Entonces use una broca de taladro del mismo diámetro para taladrar un agujero de 1,5 centímetros de profundidad en el centro del extremo del listón y un agujero de la misma profundidad en el centro del extremo plano del cono. Corte la clavija de madera con una longitud de 3 centímetros e insértela en el listón. Entonces encaje el cono en el extremo del listón. Si el ajuste no es firme y hay un espacio entre las dos piezas de su vara, pruebe a cortar una fina rodaja del extremo de la espiga que las une. Una vez que consiga un ajuste firme, aplique la cola de madera a las bases del listón y del cono y vuelva a encajar el cono en el listón. Deje que la cola se seque.

Cuando la vara está seca, píntela con un par de capas de imprimación blanca, esperando a que cada capa seque. Deberá aplicar tantas capas como sean necesarias para asegurarse de que la madera no absorba la pintura. Cuando su capa final este seca, pinte tres Yods hebreas alargadas en el cono con amarillo luminoso. También, pinte cuatro franjas amarillas de un ancho de 1,7 centímetros alrededor del eje de la

vara. El primero debe ser pintado donde el cono se encuentra con el mango, el último en el otro extremo del mango, y los otros deben estar espaciados igualmente, como si la vara fuera seccionada en tercios (de nuevo, vea la figura 4.1).

Cuando la pintura amarilla seque, pinte el resto del listón, y los tres espacios entre las Yods amarillas, en rojo luminoso. En estas zonas de rojo, podrá pintar las siete palabras hebreas y los sigilos en verde luminoso, usando uno de los métodos descritos con anterioridad en este Capítulo (estos símbolos aparecen en la figura 4.2). Además, usted también puede agregar un lema o su nombre mágico (si tiene uno) a la vara para personalizarla. Pinte esto también en verde sobre las zonas rojas de la vara.



**Figura 4.2**

Cuando la pintura de su vara este seca, cubra el arma entera con un acabado de laca transparente y déjela secar. Su Vara de Fuego está lista para ser consagrada (vea el Capítulo 5). Envuélvala en un pedazo de seda roja (simbolizando el Fuego), el negro (en este caso, simbolizaría la absorción de la energía), o el blanco (simbolizaría la Luz), y manténgalo hasta que esté listo para consagrarla. Podrá comprar pañuelos de seda de varios colores y tamaños en tiendas de suministros para magia.

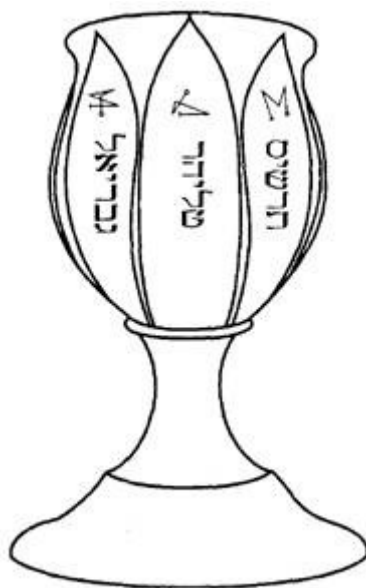
La seda es un aislante mágico natural y debe utilizarse para envolver todos los artículos mágicos. En el caso de las cuatro Armas y las Tablillas Elementales, usted debe intentar guardarlas cada una en su color elemental apropiado. Cuando la seda del color correcto no esté disponible, puede usar negro o blanco dependiendo de las razones antedichas.

## LA COPA DE AGUA

Este instrumento mágico es usado para invocar las fuerzas del Agua elemental. La construcción de esta arma elemental se reducirá realmente al pintado, ya que existen copas con pie. Se supone que el diseño de la copa debe imitar el aspecto de una flor de azafrán, con la parte superior de la copa ensanchada, aunque una copa con la parte superior redondeada servirá igualmente. Los nombres hebreos y símbolos apropiados para la Copa de Agua son dibujados en lo que se parece a los ocho pétalos del azafrán. Le recomiendo que intente encontrar una copa nueva de madera con esta forma general en alguna tienda, o una usada en alguna tienda de objetos 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 realmente es la mejor opción. Si consigue una copa usada, deberá colocarla bajo el agua corriente y visualizar como cualquier posible impureza queda lavada.

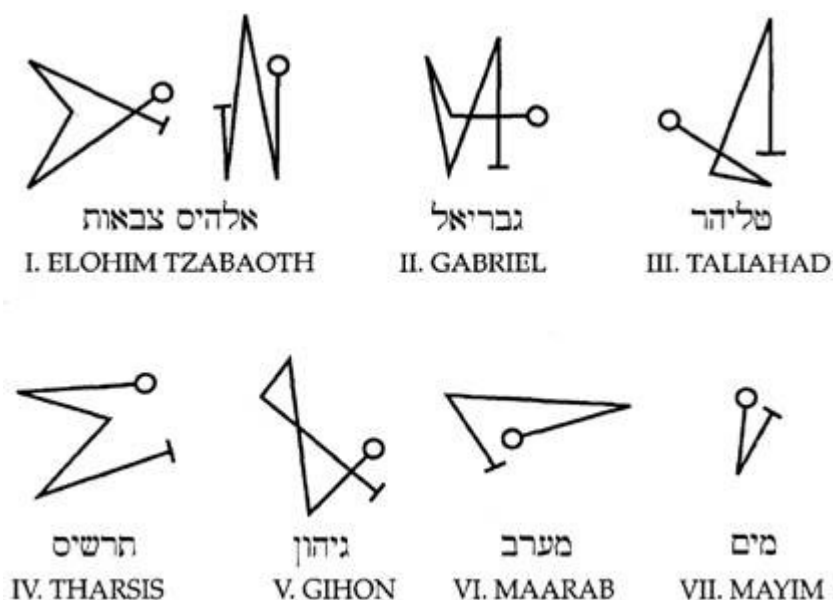
Si su copa está hecha de madera, puede contener una capa de acabado transparente. Quítela con algún raspador de pintura antes de proceder. Entonces, con finos trazos de lápiz dibuje ocho pétalos iguales alrededor de la copa, con las puntas triangulares y ligeramente redondeadas (vea la figura 4.3). Dibuja la

parte inferior de estos pétalos de tal manera que terminen donde lo hace la parte redondeada de la copa y empieza el pie. Pinte este contorno de los pétalos hecho a lápiz con la imprimación blanca, y déjelo secar. Entonces pinte los contornos de las hojas en naranja luminoso, asegurándose de que se pueden distinguir la forma de los ocho pétalos separados como se muestra en la figura 4.3.



**Figura 4.3**

Cuando el contorno naranja seque, cuidadosamente pinte los interiores de las hojas con imprimación blanca. Cuando esta seque, pinte de color azul luminoso los pétalos blancos. Entonces pinte uno de los siete sigilos de la figura 4.4 en la parte superior de cada hoja en naranja (de nuevo vea la Copa de Agua en la figura 4.3), dejando el octavo espacio de los pétalos en blanco. También pinte las palabras hebreas que corresponden a cada sigilo en naranja a lo largo de cada pétalo. Usted puede poner su nombre mágico o lema en naranja para personalizar su Copa de Agua en el octavo pétalo. Deje el pie de la copa y los espacios entre las puntas sin pintar.



**Figura 4.4**

Cuando su Copa de Agua este seca, cúbrala con laca transparente y déjela secar. Entonces envuélvala en un pedazo de seda azul, negra, o blanca y guárdela hasta que usted esté listo para consagrarla.

## LA DAGA DE AIRE

Esta arma es usada para invocar a las fuerzas elementales del Aire. Como la Copa de Agua, no hay realmente ningún tipo de elaboración implicada en la creación de una Daga de Aire, sólo el pintando. La Daga de Aire tiene que ser de doble filo, y debe tener una empuñadura en forma de T (vea la figura 4.5) que sea lo suficientemente grande como para poder escribir todas las palabras y sigilos que aparecen en la figura 4.6. La daga ideal tendrá una empuñadura hecha de madera, ya que esta será más fácil de pintar. Las empuñaduras de metal a menudo suelen tener irregularidades, y algunas de madera tienen su superficie tallada, realmente no importa con qué tipo de material este hecha la empuñadura con tal de que su superficie sea lisa. El lugar dónde la empuñadura de la daga tiene el travesaño cruzado formando una "T" es el único lugar dónde puede contener algún tipo de sencillo diseño o líneas. Si tuviera cualquier tipo de dibujo en otras partes de la empuñadura, entonces debería buscar otra daga.

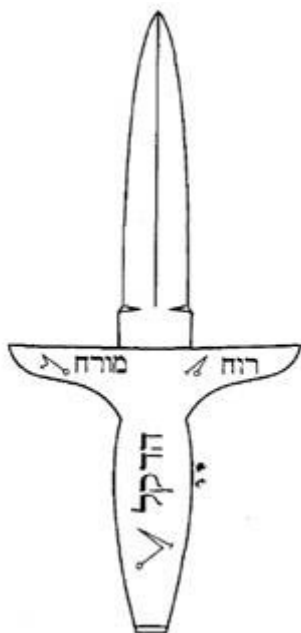


Figura 4.5

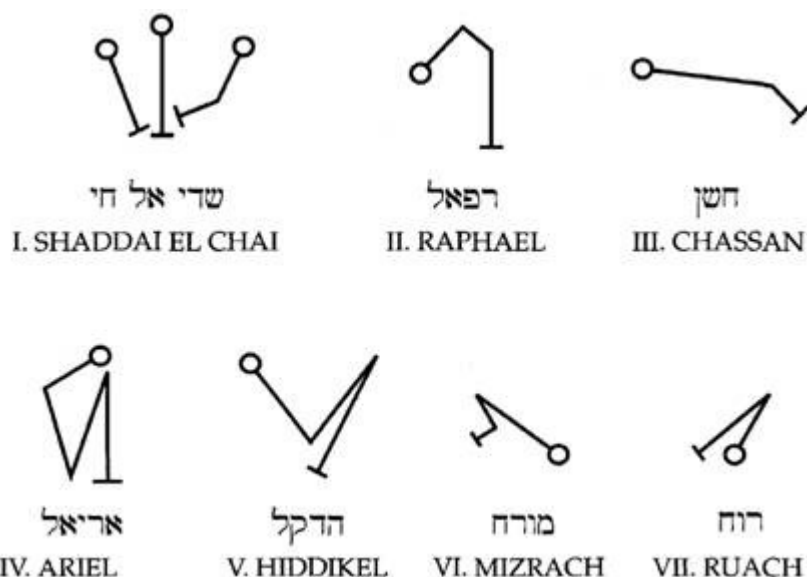


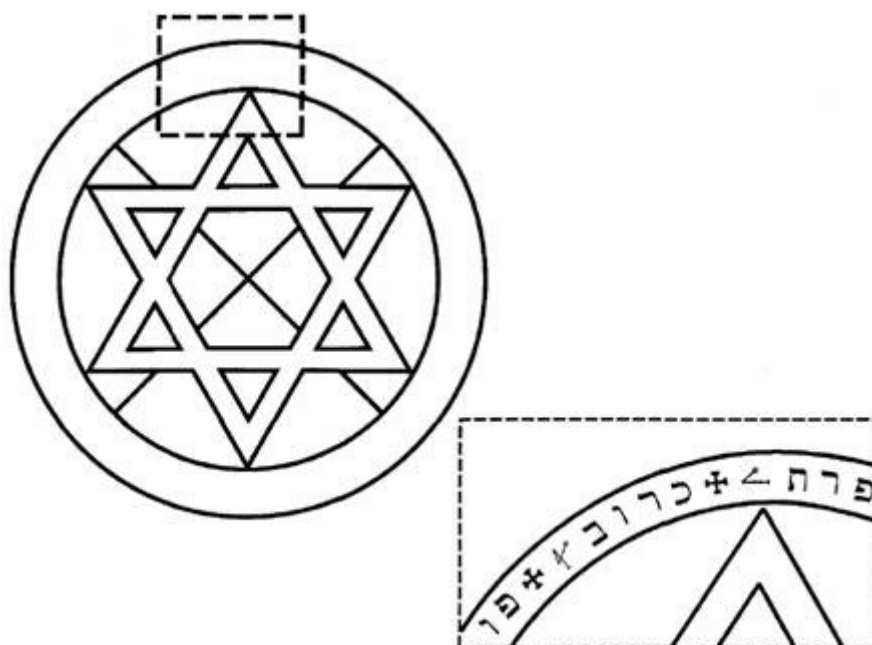
Figura 4.6

Una vez que encuentre una daga conveniente para este uso, envuelve toda la hoja con cinta para protegerla de la pintura, y dele una cantidad necesaria de capas de imprimación blanca en la empuñadura. Cuando haya secado, píntela con un amarillo luminoso, y déjela secar. Usando el método que prefiera, pinte las siete palabras hebreas y los sigilos en la empuñadura con púrpura luminoso. Si tiene un lema o

Su Daga de Aire, ahora, esta lista para ser consagrada. Envuélvala en una pieza de seda amarilla, negra, o blanca y guárdela hasta que esté preparado.

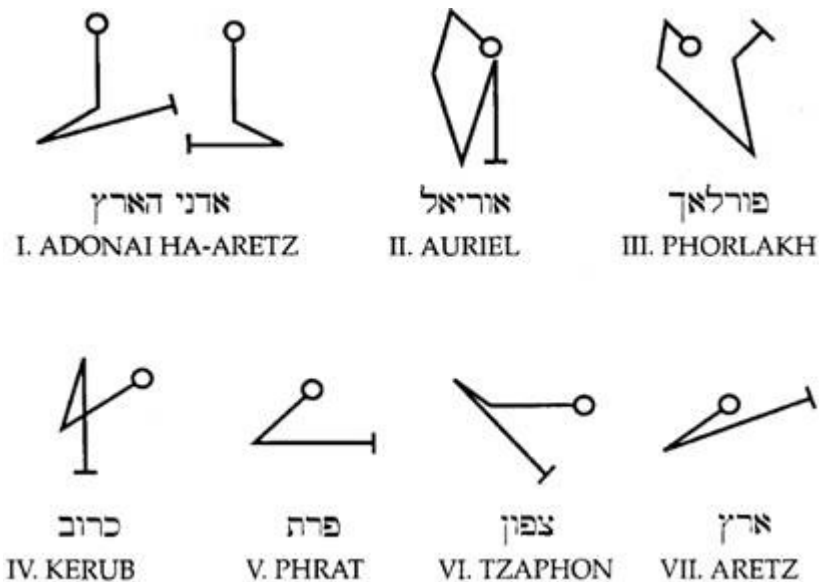
Esta última Arma Elemental es usada para invocar las fuerzas de la Tierra. La construcción del Pantáculo de Tierra puede ser muy difícil si usted no puede encontrar un disco ya cortado de madera o conoce a alguien que le corte uno para usted. Visite la tienda local y pregunte si tienen cualquier disco plano de madera de aproximadamente 11,5 centímetros de diámetro y de entre 1,2 a 1,7 de espesor. Tal vez pueda conseguir uno ya cortado fabricado con algún propósito decorativo, o en su defecto, mandar a cortarlo. Si los métodos anteriores fallan, intente encontrar a alguien que con experiencia en herramientas eléctricas para que le ayude a cortar un disco, a menos que usted sepa hacerlo.

Pinte todo el disco con tantas capas de imprimación blanca como sea necesario. Cuando seque la pintura, use un compás para trazar un segundo círculo en el disco empezando aproximadamente a 1,2 centímetros de su borde (vea la figura 4.7). Divida este círculo interno en cuatro partes iguales, usando dos líneas. Entonces dibuje un hexagrama cuyas puntas inferior y superior se encuentren en la línea vertical que usted dibujó. Dibuje dos líneas más, esta vez diagonalmente. Borre las líneas verticales y horizontales, para que quede solo un hexagrama trazado encima de una “X” la cual divide el círculo en cuatro partes iguales.



50





**Figura 4.8**

Dibuje el mismo círculo en el otro lado del disco, y repita todos los pasos anteriores para que usted tenga finalmente una “X” y un hexagrama en ambos lados del disco. Asegúrese de que el hexagrama y la “X” de cada lado estén cuidadosamente alineadas con las del otro lado. En otros términos, si el disco fuera transparente, y usted mirara a través de él, las líneas de ambos lados se solaparían perfectamente, formando una “X” y un hexagrama.

Marque los puntos del hexagrama con un lápiz en las franjas blancas de cada lateral del disco para que usted puede reproducirlos más tarde. En los pasos siguientes, tendrá que pintar los cuatro cuartos de la “X” del círculo interno. No pinte encima de la franja blanca del círculo exterior. Pinte el cuarto superior de la “X” a cada lado del disco en cetrino que es una combinación de naranja y verde. Entonces pinte el cuarto derecho a cada lateral de oliva que es una mezcla de verde y violeta. El cuarto inferior del disco debe ser pintado de negro. Finalmente, pinte el cuarto izquierdo a ambos lados de bermejo que es una mezcla de naranja y violeta.

Usando un lápiz, conecte los puntos que usted marcó en las líneas blancas del disco para trazar un hexagrama de nuevo. Aproximadamente a una distancia de 0,8 centímetros hacia adentro del hexagrama, trace otro hexagrama paralelo. Cuando usted pinta el espacio entre estas líneas en blanco, el resultado será un hexagrama blanco de 0,8 de espesor. Repita este proceso en el otro lado.

Borre las señales de las franjas blancas del disco, o bien, pinte otra capa de blanco encima de estas. Cuando esto haya secado, pinte los nombres hebreos o palabras dadas en la figura 4.8 en negro alrededor de la franja blanca de cada lateral del disco. Después de cada nombre o palabra, pinte el sigilo apropiado seguido por una cruz. Las cruces separarán cada par de palabras y sigilos (vea la porción agrandada de la figura 4.7). También, pinte su nombre mágico o lema en negro, seguido por una cruz. Intente espaciar las palabras y sigilos de tal manera que rodean la franja blanca completamente. Cuando la pintura está seca en su disco, aplique una capa transparente de laca para terminarlo.

Su Pantáculo de Tierra está acabado. Envuélvalo en seda negra o blanca y guárdelo hasta que usted esté listo para consagrarlo.

## ***LAS TABLILLAS ELEMENTALES***

Las Tablillas Elementales de los cuatro cuadrantes que aparecen debajo están constituidas por un símbolo y una palabra Enokiana (en el Alfabeto Enokiano) para el elemento. Estas palabras también se encuentran en la Tablilla de la Unión (en caracteres latinos) que descansa sobre el altar. A algunos magos les gusta poner las Tablillas de las Atalayas Enokianas completas en los cuatro cuadrantes del círculo, sin embargo éstas son difíciles y requieren mucho tiempo para construirlas. Las sencillas Tablillas que aparecen aquí representan adecuadamente a cada elemento, y puede construirse con bastante rapidez. Como ya

mentené antes, también deben ser pintadas con los colores relampagueantes.

Estas Tablillas Elementales y la Tablilla de la Unión pueden ser pintadas en cualquier tablero robusto para carteles o en contrachapado delgado. Para las Tablillas Elementales, use el tamaño que vea conveniente para colgar de su pared, aunque no le recomiendo que sea más pequeño de treinta centímetros. La Tablilla de la Unión debe ser del tamaño que mejor se acomode a su altar.

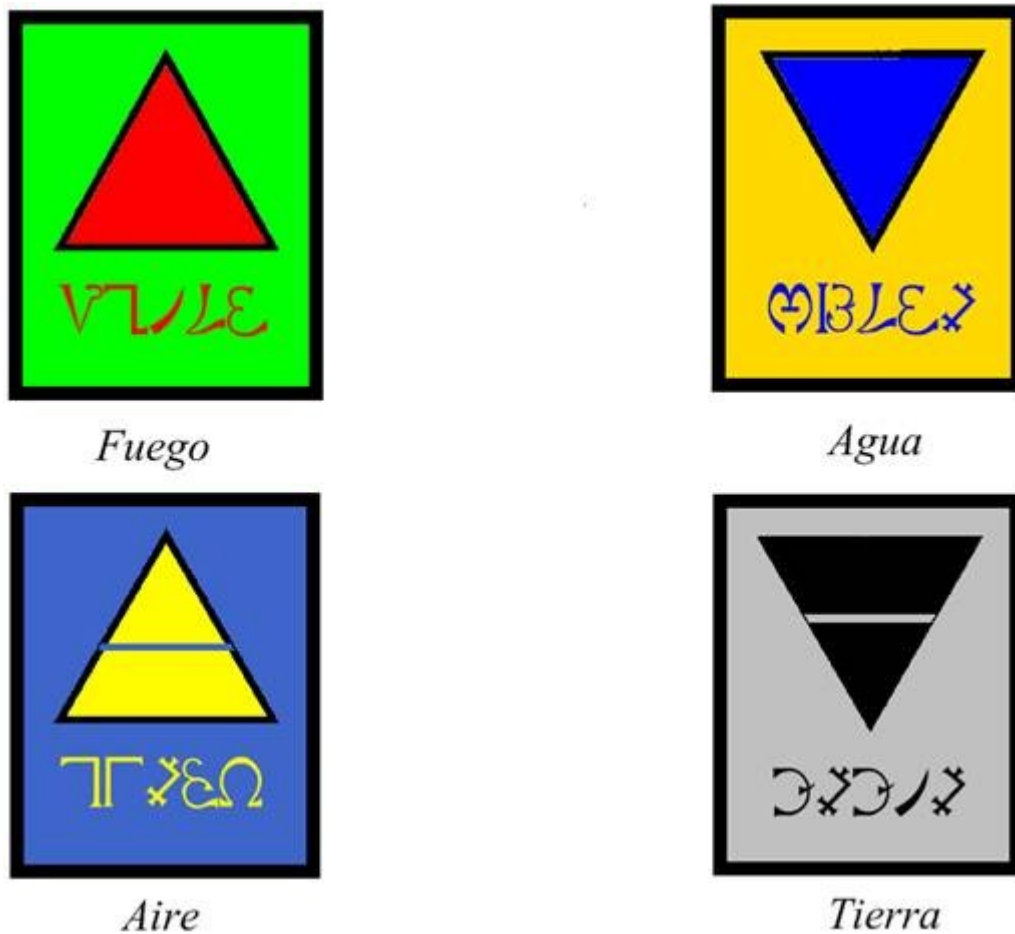


Figura 4.9

#### LA TABLILLA ELEMENTAL DE FUEGO

Esta Tablilla Elemental representa las fuerzas invocadas del Fuego. Debe colgarse en la pared sur de su templo personal y deben ser el foco de su invocación de los poderes de este cuadrángulo en la Apertura por Atalayas. La tabla usada para esta tablilla debe pintarse en verde luminoso, mientras que el símbolo del Fuego y la palabra Enokiana para el Fuego, **“BITOM”**, deben ser pintados en esta tabla con rojo luminoso (vea la figura 4.9). Es una buena idea trazar las letras Enokianas antes de pintarlas, ya que sus formas son poderoso símbolos mágicos y deben dibujarse correctamente.

Cuando su Tablilla de Fuego este completa, aplique una capa de acabado protector (si está hecha de madera) y cuélguela en la pared apropiada de su templo personal. Para consagrarla, simplemente realice la Apertura por Atalayas después de que sus Armas Elementales hayan sido construidas y consagradas.

#### LA TABLILLA ELEMENTAL DEL AGUA

Esta tablilla representa las fuerzas invocadas del Agua Elemental. La tabla usada para esta lápida debe ser pintada con naranja luminoso, mientras que el símbolo del Agua y la palabra Enokiana para el Agua, **“HCOMA”**, lo serán en azul luminoso (vea la figura 4.9). Recuerde aplicar una capa de acabado protectora si su tablilla está hecha de madera y cuélguela de la pared oeste de su templo cuando esté completada. Igual que todas las Tablillas Elementales, la Tablilla de Agua será consagrada por su uso en la Apertura por Atalayas.

## LA TABLILLA ELEMENTAL DEL AIRE

La Tablilla del Aire representa las fuerzas invocadas del Cuadrángulo Este. Pinte la tabla usada para su construcción en púrpura luminoso. El triángulo símbolo del Aire debe pintarse en amarillo luminoso, y la línea que pasa por este triángulo debe pintarse en púrpura. También, pinte la palabra Enokiana para el Aire, **“EXARP”**, en amarillo luminoso (vea la figura 4.9). Cuelgue esta tablilla en la pared este de su templo.

## LA TABLILLA ELEMENTAL DE TIERRA

Esta tablilla representa las fuerzas invocadas de la Tierra. La tabla usada para esta tablilla debe pintarse color de plata. Pinte el triángulo que representa la Tierra en negro mate, y pinte la línea que pasa a través de él en plata. La palabra Enokiana para la Tierra, **“NANTA”**, debe ser pintada con negro mate (vea la figura 4.9). Cuelgue su Tablilla acabada de Tierra en la pared norte de su templo.

## LA TABLILLA DE LA UNIÓN

Los nombres Enokianos de los elementos usados en las tablillas anteriores han sido dados en el Alfabeto Enokiano por una razón específica. Como mencione antes, los caracteres Enokianos tienen un poder místico en sí mismos y escribiendo los nombres de los elementos en este alfabeto ayuda a invocar su presencia en las tablillas. Estos actúan como talismanes, atrayendo la energía elemental a su templo.

Los nombres Enokianos de los elementos que aparecen en la Tablilla de la Unión, sin embargo, no están en el Alfabeto Enokiano. Esto es así porque se supone que la Tablilla de la Unión simboliza la unión de los cuatro elementos en el altar. Poniendo los nombres de los elementos en un alfabeto que usted pueda reconocer, usted ayuda establecer su presencia a través de su reconocimiento. Cuando usted ve **“BITOM”** (los nombres están dibujados en mayúsculas en la Tablilla de la Unión), debe recordar, por lo menos subconscientemente, que el Fuego es uno de los elementos presentes en su altar. Lo mismo debe ocurrir con los otros nombres.

La Tablilla de la Unión debe ser hecha del mismo material usado para la construcción de sus Tablillas Elementales. Corte la tabla de forma rectangular para que la proporción de su longitud con respecto a su ancho sea de cinco a cuatro. Por ejemplo, use una tabla que tenga las medidas de 20 por 16. La tabla debe ser blanca, por lo que si usa madera en lugar de una plancha para carteles blanca, deberá pintarla.

Divida la tabla en 20 cuadrados iguales. La cuadrícula resultante debe tener cinco cuadrados en su longitud por cuatro en su anchura. En el ejemplo anterior de una tabla que tuviera 20 por 16, los cuadrados deberían ser cada uno de 4 centímetros. Las líneas que constituyen los cuadrados deberán ser pintadas con negro.

Pinte la palabra **“EXARP”** con letras mayúsculas en la primera fila de cuadrados, y con letras amarillas. En la segunda fila, pinte **“HCOMA”** en azul. **“NANTA”** debe estar en negro en la tercera fila, y **“BITOM”** debe pintarse en rojo en la cuarta fila (vea la figura 4.10).

E	X	A	R	P
H	C	O	M	A
N	A	N	T	A
B	I	T	O	M

**Figura 4.10**

Si usa madera, aplique una capa de laca para terminarla y déjela secar. Su Tablilla de la Unión está entonces lista para el uso. Igual que las Tablillas Elementales, será cargada durante la Apertura por Atalayas. Colóquela en plano en el centro de su altar para que usted pueda leerlo al estar de pie en el oeste, enfrentando el este.

## ***OTROS IMPLEMENTOS***

### **LA VARA MÁGICA**

La Vara Mágica representa la voluntad absoluto del mago. Esta poderosa herramienta mágica puede ser usada para cualquier propósito en el que haya que dirigir la energía, incluyendo la curación, el cargado de otros instrumentos mágicos y la evocación de los espíritus benévolos (las entidades malignas deberán ser llamadas con la espada mágica, lo cual será explicado más adelante).

A lo largo de los años, algunas órdenes ocultas y tradiciones mágicas, han desarrollado específicas varas mágicas para ser usadas en los rituales. Por ejemplo, la Aurora Dorada tiene una vara diferente para cada oficiante del templo (la Vara del Adepto Principal, la Vara de Praemonstrator, etc.), una vara para invocar el elemento del Fuego (descrita anteriormente), y una Vara del Loto que era utilizada para muchos tipos de rituales. Como mago ceremonial solitario, sin embargo, usted necesita sólo tener relación con el arma del Fuego ya explicada y otro tipo de vara, la Vara Mágica que es usada para dirigir la energía y la fuerza de voluntad.

Esta Vara Mágica no tiene ninguna correspondencia elemental o astrológica particular asociada con ella, por consiguiente está libre de calificaciones, y no como las Armes Elementales de la Aurora Dorada. La Vara Mágica es un instrumento universal, y puede usarse dentro del contexto de cualquier corriente mágica o tradición. Cuando cargue y consagre sus otras armas mágicas, éste será el implemento que usará para ayudarlo a encauzar la energía y la Luz Divina en los demás instrumentos.

El tipo de material seleccionado para la construcción de una Vara Mágica ha sido muy importante a través de los siglos, se han usado varias maderas diferentes y las recomendadas aquí han sido usadas casi universalmente. El fresno, la caña, el saúco, el avellano, el roble, y el sauce, estas opciones son ideales para la construcción de este instrumento mágico. Una vara de saúco tiene una médula en medio que puede ser extraída, y la caña ya posee un agujero central hecho, estas dos maderas son ideales para crear una Vara Mágica con un alambre magnetizado que la atraviese. Los otros tipos de madera mencionadas pueden ser usados para crear estas varas debido a sus individuales propiedades ocultas, las cuales eran

conocidas hace años por los magos y que estos incluyeron en sus grimorios.

Para crear su Vara Mágica, corte una rama de uno de los apropiados árboles mencionados más arriba. Asegúrese de que la rama este recta y no tenga ninguna rama que crezca en ella. Según la tradición, la longitud de la Vara Mágica debe ser igual a la distancia entre la punta de su dedo índice extendido y su hombro. Yo le recomiendo que usted intente seguir esta tradición porque parece tener un efecto personalizado en la Vara Mágica. Recuerde, usted puede usar su dedo indicador y el brazo entero para proyectar la energía (como usted hizo en el RMDP cuando trazo los pentagramas). Por consiguiente, midiendo su vara con la longitud de su brazo y el dedo extendido crea una extensión de usted, y por consiguiente, de su voluntad.

Sería una buena idea cortar la vara más larga de lo que realmente necesite para que pueda cortarla en recto y a la longitud correcta en un banco de trabajo. Asegúrese de que las puntas de la vara estén las dos planas y niveladas. Una vez que su Vara Mágica está cortada con la longitud correcta, el próximo paso es quitar la corteza y lijar su instrumento hasta que quede liso. Si usted está usando una caña o madera de saúco, entonces podría insertar un alambre magnético con facilidad en el centro de la vara. La presencia del alambre magnético no es muy necesaria en una Vara Mágica, ya que, su habilidad de encauzar su energía mágica sólo depende de la consagración del instrumento.

Si usted decide usar un alambre magnético, primero tendrá que crearlo. Tome un pedazo de alambre de acero y repetidamente pase un imán a lo largo de él en una sola dirección. Después de unos minutos, pruebe el alambre intentando atraer un clip con él. Si está listo, el próximo paso será insertarlo cuidadosamente en su Vara Mágica. Asegúrese de que el alambre este absolutamente recto para hacer la labor más fácil. Después de que lo haya insertado en el centro de su vara de madera, puede entonces, pintar la vara con una capa de acabado transparente para proteger la madera.

Cuando su Vara Mágica está completa, envuélvala en un pedazo de seda blanca o negra y guárdela hasta que esté listo para consagrarla o realizar una consagración menor como la que aparece en el Capítulo 3, y úsela cuando realice el RMDH. Usando su Vara Mágica en este ritual le ayudarán a desarrollar un vínculo con la herramienta que hará su consagración mucho más eficaz.

## **LA ESPADA MÁGICA Y LA DAGA**

Como la Vara Mágica, la Espada Mágica es un instrumento de la voluntad del mago. Sin embargo, esta arma también puede ser usada para dar fuerza a la voluntad de uno al tratar con entidades malignas, haciendo de esta un instrumento de autoridad. La Espada Mágica tiene la misma naturaleza que la daga usada en el RMDP. Esta daga ayuda al mago a desterrar las influencias no deseadas con una Autoridad Divina, y de alguna manera la Espada Mágica puede verse como una versión mejorada de esta daga.

Ya que la daga y la Espada Mágica son similares, ambas armas serán tratadas a la vez. No hay ningún trabajo físico que hacer para crear estas herramientas. Un mago sólo tiene que encontrar una espada y una daga conveniente para tal uso. La Espada Mágica debe ser lo bastante ligera como para sostenerse cómodamente durante un periodo prolongado de tiempo. La longitud de la hoja y el tipo de empuñadura de la espada no es importante, pero la hoja debe de ser de doble filo. Lo mismo ocurre con la daga. Como la Vara Mágica, estas dos armas no pertenecen a ninguna tradición particular, y debido a su naturaleza universal deben estar libres de cualquier signo. El poder de estas dos armas para ayudar a un mago a dar fuerza a su voluntad será otorgado cuando sean consagradas.

La daga que haya escogido puede ser consagrada con el sistema menor, tal y como aparece en el Capítulo 3, y puede usarse para realizar el RMDP. Cuando no sea usada, debe envolverse en una seda blanca o negra. La espada también debe envolverse en seda blanca o negra y debe guardarse para aislarla de cualquier influencia negativa. Ambas herramientas deberán ser consagradas con el ritual que aparece en el Capítulo 5 antes de que puedan ser usadas para las evocaciones.

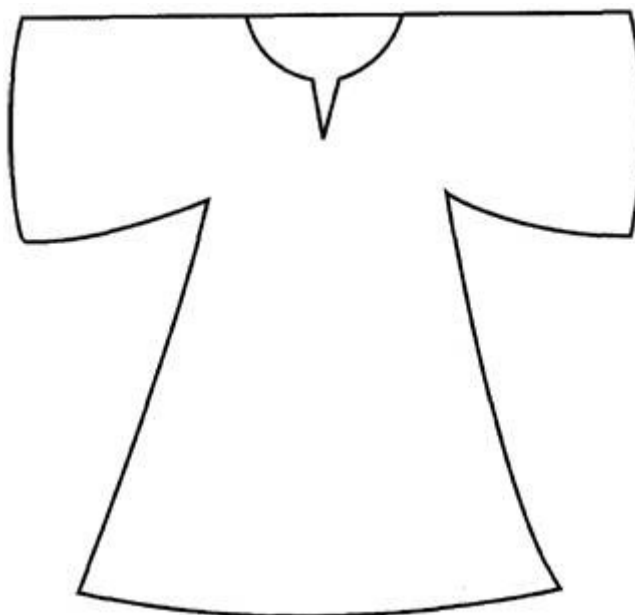
## **LA TÚNICA**

La túnica es un implemento muy importante que el mago debe poseer, cuando se pone la túnica se obtiene

una cierta ayuda a conseguir un estado mágico de la mente. Su ropa cotidiana le recuerda las cosas cotidianas, y este humor mundano no es deseado en un templo mágico. El colocarse la túnica indica que está dejando el mundo físico y entrando en uno mágico, donde todos los planos y dimensiones coexisten. Por esta razón, la túnica debe llevarse sólo cuando se practica magia.

Para hacer la túnica, necesitará un pedazo de tela grande que sea tan ancho como su altura menos unos 30 centímetros, y dos veces el largo de su altura menos 45 centímetros. Por ejemplo, si usted mide 1,80 m la pieza de tela que seleccione debe ser aproximadamente de 1,50 m de ancho y de 3 m de largo. Use un material con el que se encuentre cómodo y de color blanco o negro. Usted podrá encontrar un rollo de tela lo bastante amplio en alguna tienda local de tejidos. Si tiene dificultad para encontrar el color o tamaño de la tela, tendrá que preguntar a alguna compañía o fábrica que produzcan grandes cantidades de tejido para fabricar ropa e intentar que le vendan algo.

Pliegue esta tela, del revés, para que se quede en la mitad de su longitud. Usando el ejemplo anterior, ahora debe medir 1,50 por 1,50 centímetros, aproximadamente. Agrande el modelo que aparece en la figura 4.11 y trázelo en la tela usando un marcador de tela. La apertura para la cabeza podría contener una abertura en uno de los lados, como se muestra en el dibujo, haciendo más fácil el colocársela. Asegúrese de que los brazos de la túnica empiecen donde sus brazos empiezan. La mejor manera de asegurarse de esto sería tumbarse sobre el tejido y que algún amigo marcara dónde caen sus hombros y axilas. También, asegúrese de que la apertura que ha trazado para su cabeza está en el centro de la túnica.



**Figura 4.11**

Manteniendo la tela plegada y ambos lados firmemente sujetos, recorte el patrón de la figura 4.11. Recuerde, que sólo un lado de la túnica debe contener una abertura debajo del hueco para la cabeza. Después de que su túnica haya sido cortada, cosa a lo largo de los laterales y por debajo de las mangas. Cuando haya hecho esto, vuelva su túnica del revés, para que las puntadas no sean visibles. Entonces, tendrá su túnica lista para ser llevada durante los rituales mágicos.

## **EL ANILLO**

Igual que la túnica ayuda a un mago a entrar en un estado mágico de la mente, el anillo también le avisa al subconsciente de uno de que está a punto de realizar un trabajo místico y será puesto en el dedo índice (el dedo índice de su mano derecha si usa la mano derecha, o izquierdo si usa la izquierda). Su diseño puede ser una simple banda; una banda con una piedra que tenga algún significado para usted, como una piedra natalicia; o una banda con una gema con alguna importancia oculta y que crea relacionada con usted (vea la *Enciclopedia Cunninghams de Cristales, Gemas & Metales Mágicos*, publicada por Llewellyn, para informarse de las propiedades ocultas de los componentes de su anillo). Usted también podría usar un

anillo con un diseño esotérico especial. Muchas tiendas de suministros ocultistas tienen el Anillo de Salomón que aparece ilustrado en el Goecia. El llevar este anillo es especialmente apropiado para realizar las evocaciones.

Cualquiera que sea el anillo que usted escoja, comience a llevarlo con su túnica al practicar sus rituales. Cuando usted se ponga su túnica y el anillo, asegúrese de que contempla la importancia del cambio de conciencia que tiene lugar. Debería sentirse preparado para hacer magia y cualquier problema o pensamiento cotidiano debería dejarlo atrás.

## EL ALTAR

El altar representa el asentamiento del Árbol de la Vida: el Sephirah Malkuth. Como tal, tiene cuatro lados para representar la unión de los cuatro elementos mágicos en el mundo físico. También, el altar debe tener la forma de un doble-cubo, con el cubo superior representando el macrocosmos y el inferior el microcosmos como en el axioma hermético, “Como arriba, es abajo”. Esto lo convierte en un símbolo del Trabajo Divino que se realiza en el plano físico del altar. Será colocado en el centro del círculo mágico dónde se centrará el vórtice de energía surgido de la Apertura por Atalayas.

Su altar debe ser lo bastante alto como para que pueda coger un artículo de él sin tener que agacharse. La altura aproximada ideal sería de unos 90 centímetros para la mayoría de las personas. Un pequeño gabinete cubico podría servir como altar, pero le recomiendo que construya uno si puede tener acceso a una sierra de mesa o circular. Para hacer un verdadero, altar de doble-cubo, tiene que cortar doce cuadrados de contrachapado de 1,5 centímetros de grosor usando una sierra de mesa o circular.

Ocho deben medir 44 por 44 centímetros, y cuatro deben medir 45,5 por 45,5 centímetros. Encole y clave cuatro de los primeros y dos de los últimos juntos para formar un cubo sellado como se muestra en la figura 4.12. Entonces encole y clave los cuatro restantes de 44 por 44 y uno de 45,5 por 45,5 para formar un cubo abierto (de nuevo, vea la figura 4.12). Cuando la cola este seca, clava el cubo abierto encima del cerrado, asegurándose de que los dos estén alineados. Finalmente, clave el último cuadrado al cubo superior sellando la apertura. Usted debe tener ahora un verdadero, altar de doble-cubo.

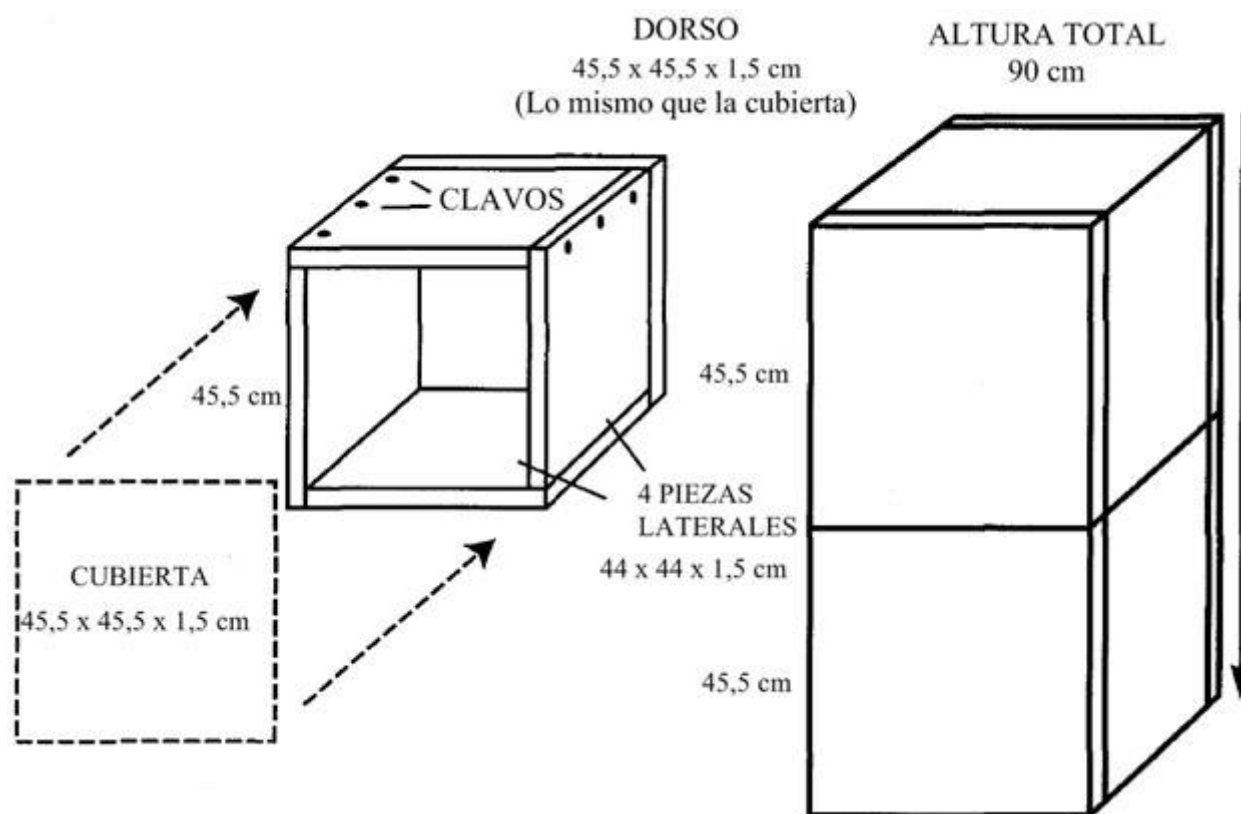


Figura 4.12



Aplique una capa de imprimación blanca a su altar y déjelo secar. Entonces píntelo totalmente de negro mate. Cuando la pintura seque, asegúrese de aplicarle una capa de laca a todo el altar. No le ponga patas, o ruedas a su altar, ya que se supone que debe formar una base con la tierra. Empiece usando el altar en sus rituales en cuanto esté acabado.

## **EL CÍRCULO MÁGICO**

El círculo mágico es creado en los rituales de destierro y fortalecido en la Apertura por Atalayas. Si usted realiza estos rituales correctamente, deberá visualizar el círculo blanco resplandeciente alrededor de usted. Por consiguiente, no es muy necesario tener una representación física del círculo mágico. Sin embargo, si le fuera cómodo a la hora tener una idea de dónde está este límite en todo momento, puede tener una representación física del círculo mágico sobre el suelo alrededor suya.

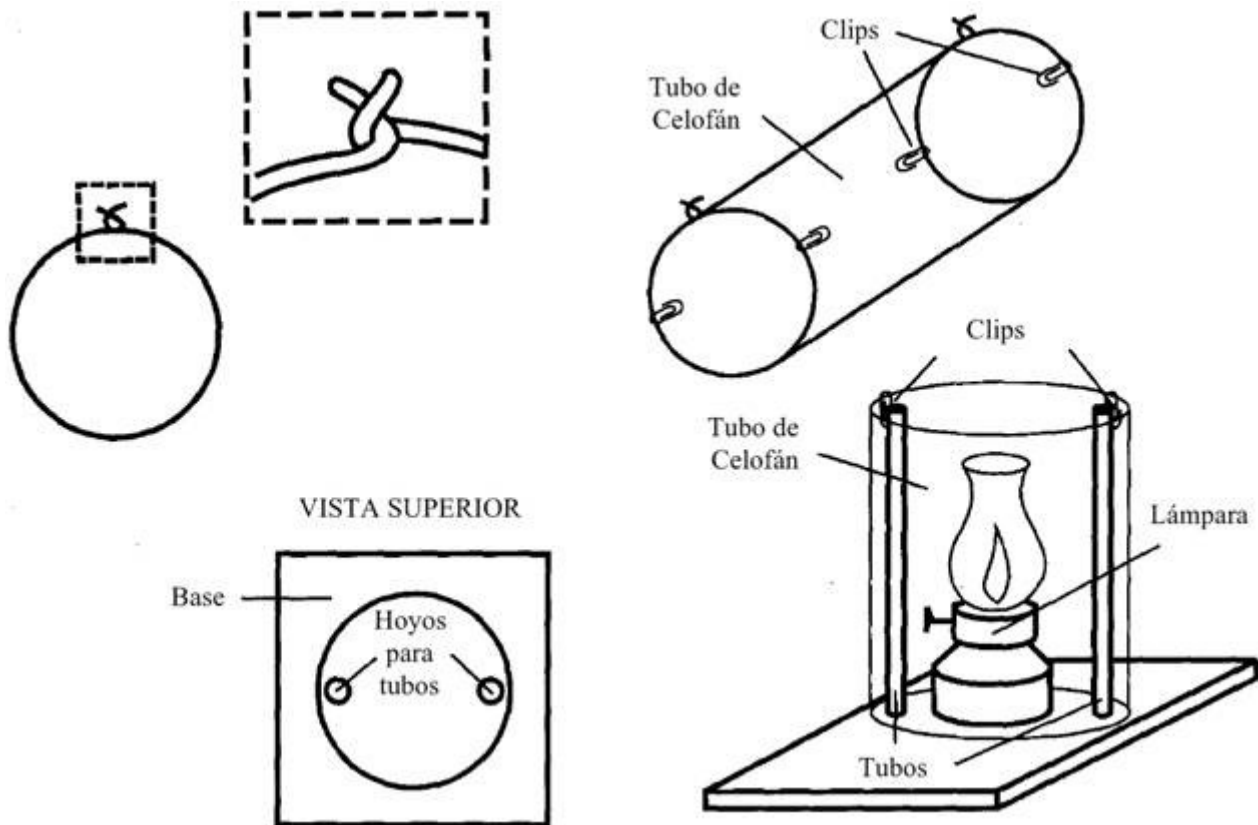
Una forma de dibujar un círculo mágico es usando tiza. Esto sólo es válido si está realizando las evocaciones en un sótano con un suelo de cemento, sin embargo. Si usted está en un cuarto de su casa, una manera buena de representar el círculo mágico es usar una cinta blanca o cuerda. Al aire libre, tiene dos excelentes opciones disponibles. Podría colocar piedras en un círculo alrededor de usted, o puede excavar un círculo en la tierra usando una paleta. Recuerde, éstas son sólo representaciones de la situación de su círculo de luz real. No se preocupe por que este círculo físico este abierto por algunas partes (las piedras no crean un sellado perfecto), o por no ser igual que el que pueda encontrar en algún grimorio (todos los nombres y símbolos dibujados no son necesarios). El único círculo que realmente importa es el psíquico que usted crea a través de los rituales.

## **LA LÁMPARA**

La lámpara usada en las evocaciones es una lámpara de aceite común. Puede colocarse en diferentes partes del templo, dependiendo de qué tipo de evocación este realizando. Solo necesitara una lámpara para realizar las evocaciones en el plano físico, y puede ser sustituida con velas cuando este evocando en el astral.

Para realizar una evocación en el plano físico, tendrá que llenar su templo con luz coloreada que sea conveniente para la esfera de la entidad que escoja. Por ejemplo, si usted está evocando a un ángel de Tiphareth, tendrá que llenar su cuarto de una luz amarillo-dorada. La lámpara tiene que ser cubierta por consiguiente con algún tipo de filtro coloreado para que emita luz del color correcto.

En lugar de hacer un filtro permanente por cada color usted podría usar un filtro sencillo que he diseñado que le permitirá intercambiar los diferentes colores con plástico de celofán. Puede comprar hojas de este material en una tienda de manualidades y de todos los colores. Para hacer el filtro, tome el alambre de acero grueso y dóblelo en un círculo que sea cuatro veces tan ancho como el diámetro de la base de la lámpara (vea la figura 4.13). Tuerza los extremos del alambre en pequeños ganchos, y júntelos, para tener un círculo de alambre. Dependiendo del diámetro de su lámpara, este círculo podría ser hasta de 60 centímetros de ancho.



**Figura 4.13**

Corte un cuadrado de contrachapado con 7 u 8 centímetros más ancho que el círculo de alambre. Entonces, consiga dos tubos finos de cobre con 14 centímetros más que la altura de su lámpara. Mida el diámetro de estos tubos, y consiga un taladro del mismo diámetro. Ponga el círculo del alambre en la madera y trace su forma con lápiz. En los lados opuestos de este círculo de lápiz, dibuje dos puntos que indiquen donde irán los taladros (vea la figura 4.13). Taladre dos agujeros en estos puntos. Los agujeros deben caer justo dentro del círculo, y debe sencillamente tocarlo (de nuevo, vea la figura 4.13). Coloque los dos tubos en sus agujeros respectivos.

Para usar el filtro, envuelva un pedazo de celofán en forma de tubo que sea tan alto como los dos tubos y tan ancho como el círculo de alambre. Deje por lo menos unos 2,5 centímetros de celofán extra para hacer una solapa y corte cualquier sobrante. Ate el alambre a un extremo del tubo usando dos clips, asegurando con el clip la parte solapando del tubo. Coloque dos clips en el otro extremo del tubo de tal manera que queden alineados con los del otro lado, para este motivo sujete el tubo (de nuevo, vea la figura 4.13). Deslice el tubo de celofán por los tubos para que el círculo de alambre quede en lo alto y los dos clips de arriba en los tubos sujetando el tubo de celofán a los tubos de cobre. En otros términos, los clips de arriba deben cada uno quedar sujetos a los tubos, al círculo de alambre, y al borde del tubo de celofán. Ahora siempre que lo necesite puede hacer diferentes tubos de colores y sujetarlos en su posición.

Para usar su lámpara con un filtro, no la ponga demasiado luminosa. Debido a su gran diámetro, ya que el tubo de celofán descrito anteriormente no debe ser afectado por el calor de su lámpara. Sin embargo, si aumenta la luminosidad de la lámpara puede hacer que el celofán se funda si usted lo deja demasiado tiempo cerca. Ponga su lámpara a media mecha, y siempre use la cubierta de vidrio que la acompaña.

## EL INCENSARIO

El incensario no es nada más que un quemador de incienso. Este puede ser comprado en una tienda, o utilizar un cuenco llenó de arena. Para usarlo, encienda un pedazo de carbón (pídale donde compre el incienso) y póngalo en el incensario. Encima de este carbón ardiente, puede echar el incienso que vaya a usar.

En las evocaciones en el plano astral, el incensario debe estar sobre el altar. El incienso correspondiente

ayudará entonces al mago a armonizarse con la esfera que será visualizada. Para las evocaciones en el plano físico, necesitara dos incensarios. Uno quedara sobre el altar y el otro estará en el Triángulo del Arte (vea más adelante). Y ambos deberán tener el mismo incienso afín con la entidad.

## EL TRIÁNGULO DEL ARTE

El Triángulo del Arte también es conocido como el Triángulo de las Manifestaciones porque es donde se evoca a las entidades para que aparezcan. Este triángulo se sitúa en plano sobre una mesa fuera del círculo mágico en las evocaciones en el plano astral, y un cristal o espejo mágico se pone encima de él, mientras que en las evocaciones en el plano físico, se sitúa en el suelo fuera del círculo.

El triángulo equilátero derecho es el símbolo del Fuego, el cual es el elemento de manifestación. El nombre del Arcángel de Fuego, Michael, junto con los tres Nombres Divinos han de escribirse dentro del Triángulo del Arte. Los tres lados del triángulo también simbolizan los tres planos por los que una manifestación tiene que pasar: el mental, el astral, y el físico. El círculo en el centro del triángulo ayuda contener la manifestación de una entidad evocada. El triángulo y el círculo son representaciones físicas de un triángulo y círculo psíquico, los cuales el mago traza encima de ellos con su Vara Mágica durante una evocación.

Para crear el Triángulo del Arte, corte un triángulo equilátero (cada ángulo es de 60 grados) de contrachapado. Cada lado debe ser de unos 90 centímetros de largo. Aplique algunas capas de imprimación blanca, y cuando seque, pinte el triángulo totalmente de blanco iridiscente. Los bordes de triángulo deben pintarse de negro. Los tres Nombres Divinos **PRIMEUMATON**, **TETRAGRAMMATON**, y **ANAPHAXETON** lo serán en negro en sus lados respectivos y en letras mayúsculas (vea la figura 4.14). El nombre Michael es dividido en tres sílabas: **MI**, **CHA**, y **EL** debe pintarse en sus esquinas respectivas en rojo. Finalmente, el círculo en el centro debe pintarse en verde que es el color complementario relampagueante del Fuego. Aplique una capa de laca transparente cuando la pintura del triángulo este seca.

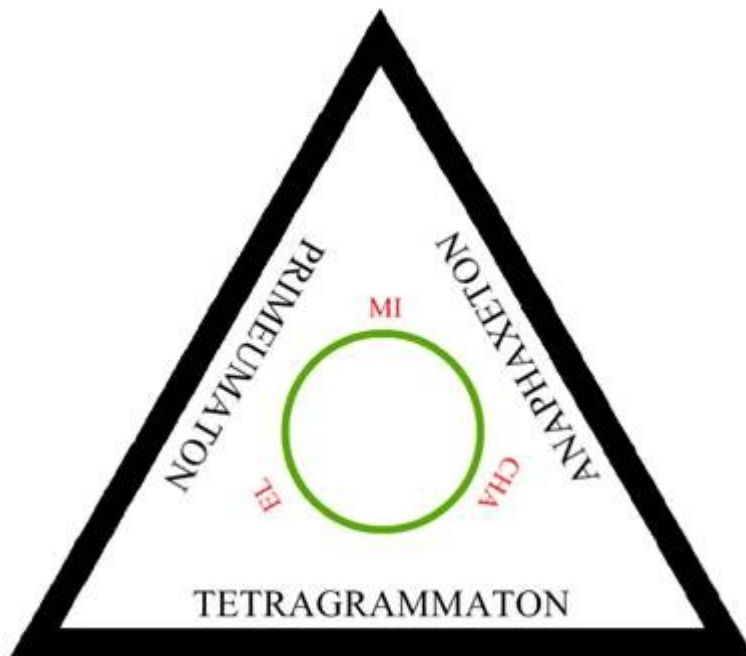


Figura 4.14

## EL CRISTAL

Las evocaciones en el plano astral se realizan con un cristal o un espejo mágico. Si usted ha estado visualizando con un cristal, entonces usted también debe usar el cristal para las evocaciones astrales. Antes de usar su cristal, purifíquelo sosteniéndolo bajo el agua corriente y visualizando como cualquier impureza sale de él. Entonces séquelo y conságrelo usando el ritual del Capítulo 5. Encuentre una mesa que este a la misma altura que su altar, sitúela fuera de su círculo mágico (vea el Capítulo 5), y ponga el

triángulo encima de esta. Su cristal debe colocarse en el centro del círculo dentro del Triángulo del Arte. Como siempre, cualquier iluminación en el cuarto debe estar detrás de usted, para asegurarse de que no ve ningún reflejo en el cristal.

## **EL ESPEJO MÁGICO**

Ésta es la herramienta predilecta para evocar a las entidades en el plano astral. Puesto que tiene solo un lado, el espejo mágico no es propenso a lanzar reflejos de su templo como el cristal. El espejo mágico es una puerta ideal para el plano astral y como se ha mencionado en el Capítulo 3, cuesta mucho menos construir un espejo mágico que comprar un cristal. En esta sección aparecen las instrucciones para hacer un espejo mágico y su soporte.

Para construir un espejo mágico, tendrá que adquirir un disco ya cortado de vidrio. En la mayoría de las tiendas de cristales le cortarán y le repasarán los cantos de uno. Un espejo mágico de unos 30 centímetros de diámetro es perfecto para las evocaciones, por lo que deberá intentar conseguir un disco de vidrio de este diámetro. Asegúrese de que la pieza de vidrio está libre de imperfecciones antes de que la corten.

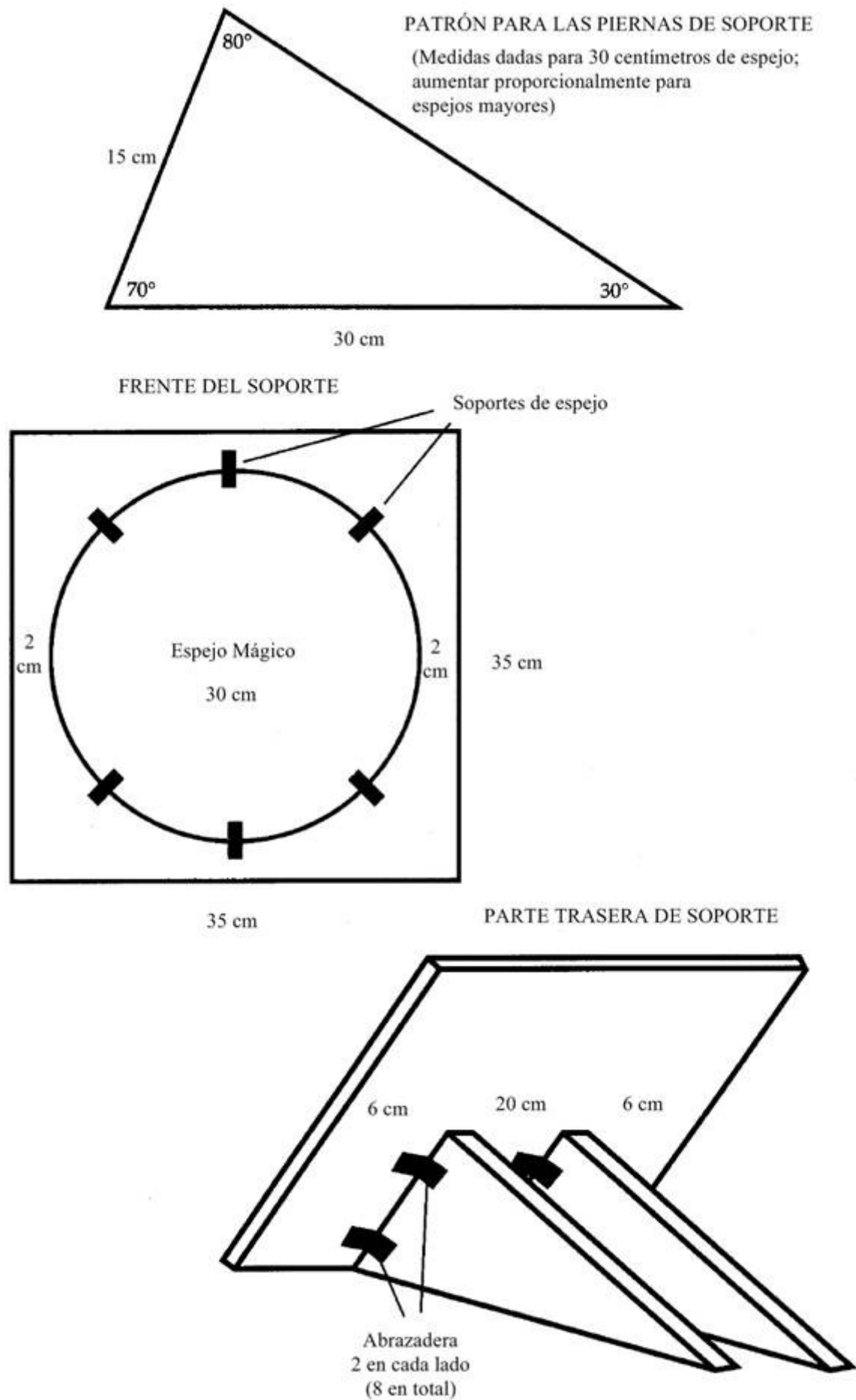
Sostenga su disco de vidrio bajo el agua corriente y visualícelo como salen todas las impurezas del vidrio. Entonces cuidadosamente séquelo con un paño y déjelo en algunos periódicos abiertos o toallitas de papel. Usando un bote de pintura en spray de negro mate, rocíe una ligera capa de pintura por un lado del espejo. Espere a que seque, y entonces aplíquele otra capa. Repita esto hasta que usted ya no pueda ver a través de su disco de vidrio. Con tres o cuatro capas debe ser suficiente.

Si usted tiene un expositor o soporte como los que se usan para los platos grandes, puede también usarlo para sostener su espejo mágico. Prueba a pedir uno de estos soportes en unos grandes almacenes.

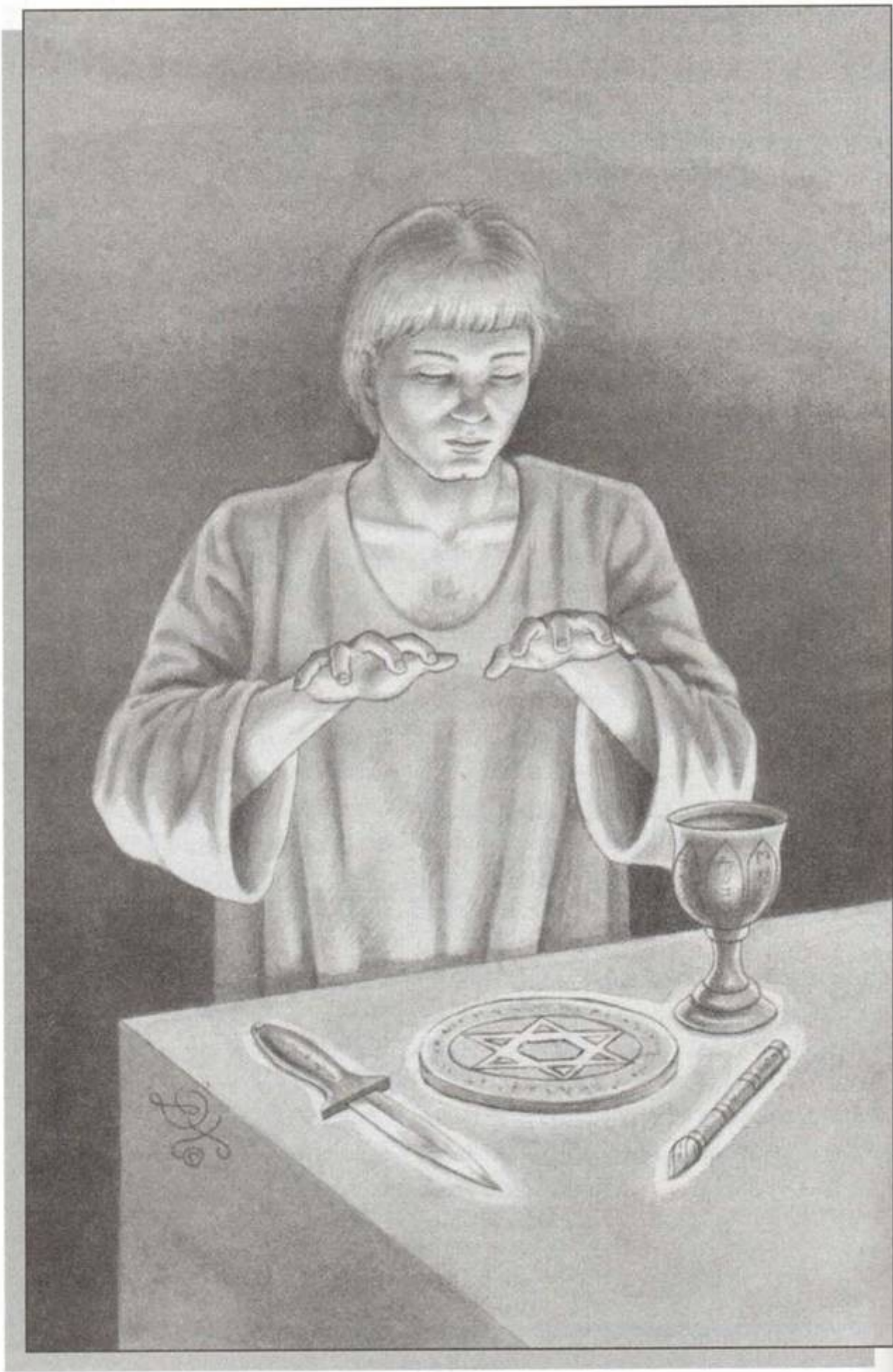
Si usted prefiere, puede hacer su propio soporte. Corte un cuadrado de contrachapado que sea unos 5 centímetros más ancho que su espejo (32 por 32 si su espejo tiene 27 de diámetro) y píntelo de negro. Corte dos triángulos de contrachapado de las dimensiones que puede ver en la figura 4.15 y únalos a la parte de atrás del cuadrado de contrachapado como se muestra en la figura 4.15, usando escuadras y tornillos de madera. Asegúrese de que los tornillos de madera no traspasen completamente el contrachapado o arañaran el espejo.

Para sujetar el espejo, céntrelo en la parte frontal del soporte, asegurándose de que la cara pintada está dando a la madera. Tome seis soportes para espejos (puede encontrarlos en cualquier ferretería) y atorníllelos en puntos equidistantes alrededor del espejo (vea la figura 4.15).

Su espejo está completado, ahora debe cubrirlo con un pedazo de seda negra o blanca hasta que sea consagrado. Los rituales de consagración para el espejo mágico y los otros instrumentos mágicos vienen en el Capítulo 5.



**Figura 4.15**



*Yo te imploro que le otorgues a esta arma Tú impetuosa y ardiente determinación, con la cual yo pueda controlar a los espíritus de Tú reino para todo propósito justo y recto.*

## **CAPÍTULO CINCO – CONSAGRACIONES RITUALES**

En el Capítulo 4 tratamos sobre la preparación física de los implementos y su uso en la evocación mágica. Estas herramientas no pueden ser usadas para la magia, hasta que sean cargadas y consagradas al servicio de la Luz. Este Capítulo contiene los rituales y procedimientos que deben realizarse para lograr esto. Para asegurarse de que sus herramientas estén apropiadamente dedicadas al servicio de la Luz, trate los siguientes rituales con respeto, recordando que la consagración de un instrumento mágico es un acto que le da vida.

Entonces, la consagración de un objeto mágico es un acto de voluntad, y es mejor realizarlo usando su Vara y Espada mágica. Por esta razón, en el primer ritual que sigue se usa para consagrar estos instrumentos la voluntad del mago. No consagre la Espada y Vara a la vez, sin embargo, como la energización personal de la primera herramienta le absorberá gran cantidad de la misma, si es realizado apropiadamente, le hará difícil enfocar sus energías en una segunda. Para obtener unos mejores resultados, consagre estas herramientas en días diferentes, o por lo menos unas horas después.

Al consagrar su Vara o Espada Mágica, recuerde que está consiguiendo dos cosas: la dedicación del instrumento al servicio de la Luz, y el cargado del instrumento con su propia energía para que puede encauzar su voluntad eficazmente. El resto de las consagraciones que aparecen en este Capítulo trata de las herramientas que son solo dedicadas al servicio Divino y también infundidas con un poco de energía mágica específica (por ejemplo, las Armas Elementales).

Los siguientes rituales para la consagración de la Vara Mágica, Espada y Armas Elementales contienen una forma abreviada de la Apertura por Atalayas. Ya que las Armas Elementales no estarán listas para el uso hasta que estos rituales de consagración estén terminados, no deben ser usadas para realizar una apertura ritual todavía. Sin embargo, usted debe preparar el altar con las Armas Elementales en sus cuartos respectivos para que empiecen a absorber las energías presentes allí.

### ***EL RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA LA VARA MÁGICA O ESPADA***

1. Prepare su altar y templo de la forma usual (incluyendo las Tablillas Elementales en las paredes, Tablilla de la Unión y las herramientas sobre el altar). Para la parte correspondiente al simple ritual de apertura, necesitará también una vela roja o blanca (qué usted deberá encender antes de empezar el ritual) y una copa llena de agua (no la Copa del Agua). Su Vara Mágica o Espada (dependiendo de cuál vaya a consagrar) deberá estar en el altar.
2. Realice el paso 2 de la Apertura por Atalayas (vea el Capítulo 3).
3. Realice el paso 3 de la Apertura por la Atalayas.
4. Recoja con su mano izquierda la copa con agua y dando una vuelta al templo en el sentido de las agujas del reloj, asperje agua a lo largo del perímetro de su círculo mágico con su mano derecha, mientras dice, *Así pues en primer lugar, el sacerdote que gobierna las obras del Fuego debe asperjar con agua lustral del fuerte y resonante mar.*
5. Regrese a su posición en el oeste del altar, enfrentando el este, y deje la copa de agua en el altar. Recoja la vela con su mano derecha y de una vuelta al templo en el sentido de las agujas del reloj, volviendo a trazar su círculo mágico en el aire con la vela, y diciendo, *Y cuando, después de que todos los fantasmas se hayan desvanecido, y veas ese Fuego Santo e Informe, ese Fuego que centellea y relampaguea por las ocultas profundidades del Universo, oye tú la Voz del Fuego.*
6. Deje la vela sobre el altar, y realice el paso 15 de la Apertura por Atalayas.
7. Realice el paso 16 de la Apertura por Atalayas.
8. Realice el paso 17 de la Apertura por Atalayas. Esto concluye el ritual simple de apertura.
9. Realice el Análisis de la Palabra clave, pero en lugar de ver como la Luz Divina descende sobre usted, visualice como la Luz Divina descende como una esfera de luz blanca sobre la Vara Mágica o Espada (de nuevo, y dependiendo de cuál este consagrando). Vea el instrumento brillando con este resplandor Divino.



10. Cuando contemple el instrumento resplandeciendo, coloque sus manos sobre él, con las palmas hacia abajo, como si lo ben diciera, y diga lo siguiente, asegurándose de vibrar el nombre en letras mayúsculas y negritas: **EHEIEH** (eh-eh-yay) *el más santo, bendiga y consagre esta Vara (o Espada) para que puede obtener la virtud necesaria, a través Tuya, EHEIEH* (eh-eh-yay) *el más santo, Cuyo reino perdura por los Siglos de los Siglos.*
11. Recoja el instrumento y manténgalo en alto sobre su cabeza con las dos manos, como si lo ofreciera al Cielo. Mira hacia arriba al instrumento y más allá mientras dice, *A Tú servicio yo dedico esta Vara (o Espada), Inmenso y Poderoso, con la esperanza de encontrarlo un instrumento aceptable con el que pueda aspirar a la Luz.*
12. Baje la Vara (o Espada) y, todavía sujetándola con sus dos manos, realice el Ritual del Pilar del Medio hasta el paso 8 (vea el Capítulo 3). Y como se explicó en la última parte del paso 8 del Pilar del Medio, arrastre la energía de la esfera oscura desde sus pies hasta sus hombros con una inhalación, y conduzca esta energía hacia sus brazos y vea como sale hacia su instrumento al realizar la siguiente exhalación. Su exhalación debe durar lo suficiente para que le dé tiempo a declarar mentalmente lo siguiente: *Yo te cargo, criatura de madera (o acero), para que seas un instrumento de mi voluntad.* Sienta como esta energía es absorbida por la Vara (o Espada). Repita este proceso de encauzamiento de energía seis o siete veces, y con cada exhalación, repita mentalmente la afirmación dada.
13. Visualice un aura de luz blanca rodeando su cuerpo y la Vara (o Espada). Su implemento se ha vuelto ahora uno con su ser mágico. Contemple durante algún momento su nuevo vínculo con su Vara (o Espada). Es ahora una extensión de su cuerpo y un instrumento de su voluntad. Intente sentir con su punta (u hoja), como si fuera un brazo. Después de aproximadamente tres minutos de meditación de esta forma, la consagración de su herramienta estará completada.
14. Realice el paso 18 de la Apertura por Atalayas.
15. Realice el Cierre por Atalayas (pasos 19-22).
16. Envuelva su Vara (o Espada) en seda blanca o negra y no deje que nadie más la toque.

## **LA CONSAGRACIÓN DE LAS ARMAS ELEMENTALES**

Una vez que haya consagrado su Vara y Espada Mágica, puede usarlas para realizar los rituales de consagración de la Aurora Dorada para las Armas Elementales. Algunos de los sigilos y nombres hebreos que usted pintó en estas armas tendrán que ser trazados en el aire mientras los vibra. Verifique el Capítulo 4 para asegurarse de que los está trazando correctamente, y como están escritos en hebreo en sus Armas Elementales. Estoy seguro de que usted notó que no expliqué la importancia de estos nombres en el Capítulo 4. Lo hice así porque ahora serán explicados en los siguientes rituales.

No consagre más de una Arma Elemental a la vez. Aunque usted no canalice la energía personal en estos implementos como hizo con la Vara y la Espada, el proceso de consagrarlos es bastante largo y puede provocarle fatiga si los repite seguidamente en la misma operación mágica. Usted debe estar tanto física como mentalmente relajado a la hora de realizar una consagración, por lo que será mejor consagrar solo una de estas armas por día, si es posible. Si desea consagrar dos al día, intente realizar las consagraciones por lo menos con cuatro horas de diferencia. Tres consagraciones en el mismo día son definitivamente demasiadas.

## **RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA LA VARA DEL FUEGO**

1. Prepare su altar y el templo como de costumbre. Todas las armas elementales deben estar presentes en el altar, junto con la Vara consagrada y la Espada, la Tablilla de la Unión, una copa lleno de agua, y una vela roja o blanca que deberá encender antes de que empiece el ritual. Deberá preparar el altar y el templo de esta manera para el resto de las consagraciones de las Armas Elementales.
2. Realice el ritual simple de apertura que se encuentra en los pasos 2-8 del Ritual de Consagración para la Vara o Espada Mágica.
3. Coja la Vara Mágica en su mano derecha y la Vara de Fuego en la izquierda y muévase en el sentido de las agujas del reloj al sur de su círculo. Usando su Vara Mágica, trace un gran Pentagrama Azul de Invocación de Fuego en el aire sobre su Vara de Fuego.
4. Use su Vara Mágica para trazar los sigilos y las letras hebreas de los nombres en letras mayúsculas que



- aparecen más abajo, en el aire sobre su Vara de Fuego cuando los vibre (vea el Capítulo 4). Diga, *O Tú, que eres Eterno, y el que ha creado todas las cosas, y que te vistes con las Fuerzas de la Naturaleza como con una túnica, por Tú Santo y Divino Nombre ELOHIM (el-oh-heem) por el que eres especialmente conocido en ese cuadrante que nombramos DAROM (dah-rohm), te suplico que me concedas fuerza y visión en mi búsqueda de la Luz Oculta y de la Sabiduría.*
5. Continúe la oración, asegurándose de trazar en el aire sobre la Vara de Fuego los sigilos y las letras hebreas de cada nombre en letras mayúsculas cuando los vibre. Diga, *Te pido que Tú Magnífico Arcángel MICHAEL (mee-chai-el) que gobierna las obras del Fuego me guíe en el sendero; y dirige además a Tú Ángel ARAL (ah-rah) para que vigile mis pasos en él.*
  6. Continúe la oración como sigue: *Que el regente del Fuego, el Poderoso Príncipe SERAPH (seh-rahph), con el benévolo permiso del Infinito y Supremo, incremente y fortalezca las fuerzas ocultas y virtudes de esta Vara para que con ella pueda yo realizar correctamente las operaciones mágicas para las que ha sido construida. Y con dicho propósito realizo ahora este rito místico de Consagración en la Divina Presencia de ELOHIM (el-oh-heem).*
  7. Deje la Vara Mágica en el altar, coja la Espada Mágica con su mano derecha, y vaya otra vez al sur. De nuevo, trace un gran Pentagrama azul de Invocación de Fuego en el aire sobre su Vara de Fuego, usando su Espada Mágica.
  8. Asegúrese de vibrar los nombres Enokianos que están en letras mayúsculas cuando diga lo siguiente: *En los Tres Grandes, Secretos y Sagrados Nombres de Dios que se llevan en la Bandera del Sur OIP TEAA PEDOCE (oh-ee-pay tay-ah-ah peh-do-kay), te convoco, O Gran Rey del Sur EDEL PERNAA (eh-dehl pehr-nah-ah), para que asistas a esta ceremonia y que con Tú presencia aumente su efecto, por el que yo ahora consagro esta Vara Mágica. Confiérole el máximo poder y virtud ocultos del que tú puedas juzgarle capaz en todo las obras de la naturaleza del Fuego, para que en ella pueda yo encontrar una defensa fuerte y un arma poderosa con la que dirigir y regir a los Espíritus de los Elementos.*
  9. Diga: *Príncipes Poderosos del Cuadrante Sur, os invoco a vosotros que me sois conocidos por el honorable título y posición de rango de Señores. Oíd mi petición, venir a estar hoy conmigo. Otorgar a esta Vara la fuerza y pureza de la que sois Maestros en las Fuerzas Elementales que controláis; que su forma externa y material constituya un verdadero símbolo de la fuerza interna y espiritual.*
  10. Muévase en el sentido de las agujas del reloj una vez alrededor de su círculo y regrese al sur. Sostenga su Vara de Fuego y, asegurándose de vibrar los nombres en letras mayúsculas, diga, *Oh Tú poderoso Ángel BZIZA (bay-zod-ee-zod-ah), que Riges y Presides sobre los Cuatro Ángeles del Fogoso Cuadrángulo Menor de Fuego, yo te convoco para que imprimas en esta arma Tú fuerza y ardiente determinación, para que con ella pueda yo controlar a los espíritus de Tú reino para todo propósito justo y recto.*
  11. Muévase en el sentido de las agujas del reloj al oeste de su círculo. Sostenga su Vara de Fuego y diga, *Oh Tú poderoso Ángel BANAA (bay-ahn-ah-ah), que Riges y Presides sobre los Cuatro Ángeles del Fuego Fluido, te suplico que imprimas en esta arma Tú fuerza y ardiente determinación, para que con ella pueda yo controlar a los espíritus de Tú reino para todo propósito justo y recto.*
  12. Muévase en el sentido de las agujas del reloj al este de su círculo. Sostenga la Vara de Fuego y, recordando vibrar el nombre del Ángel, diga, *O Tú poderosos Ángel BDOPA (bay-doe-pay-ah), que Riges y Presides sobre los Cuatro Ángeles Gobernantes del Sutil y pleno de aspiración Fuego Etérico, te suplico que imprimas en esta arma Tú fuerza y ardiente determinación, para que con ella pueda yo controlar a los espíritus de Tú reino para todo propósito justo y recto.*
  13. Muévase en el sentido de las agujas del reloj alrededor de su círculo hasta el norte. Sostenga su Vara de Fuego en alto y diga, *Oh Tú poderoso Ángel BPSAC (bay-pay-zah-cah), que Riges y Presides sobre los Cuatro Ángeles del más Denso Fuego de Tierra, te suplico que imprimas en esta arma Tú fuerza y ardiente determinación, para que con ella pueda yo controlar a los espíritus de Tú reino para todo propósito justo y recto.*
  14. Realice el paso 18 de la Apertura por Atalayas.
  15. Realice el Cierre por Atalayas, con dos variantes. Primero, cuando haga el RMDP, use la Vara de Fuego en lugar de la daga y, segunda, trace los Pentagramas de Destierro de Fuego (vea la figura 5.1) en lugar de los pentagramas de destierro normales, para asegurarse de que destierra apropiadamente las fuerzas elementales invocadas en este ritual.

16. Envuelva la Vara de Fuego en seda roja o negra, y no permita que nadie la toque.

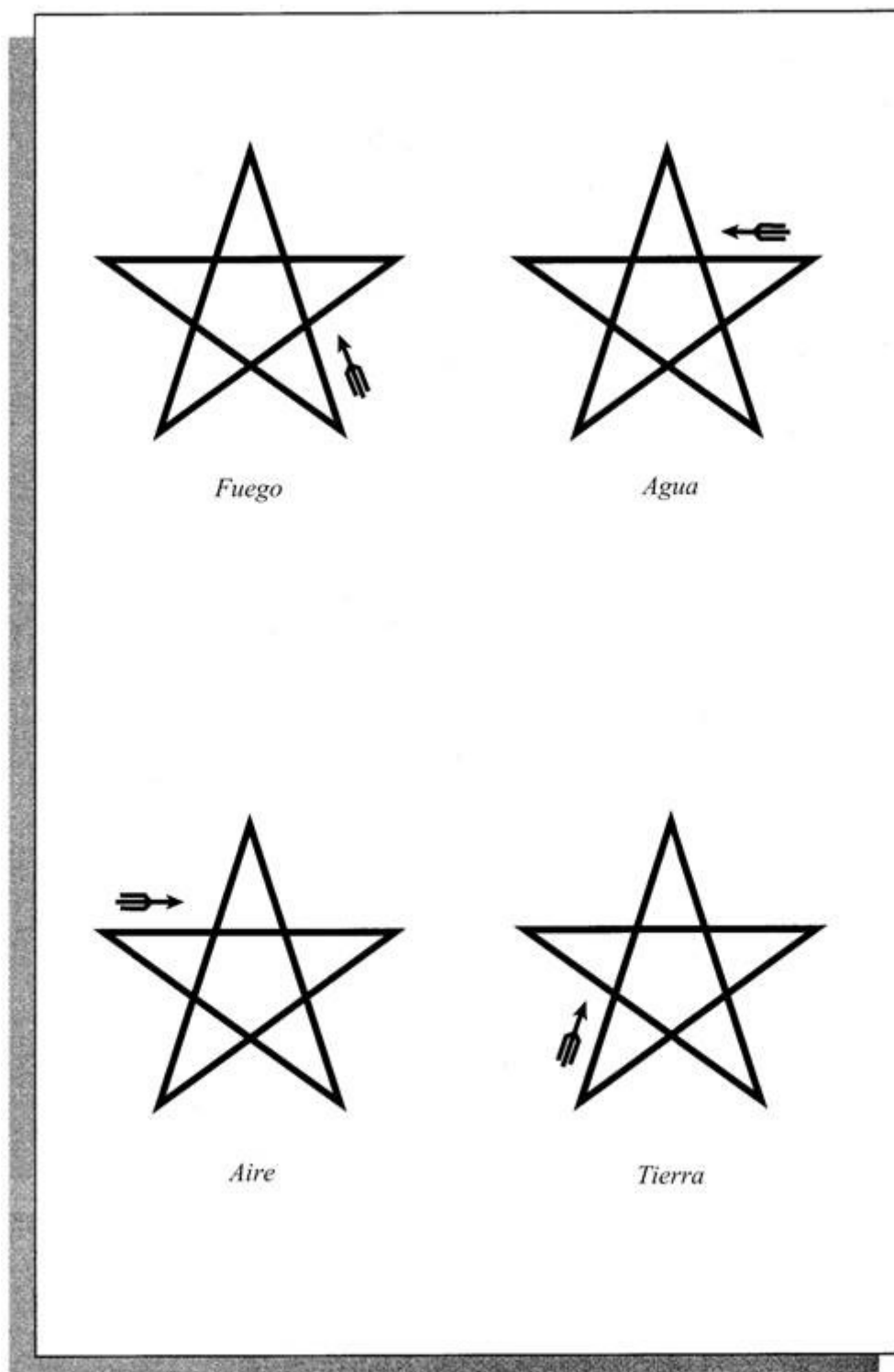


Figura 5.1

### RITUAL DE CONSAGRACIÓN DE LA COPA DE AGUA

1. Prepare el altar y el templo como de costumbre.
2. Realice el ritual simple de apertura que se encuentra en los pasos 2-8 del Ritual de Consagración de la Vara o Espada Mágica.
3. Recoja la Vara Mágica en su mano derecha y la Copa de Agua en la izquierda y muévase en el sentido de las agujas del reloj al oeste del círculo. Usando su Vara Mágica, trace un gran Pentagrama azul de Invocación de Agua en el aire sobre la Copa.
4. Use su Vara Mágica para trazar los sigilos y las letras hebreas de los nombres en mayúsculas que aparecen más abajo, en el aire sobre la Copa de Agua, cuando los vibre (vea de nuevo el Capítulo 4).

Diga, *O Tú, que eres Eterno, y el que ha creado todas las cosas, y que te vistes con las Fuerzas de la Naturaleza como con una túnica, por Tú Santo y Divino Nombre EL (el) por el que eres especialmente conocido en ese cuadrante que nombramos MEARAB (mee-ah-rahb), te suplico que me concedas fuerza y visión en mi búsqueda de la Luz Oculta y de la Sabiduría.*

5. Continúe la oración, asegurándose de trazar en el aire sobre la Copa los sigilos y las letras hebreas de cada nombre en letras mayúsculas, cuando los vibre. Diga, *Te pido que Tú Magnífico Arcángel GABRIEL (gah-bree-el) que gobierna las obras del Agua me guíe en el sendero; y dirige además a Tú Ángel TALIAHAD (tah-lee-ah-hahd) para que vigile mis pasos en él.*
6. Continúe la oración como sigue: *Que el regente del Agua, el Poderoso Príncipe THARSIS (thar-cease), con el benévolo permiso del Infinito y Supremo, incremente y fortalezca las fuerzas ocultas y virtudes de esta Copa para que con ella pueda yo realizar correctamente las operaciones mágicas para las que ha sido construida. Y con dicho propósito realizo ahora este rito místico de Consagración en la Divina Presencia de EL (el).*
7. Deje la Vara Mágica en el altar, coja la Espada Mágica en su mano derecha, y regrese al oeste. De nuevo, Trace un gran Pentagrama azul de Invocación de Agua en el aire sobre la Copa, usando su Espada Mágica.
8. Asegúrese de vibrar los nombres Enokianos que están en letras mayúsculas cuando diga lo siguiente: *En los Tres Grandes, Secretos y Sagrados Nombres de Dios que se llevan en la Bandera del Oeste EMPEH ARSEL GAIOL (em-peh-heh ahr-sell gah-ee-ohl), te convoco, O Gran Rey del Oeste RA AGIOSEL (eh-rah ah-jee-oh-sell), para que asistas a esta ceremonia y que con Tú presencia aumente su efecto, por el que yo ahora consagro esta Copa Mágica. Confiérole el máximo poder y virtud ocultos del que tú puedas juzgarle capaz en todo las obras de la naturaleza del Agua, para que en ella pueda yo encontrar una defensa fuerte y un arma poderosa con la que dirigir y regir a los Espíritus de los Elementos.*
9. Diga: *Príncipes Poderosos del Cuadrante del Oeste, os invoco a vosotros que me sois conocidos por el honorable título y posición de rango de Señores. Oíd mi petición, venir a estar hoy conmigo. Otorgar a esta Copa la fuerza y pureza de la que sois Maestros en las Fuerzas Elementales que controláis; que su forma externa y material constituya un verdadero símbolo de la fuerza interna y espiritual.*
10. Muévase en el sentido de las agujas del reloj al sur de su círculo. Sostenga su Copa de Agua y diga lo siguiente, asegurándose de vibrar el nombre del Ángel: *Oh Tú poderoso Ángel HNLRX (heh-nu-el-rex), que eres Señor y regente de las Ardientes Aguas, yo te imploro que imprimas esta Copa con los Mágicos Poderes de los que eres señor, para que con ella pueda yo controlar a los espíritus que te sirven en todo propósito justo y recto.*
11. Muévase al oeste de su círculo, en el sentido de las agujas del reloj, y con la Copa en alto, diga, *Oh Tú poderoso Ángel HTDIM (heh-tah-dee-mah), que eres Señor y regente sobre el Puro y Fluido Elemento del Agua, yo te imploro que imprimas esta Copa con los Mágicos Poderes de los que eres señor, para que con ella pueda yo controlar a los espíritus que te sirven en todo propósito justo y recto.*
12. Camine en el sentido de las agujas del reloj hasta el este de su círculo, levante la Copa, y diga, *Oh Tú poderoso Ángel HTAAD (heh-tah-ah-dah), que eres Señor y regente sobre las Etéricas y Aéreas cualidades del Agua, yo te imploro que imprimas esta Copa con los Mágicos Poderes de los que eres señor, para que con ella pueda yo controlar a los espíritus que te sirven en todo propósito justo y recto.*
13. Muévase en el sentido de las agujas del reloj alrededor de su círculo hacia el norte. Sostenga su Copa alto y diga, *Oh Tú poderoso Ángel HMAGL (heh-mah-gee-ehl), que eres Señor y regente sobre las más Sólidas y Densas Cualidades del Agua, yo te imploro que imprimas esta Copa con los Mágicos Poderes de los que eres señor, para que con ella pueda yo controlar a los espíritus que te sirven en todo propósito justo y recto.*
14. Realice el paso 18 de la Apertura por Atalayas.
15. Realice el Cierre por Atalayas, con dos variantes. Primero, cuando haga el RMDP, use la Copa de Agua en lugar de la daga y, segunda, trace los Pentagramas de Destierro de Agua (vea la figura 5.1) en lugar de los pentagramas de destierro normales.
16. Envuelva su Copa de Agua en seda azul, negra o blanca, y no deje que nadie toque la Copa.

## RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA LA DAGA DEL AIRE

1. Prepare su altar y templo como de costumbre.
2. Realice el ritual simple de apertura que se encuentra en los pasos 2-8 del Ritual de Consagración de la Vara o Espada Mágica.
3. Recoja la Vara Mágica en su mano derecha y la Daga de Aire en la izquierda y muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el este del círculo. Usando su Vara Mágica, trace un gran Pentagrama azul de Invocación de Aire sobre la Daga.
4. Use su Vara Mágica para trazar los sigilos y las letras hebreas de los nombres en mayúsculas que aparecen más abajo, en el aire sobre la Daga de Aire, cuando los vibre. Diga, *O Tú, que eres Eterno, y el que ha creado todas las cosas, y que te vistes con las Fuerzas de la Naturaleza como con una túnica, por Tú Santo y Divino Nombre YOD HEH VAV HEH (yode-heh-vahv-heh) por el que eres especialmente conocido en ese cuadrante que nombramos MIZRACH (mitz-rach), te suplico que me concedas fuerza y visión en mi búsqueda de la Luz Oculta y de la Sabiduría.*
5. Continúe la oración, asegurándose de trazar en el aire sobre la Daga los sigilos y las letras hebreas de cada nombre en letras mayúsculas, cuando los vibre. Diga, *Te pido que Tú Magnífico Arcángel RAPHAEL (rah-fay-el) que gobierna las obras del Aire me guíe en el sendero; y dirige además a Tú Ángel CHASSAN (chah-sahn) para que vigile mis pasos en él.*
6. Continúe la oración como sigue: *Que el regente del Aire, el Poderoso Príncipe ARIEL (ah-ree-ehl), con el benévolo permiso del Infinito y Supremo, incremente y fortalezca las fuerzas ocultas y virtudes de esta Daga para que con ella pueda yo realizar correctamente las operaciones mágicas para las que ha sido construida. Y con dicho propósito realizo ahora este rito místico de Consagración en la Divina Presencia de YOD HEH VAV HEH (yode-heh-vahv-heh).*
7. Deje la Vara Mágica en el altar, coja la Espada Mágica en su mano derecha, y regrese al este. De nuevo, Trace un gran Pentagrama azul de Invocación de Aire sobre la Daga, usando su Espada Mágica.
8. Asegúrese de vibrar los nombres Enokianos que están en letras mayúsculas cuando diga lo siguiente: *En los Tres Grandes, Secretos y Sagrados Nombres de Dios que se llevan en la Bandera del Este ORO IBAH AOZPI (oh-row eh-bah-hah ah-oh-zohd-pee), te convoco, O Gran Rey del Este BATAIVAH (bah-tah-ee-vah-hah), para que asistas a esta ceremonia y que con Tú presencia aumente su efecto, por el que yo ahora consagro esta Daga Mágica. Confiérole el máximo poder y virtud ocultos del que tú puedas juzgarle capaz en todo las obras de la naturaleza del Aire, para que en ella pueda yo encontrar una defensa fuerte y un arma poderosa con la que dirigir y regir a los Espíritus de los Elementos.*
9. Diga: *Poderosos Príncipes del Cuadrante Este, os invoco a vosotros que me sois conocidos por el honorable título y posición de rango de Señores. Oíd mi petición, venir a estar hoy conmigo. Otorgar a esta Daga la fuerza y pureza de la que sois Maestros en las Fuerzas Elementales que controláis; que su forma externa y material constituya un verdadero símbolo de la fuerza interna y espiritual.*
10. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el sur del círculo. Sostenga su Daga de Aire y diga lo siguiente, asegurándose de vibrar el nombre del Ángel: *O Tú Resplandeciente Ángel EXGSD (ex-jaz-dah), tú que riges los ardientes Reinos del Aire, te conjuro para que confieras a esta Daga tus Misteriosos Poderes, para que con su ayuda pueda yo controlar a los espíritus que te sirven en todo propósito justo y recto.*
11. Camine al oeste de su círculo, moviéndose en el sentido de las agujas del reloj, y mientras sostiene la Daga, diga, *O Tú Resplandeciente Ángel EYTPA (eh-iht-pohd-ah), tú que riges los Reinos del Aire Fluido, te conjuro para que confieras a esta Daga tus Misteriosos Poderes, para que con su ayuda yo pueda controlar a los espíritus que te sirven en todo propósito justo y recto.*
12. Muévase en el sentido de las agujas del reloj al este de su círculo, levante su Daga y diga, *O Tú Resplandeciente Ángel ERZLA (eh-rah-zod-lah), tú que riges los Reinos del Puro y Penetrante Aire, te conjuro para que le confieras a esta Daga tus Misteriosos Poderes, para que con su ayuda pueda yo controlar a los espíritus que te sirven en todo propósito justo y recto.*
13. Muévase en el sentido de las agujas del reloj alrededor de su círculo hacia el norte. Sostenga su Daga alto y diga, *O Tú Resplandeciente Ángel ETNBR (eht-en-bah-rah), tú que riges los Densos Reinos del Aire simbolizados por el Ángulo menor de Tierra, te conjuro para que le confieras a esta Daga tus Misteriosos Poderes, para que con su ayuda pueda yo controlar a los espíritus que te sirven en todo propósito justo y recto.*

14. Realice el paso 18 de la Apertura por Atalayas.
15. Realice el Cierre por Atalayas, con dos variantes. Primero, cuando haga el RMDP, use la Daga de Aire en lugar de la daga y, segunda, trace los Pentagramas de Destierro de Aire (vea la figura 5.1) en lugar de los pentagramas de destierro normales.
16. Envuelva su Daga de Aire en seda amarilla, negra, o blanca, y no permita que nadie más la toque.

## RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA EL PANTÁCULO DE TIERRA

1. Prepare su altar y templo como de costumbre.
2. Realice el ritual simple de apertura que se encuentra en los pasos 2-8 del Ritual de Consagración de la Vara o Espada Mágica.
3. Recoja la Vara Mágica en su mano derecha y el Pantáculo de Tierra en la izquierda y muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el Norte del círculo. Usando su Vara Mágica, trace un gran Pentagrama azul de Invocación de Tierra sobre el Pantáculo.
4. Use su Vara Mágica para trazar los sigilos y las letras hebreas de los nombres en mayúsculas que aparecen más abajo, en el aire sobre el Pantáculo de Tierra, cuando los vibre. Diga, *O Tú, que eres Eterno, y el que ha creado todas las cosas, y que te vistes con las Fuerzas de la Naturaleza como con una túnica, por Tú Santo y Divino Nombre ADONAI (ah-doe-nye) por el que eres especialmente conocido en ese cuadrante que nombramos TZAPHON (tsa-phon), te suplico que me concedas fuerza y visión en mi búsqueda de la Luz Oculta y de la Sabiduría.*
5. Continúe con la oración, asegurándose de trazar en el aire sobre el Pantáculo los sigilos y las letras hebreas de cada nombre que aparecen en letras mayúsculas cuando las vibre. Diga, *Te pido que Tú Magnífico Arcángel AURIEL (ohr-ee-el) que gobierna las obras de la Tierra me guíe en el sendero; y dirige además a Tú Ángel PHORLAKH (phor-lahk) para que vigile mis pasos en él.*
6. Continúe la oración como sigue: *Que el regente de la Tierra, el Poderoso Príncipe KERUB (keh-rub), con el benévolo permiso del Infinito y Supremo, incremente y fortalezca las fuerzas ocultas y virtudes de este Pantáculo para que con él pueda yo realizar correctamente las operaciones mágicas para las que ha sido construido. Y con dicho propósito realizo ahora este rito místico de Consagración en la Divina Presencia de ADONAI (ah-doe-nye).*
7. Deje la Vara Mágica en el altar, coja la Espada Mágica en su mano derecha, y regrese al norte. De nuevo, Trace un gran Pentagrama azul de Invocación de Tierra en el aire sobre el Pantáculo, usando su Espada Mágica.
8. Asegúrese de vibrar los nombres Enokianos que están en letras mayúsculas cuando diga lo siguiente: En los Tres Grandes, Secretos y Sagrados Nombres de Dios que se llevan en la Bandera del Norte **EMOR DIAL HECTEGA** (ee-mohr dee-ahl hec-tey-gah), *te convoco, O Gran Rey del Norte IC ZOD HEH CHAL* (ee-kah zohd-ah heh kah-la), *para que asistas a esta ceremonia y que con Tú presencia aumente su efecto, por el que yo ahora consagro este Pantáculo Mágico. Confiérole el máximo poder y virtud ocultos del que tú puedas juzgarle capaz en todo las obras de la naturaleza de la Tierra, para que en él pueda yo encontrar una defensa fuerte y un arma poderosa con la que dirigir y regir a los Espíritus de los Elementos.*
9. Diga: *Poderosos Príncipes del Cuadrante Norte, os invoco a vosotros que me sois conocidos por el honorable título y posición de rango de Señores. Oíd mi petición, venir a estar hoy conmigo. Otorgar a este Pantáculo la fuerza y pureza de la que sois Maestros en las Fuerzas Elementales que controláis; que su forma externa y material constituya un verdadero símbolo de la fuerza interna y espiritual.*
10. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el sur del círculo. Sostenga el Pantáculo de Tierra y diga lo siguiente, asegurándose de vibrar el nombre del Ángel: *O Tú Glorioso Ángel NAAOM (nah-ah-oh-em), tú que riges las ardientes Esencias de la Tierra, te convoco para que confieras a este Pantáculo tus Mágicos Poderes de los que eres soberano, para que con su ayuda pueda yo controlar a los espíritus de los que Tú eres señor, en todo propósito justo y recto.*
11. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el Oeste del círculo. Sostenga el Pantáculo de Tierra y diga lo siguiente: *O Tú Glorioso Ángel NPHRA (ehn-phrah), tú que riges las Húmedas y Fluidas Esencias de la Tierra, te convoco para que confieras a este Pantáculo tus Mágicos Poderes de los que eres soberano, para que con su ayuda pueda yo controlar a los espíritus de los que Tú eres señor, en todo propósito justo y recto.*
12. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el Este del círculo. Levante el Pantáculo de Tierra

y diga lo siguiente: *O Tú Glorioso Ángel NBOZA* (ehn-boh-zohd-ah), *tú que riges las Aéreas y Delicadas Esencias de la Tierra, te convoco para que confieras a este Pantáculo tus Mágicos Poderes de los que eres soberano, para que con su ayuda pueda yo controlar a los espíritus de los que Tú eres señor, en todo propósito justo y recto.*

13. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hacia el Norte del círculo. Levante el Pantáculo de Tierra y diga lo siguiente: *O Tú Glorioso Ángel NROAM* (ehn-roh-ah-ehm), *tú que riges la Densa y Solida Tierra, te convoco para que confieras a este Pantáculo tus Mágicos Poderes de los que eres soberano, para que con su ayuda pueda yo controlar a los espíritus de los que Tú eres señor, en todo propósito justo y recto.*
14. Realice el paso 18 de la Apertura por Atalayas.
15. Realice el Cierre por Atalayas, con dos variantes. Primero, cuando haga el RMDP, use el Pantáculo de Tierra en lugar de la daga y, segunda, trace los Pentagramas de Destierro de Tierra (vea la figura 5.1) en lugar de los pentagramas de destierro normales.
16. Envuelva el Pantáculo de Tierra en seda negra o blanca, y no permita que nadie más lo toque.

## ***RITUAL DE CONSAGRACIÓN PARA LOS INSTRUMENTOS DEL ARTE***

Con su Vara, Espada, y las Armas Elementales consagradas, puede entonces realizar la Apertura por Atalayas, en lugar del ritual simple de apertura, a la hora de consagrar el resto de sus instrumentos. El Ritual de Consagración para los Instrumentos del Arte puede usarse para consagrar todas las demás herramientas mágicas excepto la Tablilla de la Unión y las Tablillas Elementales que serán consagradas por la mera realización del Ritual de las Atalayas y el Triángulo del Arte que lo será al principio de cada evocación (más adelante podrá obtener más información sobre el Triángulo en este libro).

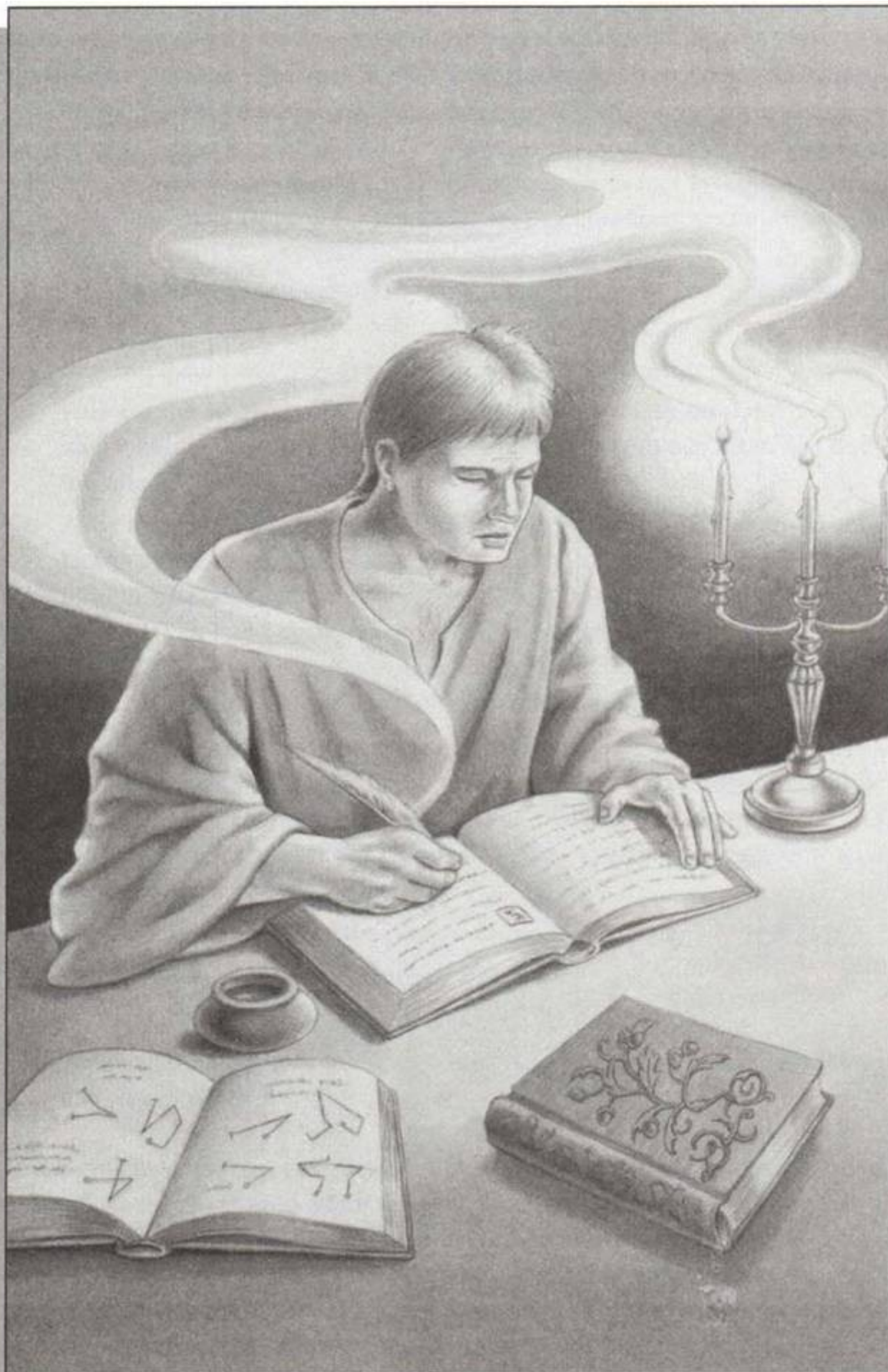
Al contrario que las herramientas anteriores, hay una manera eficaz de consagrar el resto de sus instrumentos mágicos (como el espejo o el incensario) al mismo tiempo. La única limitación aquí sería el número de herramientas que pueda colocar de una sola vez sobre el altar. Recuerde, su Vara, Espada (o Daga), y las Armas Elementales tienen también que estar sobre el altar. Por consiguiente, debido a las limitaciones de espacio, puede ser que tenga que realizar dos rituales de consagración separados para dedicar todas sus herramientas.

1. Prepare su altar y templo como de costumbre. Ponga las herramientas a ser consagradas sobre la Tablilla de la Unión en el centro de su altar.
2. Realice la Apertura por Atalayas, hasta el paso 17 incluyendo este.
3. Realice el Análisis de la Palabra clave y arrastre la esfera de blanca brillantez sobre las herramientas sin consagrar sobre el altar. Vea sus instrumentos brillando con esta luz blanca.
4. Cuando contemple la luz en los instrumentos sobre su altar, coloque sus manos sobre ellos, con las palmas mirando hacia abajo como si los bendijera, y diga lo siguiente, asegurándose de vibrar el nombre en letras mayúsculas: **EHEIEH** (eh-eh-yay) *el más Santo, bendiga y consagre estos instrumentos del arte mágico, para que pueden obtener las virtudes necesarias, a través de Ti, EHEIEH* (eh-eh-yay) *el más Santo, Cuyo reino perdurara por los Siglos de los Siglos.*
5. Coja un implemento y sosténgalo en alto con las dos manos sobre su cabeza, como si lo ofreciera al Cielo. Mire al instrumento y más allá de él, mientras dice, *A Tú servicio dedico este* (nombre del instrumento), *Inmenso y Poderoso, con la esperanza de que lo encuentres un instrumento aceptable con el cual puedo yo aspirar a la Luz.*
6. Repita el paso 5 para cada uno de los instrumentos sobre el altar.
7. Realice el paso 18 del Ritual de las Atalayas.
8. Realice el Cierre por Atalayas.
9. Envuelva cada instrumento en un pedazo de seda negra o blanca y no permita que nadie más los toque.

Habiendo dominado las técnicas, rituales, y ejercicios aparecidos en este libro hasta ahora, y habiendo preparado sus herramientas mágicas, usted puede considerarse un mago listo para aprender el arte de la evocación mágica. El resto del libro trata de las teorías de por qué y cómo funciona la evocación y las técnicas para hacer que funcione. Recuerde, el trabajo que ha hecho lo ha preparado hasta ahora completamente para el éxito en esta práctica mágica, y usted debe acercarse al arte con confianza en sí mismo y sus habilidades.

A partir de este momento, su vida nunca volverá a ser la misma. Los cambios que creará y observará en el mundo alrededor suyo parecerán verdaderamente milagrosos al principio, pero como su comprensión del universo oculto aumentara, empezará a ver cómo algo natural estas manifestaciones de su voluntad que es lo que realmente son.







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

## **CAPÍTULO SEIS – TEORÍA MÁGICA**

Las ciencias aplicadas del mundo nos han proporcionado algunos adelantos tecnológicos increíbles, los cuales están basados en algún tipo de especialización científica usada en una aplicación práctica. Por ejemplo, un telescopio funciona porque su diseño está basado en las leyes de refracción y reflexión; un acelerador de partículas aumenta la velocidad de los electrones y protones acercándose a la velocidad de luz gracias a nuestra comprensión de las leyes electromagnéticas; y en todas partes las personas pueden cambiar los canales de la TELEVISIÓN sin moverse de sus asientos gracias a nuestro conocimiento de la luz infrarroja codificada. Aplicando las ciencias naturales (incluyendo la física y la química) a la solución de problemas cotidianos, nosotros hemos podido hacer nuestras vidas mucho más cómodas. Igual que la física y la química, la magia también es una ciencia que puede ser aplicada con este fin.

La práctica de la evocación mágica puede ser vista como una ciencia aplicada porque su aplicación depende del conocimiento de la ciencia mágica. Otras ciencias mágicas aplicadas incluyen la magia de los talismanes, encendiendo velas, las hierbas, y los nudos mágicos. Aunque estas prácticas son esencialmente diferentes, uno, no obstante tiene que conocer cómo funcionan mágicamente para usarlos eficazmente.

Si usted recuerda el principio del libro, recordará las diferencias entre los magos teóricos de sillón y los magos prácticos. Un teórico de sillón es una persona que lee muchos libros y no hace nada con el conocimiento que adquiere. El mago práctico, por otro lado, es un científico aplicado, similar a un ingeniero que usa los principios conocidos para lograr metas prácticas. La meta de este libro es ayudarlo a convertirse en uno de estos últimos. Después de todo, aprendiendo cómo funciona la magia y usándola para realizar las evocaciones le permitirán crear cambios maravillosos en su vida.

Por consiguiente, para asegurarse de que está listo para seguir las técnicas reales de esta ciencia mágica, este Capítulo le enseñará los principios ocultos que actúan en las evocaciones mágicas. Esto incluirá las explicaciones de cómo funcionan los conjuros, cómo ayudan los sigilos a los magos a contactar con las entidades, y por qué estos seres pueden ser ordenados cuando son evocados. Las teorías que aparecen en este Capítulo proporcionan una base sólida de conocimiento que puede ser aplicada a las técnicas de la evocación que vendrán después.

### ***MAGIA***

La magia es la ciencia más poderosa del mundo. Cuando sus principios son aplicados con éxito, esta ciencia le permite al mago realizar cambios en el universo según su voluntad. Pero a diferencia de las otras ciencias, la magia puede afectar a otros planos de la existencia, así como también llegar a los más lejanos confines del universo físico. Esta multiplanar faceta de la magia debe ser entendida antes de que uno pueda llegar a ser efectivo en los trabajos rituales. Por esta razón, lo que sigue es una mirada a la naturaleza de los tres planos, seguido por un argumento de cómo funcionan los rituales mágicos.

Como ya he mencionado, hay tres planos en los que actúa la magia en el universo. Estos son los planos físico, astral, y mental. Como humanos, somos los únicos seres de la Tierra que habitan todos estos planos de la existencia simultáneamente en tres “cuerpos”, nuestro cuerpo físico, alma, y espíritu. Esto es posible porque los planos no están separados como los peldaños de una escalera. En lugar de eso, estos coexisten alrededor de nosotros. Por consiguiente, para visitar uno de los planos, no es necesario viajar, sino entrar en el cuerpo sutil apropiado que está dentro de nuestro cuerpo físico, para experimentar el plano que ocupa.

El plano físico es el lugar donde nuestros cuerpos materiales residen. Cualquier cosa pueda ser experimentada directamente por nuestros sentidos físicos, o a través de algún tipo de dispositivo de descubrimiento científico, también reside en este plano. No hay ninguna necesidad de entrar en detalles para describir este plano ya que simplemente es el mundo material del que todos somos conscientes desde

el momento en el que nacemos. Tanto el tiempo como el espacio compactan el plano físico en el universo mágico, haciendo posible medir ambos con precisión en este plano.

El plano astral es donde residen nuestros cuerpos astrales o almas. Para experimentar el plano astral total y directamente, deberá desarrollar o entrenar los sentidos astrales (como se enseña en el Capítulo 2). A veces llamado el plano formativo, el plano astral es donde las ideas empiezan a tomar forma. La magia realizada en este plano tiene la poderosa ventaja de conllevar la materialización implícita, ya que cualquier forma construida en el astral aparecerá más adelante y de alguna manera en el plano físico.

Ya que los tres planos coexisten, un mago que viaje astralmente (como se dijo en el Capítulo 2) encontrará que puede visitar cualquier lugar del mundo físico viendo su contraparte astral. Sin embargo, debido al hecho de que estas contrapartes a veces cambian de su fase astral de desarrollo a la física eventual, las impresiones obtenidas a través del viaje astral pueden parecer a veces algo distorsionadas. El viaje astral no es la mejor manera de ver el mundo físico. Al pensar en el plano astral, tenga presente que es un plano más sutil de la existencia. No todos somos conscientes de su existencia, principalmente porque no encaja en las leyes físicas de la ciencia mundial definida durante años. El plano astral está ligado al universo sólo por el espacio, lo que hace posible viajar a través del tiempo en este plano (proyecto tratar con la práctica del viaje en el tiempo en un siguiente libro de magia astral).

El último plano del que trataremos es el plano mental. Este es donde nuestros espíritus o “mentes” residen. A veces llamado el plano creativo, el plano mental es donde se crean las ideas puras y de dónde nosotros recibimos a menudo la inspiración. No limitado por tiempo ni espacio, el plano mental sirve para dos funciones mágicas importantes: Nos permite contactar con cualquier mente o inteligencia de cualquier tiempo o lugar del universo y nos permite crear ideas que pueden tomar forma en el plano astral y al cabo del tiempo pueden manifestarse en el mundo físico. La primera de estas dos funciones será tratada en el Capítulo 8 en la argumentación sobre el contacto con las entidades del plano mental, mientras que el segundo será tratado más abajo.

Habiendo explicado la existencia de planos en el universo, podemos aplicar este conocimiento ahora a la explicación de cómo funcionan los rituales mágicos. Para ayudar a ilustrar los elementos esenciales, echemos una cercana mirada al axioma hermético siguiente: “Saber, querer, osar, y callar”. Dentro de estas palabras, se encuentran los principios ocultos más básicos.

1. **Saber:** Antes de poder realizar cualquier magia, tiene que saber y entender la técnica mágica específica. Si usted desea realizar una evocación, tiene que saber, paso a paso, cómo realizar un ritual de evocación, y debe entender lo que está ocurriendo en cada momento de la ceremonia.
2. **Querer:** El poder que hace que un ritual mágico funcione proviene de la voluntad del mago. Para hacer que cualquier tipo de magia funcione, tiene que tener un fuerte deseo de lograr alguna meta, y entonces puede encauzar ese deseo en un ritual. Una evocación normalmente se realiza con dos deseos contenidos el deseo de que la entidad llamada aparezca, y el deseo de que realizara la tarea que el mago le asigne.
3. **Osar:** El ritual tiene que ser correctamente realizado para conseguir el efecto deseado. Un mago tiene que hacer algo más que movimientos y pronunciar palabras en un rito, también tienen que proporcionar el poder necesario y realizar los ejercicios mentales necesarios (como visualizaciones y afirmaciones).
4. **Callar:** Ya que pocas personas realmente practican esto, mantener silencio sobre el tipo de trabajo mágico que están realizando es crucial para tener un resultado exitoso. Contando a todos que hizo un ritual por este o aquel motivo, está permitiendo la generación de pensamientos-forma inconscientes que podrían ser destructivos para el éxito de su ritual. Es mejor callarse sobre el tipo de magia que está realizando, pero también sobre el hecho de que realiza cualquier tipo de magia.

Estos cuatro principios deben ser seguidos fielmente si desea tener éxito en la magia. No es suficiente con saber que la magia es la ciencia que provoca cambios a través del uso de la voluntad; también tiene que comprender que la magia, como cualquier otra ciencia, sigue un cierto método. Si medita en los cuatro puntos planteados, encontrará respuesta a varias preguntas que posiblemente se haya hecho con respecto a la práctica de la magia. Los rituales de destierro mostrados anteriormente enseñan cómo hacer surgir y controlar la energía psíquica que puede ser usada para dar energía a un pensamiento-forma. Si uno

visualizara sencillamente su meta, energizándola, y liberándola, se manifestaría en el plano mental, el astral, y al cabo del tiempo en el físico. Esta es la base de todos los actos mágicos, sin tener en cuenta su índole. Como veremos pronto, esta simple forma de magia también puede ser destructiva para el éxito de un ritual si existen dudas sobre el resultado del ritual en la mente del mago. En una evocación mágica, la llamada a la entidad se hace en el plano mental. Después de “oírle”, acudirá al plano astral o físico, dependiendo del tipo de evocación que usted esté realizando. La llamada de la entidad es realizada en el plano mental porque toda la magia empieza en la mente, es impulsada por la voluntad, y causa cambios.

¿Por qué funcionan las evocaciones? ¿Por qué las entidades se sienten compelidas a acudir a la llamada del mago? Para contestar esta pregunta, quiero referirme a algo que ya mencioné al principio del libro. Cuando un mago está de pie en el centro del círculo, puede invocar el poder de la Divina Providencia. En la Apertura por Atalayas, desciende un vórtice de poder hacia el mago que este puede usar para dar poder al ritual que está realizando. Y ya que este poder proviene de Dios, que es invocado en el Ritual de las Atalayas, el mago puede en efecto dirigir la Sagrada Energía, confiriéndole su Autoridad Divina. Cuando el mago está en contacto con la Divinidad de esta manera y convoca a una entidad, esta no tiene otro remedio que acudir. El único factor limitante de este poder en el mago es el conocimiento. El mago tiene que tener una idea muy clara sobre la naturaleza de la entidad que están llamando y del plano del cual proviene. Cuando estos hechos son conocidos, el mago puede dirigir su Autoridad Divina concedida para gobernar a un ser específico. El hecho de dirigirse a una entidad con este tipo de autoridad sólo tendrá efecto si el mago cree en el poder que él está canalizando. Realmente, usted tiene que hacer algo más que creer en él, tiene que convertirse en él. Un mago al realizar una evocación tiene que radiar autoridad. El tono de voz, tiene que ser seguro y firme, e incluso la postura tiene que ser controlada cuidadosamente. Usted no puede llamar a una entidad al plano físico con una tenue e insegura voz, y con la cabeza agachada. Usted tiene que estar de pie y bien derecho y hacer que su orden sea oída lo más lejos posible en todos los planos del universo (por supuesto, no me refiero a que debe gritar a pleno pulmón, pudiendo molestar a sus vecinos, particularmente si es de noche). Al realizar las evocaciones en el plano astral, sin embargo, el tipo de voz usado es diferente (vea el Capítulo 7) para asegurarse de que el proceso de videncia no sea perturbado.

Sepa que la entidad le oye y que tiene que aparecer. El creer que la entidad se manifestara es importante. La confianza en sus habilidades asegura el éxito, porque usted puede consagrar toda su energía al ritual. Pero si duda del éxito de la evocación, está logrando algo más que destruir el acto mágico. Considere el ejemplo siguiente: Usted ha alcanzado la cúspide de su ritual. El poder en la cámara es intenso y siente como su cuerpo pulsa con él. Con su Vara Mágica en su mano derecha, se prepara para convocar a la entidad. De repente, sin embargo, en lugar de pronunciar la llamada, piensa para sí mismo, “¿esto realmente va a funcionar?” ¿Recuerde lo que yo dije antes sobre el principio de la magia en la mente? Este pensamiento, ha surgido en el peor momento del ritual, puede usar una buena cantidad de la energía surgida para crear un pensamiento-forma llamado: “¿Esto realmente va a funcionar?” Este pensamiento-forma le rodeará entonces conforme procede con la evocación, acrecentando sus dudas. Sentirá su presencia si mantiene sus pensamientos en la posibilidad del fracaso del ritual. Pronto, incluso no podrá prestar atención a lo que realmente está intentando lograr. El pensamiento-forma creado en el ejemplo anterior es solo una de las razones por las que una evocación puede fallar si usted duda que esta tendrá éxito. La autoridad que se le concede cuando realiza una evocación le hace parecer a la entidad que Dios le está llamando. Si usted duda de éxito de la evocación, entonces no facilita que este flujo de Poder Divino a través de usted brote apropiadamente. Usted tiene que convertirse en un ser casi mítico para realizar una evocación, porque está intentando controlar lo que la mayoría de las personas considerarían como fuerzas míticas. La Aceptación de la habilidad para actuar con la Influencia Divina no es fácil para la mayoría de las personas. Requiere un delicado equilibrio de humildad y autoridad. Usted debe considerarse por debajo de Dios, y al mismo tiempo, igualmente poderoso. En otros términos, usted debe actuar seguro de que Dios está ayudándole a realizar la evocación, y al mismo tiempo humildemente debe darle las gracias por esta ayuda.

## **CONJUROS**

En el corazón de cualquier evocación existe una llamada verbal al espíritu que normalmente es conocida

como conjuro. No tiene le tiene porque ser difícil encontrar un ejemplo de uno de estos, ya que virtualmente cada grimorio contiene uno o más. El Goecia contiene varios diferentes que deben ser recitados en el orden que aparecen, en el supuesto caso de que la entidad decide no presentarse. ¿Por qué es necesario repetir los conjuros? ¿Después de todo, si un mago convoca a una entidad con la autoridad apropiada, no debería acudir tras la llamada? Realmente, si el mago puede establecer un vínculo con una entidad, debe aparecer después de un conjuro. Sin embargo, cada uno de los dos tipos de evocación, contiene métodos diferentes para contactar con la entidad y requiere diferentes usos de las conjuraciones. En la evocación al plano astral, el mago tiene que establecer el contacto inicial con una entidad usando su sigilo (encontrara más información sobre los sigilos más adelante). Si la técnica usada para lograr esto es realizada con éxito, entonces tendrá que realizar una sola oración de llamada al espíritu (qué deberá memorizarse, como se explica en el Capítulo 7). Al realizar las evocaciones en el plano físico, sin embargo, el proceso de contactar con la entidad realmente tiene lugar después de que el conjuro sea realizado, eliminando la necesidad de repetirlo. Si las otras partes de la evocación se realizan apropiadamente, sólo tendrá que realizar un conjuro al espíritu.

Ahora que hemos establecido la necesidad de un sólo conjuro, usted podría preguntarse, “¿Cuál debo usar?” Según algunos grimorios, si usted no pronuncia las oraciones palabra por palabra, la entidad o no se presentará o aparecerá ante el mago colérico e intentará castigarle de alguna forma. Estas dos advertencias son completamente ridículas. Estas advertencias son incluidas en los libros con el único objetivo de hacer que un aficionado se lo piense dos veces antes de emplear los rituales de la Alta Magia Alta. ¡Yo raramente uso los conjuros de los grimorios, y todavía no he sido asesinado por ningún demonio colérico! Y aun cuando las leyendas fueran ciertas, es imposible que una entidad evocada pueda cruzar el límite del círculo mágico. Por supuesto, un mago sabe que estas amenazas realmente solo intimidaran al no iniciado. Ignore cualquier tipo de amenaza de estas si usted se encuentra con ellas. Si quiere usar un conjuro de algún libro, deberá usarlo sólo si siente que le ayudara a conseguir la percepción apropiada para el ritual. A veces, los conjuros contienen extrañas palabras de poder que ayudan al mago a pensar que está usando algún tipo de llave acústica en el ritual. Este mismo efecto también se obtiene usando los conjuros que están escritos en otros idiomas. Si usted siente que este efecto le ayuda a realizar una evocación, entonces use a toda costa uno de estos tipos de oraciones. Yo le recomiendo, sin embargo, que intenta averiguar lo que está diciendo si la oración está completamente en otro idioma. Siempre es bueno saber qué órdenes está dando para poder darles fuerza con su voluntad. Ahora veamos un pequeño y chocante hecho conocido sobre los conjuros: ¡Usted podría escribir el suyo propio! No hay ninguna razón para qué un conjuro que usted escriba no puede funcionar igual que el que pueda encontrar en un libro, con tal de seguir unas sencillas reglas. Los conjuros conllevan dos funciones importantes en un ritual, y tiene que asegurarse de que incluyan las declaraciones necesarias. Éstas son las dos funciones que los conjuros realizan: Primero, establecen verbalmente la autoridad del mago sobre la entidad, y segundo, ordenan a la entidad a aparecer. A pesar que la mayoría de los grimorios contiene conjuraciones únicas, estas cumplen las dos funciones, sin tener en cuenta cómo son expresadas. Veamos una cita de un conjuro del Goecia para ilustrar algunos de los elementos que cumplen los dos propósitos mencionados (la N. sustituye el nombre del espíritu a evocar):

*Yo te invoco y te conmino ¡oh espíritu N!, y estando exaltado sobre ti en el poder del Más Alto, te digo: ¡obedece! en el nombre de Beralensis, Baldachiensis, Paumachia, y Apologiae Sedes: y por los poderosos que gobiernan los Espíritus, Liachidae y los ministros de la Casa de la Muerte; y por el Príncipe en Jefe del trono de Apología en la Novena Legión, yo te invoco y al invocarte te conjuro... y también en los nombres Adonai, El, Elohim... Yo te exorcizo y te ordeno poderosamente, a ti oh espíritu N. para que aparezcas inmediatamente ante mí y ante este círculo con una bella forma humana, sin ninguna deformidad o tortuosidad...*

He escogido estas líneas del primer conjuro del Goecia, para ilustrar algunos de los elementos más comunes de las oraciones encontrados en los grimorios. En primer lugar, observe que las primeras líneas del conjuro establecen la Divinidad del mago y su Autoridad sobre todos los espíritus mencionados (“y estando exaltado con el poder del Más Alto”). Como puede ver en el ejemplo, siguiendo esta afirmación de autoridad, los espíritus son llamados en los nombres tanto de entidades benévolas como malévolas. En

este caso, los nombres son significativos ya que son los espíritus que gobiernan sobre las entidades encontrados en el Goecia, y por esta razón los nombres infernales incluidos en los conjuros son diferentes en cada grimorio. Esta parte de la oración no es normalmente necesaria, ya que el verdadero poder en una evocación viene de lo Más Alto. En ocasiones, sin embargo, un espíritu tiene un gobernante que podría estar deteniéndolo por alguna razón (vea el Capítulo I), y el nombre de este gobernante debe conocerse para poder ordenarle que permita a su sirviente aparecer. De cualquier modo, la Autoridad Divina predomina sobre cualquier otra influencia que afecta a la entidad a la hora de ser llamada. El conjuro continua dando algunos de los nombres de Dios que debe vibrarse en el ritual para mejorar el efecto (en los rituales de evocación que daremos después, los nombres que deberán ser vibrados, aparecerán en letras mayúsculas y negritas, como en los otros rituales de este libro). Esta parte de la oración refuerza el poder del mago, invocando los Nombres Divinos una vez más y estableciendo su vínculo con la Divinidad. Al recitar un conjuro, un mago debe intentar sentir la energía que ha acumulado aumentando con cada vibración de un Nombre Divino, para ayudar a fortalecer su resolución.

Otro elemento común de un conjuro es la parte dónde el mago ordena a la entidad que aparezca ante él en “forma humana, sin ninguna deformidad o tortuosidad”. Las frases de esta orden varían de un grimorio a otro, pero su propósito general queda claro: El espíritu que se desea que aparezca debe hacerlo en forma que no perturbe la vista. Al tratar con los ángeles, elementales, o inteligencias planetarias, éste no es un problema. La naturaleza de estas entidades es tal que sus formas naturales no son nada terribles para la vista. Los demonios, por otro lado, encuentran sumamente difícil, si no imposible, obedecer este deseo del mago. Estos son seres grotescos por naturaleza y asumen apariencias que reflejan esto. La orden antedicha en una conjuración que de ninguna manera efectuara maravillas con las entidades infernales, y si usted escoge trabajar con los demonios, no espere que ellos asuman la apariencia de hermosos humanos, o dicho de otra forma, ninguna forma remotamente agradable. De nuevo, debido a su naturaleza engañosa y maligna, le sugiero contundentemente que evite trabajar con entidades demoniacas.

Recuerde, que para escribir su propio conjuro, usted tiene que incluir unas líneas que restablezcan su Autoridad Divina sobre la entidad que está llamando y de hecho ordene a la entidad que aparezca ante usted. ¡Éste es el asunto! No hay necesidad de incluir páginas completas de maldiciones, exigiendo que la entidad aparezca o de otro modo, tendrá que buscar un millón de Nombres Divinos diferentes para incluir en su oración (no creo que encuentre tantos). Para evitar esto, simplemente incluya algunos Nombres de Dios que usted entienda y en el poder de esos nombres ordene a la entidad que aparezca. Algunos conjuros también contienen explicaciones de los nombres dados, con sus referencias mitológicas o Bíblicas sobre el poder del nombre. Podría ciertamente, incluirlos, si siente que estos crearan un conjuro más poderoso. Por supuesto, debería asegurarse de que lo que incluye es correcto. Aquí incluyo una cita de una oración de este tipo, tomada de la *Clave Mayor de Salomón*:

*Yo te conjuro por el nombre Tetragrammaton Elohím que expresa y significa la Grandeza de tan alta Majestad que Nóe lo pronunciado, y se salvó, y protegió toda su casa de las Aguas del Diluvio.*

La mejor manera de incluir alguna referencia de este tipo es copiarla de un grimorio, o buscar el significado cabalístico de uno de los Nombres Divinos de Dios de alguna referencia conveniente (la Aurora Dorada de Regardie y el 777 de Crowley son excelentes sitios donde buscar) e incluir una declaración del significado del nombre. La última opción que tendrá que incorporar en su propio conjuro es incluir una declaración relacionada con su religión. Cada religión tiene sus propios nombres de Dios, y en algunos casos, Diosa. Un verdadero mago debe sentirse libre de substituir los nombres y los relatos mitológicos que corresponden a sus creencias. En la cita siguiente de un conjuro tomada del Grimorio de Honorio (qué fue supuestamente escrito por el Papa Honorio de la Iglesia católica, aunque esto es cuestionable), incluye elementos del Cristianismo en la oración:

*Yo, X. [nombre del mago], te conjuro, O Espíritu N. [nombre del espíritu], por el Dios viviente, por el verdadero Dios, por el sagrado y todo gobernante Dios, Que creó de la nada el cielo, la tierra, el mar y todas las cosas que son, por la virtud del más Sagrado Sacramento de la Eucaristía, en el nombre de Jesucristo, y por el poder de este mismo Hijo del Omnipotente Dios, que fue crucificado por nosotros y por nuestra redención, y sufrió la*

*muerte y fue sepultado; y resucito en el tercer día y está ahora sentado a la derecha del Creador de todo el mundo, desde donde vendrá para juzgar a los vivos y muertos.*

Algunas partes de este conjuro, fueron adaptadas de la Misa católica romana, para ayudar al mago que es en este caso cristiano, relacionando a las fuerzas Divinas que él está invocando. Lo mismo puede hacerse con cualquier ceremonia o texto religioso. Puede usar una invocación del Libro de las Sombras de las Brujas, lo mismo que un pasaje del Corán. Los ejemplos de conjuros que aparecerán en este libro después, están relacionados con los nombres y referencias cabalísticas, pero como mago, debe sentirse libre de cambiar estos conjuros para satisfacer sus propias creencias. Mientras aun estemos tratando el asunto de los cambios de los Nombres de Dios en los rituales, es importante observar lo siguiente: Los rituales de la Aurora Dorada que aparecieron anteriormente en este libro contienen nombres hebreos que, a través de su uso repetido, se han convertido en palabras de poder, lo que es crítico para el éxito de estos rituales. No le recomiendo que cambie estos rituales, ya que la mayoría de su poder se perderá. Si no se siente cómodo con las referencias cabalísticas y es un mago practicante de otra tradición, entonces su mejor alternativa es usar cualquier apertura ritual que use normalmente dentro de la corriente de su tradición. Lo mismo ocurre con las Cuatro Armas Elementales, pudiendo sustituir cualquier herramienta que use para la apertura. Debería adaptar la estructura de los rituales de evocación que aparecerán más adelante en este libro a cualquier tradición mágica ceremonial con la que esté suficientemente familiarizado.

Otra manera de aumentar el poder de un conjuro es agregar una declaración sobre la naturaleza de la entidad después de su nombre. Por ejemplo, yo te conjuro, *O Espíritu Phalegh, Gobernante olímpico de la esfera y provincia de Marte...* Si incluye este tipo de declaraciones le ayudará a mantener un fuerte contacto con la entidad mientras está realizando el conjuro, ya que constantemente está recordando su origen y naturaleza. Pronuncie cuidadosamente la identidad del ser, siendo parco y preciso. Usted no querrá pasar sobre la identidad del espíritu sin detenerse. Con la simple declaración de su nombre, oficio, y esfera o reino de origen, será suficiente.

Ahora que conoce los elementos básicos de un conjuro, debe sentirse libre de escribir el suyo propio. Tal vez desee verificar la estructura básica de los conjuros que aparecen en los próximos dos capítulos, para conseguir una idea de cómo encajan todas las piezas. Una vez que escriba uno con el que se sienta cómodo, debe intentar memorizarlo. Esto será fácil, ya que usará el mismo conjuro para todas las evocaciones que realice. Claro que, su oración tendrá que ser ligeramente modificada al realizar los dos tipos diferentes de evocación. Para las evocaciones en el plano astral, ordenará al espíritu que aparezca en el cristal o espejo. Y para las evocaciones en el plano físico le ordenará que aparezca en el triángulo que hay delante de usted. De nuevo, utilice los conjuros de más adelante como modelos para formar los suyos. Por supuesto, no tiene que escribir sus propios conjuros. Ya que puede usar uno de los que pueda hallar en un grimorio o en este libro. Si usted decide escribir el suyo propio, debe tratarlo como un proyecto mágico. Siéntese en un círculo consagrado cuando vaya a escribirlo e intenta pensar en la potencia de las palabras que está escribiendo en el papel, y lo que quieren decir para usted. Cuando tenga su conjuro, copie su proyecto final en la primera página de un cuaderno nuevo, que usará para registrar los resultados de sus evocaciones. Consagre este libro usando los rituales del Capítulo 5, y que lleve con usted en el círculo cuando realice las evocaciones. El libro de notas, será usado para algo más que registrar los resultados de sus rituales, y la lectura de su conjuro. Usted también copiará en él, el sigilo de cada espíritu con el que trabaje, y su descripción (vea el Capítulo 9). La razón de copiar los atributos y descripciones de la entidad es para que usted puede verificar la identidad de la entidad a través del interrogatorio (vea el Capítulo 1). Cuando evoque a una entidad, puede esbozar en su libro lo que le parezca y apuntar cualquier información con respecto a las evocaciones futuras de esa entidad. Algunos espíritus le darán conjuros especiales o palabras de llamada para usarlas, asegurándose así que acudan rápidamente cuando sean llamados en un futuro. Será para usted una ventaja apuntar esto en su libro y usarlo. Otro uso importante para este cuaderno es el que mencioné en el Capítulo 1, puede tener el signo y el nombre de la entidad en el libro para verificar su identidad (solo en las evocaciones en el plano físico), y deslizar su libro abierto en el triángulo usando la espada (nunca permita que su brazo o cualquier otra parte de su cuerpo traspase el límite del círculo). El nombre aparecerá en el papel como una impresión astral que usted podrá ver, usando su visión astral entrenada. Esto es similar a la forma en la que Edward Kelly pudo ver las letras

del Alfabeto Enokiano por primera vez. Estos aparecían en un color amarillo pálido sobre el papel para que él pudiera sobre-escribirlos.

Las impresiones o firmas que reciba aparecerán en diferentes colores, dependiendo de la naturaleza del espíritu, y se desvanecerán al final del ritual. Por esta razón, debería trazar la firma del espíritu en su libro cuando la vea, si quiere un registro permanente de la primera impresión recibida. Sin embargo, si no lo hace, no es realmente importante. Lo que si importa es que puede leer el nombre de la entidad, porque la experiencia demuestra que si una firma es legible y se puede deletrear correctamente, el espíritu evocado está siendo honesto sobre su identidad.

## ***LOS GRIMORIOS***

Al trabajar con grimorios, podrá comprobar que cada uno tiene su propio sistema mágico o trasfondo mitológico. Por ejemplo, el Goecia contiene los nombres de espíritus que supuestamente una vez fueron atrapados en una vasija por el Rey Salomón; y el Necronomicon (la versión revisada de Simón) contiene, entre otras cosas, los sigilos de una legión de cincuenta espíritus que son asignados al dios Mesopotámico Marduk. Las diferencias entre los grimorios del mundo han hecho a menudo que los magos se pregunten si estos están basados en verdaderos acontecimientos.

Si recuerda el Capítulo 1, se acordara que nuestra argumentación acerca de las entidades y grimorios ha sido probablemente hecha por teóricos de sillón sin nada que hacer. No permita que la autenticidad de los grimorios le preocupe; después de todo, han sido usados por los magos, y por tal motivo funcionaran. Concluyendo. No le debe importar si la Clave de Salomón fue escrita mil años después de la muerte de este. Si las entidades existieron o fueron creadas, su existencia hoy en día no puede discutirse. Así que, si encuentra un grimorio sobre el que sea escéptico, considere su primera fecha de publicación, su notoriedad, y su materia. Si es un libro bien conocido y lo ha sido durante una década o más, entonces lo más probable es que deba funcionar.

El factor más importante será entonces su contenido. Por ejemplo, si encuentra un libro que trata estrictamente con mitologías de ficción (como el Necronomicon revisado por George Hay, vea más abajo), existe una gran probabilidad de que sus entidades sean sumamente difíciles de evocar (ya que probablemente, tendrá que crearlas usted, como haría con una egregora). Para ilustrar los motivos que hay detrás de esto, usaré el ejemplo de los dos grimorios con el mismo nombre, los cuales fueron inspirados por la ficción de un famoso escritor de principios del siglo veinte.

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) hoy es reconocido como uno de los escritores de horror más importantes de todos los tiempos. Sus cuentos los “Mitos de Cthulhu” con los que sólo logró la fama después de su muerte, trataban sobre la teoría de una raza de Antiguos, que gobernaron la Tierra hace cientos de millones de años, acechando desde fuera de nuestra percepción, detrás de algún tipo de puertas místicas, esperando su regreso como legítimos gobernantes de la Tierra. El momento de la conquista de la Tierra está identificado como el tiempo en el que “las estrellas estén en una determinada posición”. En estos cuentos, aparece un antiguo tomo de magia conocido como el Necronomicon usado para convocar a algunos de estos seres a apariencia visible. La fama de este inexistente libro mágico se extendió durante décadas después de la muerte de Lovecraft, hasta incluso llegar a “aflorar” dos versiones diferentes del libro.

El primer Necronomicon en ubicarse en nuestro universo real fue editado por un misterioso individuo conocido sólo como Simón y fue publicado en un libro encuadernado en tapas duras en el solsticio de invierno de 1977. Ha sido reimprimido consecutivamente en la forma de libros en rústica por Avon Books y ha logrado unos subterráneos seguimientos de todo tipo. Incluso hoy en día pueden llegar a encontrarse collares de algunos de los sigilos del libro en las librerías ocultas. ¡Como anotación final sobre la popularidad de este tomo, el original encuadernado se vende hoy como un artículo de coleccionista por 500 dólares y más!

Algunas de las entidades encontradas en las historias de Lovecraft también se encuentran en este grimorio, aunque están deletreadas de manera diferente (como por ejemplo, el “Cthulhu” de Lovecraft se

convierte en “Kutulu”). Lo que es interesante, sin embargo, es la forma en que son usados. El sistema mágico del libro está basado en la Mitología Mesopotámica real y las entidades de los Mitos de Cthulhu están incluidos como seres demoniacos en las adaptaciones de los famosos mitos Sumerios, como en el Descenso de “Inanna al Submundo” y el Enuma Elish, o los Mitos de la Creación Sumeria. La mayoría de los rituales que se tratan en el libro como la visita a las Esferas Planetarias y sus gobernantes, corresponden a deidades reales asociadas con los planetas en Mesopotamia.

¿Es este libro una imitación? aún y cuando contenga varios rituales similar al tipo de magia practicada en Sumeria (es decir, la magia de los nudos), y las palabras Sumerias, el libro probablemente sean un bulo bien investigado (como otro grimorios). Sin embargo, sus rituales funcionan bien porque están, en cierta medida, basados en prácticas mágicas reales. Si usted quiere experimentar con este libro, yo le recomiendo que pruebe a evocar a algunos de los Cincuenta de la Legión de Marduk. Estos espíritus son mencionados en la última parte del Enuma Elish y la mayoría de ellos son muy útiles.

El segundo Necronomicon salió a la luz en Gran Bretaña en 1978 y fue publicado por George Hay.

Aunque incluye un largo ensayo de cómo se descifró de un manuscrito cifrado atribuido a John Dee, uno no puede ignorar que los rituales y oraciones son similares a los de que aparecen en los trabajos de H. P. Lovecraft. ¡De hecho, los rituales encontrados en este libro probablemente no son más que un buen ejemplo de plagio! No hay nada en este grimorio que este remotamente basado en prácticas ocultas reales, y no puedo imaginar por qué alguien quisiera intentar trabajar con los rituales encontrados en este Necronomicon.

El propósito de la anterior comparación debe haber quedado claro. Cualquier grimorio que encuentre podría ser una imitación, pero no significa que no pueda usarlo aplicándolo a algún tipo de sistema oculto. Una buena manera de descubrir un grimorio útil es hacerse las siguientes preguntas: ¿Está basado en algún tipo de mitología o sistema de creencias mágico que usted conozca? ¿Contiene instrucciones para realizar evocaciones que se parezcan a la de otros grimorios (esto incluye la mención de un cristal, espejo, o triángulo; el uso de un círculo mágico y otros tipos de instrumentos mágicos conocidos)? ¿Contiene los orígenes del espíritu con los que esté familiarizado (como puedan serlo el origen planetario o elemental)? ¿Tiene algún tiempo de antigüedad? ¿Es un trabajo traducido, y en ese caso, dónde está localizado el manuscrito original?

Preocuparse sobre que grimorios funcionan no es a estas alturas necesario. Los espíritus enumerados en el Capítulo 9 deben mantenerle realmente ocupado durante algún tiempo. Pero cuando decida buscar más espíritus para convocar, querrá recurrir a los tomos tradicionales de magia (vea la Bibliografía al final de este libro). Cuando usted adquiera uno de estos libros, no se preocupe por las instrucciones que traigan para realizar las evocaciones, ya que en este libro tiene los únicos rituales que alguna vez necesite para evocar a las entidades. Los Grimorios le darán realmente solo dos informaciones básicas que encontrara útiles: los nombres y las descripciones de los espíritus y sus sigilos, lo último, merece una explicación en profundidad.

El sigilo o el sello de una entidad es un símbolo que ayudara al mago a establecer un vínculo con esa entidad. En cierto modo, los sigilos son como transmisores psíquicos que pueden ayudar al mago a enviar los mensajes a un espíritu. Los dos tipos de sigilos con los que trabajara son los tradicionales y los derivados. Los sigilos tradicionales son los que han estado en uso durante centenares de años, si no mucho más tiempo. Estos pueden ser encontrados en los grimorios, y no está muy claro cómo fueron creados o descubiertos. Algunos fueron creados indudablemente a través del instinto de los antiguos magos, mientras que otros fueron vistos de forma clarividente o fueron dados a los magos por los mismos espíritus. Si un grimorio contiene un sigilo para una entidad, entonces usted no debe tener ningún problema para contactar con este ser; simplemente use el sigilo como se describe en los capítulos 7 y 8. ¿Pero qué debe hacer cuándo tenga un nombre de una entidad que quiere convocar y no tenga ningún sigilo para hacerlo? La respuesta es simple: haga el suyo propio.

Realmente hay varios tipos de espíritus que no tienen sigilos tradicionales. Un buen ejemplo de éstos son los diversos ángeles encontrados en los Sephiroth del Árbol de la Vida. Para diseñar los sigilos de cada



uno de estos ángeles, o para cualquier otra entidad, puede usar una de las dos versiones del glifo conocido como la Rosa Cruz (vea la figura 6.1). El Lamen de la Rosa Cruz original de la Aurora Dorada contiene letras hebreas, y usted debe usar este glifo si conoce la ortografía hebrea del nombre de una entidad (normalmente un ángel). Para crear los sigilos de entidades con nombres no-hebreos, he incluido una versión del glifo con caracteres romanos.

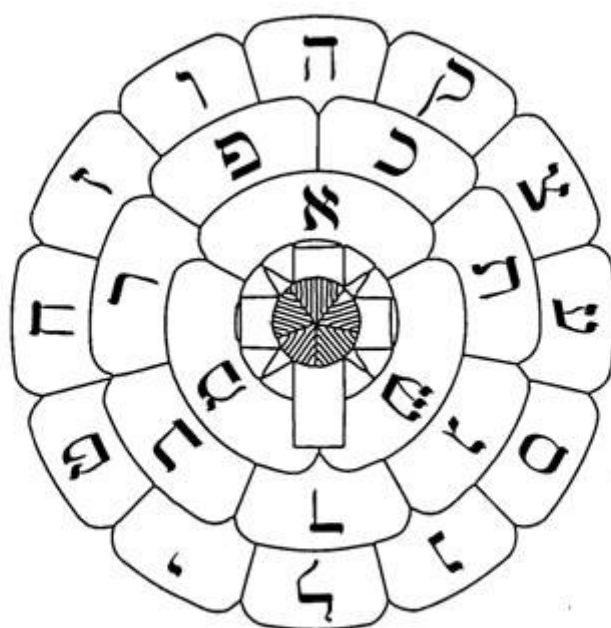
*Nota:* Algunos de los pétalos de la Rosa contienen más de una letra, ya que el alfabeto hebreo tiene menos letras pero a pesar de ese cubre todos los sonidos del alfabeto romano.

Los sigilos creados con ambos glifos realmente son bastante fáciles de hacer. Para empezar, ponga un pedazo de papel fino sobre la Rosa Cruz y dibuje un círculo pequeño sobre la primera letra del nombre de la entidad. Seguidamente dibuje una línea que vaya del círculo al pétalo de la rosa que contenga la segunda letra del nombre de la entidad. Continúe haciendo líneas que conecte el fin de la primera línea con la tercera letra del nombre de la entidad. Cuando llegue a la última letra del nombre, haga una pequeña línea perpendicular. (Ve la figura 6.2 para un ejemplo de este proceso, usando los caracteres romanos y el nombre de un espíritu imaginario, Fribo). Si dos o más letras sucesivas estuvieran en el mismo camino de una línea recta, entonces tendrá que hacer un pequeño lazo en la línea para indicar donde recae cada una de estas (vea la figura 6.2). También tendrá que usar el mismo pétalo dos veces si un nombre tiene una letra doble o dos letras representadas por el mismo pétalo. Si ocurre esto, haga un bucle doble en el sigilo para mostrar que está usando dos veces seguidas ese pétalo.

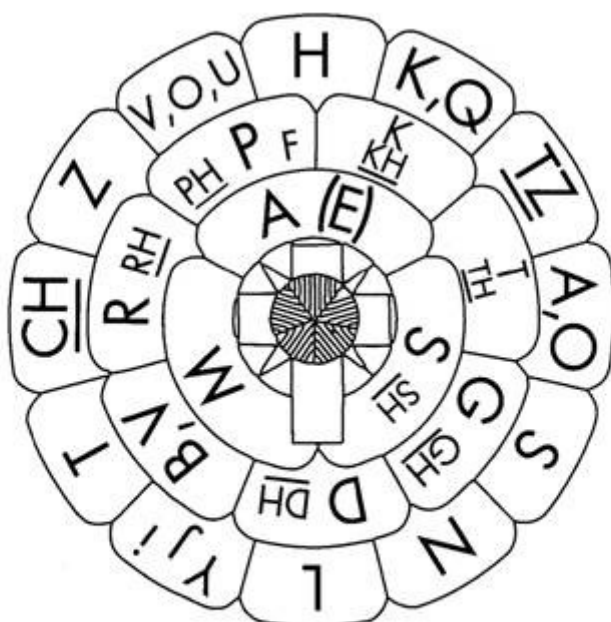
En el listado de espíritus del Capítulo 9, he usado la Rosa Cruz hebrea para hacer los sigilos de los ángeles. Esta versión deberá usarse con estos seres, ya que el deletreado de sus nombres en caracteres romanos añade letras extras, creando un sigilo diferente, vea la figura 6.3 como ejemplo de la diferencia entre el sigilo de Raphael hecho correctamente con las letras hebreas e incorrectamente con los caracteres romanos. Al tratar con los nombres hebreos, siempre use la versión hebrea de la Rosa Cruz ya que el deletreado hebreo de los nombres tiene poder en sí mismo.

Con este método, puede crear efectivamente los sigilos para cualquier ser que encuentre en cualquier grimorio, e incluso para un ser que usted pueda crear. En el Capítulo 10 encontrará las instrucciones para crear sus propias egregoras, y este método de la Rosa Cruz puede ser usado para preparar los sigilos de estos seres una vez usted les dé un nombre.

Ahora que algunos de los elementos esenciales de la evocación han sido cubiertos, podemos seguir con la propia práctica real. El Capítulo 7 contiene las instrucciones completas para evocar a las entidades con éxito en el plano astral. ¡Asegúrese de probar esta forma de evocación primero! Las evocaciones en el plano físico son mucho más fáciles de realizar una vez que haya tenido éxito en el astral. Si ha estado practicando los ejercicios y rituales de este libro hasta el momento presente, ya está preparado para trabajar con las técnicas mágicas que se describen en el próximo capítulo. Familiarícese lo más pronto posible con el proceso de evocación astral. Para probar este método, puede escoger una meta que le gustaría lograr mágicamente, encuentre una entidad en el Capítulo 9 que sea descrita como capaz de poder cumplir sus deseos, y evóquela. Haciendo esto, usted se podrá demostrar a sí mismo que la evocación funciona, y al lograr los resultados usted podrá ser considerado como un verdadero mago práctico.



Caracteres Hebreos



Caracteres Latinos

Figura 6.1



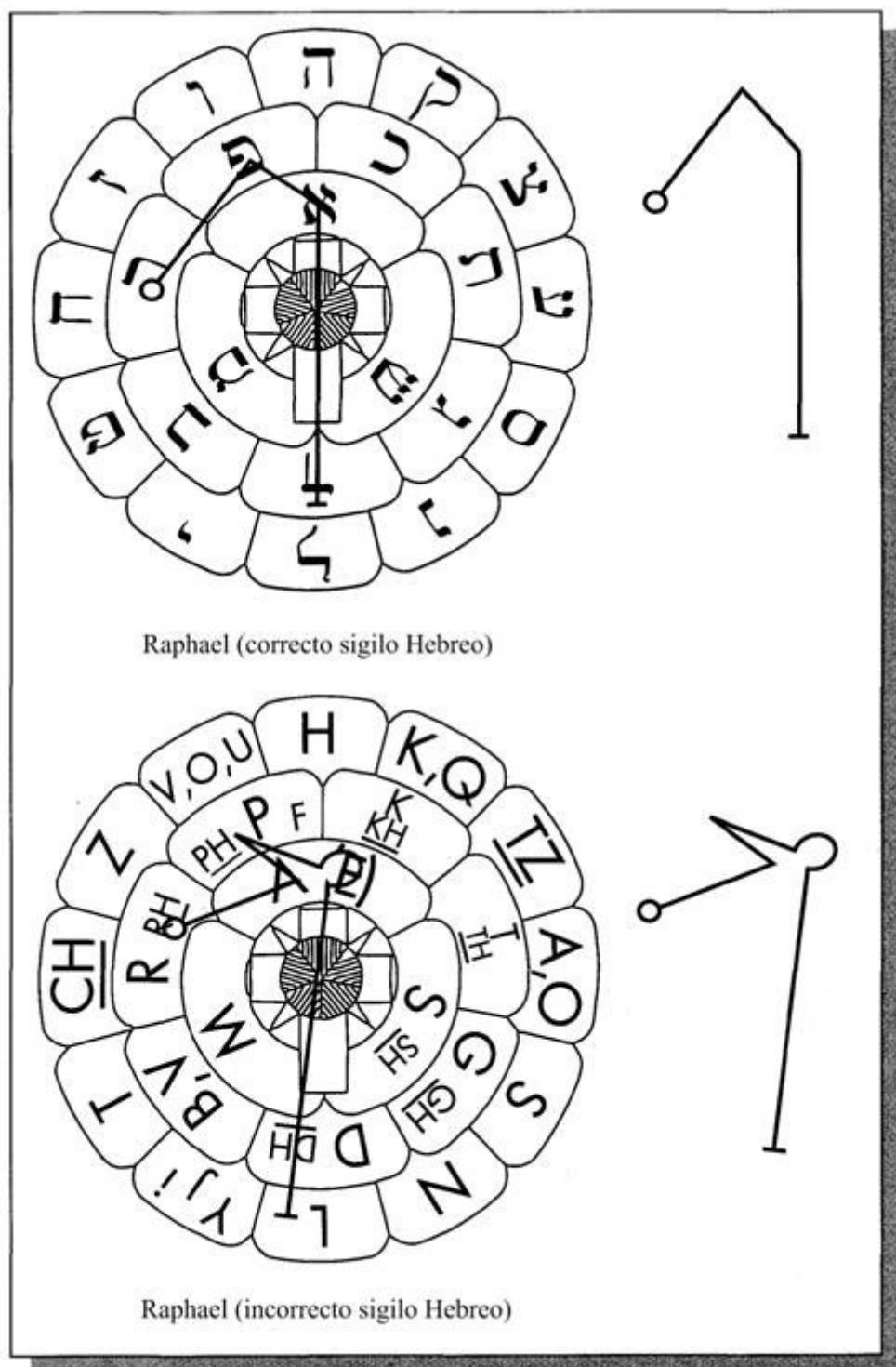
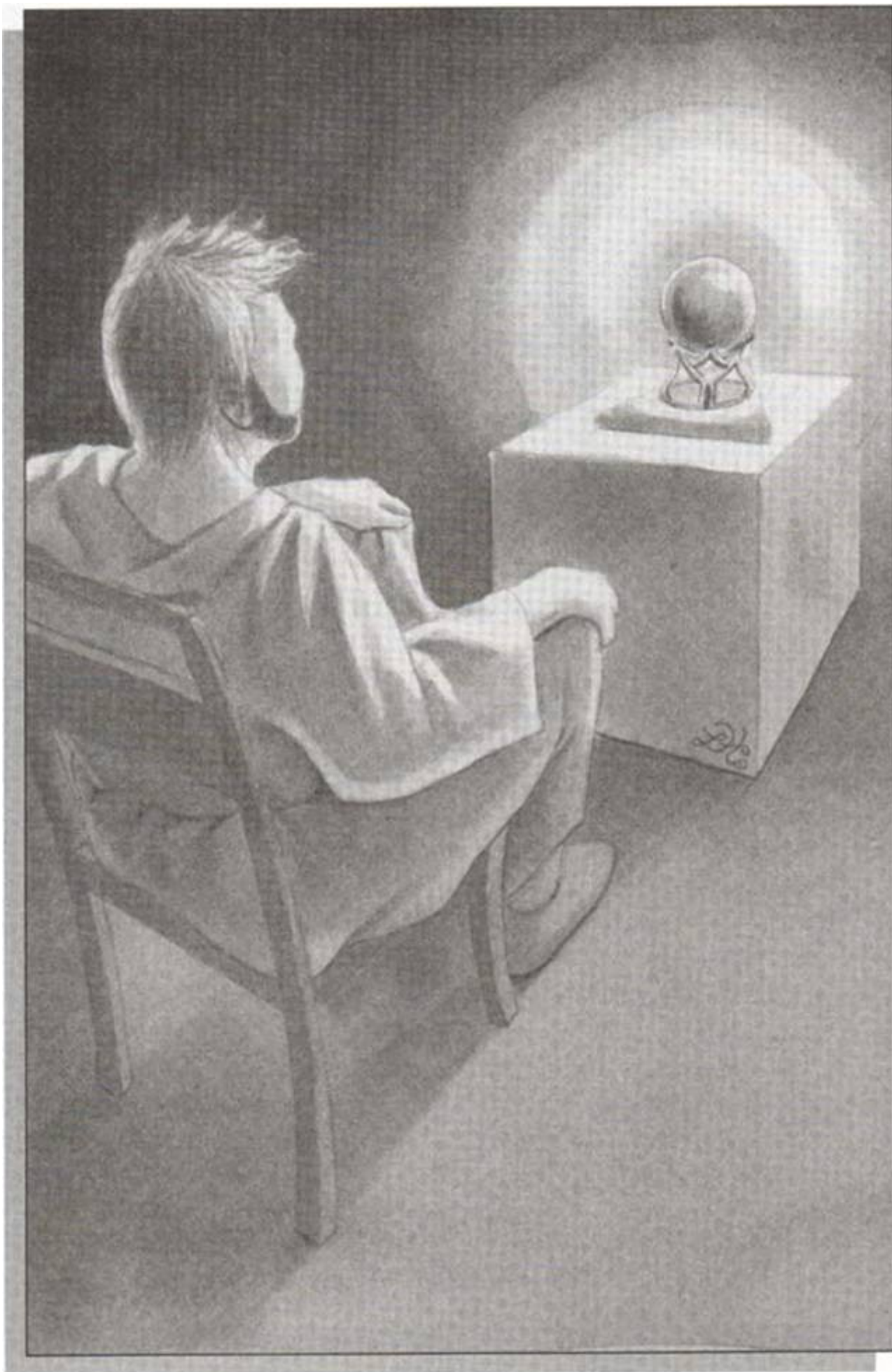


Figura 6.3



*Cuando su visión astral despierte, empezará a percibir la forma de la entidad convocada formándose dentro de su cristal o espejo.*

## **CAPÍTULO SIETE – EVOCACIÓN EN EL PLANO ASTRAL**

Aunque la evocación en el plano astral es la más fácil de las dos técnicas de este arte mágico, no debe verse como el ejercicio de un principiante. Ya que la evocación astral rinde excelentes resultados en un principio para el mago, y es un pre-requisito para evocar a las entidades en el plano físico, también se encontrará usando esta técnica incluso después de que haya tenido algún éxito en la última. De hecho, existen algunas ventajas importantes para llamar a una entidad solo en el plano astral y verla a través de algún aparato como pueda ser un espejo mágico o un cristal. Los siguientes beneficios obtenidos del uso de las evocaciones astrales son incluidos como una introducción en muchos usos y facetas de esta práctica. Cuando una entidad es traída al plano astral, no está sujeta a ninguna limitación en lo relativo a su aparición o a poder mostrarse ante el mago. Por ejemplo, supongamos que quiere a una entidad para que le ayude a encontrar algo que usted ha perdido. En este caso, una evocación en el plano físico no sería tan eficaz como una en el astral porque la entidad llamada a la forma material tendría que intentar explicar la situación de dicho objeto, mientras que la entidad que realmente aparece en el espejo o cristal puede realmente “mostrar” su situación creando una imagen visual de tal objeto en el espejo.

Recuerde, todas las manifestaciones empiezan en el plano mental y atraviesan los planos astral y físico. Una entidad apenas solo tiene que quererlo para aparecer en el astral, pero si una entidad intenta esto en el plano físico le resulta sumamente difícil, ya que las vibraciones de este plano nunca estarían completamente en sintonía con el ser. Como ya se ha explicado en el Capítulo 8, para evocar a una entidad físicamente tiene que intentar hacer que el templo este en estrecha sintonía con la esfera de origen del ser. Éste nunca puede tener un éxito completo en el plano físico, ya que hay demasiadas influencias que no son armónicas con diferentes tipos de entidades. Por ejemplo, la presencia de aire físico en un cuarto no está en concordancia con la naturaleza de un Elemental del Fuego. Estos obstáculos para la naturaleza de una entidad no están presentes en el plano astral. Pues allí solo existe la materia etérica, y las entidades tienen mayor control sobre este tipo de materia que la que ellos tendrían sobre la física, porque sus esferas de origen también son etéricas. De todas las entidades del universo, los únicos que pueden afectar y tener un gran control directo sobre el plano físico son los elementales que pueden controlar la representación física en su elemento (vea el Capítulo 1); pero como ya mencioné, incluso sus poderes pueden quedar disminuidos por la presencia de otros elementos. Permítame dejar algo claro antes de que sigamos. Debido a su control sobre el plano astral, la mayoría de las entidades están menos restringidas cuando son evocadas a este plano. No permita que esta declaración le confunda, ya que todas las entidades pueden producir cambios en el plano físico, sin tener en cuenta el tipo de evocación usada. El factor limitante que estamos abordando aquí es la cantidad de tiempo necesitado. Si usted necesita que una entidad le “muestre” algo, entonces tendrá que evocarla astralmente, pero si usted quiere que una entidad le ayude a traer algo a su vida (como dinero o amor), usted puede usar igualmente cualquier método con éxito, ya que tardará de unas horas a unas semanas para que su meta se manifieste, sin tener en cuenta cómo fuera evocado el espíritu. Otra razón por la que llamar a una entidad en al plano astral es ventajoso es la facilidad con la que puede lograrse. Debido a las sencillas preparaciones físicas necesarias para acomodar la cámara del templo y la sencilla naturaleza de la propia técnica, la evocación en el plano astral es una buena opción para un mago que tiene prisa o que no tiene mucho tiempo para trabajar. Como abordaremos en el Capítulo 8, las evocaciones físicas requieren un largo periodo de preparación, porque el cuarto tiene que ser convertido en una representación de la esfera de origen de la entidad. Éste no es el caso de las evocaciones astrales.

El templo usado en las evocaciones astrales ha de ser preparado básicamente de la misma manera que para los otros rituales de este libro, con unos pocos añadidos. Prepare su altar, con todas las herramientas mágicas en sus lugares respectivos, como de costumbre y queme un incienso apropiado según la naturaleza de la entidad (vea las correspondencias en el Capítulo 8). Si usted no puede conseguir un incienso que corresponda a la entidad a convocar, entonces podría probar una mezcla igual de incienso y mastique o almáciga que son unos inciensos muy “evocadores” y que suelo usar a menudo. En el lado este del altar, debe colocar una silla para que cuando usted se siente en esta quede enfrentando el este.

Esta dirección puede usarse para todos los tipos de entidades excepto para los elementales. Para estos seres, use la dirección que corresponda a su elemento. Fuera del círculo, cuelgue las Tablillas Elementales como de costumbre en las paredes. En el cuadrante que estará enfrentando cuando esté sentado, coloque una mesa aproximadamente a unos 90 centímetros fuera del círculo. En esta, coloque el Triángulo del Arte con el ápice del triángulo mirando hacia afuera del círculo. En el centro del círculo y dentro del Triángulo, ponga su espejo mágico o cristal para que cuando usted se siente pueda mirar en él. Use una mesa que eleve su medio de videncia a una altura cómoda. Una mesa tan alta como su altar debe ser lo correcto. La última consideración sobre la preparación de su templo es la de la iluminación. El cuarto debe estar oscuro, salvo la luz de una lámpara o dos velas en el altar. Asegúrese de que no puede ver el reflejo de las luces en el cristal o espejo cuando se siente. Utilice el método que este acostumbrado a usar cuando practica la videncia. Yo uso una lámpara de aceite colocada directamente detrás de mí en el altar y que funciona muy bien. Uno de los beneficios más importantes del arte de la evocación en el plano astral es la velocidad con la que los espíritus convocados aparecen. Ya que ellos sólo necesitan construir una forma en el plano astral, las entidades encuentran muy fácil manifestarse en verdaderas formas para su naturaleza y sin dificultad. Cuando un ser intenta aparecer en el plano físico, tiene que construir un “cuerpo” para sí mismo con materiales que no están completamente en concordancia con su naturaleza. Puesto que esto no es un problema en el etérico plano astral, las entidades pueden parecer más rápidamente. Las razones anteriores deben darle una idea de por qué usted puede decidirse por practicar la evocación en el plano astral, incluso después de que haya tenido éxito en la más difícil conjuración de entidades en el plano físico. Por supuesto, por ahora, la razón más práctica para trabajar con esta técnica es obvia. Debe dominarla antes de seguir con las evocaciones físicas.

## ***LOS CUATRO ELEMENTOS DE LA EVOCACIÓN ASTRAL***

Si ha estado practicando las técnicas de este libro hasta ahora, entonces encontrará increíblemente fácil dominar las evocaciones astrales. Los conceptos básicos y procedimientos de esta técnica, pueden ser reducidos a cuatro elementos fáciles de entender: (1) la llamada del espíritu; (2) La visión y comunicación con el espíritu; (3) el mandato al espíritu; y (4) la despedida del espíritu. Cada uno de estos elementos debe ser entendido antes de intentar las evocaciones. La llamada al espíritu es realizada en dos pasos cuando se evoca astralmente. Después de que el mago realice la Apertura por Atalayas, tiene que sentarse en la silla ante el altar, enfrentando el espejo o cristal. Todavía sosteniendo la Vara Mágica en la mano derecha, el mago debe tener el sigilo de la entidad en su mano izquierda y mirarlo. El sigilo debe dibujarse en una tinta del color apropiado en una pieza de papel blanco y nuevo. Usando la misma que cuando practica la videncia, debe mirar fijamente el sigilo durante unos minutos mientras repite el nombre de la entidad mentalmente. Esto debe repetirse durante tanto tiempo con le lleve normalmente al mago despertar sus facultades de videncia. Cuando este periodo de tiempo haya pasado, la primera fase del contacto está completa. Usando el sigilo como un transmisor psíquico, el mago ha establecido ahora un vínculo con la entidad. Después de que se haya formado un vínculo entre el mago y la entidad, es entonces posible ordenar a la entidad para que aparezca. Para hacer esto, el mago debe mirar el sigilo en su mano izquierda y mira fijamente al espejo o cristal. Mientras que hace esto, deberá pronunciar el conjuro del espíritu previamente memorizado cuando el mago empieza a visionar. Este conjuro tiene que ser pronunciado con firmeza y Autoridad Divina, pero debe pronunciarse al mismo tiempo en una voz baja y algo monótono para ayudar a mantener la concentración en el proceso de videncia. La entidad debe manifestarse en el plano astral en cuestión de momentos, y el mago debe ser consciente de su presencia en el periodo normal de tiempo que le lleve despertar sus facultades de videncia.

Aquí llegamos a la segunda parte importante de una evocación astral: la observación y comunicación con la entidad. Una vez que la entidad aparezca dentro del cristal o espejo, el mago tiene que establecer su identidad. Como se ha explicado con anterioridad, un buen conocimiento sobre la naturaleza de la entidad, asociado con un listado de correspondencias convenientes en el libro del mago, debe ayudarle en este asunto. Pedirle a una entidad que firme con su nombre en el espacio, en el espejo o el cristal es una buena manera de verificar la identidad de un espíritu evocado. Una vez que el mago está seguro de que se trata del ser deseado, deberá dirigirle un saludo de bienvenida (un ejemplo de esto aparece después en el “Ritual para la Evocación en el Plano Astral” en este mismo capítulo). A partir de este punto, una comunicación básica con la entidad es posible. Tenga presente que hablando en voz baja y monótona,

como se ha dicho anteriormente, le ayudara a mantener la concentración en la videncia y debe emplear siempre este tono cuando se comunique con una entidad. Algunas entidades pueden proporcionarles rituales secretos o palabras de poder que el mago puede usar para convocar a la entidad en un futuro. Si esta información aparece, lo más probable es que lo haga en este punto de la evocación, y como con cada detalle de una evocación, debe registrarse en el libro del mago.

Después de una básica comunicación (no debe extenderse en una vana comunicación, por contra, solo trate los temas que estén relacionados con el propósito de la evocación), es el momento de realizar la tercera parte importante de la evocación en el plano astral: la orden al espíritu. Una vez que el objetivo del mago haya sido tratado, el mago debe clara y concisamente darle una orden al espíritu evocado. Esto debe pensarse cuidadosamente antes de la evocación, ya que la entidad seguirá las instrucciones del mago al pie de la letra. Aun cuando el propósito de una evocación sea obtener información, deberá dirigir una oración al espíritu, indicando claramente este propósito. De esta manera, el espíritu dará respuestas muy concretas a las preguntas del mago con respecto a un tema de su especialización. Ahora le ofrezco un ejemplo de una orden dada a una entidad evocada:

*Yo te ordeno y te mando, O Espíritu N., por el poder de YHVH, el verdadero nombre impronunciable de Dios, para que me des un verdadero y sincero consejo sobre las artes de adivinación, para que a través de estas prácticas yo pueda ganar una exacta comprensión en todas las circunstancias, sin tener en cuenta la situación o el momento.*

Al crear un orden así, el mago tiene que estar seguro de incluir una detallada pero corta descripción de lo que quiera que la entidad realice. Debe haber siempre una referencia al Poder Divino con el que el mago ordena a la entidad, para asegurar la obediencia. También, si usted pide algo más que información a una entidad, tiene que incluir una cláusula que ordena a la entidad que no dañe a nadie mientras realiza su tarea. Permítame explicar este último punto completamente.

La mayoría de las entidades del universo tiene un pequeño o inexistente concepto de la diferencia entre el bien y el mal. Si les ordenan que hagan algo, estas buscarán la manera más fácil de lograr su meta. Digamos que un mago le pide a un espíritu que consiga que su casero “a sus espaldas” llegue tarde con el alquiler. Piense qué opciones le deja al espíritu con esta imprecisa orden. A la mañana siguiente, el casero podría aparecer muerto en la cama, al parecer víctima de un ataque cardíaco, con una mirada de terror en su cara. Este mago ha lanzado indirectamente un “golpe” mágico sobre su casero y es ahora kármicamente responsable de su muerte. Aun cuando no quiso que su etérico vengador matara a su casero, a pesar de eso ha practicado una forma de magia negra dando una orden que hizo que esta opción estuviera disponible para la entidad.

Evitar cualquier calamidad en la magia es sencillo. Elija las palabras de sus órdenes para las entidades, incluso en sus hechizos con velas, o en su carga ritual de talismanes, para que incluyan una cláusula sobre no dañar a nadie como resultado de su ritual.

Después de que el mago este seguro de su deseo y sea entendido por la entidad, el siguiente y último paso en la evocación es la despedida del espíritu. Un mago debe incluir en su despedida dirigirle una breve declaración dándole las gracias a la entidad por haber acudido rápidamente, y una declaración en la que le pide a la entidad que regrese a su esfera de origen en paz. Un ejemplo de este tipo de despedida se da después en el ritual de evocación de este capítulo. Una vez que la entidad desaparezca de la vista, el mago puede realizar el Cierre por Atalayas. Con el RMDP y RMDH se asegura que la entidad ha sido completamente desterrada a su esfera.

Estos procedimientos constituyen el perfil básico de un ritual de evocación astral. Como usted puede ver, el propio proceso 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 dirigido usando este tipo de evocación, con la cual no hay ningún límite real para que un mago puede lograr el éxito a través de esta práctica mágica.



## ***MANTENIENDO EL VÍNCULO ESTABLECIDO***

En el corazón de cualquier evocación astral aparece reflejado el proceso del uso de un cristal o espejo como si de una ventana al plano astral se tratara. Mientras esté realizando las evocaciones, empezará a notar este aspecto de la “ventana” por sí mismo dándose cuenta de que las entidades astralmente evocadas no están realmente presentes en el cristal o espejo, pero si en el plano astral cercano. Cuando visualice, podrá ver y oír a esta entidad de la misma manera que usted podría ver y oír a alguien con el que estuviera hablando a través de una ventana abierta. ¿Puede esto romper el vínculo establecido con una entidad accidentalmente?

Si está realizando las evocaciones en solitario, tendrá que apartar en algún momento la mirada de su espejo o cristal para tener que consultar alguna información o apuntar algo que el espíritu le haya dicho. Esto será correcto. Pero recuerde, el espíritu se quedará en el plano astral cercano hasta ser despedido, por lo que no debe preocuparse por mirar un momento a otro lado. Después de dirigir la mirada de nuevo al espejo o cristal, no obstante, prepárese para la posibilidad de no ver nada. Esto puede ocurrir si desvía su atención demasiado tiempo, desactivando sus sentidos astrales naturalmente. Simplemente mire fijamente de nuevo a su medio de videncia durante unos momentos, y percibirá la imagen del espíritu que entra una vez más en su enfoque. Puede llevarle unos segundos el reactivar su visión astral, pero la entidad permanecerá allí, esperando a ser visto, hasta que usted lo despida.

A algunos magos no les gustan las evocaciones astrales porque a ellos les supone un duro esfuerzo sentarse a visualizar después de haber hecho surgir el poder con el Ritual de las Atalayas. Hay otra alternativa para las personas con este problema. La evocación astral es un proceso que ha sido adaptado para ser usado por dos magos a la vez, como fue el caso de John Dee y Edward Kelly, de esta manera, un mago realiza la evocación mientras el otro hace la videncia real. Por ello para trabajar, ambos magos miran el sigilo del espíritu durante un tiempo convenido previamente. Después de esto, el mago que permanece de pie empieza el conjuro, mientras que el que está sentado mira fijamente en el cristal o espejo. Durante la duración del conjuro, el mago en pie hace todas las preguntas al espíritu y le ordena, mientras que el vidente informa de lo que está viendo.

Este método funciona bien, pero cuando la evocación ha terminado, el mago sólo tiene un sentimiento parcial de éxito. La participación en una logia es diferente, ya que se sigue un específico plan de estudios mágico, el trabajar con otra persona sobre una base regular pueden impedir realmente el desarrollo de las habilidades mágicas, a menos que se siga una rotación sistemática de las tareas. En otros términos, si usted quiere trabajar con otra persona para realizar las evocaciones, entonces deberá asegurarse de cambiar los papeles regularmente, para asegurar completamente que ambos desarrollan las habilidades mágicas. Muchos biógrafos sobre ocultismo están de acuerdo en que Dee no podía visualizar, y que tenía que trabajar con Kelly por esta razón. Éste probablemente no sea el caso. Sin embargo, pienso que Dee no tenía capacidad de videncia porque nunca la trabajó, dejando que Kelly hiciera todo ese trabajo por él, se aseguraba de que nunca lograría esta facultad. Si usted trabaja con otra persona, asegúrese de intercambiar los papeles cada vez que realice una evocación.

## ***RITUAL PARA LA EVOCACIÓN EN EL PLANO ASTRAL***

Habiendo visto algunos de los beneficios y facetas de la evocación astral, podemos ahora seguir con la propia práctica. Esta sección incluye el ritual completo para evocar a los espíritus en el plano astral. Está planteado de tal manera que sea conveniente para el uso de un solo mago; sin embargo, puede ser adaptado para el uso de dos magos siguiendo las pautas explicadas sobre ello.

Lea el ritual varias veces para asegurarse de que entiende todas sus partes. La Memorización del conjuro de más abajo o el suyo propio, será necesario, ya que tendrá que recitarlo mientras visualiza. El conjuro que he escrito para el uso de este ritual contiene los Nombres Divinos de Dios que se usan en los cuatro cuadrantes del RMDP, siéndole ahora estos nombres familiares a usted. Aparecen en el mismo orden que son vibrados en el RMDP, para que no tenga ningún problema en recordarlos. La memorización del conjuro no representa ningún problema si realiza este ritual con otro mago, ya que la persona que recita el conjuro puede leerlo, en vista de que él no será el vidente.

1. Prepare la cámara del templo como de costumbre. Sitúe la silla, la mesa, el Triángulo, y el medio de videncia (espejo o cristal) en sus respectivos lugares (mire más arriba). Ponga su libro conteniendo la información sobre la entidad bajo la silla para que usted pueda usarlo y verificar la identidad del ser durante el ritual. Tenga la iluminación sobre el altar colocada de tal manera que no se refleje en el medio de videncia cuando se siente y asegúrese de tener bastante incienso apropiado para su incensario. Deben colocar el sigilo de la entidad a ser evocada en la Tablilla de la Unión envuelto en un pedazo de seda negra hasta que tenga que usarlo. Antes de empezar el ritual, colóquese su túnica y el anillo mágico si lo tiene.
2. Realice la Apertura por Atalayas hasta el paso 17 incluyendo este (vea el Capítulo 3).
3. Desenvuelva el sigilo y tómelo en su mano izquierda. Coja su Vara Mágica con la derecha y muévase en el sentido de las agujas del reloj hasta la silla.

*Nota:* Si usted está evocando a una entidad que le parezca que no será obediente (como por ejemplo, un demonio), use la Espada Mágica en lugar de la Vara con el propósito de dar fuerza a la voluntad del mago. (De nuevo, y en primer lugar, debe evitar llamar a las entidades demoníacas).

4. Siéntese en la silla, tome una lenta y profunda respiración, exhale. Repita esto hasta que se sienta relajado y centrado.
5. Mire el sigilo en su mano izquierda con una mirada fija y relajada, como si estuviera visualizando. Mientras hace esto, mentalmente repita el nombre de la entidad e imagine que su llamada astral produce eco a lo largo y ancho del universo. Continúe mirando fijamente el sigilo y repitiendo el nombre durante tanto tiempo como le lleve despertar las capacidades de videncia.
6. Habiendo establecido un vínculo psíquico con la entidad, mire en el espejo o cristal que hay sobre la mesa delante de usted y empiece a visualizar. Cuando haga esto, recite su conjuro o el siguiente: *Yo te evoco y te conjuro, O Espíritu N., por el poder y autoridad de la Suprema Majestad, el verdadero Dios Que es conocido por los nombres de YOD HEH VAV HEH (yode-heh-vahv-heh), ADONAI (ah-doe-nye), EHEIEH (eh-eh-yay), y AGLA (ah-gah-lah) para que aparezcas ante mí dentro de este espejo (o cristal), en una forma correcta y bella.*
7. Continúe visualizando. Cuando su visión astral despierte, empezará a percibir la forma de la entidad convocada formándose dentro de su cristal o espejo. ¿Cuándo la imagen se haga clara, pregunte a la entidad, *cuál es su nombre?* si contesta correctamente, siga al paso 8. Si declara algo, verifíquelo con lo que usted sabe sobre la entidad. Por ejemplo, un Gobernante Elemental puede decir, “yo soy el Rey del Fuego”. Si le da una respuesta correcta de esta naturaleza, siga al paso 8. Si la entidad dice ser otro ser, puede preguntarle a la entidad el propósito por el cual esta ha acudido a la llamada o puede ordenarle regresar a su esfera de origen y repetir su evocación en el paso 5.
8. Pídale a la entidad que firme con su nombre en el espacio alrededor de él, dentro del espejo o cristal. Si es incapaz de hacerlo o le da un nombre incorrecto, entonces debe ordenar a la entidad que regrese a su esfera de origen y repetir la evocación desde el paso 5. Si la entidad firma con su nombre correctamente, entonces puede proceder con el paso 9.

*Nota:* Si tiene que repetir la evocación y todavía contacta con la entidad equivocada, vaya a la despedida del paso 11, y realice el cierre, e inténtelo de nuevo más tarde. Si realiza la evocación apropiadamente, esto raramente será necesario, ya que lo más probable es que la entidad correcta acuda la primera vez.

9. Una vez que quede convencido de la identidad del ser, dele la bienvenida diciendo, *Sé bienvenido en paz, Espíritu N., te ordeno que permanezcas dentro de este espejo (o cristal) en el nombre del más Alto, hasta que seas despedido, cuando me hables hazlo correctamente, y contesta a todas mis preguntas con la verdad.*
10. Comuníquele a la entidad el propósito por el cual la ha evocado. Cuando note que ha establecido sus deseos correctamente, dele la orden cuidadosamente formulada (como se explicó anteriormente en este capítulo).
11. Cuando observe que la entidad entiende sus deseos, y haya obtenido todo el conocimiento que desee saber, dele la siguiente orden de despedida a la entidad: *Ve en paz y regresa a Tú esfera de origen, O Espíritu N. Por la autoridad del Verdadero Dios, yo te ordeno que no dañes a nadie cuando partas, y estate listo para venir rápidamente si te llamó de nuevo.*

12. Espere a que el espíritu desaparezca de la vista y recoja su libro. Apunte cualquier información importante, incluyendo cualquier ritual o palabras de poder que la entidad le haya podido dar.
13. Póngase de pie y camine en el sentido de las agujas del reloj hasta su posición habitual detrás del altar en el oeste, enfrentando el este. Envuelva el sigilo en seda negra y póngalo una vez más en la Tablilla de la Unión.
14. Realice el paso 18 del Ritual de las Atalayas.
15. Realice el Cierre por Atalayas.

Después de que el ritual haya terminado, debe intentar “pisar tierra firme” con algún tipo de actividad no-mágica. Entonces, y después de que haya regresado a su conciencia normal, realice un registro completo en su libro de los resultados de su operación. No confunda estas anotaciones con las que debe hacer en el paso 12 del ritual anterior, como el registro de las posibles palabras de poder y rituales recibidos, y que ha tenido que apuntar inmediatamente.

El sigilo usado en la evocación, no debe ser usado de nuevo. Usted podría llevarlo como si fuera un talismán o podría quemarlo, soltando su energía mágica eficazmente. Si usted decide llevarlo con usted, debe asegurarse de quemarlo después de que haya logrado su meta mágica. La destrucción apropiada del sigilo es una parte necesaria de las evocaciones astrales, pero como veremos en el Capítulo 8, cuando se evocan a las entidades en el plano físico, estas pueden impartir virtudes ocultas permanentes en sigilos más duraderos (como alguno grabado en metal), con el cual usted puede mantener estas influencias en su vida.

### ***APLICANDO LA INFORMACIÓN DE LAS ENTIDADES***

Una vez que usted haya tenido éxito en su primera evocación y empiece a practicar el Arte de forma regular, se encontrará de pronto en la posesión de una gran cantidad de información registrada. Ya que los espíritus contestarán a todas sus preguntas relacionadas con los temas con los que están familiarizados, y a veces, desafortunadamente, con temas sobre los que ellos no saben nada, usted puede terminar con libros llenos de revelaciones, no todas de las cuales serán de confianza. ¿Cómo clasificara y separar los datos buenos de los malos?

En primer lugar, asegúrese de no actuar inmediatamente con respecto a cualquier información que consiga. A algunos espíritus les gusta entretener a sus anfitriones argumentando sobre asuntos que ellos no dominan. Una buena manera de impedir que pase esto es pedir a la entidad que hable sobre los asuntos que entienda. Sin embargo, aun y cuando haga sólo preguntas pertinentes, asegúrese de tomar las respuestas como un proverbial grano de sal. No incendie su nueva casa simplemente porque una entidad le diga que está llena de malas vibraciones. Si se siente incómodo en su nueva casa, intente realizar rituales de destierro en cada cuarto y purifíquelos con fuego y agua como en el ritual simple de apertura que aparece en el Capítulo 5. Si una entidad hace que sea consciente de tales presencias, puede incluso darle una buena manera de desterrar las influencias si usted se lo pregunta.

Siempre debe ser cauto con los hechos improbables. Si un espíritu le dice que las personas comerán solo algas marinas en diez años, no venda sus posesiones para crear una planta de proceso. Compruebe completamente todo lo que el espíritu le recomendó sobre las aventuras comerciales antes de empezarlas. Quizá el alga marina reemplace a la ensalada en una década, pero que haría con los miles de toneladas de algas marinas procesadas, ¿si la industria nunca entrara en auge?

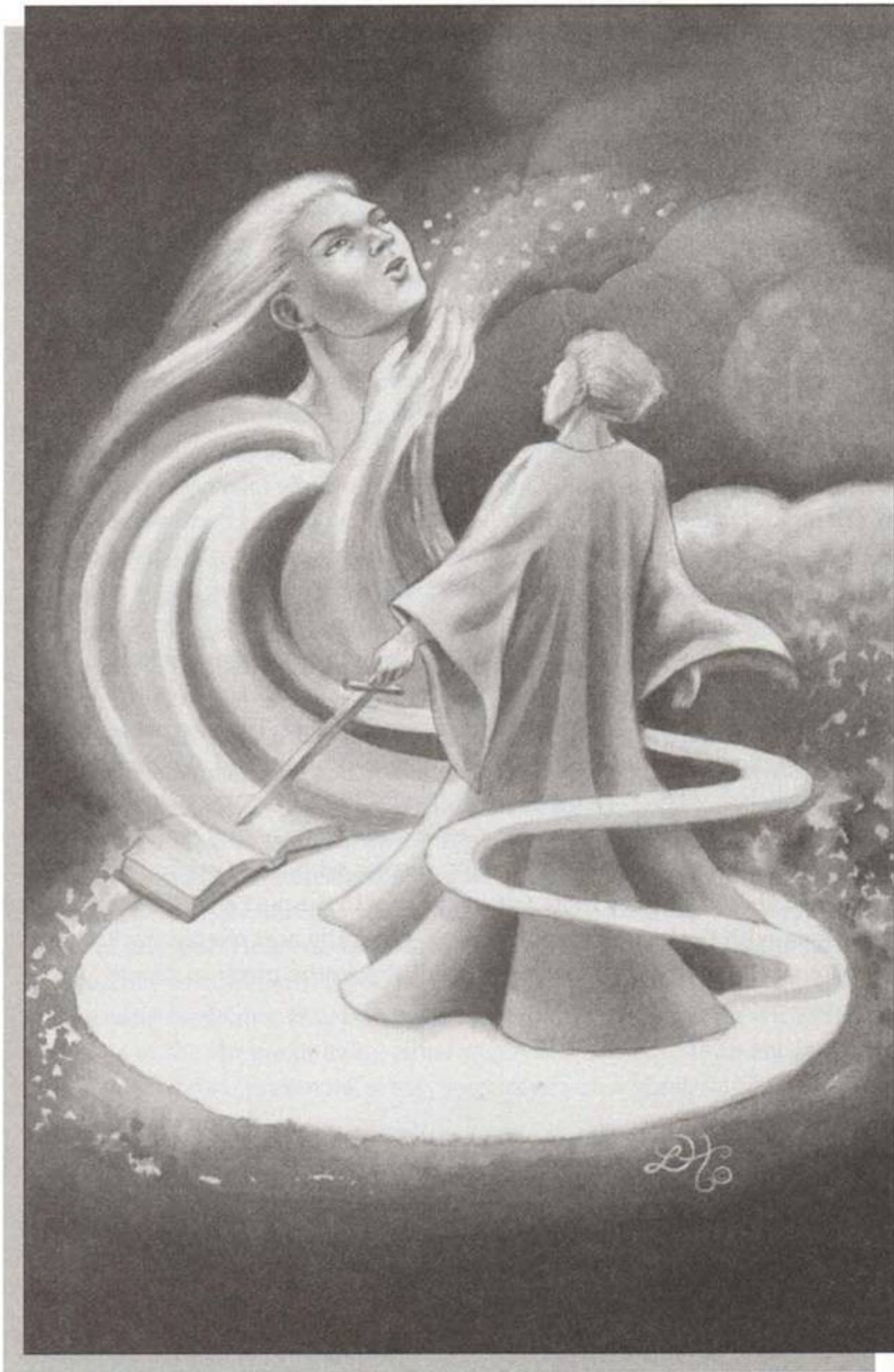
Mientras muy pocas personas llegarían hasta los extremos expresados arriba, estos argumentos sirven como ejemplos de lo que podría pasar si usted toma el consejo de un espíritu sin pensar primero sobre ello. No permita que estos ejemplos le desalienten, no obstante. Si usted hace las preguntas correctas a la entidad correcta, e investiga cuidadosamente la información que usted recibe, la encontrará exacta la mayoría de las veces. Entonces, después de que la información haya sido verificada, puede usarla en su beneficio en la vida cotidiana. Los médicos doctores pueden descubrir nuevas curas para las enfermedades, los arqueólogos pueden conocer las situaciones de artefactos y tesoros ocultos, los abogados pueden conseguir consejos para ganar ciertos casos, y los adultos pueden averiguar dónde ir de noche para encontrar a sus compañeros ideales. No importa quién sea, y a qué fin lo aplique, el

conocimiento es sumamente poderoso.

Permítame decirle una última cosa sobre la información que usted recibirá de las entidades y cómo la puede aplicar. Usted es responsable como mago y como persona ética de todas sus acciones, ya sean de naturaleza mágica o no. Bajo ninguna circunstancia debe permitir daño alguno a otra persona como resultado de sus acciones. Si una entidad le dice que mate a su jefe porque está planeando despedirle, no sólo debe abstenerse de comprar una arma y usarla, sino que también debe preguntarse si realmente está tratando con algún tipo benéfico de entidad. Si alguna entidad le dice que haga cosas que usted halla inmorales, debe evitar trabajar con ella en el futuro.

Después de algunos éxitos en las evocaciones astrales, puede empezar a trabajar con la próxima técnica: la evocación en el plano físico. Los dos requisitos previos para esta práctica son la creencia en la posibilidad de la evocación, y la habilidad de la técnica del viaje astral. Las evocaciones con éxito realizadas en el plano astral sirven como primer requisito. En cuanto al segundo, fue introducido en el Capítulo 2, y si usted ha tenido algún éxito con esos ejercicios preliminares, debe encontrar los más avanzados del próximo Capítulo bastante fáciles.

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



*Cuando usted vea a la entidad en el plano mental puede atraerla al plano físico.*

## **CAPÍTULO OCHO – EVOCACIÓN EN EL PLANO FÍSICO**

En el Capítulo 2, pudo leer el ejercicio preliminar para lograr el viaje astral. Al final de estos ejercicios, usted encontrara también un método para viajar a las regiones elementales usando los Tattwas. Si usted ha logrado realizar el viaje astral a estos reinos con éxito y ha realizado las evocaciones astrales como se ha detallado en el Capítulo 7, entonces estará listo para empezar a evocar a las entidades elementales en el plano físico. Si usted no ha tenido éxito en esta forma de viaje astral, entonces quizás este Capítulo le proporcione bastante información adicional para conseguir mayor facilidad a la hora de ejecutar la práctica.

El propósito de enseñarle el viaje astral en este libro se desprende claramente de las explicaciones dadas con anterioridad. La Evocación de una entidad en el plano físico en lugar del astral, requiere un esfuerzo extra por parte del mago. Para un espíritu, no es fácil atravesar el plano astral y manifestarse en el físico. Ésta es el motivo por el cual los “fantasmas” se aparecen de forma diferente a varios observadores en la misma habitación y otros ni siquiera llegarían a percibirlo. La mayoría de los “fantasmas” son entidades que residen en el plano astral. Por consiguiente, aquéllos que los ven a menudo tienen alguna forma de visión astral natural, y aquéllos que no ven nada tienen los sentidos astrales sin desarrollar. Los “fantasmas” raramente se manifiestan en el plano físico.

Ya que para un espíritu es difícil manifestarse físicamente, el mago debe “guiarlo a través” de los planos. No es presuntuoso pensar por nuestra parte que nosotros tenemos esta habilidad como magos, puesto que es un hecho oculto probado. Piense por un momento lo que realmente ocurre cuando practica el viaje astral, usando un cuerpo etérico de luz (una estructura astral), usted puede mover su percepción pasándola de su cuerpo físico al astral. Una vez que esto ha sido realizado, puede viajar a otra esfera usando cualquier tipo de portal (tal como los Tattwa). Estas otras esferas a las que viaja existen en el plano mental. Por consiguiente, los portales le ayudan a entrar en su espíritu y acceder a la región correcta del plano mental que desea visitar. Cuando quiere regresar, termina pasando a través del portal por el que entró, dejando el plano mental y su espíritu eficazmente, percibiendo una vez más su cuerpo astral o alma, entrando de esta forma en el plano astral completamente. A continuación adquiere conciencia de su cuerpo físico completando el proceso de regreso al plano físico.

El proceso anterior es exactamente el que es enseñado en este libro, y muestra cómo los magos pueden moverse a voluntad a través de los planos en cualquier dirección. De hecho, moverse del plano mental al físico es realmente más fácil para un mago que en la dirección inversa, ya que regresando al plano físico estamos volviendo realmente a nuestro propio plano de origen. El universo mágico, como el físico, es un reino de equilibrio. Si se tira una piedra al aire, la gravedad la hace caer a Tierra para mantener ese equilibrio. Igualmente, si un mago sale de su propio plano, el universo ayudará al mago a regresar. Lo mismo ocurre con las entidades.

Habiendo aceptado esta ley mágica, usted debe comprender que lo siguiente también es verdad. Puesto que nosotros podemos movernos a través de los planos si estamos entrenados mágicamente, y podemos regresar con un pequeño esfuerzo mágico, nuestras energías místicas pueden ser usadas de otras maneras en éstos regresos de los viajes desde el plano mental. Siendo posible por consiguiente contactar con una entidad en el plano mental y guiarla a nuestro propio plano físico usando los poderes de concentración que tenemos disponibles, como resultado de la facilidad con la que podemos regresar. Igualmente, cuando es el momento de desterrar a la entidad, esta puede dejar nuestro plano físico y regresar al suyo propio con la misma facilidad. Esto es otro ejemplo de cómo el universo mágico se asegura de mantener el equilibrio.

Una vez que entiende la anterior exposición, las evocaciones en el plano físico deberán parecerle mucho más factibles. Si usted en el pasado ha intentado “conjurar a un espíritu” (es decir, coger un grimorio y leerlo en voz alta, como la mayoría de los magos hace cuando compran estos libros por primera vez), usted probablemente se encuentre de repente de pie en un círculo trazado, convocando a pleno pulmón con voz temblorosa, esperando una llamarada, humo, y la aparición de algún tipo de criatura

encapuchada.

Cuando estos “conjuros” fallan, la mayoría de los supuestos magos buscan otros métodos mágicos y descubren que incluso los hechizos o rituales más sencillos requieren algo más que un componente verbal o físico. Cada práctica mágica tiene su propio “secreto” que la hace inútil para aquéllos que no la entienden. Leer un hechizo y encender una vela no le traerá lo que desea, pero dando poder a la vela y visualizando su meta mientras lee el hechizo, sí. Dibujando algunos símbolos en un pedazo de papel no le protegerán de la enfermedad, pero cargando ese pedazo de papel mágicamente como un talismán de salud, sí. La evocación mágica en el plano físico no es ninguna excepción, y también tiene su secreto: el viaje astral. Sin el uso de esta técnica, las evocaciones físicas no funcionarían.

## ***VISITAS ASTRALES A LAS ESFERAS PLANETARIAS***

Asumiendo que ha estado practicando los ejercicios del Capítulo 2, llegará un momento en el cual podrá viajar astralmente a las regiones elementales a través de los Tattwas. Como ya mencioné con anterioridad, estará listo para evocar a los seres elementales una vez que logre esto. Mientras que llega ese momento, familiarícese con el ritual de este capítulo, seleccione un espíritu elemental del Capítulo 9, y evóquelo. Recuerde, la práctica es una parte muy importante para hacer de uno un mago exitoso. La siguiente técnica de viaje astral le permitirá viajar a las esferas planetarias y por consiguiente evocar a los habitantes de estas.

Aparte de los espíritus elementales cuyos reinos puede visitar a través de los Tattwas, hay otros dos tipos de espíritus que puede convocar: las entidades que proceden de una esfera planetaria o Sephiroth cabalístico, y las entidades que parecen no proceder de ninguna esfera conocida. Para establecer una comunicación con las entidades del primer tipo, es necesario utilizar una técnica que es desde diferentes puntos de vista similar a la de los viajes a las esferas elementales. Esta técnica aparece más abajo. El contacto establecido con las entidades que no proceden de esferas conocidas requiere un procedimiento ligeramente diferente del que trataremos después.

Para viajar a un Sephirah en particular, muchos magos usan una técnica conocida como trabajo de sendero, donde un mago viaja desde Malkuth (nuestro Sephirah), a lo largo de los senderos del Árbol de la Vida hasta otro Sephirah. Este sistema tiende a ser bastante tedioso para los propósitos de la evocación, ya que viajar a lo largo del Árbol de esta manera puede llevar bastante tiempo. Por esta razón, esta técnica es usada por los magos que desean recibir visiones de las Sephirah, y no por aquéllos que desean convocar en el plano físico a los habitantes de estas esferas. En lugar de proporcionar aquí este sistema, le explicaré el sistema que yo uso para viajar a otras esferas y que es mucho más rápido y fácil de usar.

Antes de que pueda usar este sistema, tendrá que fabricarse primero un juego de nueve discos coloreados. Estos discos deben ser de aproximadamente 9 o 10 centímetros de diámetro. Usted puede recortarlos de cartulinas de colores o hacerlos con finas piezas de madera que puede ser pintadas. El símbolo planetario correcto de cada disco debe ser pintado o dibujado en ambos lados. La tabla 8.1 muestra los colores de los discos, los símbolos planetarios que tienen, y los colores en que cada símbolo debe dibujarse. Una vez que estos discos estén listos, puede empezar a practicar la técnica siguiente. Al contrario que con la videncia de los Tattwas, usted no tendrá que crear una imagen complementaria de las cartas. En cambio, si tendrá que recordar lo que aparecen en ellas, y recrearlo en el ojo de su mente durante el procedimiento siguiente.

El ejercicio de más abajo es ofrecido en forma de ritual porque debe realizarse dentro de un templo que haya sido purificado a través de los rituales de destierro. Para sus primeros esfuerzos en este ejercicio puede usar una silla (vea el paso 1), sin embargo, en cuanto usted tenga éxito en el viaje astral a las esferas planetarias, tendrá que practicarlo de pie, lo mismo que durante una evocación en el plano físico.

1. Prepare su templo como de costumbre. Tenga una silla situada en el lado oriental de su altar, enfrentando el este. De momento, puede situar el disco de la esfera que usted desea visitar en esta silla. Ajuste su lámpara para que el cuarto esté débilmente iluminado.
2. Realice el RMDP y el RMDH.

3. Muévase en el sentido de las agujas del reloj a la silla y recoja el disco con su mano izquierda.
4. Siéntese en la silla y mire el disco durante unos momentos. Cierre sus ojos e intenta imaginar una esfera de energía resplandeciente, del mismo color que el disco, flotando sobre su cabeza.
5. Usando la técnica que aprendió en el Capítulo 2, absorba esta luz de color para crear un cuerpo astral de luz.
6. Ascienda fuera de su cuerpo físico con su cuerpo de luz coloreada y acérquese a la esfera resplandeciente sobre usted. Observe el símbolo planetario que está inscrito en esta del mismo color que el de su disco. Observe cómo esta esfera que se encuentra sobre usted es una gran representación tridimensional del pequeño disco que creo.
7. Suba hacia lo alto, y atraviese el portal resplandeciente.
8. Una vez que atraviese la esfera, eche una mirada alrededor suyo. Intente ver cualquier ambiente observable. Si hay algún ser presente, vibre el Nombre Divino de la Sephirah que aparece en la tabla de correspondencia 8.2 (recuerde, las esferas planetarias y los Sephiroth son lo mismo). Sólo un ser beneficiosos podrá acercársele una vez que haga esto.
9. Cuando esté listo para regresar, atraviese la esfera resplandeciente por la que entró y vuelva a su cuerpo.
10. Abra sus ojos y cuando esté listo, realice el RMDP y RMDH.

Al realizar el ejercicio anterior, usted crea un cuerpo astral de luz en el color que corresponde a la Sephirah que quiere viajar. Haciendo esto, consigue vibrar en la frecuencia de esa esfera, haciendo el viaje más fácil. Le debe ser sencillo dominar esta técnica si ha realizado con éxito los ejercicios ofrecidos con anterioridad en el libro, ya que el proceso básico para dejar su cuerpo es el mismo.

Una vez que pueda realizar esta técnica de pie, estará listo para convocar a las entidades planetarias en el plano físico usando el “Ritual para la Evocación en el Plano Físico” que aparece en este capítulo. A estas alturas puede parecerle que le insto a practicar lo que aprende en cada momento. La razón de mi reiteración en la importancia de la práctica es debido a que la mayoría de los rituales y ejercicios de este libro sólo pueden ser realizados después de que los anteriores sean dominados. Éste es especialmente el caso de los diferentes tipos de evocación de este capítulo. Antes de convocar a las entidades cuyas esferas de origen es incierto, por ejemplo, usted tiene primero que llamar al señor del espíritu desde el reino con el que usted está familiarizado (de nuevo, elemental o planetario).

Muchos grimorios contienen espíritus que de forma clara no proceden de ninguna esfera conocida. Cuando se encuentre con alguna descripción de una entidad de este tipo a la que desea convocar en el plano físico, tendrá que confiar en una técnica ligeramente diferente de la que ya aprendió. Trataremos esta técnica al final de este capítulo.

## ***LOS OCHO ELEMENTOS DE LA EVOCACIÓN FÍSICA***

Para ilustrar cómo es el proceso del viaje astral y de una evocación ritual física, lo abordaremos en conjunto, miremos la siguiente descripción del proceso punto por punto. Después de que el templo haya sido preparado física y mágicamente, los siguientes serán los pasos de una evocación física: (1) la contemplación de un símbolo que representa a la esfera de la entidad y/o su sigilo; (2) la recitación del conjuro; (3) el viaje astral a la esfera de la entidad de origen y contacto inicial con la entidad; (4) atrayendo la entidad al plano físico; (5) comprobación de la identidad del ser; (6) El recibimiento y comunicación con la entidad; (7) el ordenado del espíritu; y (8) la despedida. Miremos a continuación cada uno de estos pasos.

El primer paso de una evocación física es uno con el que ya está en parte familiarizado. Si la entidad procede de un reino planetario o elemental, entonces debe contemplar el disco correcto o Tattwa, respectivamente. Además, también es necesario contemplar el sigilo de la entidad y repetir su nombre algunas veces para ayudar a establecer el vínculo. Cuando sea el momento real de viajar astralmente a la esfera, tendrá que usar estos símbolos de nuevo. Observe que indico “y/o” en el párrafo al referirme al uso del sigilo. Esto es así porque sólo deberá contemplar el sigilo de la entidad en esta parte del ritual, cuando este convocando a un ser cuya esfera de origen sea incierta. Trataremos de nuevo este proceso más tarde.



Después de que se haya establecido el vínculo preliminar, debe realizar el conjuro del espíritu. Este puede ser leído de su libro en voz alta, siendo diferente del conjuro para las evocaciones astrales que debe ser memorizado. Después de leerlo, debe guardar el libro cerca, ya que para verificar la identidad del espíritu tendrá que usarlo de nuevo.

Una vez que el conjuro ha sido recitado, deberá realizar el viaje astral a la esfera de origen de la entidad. Este será realizado normalmente como se explicó con anterioridad, por lo que no repetiré aquí los pasos del proceso. Sin embargo, debo plantear la siguiente diferencia: Antes de contemplar el disco o Tattwa para facilitar el viaje astral, mire fijamente el sigilo de la entidad durante unos instantes y repítase el nombre a sí mismo. Entonces empiece su viaje mirando fijamente al disco o Tattwa (vea el “Ritual para la Evocación en el Plano Físico” más abajo). Al llegar a la esfera, deberá realizar un contacto inicial con la entidad. Y esto lo hará simplemente Convocando mentalmente a la entidad la cual acudir ante usted, puesto que ya la ha conjurado.

Cuando vea a la entidad en el plano mental, puede entonces regresar con usted al plano físico. Para hacer esto, repita su nombre cuando regrese al plano físico a través del portal por el que entró. Recuerde, el espíritu ha sido ya conjurado y sólo necesita un poco de guía para atravesar los planos y manifestarse en el Triángulo. La repetición de su nombre facilitará esto, ya que actuará como una señal buscadora para que el espíritu la siga. Cuando haya regresado a su cuerpo físico, empiece repitiendo el nombre del espíritu en voz alta, primero como un murmullo aumentando lentamente el volumen mientras usted abre sus ojos. La entidad aparecerá en el Triángulo ante usted; sin embargo, puede llevarle algún tiempo crear su “cuerpo” y hacerse tangible.

Cuando finalmente tenga a la entidad ante usted en el Triángulo, deberá asegurarse de que ha evocado al ser correcto. En las evocaciones en el plano físico, la mejor manera de hacer esto es preguntarle su nombre. Si contesta correctamente, entonces debe usar su Espada para deslizarle su libro abierto por el suelo hacia el interior del Triángulo, asegurándose de que su propio brazo no cruce los límites de su círculo mágico. (En las evocaciones en el plano físico, el Triángulo se coloca en el suelo). Entonces pida a la entidad que firme con su nombre en su libro con una impresión astral (como se ha explicado en el Capítulo 6). Si el ser firma con su nombre correctamente en su libro, entonces usted puede proceder con seguridad. Si no firma con su nombre, entonces tiene la opción de preguntarle a la entidad sobre su motivo para acudir a su llamada, o despedir a la entidad y probar de nuevo.

Una vez que este seguro de la identidad del espíritu, dele la bienvenida formal como se da en el ritual de evocación de abajo. Puede dirigirse a la entidad de la misma manera que hizo con las entidades convocada en el plano astral. Recuerde mantener su comunicación limitada a los temas relacionados con el propósito de su evocación, ya que las divagaciones del espíritu pueden confundirle a veces. Durante esta parte del ritual, el espíritu puede ofrecerle una forma más fácil de evocarlo en el futuro; si lo hace, asegúrese de apuntarlo.

Después de que usted le haya explicado a la entidad su razón para convocarla y quede convencido de que la entidad podrá llevar a cabo sus deseos, deberá darle la orden cuidadosamente formulada, como hizo durante las evocaciones astrales. Una vez que la entidad haya recogido sus deseos, ya sea que le haya pedido algo de información específica o que lleve a cabo alguna tarea para usted, puede despedirla.

La despedida de una entidad del plano físico es similar al destierro de una entidad del plano astral. Deberá darle una despedida verbal, qué claramente instruya a la entidad para que no dañe a nadie cuando se vaya y para que acuda rápidamente cuando la llame de nuevo, y la entidad se desvanecerá. La actuación de los rituales de destierro en el Cierre por Atalayas asegura el destierro completo de la entidad del cuarto.

### ***PREPARANDO LA CAMARA DEL TEMPLO***

La cámara del templo usada para una evocación en el plano físico tiene que ser preparada de una manera especial antes de cada ritual. Como ya mencioné en el libro, es muy difícil para una entidad manifestarse físicamente debido a su naturaleza etérica que la hace extraña a nuestro propio plano físico. Para ayudar a una entidad a manifestarse, la cámara del templo tiene que hacerse vibrar de una manera similar a la

propia esfera del espíritu. Cuando digo que la cámara tiene que vibrar, me refiero a que tiene que emitir influencias que correspondan con la naturaleza de la entidad.

Para preparar una cámara de esta manera puede recurrir a varios medios. En primer lugar, el color de la luz usado en el cuarto tiene que ser igual que el color de la esfera de la entidad. Si ha hecho el soporte para los filtros de su lámpara descrito en el Capítulo 4, entonces esto no será un problema. Coloque una hoja de celofán como filtro, que corresponda con el color de la esfera de la entidad. Para encontrar el color que debe usar, vea la tabla 8.2. Aquí encontrará las correspondencias apropiadas de todos los tipos para hacer que su cámara del templo este en sintonía con la naturaleza de las operaciones elementales y planetarias. Existen otras formas para hacer que su templo este en concordancia con la naturaleza del espíritu que está intentando evocar y que daremos más abajo.

Deben colocar varios artículos en el Triángulo en el que el espíritu se manifestará. En las evocaciones en el plano físico, este Triángulo será situado en el suelo, aproximadamente a 60 centímetros del perímetro del círculo y en el cuadrante en el que la evocación será realizada, con el ápice apuntando hacia el exterior del círculo. El objeto más importante que debe colocarse en el Triángulo es el sigilo de la entidad. Esto le ayudará a atraer a la entidad al Triángulo y creará un foco para las energías manifestadas de la entidad. Por lo tanto, en las evocaciones físicas, solo pueden cargarse los sigilos de una única manera (vea debajo).

El siguiente artículo en importancia que debe colocarse dentro del Triángulo es el incensario. El incienso que debe quemar será el que corresponda a la naturaleza de la entidad (vea la tabla 8.2). El humo ascendente servirá de ayuda para atraer a la entidad al Triángulo, y además dará alguna substancia al espíritu para ayudarlo a formar un cuerpo, además de las numerosas partículas obtenidas del aire para este propósito. Si el incensario dejara de echar humo durante el ritual, puede restablecerlo echando un poco de incienso con la hoja de su Espada agregándolo al incensario sin dejar el círculo. Asegúrese de que haya una buena cantidad de humo ascendiendo en todo momento del incensario durante la evocación.








El resto de los artículos de las tablas de correspondencias es optativo y no tiene que ser agregado al Triángulo del Arte. Sin embargo, cuando pruebe con la evocación en el plano físico por primera vez, puede colocar tantos objetos en su Triángulo como le sea posible, ya que sus vibraciones le ayudarán en su operación. En la tabla de correspondencia encontrará las gemas, criaturas, metales, y otros objetos que corresponden a cada esfera. Siéntase libre de agregar tantos de estos objetos, o representaciones de ellos, como quiera en el Triángulo. Cuando me refiero a “representaciones” de objetos, quiero decir a las cosas listadas en las tablas que posiblemente no pueda colocar en el Triángulo. ¡Por ejemplo, usted deberá usar una estatua de un león, ya que uno real puede que le sea bastante difícil de controlar durante un ritual!

## ***PREPARANDO LOS SIGILOS***

Como indiqué antes, los sigilos pueden ser cargados de una manera especial en las evocaciones en el plano físico. En estos tipos de evocaciones, se usan dos sigilos: uno el que el mago mira fijamente, y otro que se coloca dentro del Triángulo. Por consiguiente, el último entra en contacto físico con la entidad evocada. Debido a esto, el sigilo de dentro del Triángulo será cargado automáticamente con algo de la energía que el espíritu utilizara para satisfacer sus deseos. Guardando este sigilo magnificará los efectos de su evocación. Por ejemplo, si convocara a un espíritu para que le ayudara a ganar en un casino, llevando el sigilo cargado de ese espíritu en su bolsillo enfocaríase esa “buena suerte” mágica. Estos sigilos son más poderosos que los usados en las evocaciones astrales que sólo le ayudan a establecer vínculos con las entidades, haciéndoles menos efectivos por su falta de contacto físico con la entidad.

Una vez que el objetivo de una evocación es cumplido, los sigilos pueden destruirse para liberar su energía. La mejor manera de hacer esto es quemándolo, siendo el papel el material ideal para usar a la hora de construir los sigilos, podrá, así, librarse fácilmente de ellos. Por supuesto, usará sólo papel si fuera a destruir el sigilo al terminar. A veces, sin embargo, puede asignar a un espíritu una tarea que le puede llevar meses, años, o quizás, incluso vidas para completarla. Las tareas así no tienen precedentes; aunque realmente, eran bastante comunes en la Edad media, donde los magos ordenaban a los espíritus guiar a los ejércitos a la victoria durante guerras que duraban décadas, o mantener abundantes cosechas

para su pueblo. ¡Los efectos de este tipo de magia serian observables durante años después de la muerte del mago y, todavía es probable que existan espíritus que estén cumpliendo los deseos de magos que vivieron hace centenares de años!

Planeta/Sephirah	Símbolo	Color del Disco	Color del Símbolo
1. Urano/Kether		Blanco	Negro
2. Neptuno/Chokmah		Gris	Blanco
3. Saturno/Binah		Negro	Blanco
4. Júpiter/Chesed		Azul	Naranja
5. Marte/Geburah		Rojo Escarlata	Verde
6. Sol/Tiphareth		Amarillo Oro	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	Electrum	Álamo Temblón	Diamante	Oro
2. Neptuno/Chokmah	Gris	Musk	Yah	Aluminio	Zarza	Turquesa	Hombre
3. Saturno/Binah	Negro	Pachulí	Yhvh Elohim	Plomo	Tejo	Negro Onyx	Mujer
4. Júpiter/Chesed	Azul	Cedro	El	Estaño	Cedro	Amatista	Unicornio
5. Marte/Geburah	Rojo Escarlata	Menta	Elohim Gibor	Hierro	Fresno	Granate	Escorpión
6. Sol/Tiphareth	Amarillo Oro	Frankincienso	Yhvh Eloah Vedaath	Oro	Pino	Citrino	León
7. Venus/Netzach	Esmeralda	Rosa	Elohim Tzabaoth	Cobre	Sáuco	Esmeralda	Lince
8. Mercurio/Hod	Naranja	Goma de Masilla	Shaddai El Chai	Mercurio	Abedul	Cornalina	Chacal
9. Luna/Yesod	Violeta	Jazmín	Adonai Ha Aretz	Plata	Sauce	Cuarzo	Elefante
10. Fuego	Rojo	Olibanum	(Véase la Figura 2.1)	Hierro	Roble	Ópalo de Fuego	León
11. Agua	Azul	Mirra	(Véase la Figura 2.1)	Plata	Sauce	Aguamarina	Águila
12. Aire	Amarillo	Gálbano	(Véase la Figura 2.1)	Aluminio	Avellano	Topacio	Pájaro
13. Tierra	Negro	Estoraque	(Véase la Figura 2.1)	Plomo	Ciprés	Sal	Toro

**Tabla 8.2**

¿Qué tipo de tareas de gran alcance, querría usted asignar a un espíritu? El tipo de tarea de gran alcance más común, para asignar a un espíritu es la protección. Ordenando a un espíritu que proteja un cierto lugar (por ejemplo, su biblioteca mágica), y colocar su sigilo cargado en los límites de esta, usted se asegura que esa zona será protegida indefinidamente de todo tipo de daño que usted especifique. Si alguna vez desea asignar una tarea semejante a un espíritu, debe realizar el sigilo en algún material más perdurable que el papel.

En la tabla 8.2, podrá observar que tiene una columna con los metales apropiados para cada una de las esferas. Si usted tiene acceso a algún tipo de herramienta de grabado (puede encontrar una por poco dinero), entonces podrá grabar el sigilo de una entidad específica en su metal correspondiente. A pesar de eso puede realizar el que sujetara para mirar, de papel, por supuesto, el de metal lo colocara en el Triángulo, y por consiguiente, será el que recibirá la carga. Encontrar algunos de los metales puede ser

difícil, y si éste es el caso, puede tallar el sigilo en su tipo correspondiente de madera (de nuevo, vea la tabla 8.2) y aplíquele una capa protectora para protegerlo. De cualquier modo, usted obtendrá un sigilo que durará durante años.

Una vez que tenga un sigilo más duradero, y lo cargue realizando una evocación, puede colocarlo donde su influencia tenga un efecto mayor. Con un poco de creatividad, puede convertir un sigilo incluso en un collar. Esto es especialmente útil si ordena a un espíritu que le proteja del daño físico. El collar con el sigilo actuaría entonces como un amuleto para mantener fuera este tipo de mal. Puede hacer collares protectores contra la enfermedad, para recibir ayuda en temas de negocio, e incluso podría mejorar sus habilidades para otros idiomas. Estoy seguro de que puede ver las innumerables posibilidades que esto le ofrece.

## ***RITUAL PARA LA EVOCACIÓN EN EL PLANO FÍSICO***

Ahora, sigamos con el ritual real para evocar a los espíritus en el plano físico. Es ofrecido de forma conveniente para convocar a los espíritus de las esferas elementales o planetarias. Para evocar a los seres cuyo origen procede de esferas poco claras, consulte las modificaciones para el ritual y el texto que sigue al ritual más abajo.

Los nombres de Dios que se deben usar en la conjuración no son proporcionados. En lugar de eso, usted debe usar el nombre de Dios que corresponda a la esfera con la que está trabajando (vea la tabla 8.2). Los lugares donde se deben insertar los Nombres Divinos son indicados con un “N.D.” para evitar confusión. En el caso de seres de esferas desconocidas, siéntase libre de usar los Nombres Divinos que crea convenientes. Además de la inserción de los Nombres Divinos apropiados en el ritual, hay también lugares donde tendrá que agregar el nombre de la esfera (indicado por una “E”) y el título de la entidad (si la entidad tiene un título, reemplace la palabra “Espíritu” con este). Todos estos factores le ayudarán a personalizar cada conjuro, y por lo tanto aumentar su potencia.

Insertar los nombres de las regiones elementales no le debe suponer ningún problema; sin embargo, la naturaleza intercambiable de los nombres de los Sephiroth y de los planetas podría crear un poco de confusión. Para impedir que esto pase, use el nombre planetario correcto para las entidades que son evidentemente de naturaleza planetaria y el nombre de la Sephirah correcta para los seres como los ángeles que obviamente proceden de los Sephiroth. Por ejemplo: Och, Gobernante del Sol (el Sol); o el Arcángel Raphael de Tiphareth.

1. Prepare su cámara del templo como de costumbre con las siguientes diferencias. Coloque el Triángulo en el suelo y en el cuadrante correcto de la habitación, a 60 centímetros fuera del círculo, con su ápice apuntando hacia fuera. Ponga dentro de él el sigilo del espíritu, el incensario ardiendo, y cualquier otro artículo correspondiente que tenga. Su lámpara debe ser colocada en el suelo, cubierta con un filtro del color apropiado, y debe ser ajustada para llenar el cuarto con la luz coloreada. Tenga su libro, el segundo sigilo (qué debe estar envuelto en seda negra hasta que sea requerido), y/o un disco o Tattwa presente en su altar. Asegúrese de que tiene incienso extra para agregar al incensario con su Espada si fuera necesario (vea más arriba). También, lleva su túnica y anillo si lo tuviera.
2. Realice la Apertura por Atalayas hasta el paso 17 incluido este (vea el Capítulo 3).
3. Desenvuelva su sigilo y póngalo conjuntamente con su disco o Tattwa encima de su libro. Sostenga estos artículos en su mano izquierda y coja su Vara Mágica o Espada (dependiendo de la naturaleza de la operación) con la derecha. Si no usa la Espada, téngala preparada en caso de que necesite agregar más incienso. Muévase en el sentido de las agujas del reloj hasta el cuadrante en el que llamara al espíritu.
4. Mire durante un rato fijamente al Tattwa o disco y luego al sigilo de la entidad. Repítase para sí el nombre de la entidad algunas veces.
5. Abra el libro por donde este el conjuro y léalo, o utilice el siguiente, diga en voz alta, asegurándose de substituir correctamente los nombres necesarios: *Yo te evoco y te conjuro, O Espíritu N.*, (reemplace la palabra “Espíritu” con el título de la entidad, si lo tuviera), *por el poder y autoridad de la Supremo Majestad, el verdadero Dios, que es conocido por el nombre N.D.* (substituya y vibre el Nombre Divino de la esfera) *en el reino de E.* (nombre de la esfera) *para que acudas rápidamente desde este*

*reino y aparezcas ante mí dentro de este Triángulo del Arte, en forma correcta y agradable.*

6. Deje el libro en el altar detrás de usted, pero téngalo a mano. Sostenga el sigilo sobre su Tattwa o disco e intente mirar fijamente el sello de la entidad que tiene en la mano. Una vez más, repita varias veces el nombre de la entidad que está convocando.
7. Pasado un rato, coloque el sigilo de la entidad bajo el Tattwa o disco y mire fijamente este último. Si está usando un Tattwa, haga que la imagen complementaria de este se forme en el ojo de su mente. En el caso del disco planetario, intente revocar su símbolo y color.
8. Aun de pie, con el sigilo y disco o Tattwa en su mano izquierda y su Vara o Espada en el derecho, astralmente viaje a la esfera de origen de la entidad, pasando con su cuerpo astral de luz a través del portal creado por usted.
9. Cuando se presente en la esfera correcta del plano mental, vibre el Nombre Divino apropiado. Después de hacer esto, convoque a la entidad que ya ha conjurado.
10. Una vez que la entidad aparezca ante usted, empiece por repetir su nombre mentalmente mientras regresa a su cuerpo físico. Cuando llegue, mantenga sus ojos cerrados y continúe repitiendo el nombre del espíritu mentalmente.
11. Cuando note que tiene totalmente bajo mando su cuerpo físico, empiece a susurrar el nombre de la entidad en voz alta. Con cada repetición, aumente el volumen de su voz, y despacio empiece a abrir los ojos. Debería ver a la entidad manifestándose en el humo del incensario.
12. Una vez que la entidad se haya manifestado totalmente, pregúntele cuál es su nombre. Si le siguió hasta el plano físico valiéndose de usted como si de un faro se tratara, entonces lo más probable es que sea el espíritu deseado. Sin embargo, asegúrese. Si el espíritu contesta correctamente, siga con el paso 13. Si asegura ser otro espíritu, puede interrogarlo o desterrarlo.
13. Abra su libro y deslícelo por el suelo hasta el Triángulo usando la Espada. Pida a la entidad que firme en su libro con su nombre, usando una impresión astral.
14. Recupere el libro con su Espada. Si el nombre es legible y está firmado correctamente, dele la bienvenida que tenga escrita o recite la siguiente: *Te doy la bienvenida, en paz, O Espíritu N.* (de nuevo, sustitúyalo por el título, si lo tuviera), *te ordeno que permanezcas dentro de este Triángulo del Arte en el nombre del más Alto hasta que seas despedido, contesta correcta y verdaderamente a todas las preguntas que te haga.*
15. Ahora puede conversar libremente con el espíritu. Recuerde atenerse a los temas acerca del propósito por el que lo evoco. Si la entidad le da un ritual o palabra de poder para llamarlo en el futuro, apúntelo en su libro.
16. Cuando le quede claro que la entidad tiene la habilidad de realizar sus deseos, dele cuidadosamente una orden formal, formulada por usted mismo, como hizo en las evocaciones astrales.
17. Después de que la entidad le haya contestado a cualquier cosa que le pregunte o acepte realizar sus deseos, puede despedirla usando una fórmula como la que sigue: *Ve en paz y regresa a E.* (nombre de la esfera), *Tú esfera de origen, O Espíritu N. Por la autoridad del Verdadero Dios N.D.* (vibre el Nombre Divino correcto), *yo te ordeno que no dañes a nadie cuando te vayas, y estate listo para acudir rápidamente cuando te llame.*
18. Después de que la entidad desaparezca, muévase en el sentido de las agujas del reloj a su posición en el oeste del altar, enfrentando el este. Cierre su libro y vuelva a cubrir el sigilo con la seda negra.
19. Realice el paso 18 del Ritual de las Atalayas.
20. Realice el Cierre por Atalayas.

Después de terminar una evocación, realice siempre algún tipo de actividad para conectarse a tierra, como pueda ser dar un paseo o comer algo. Si tiene una importante cantidad de información que escribir, hágalo antes de la desconexión. Sin embargo, no escriba sus impresiones generales de la evocación hasta después de que haya regresado totalmente a un estado no-mágico de conciencia.

## **LLAMANDO A LAS ENTIDADES CON ESFERAS DE ORIGEN DESCONOCIDO**

Una vez que haya tenido éxito al evocar a las entidades físicamente desde sus esferas de origen conocidas, puede probar a llamar a una entidad de una desconocida. Hay un buen número de estos dos tipos de espíritus listados en el Capítulo 9. Lo que sigue es un método por evocar a éstos espíritus aparentemente “errantes” en el plano físico.

*Nota:* Usted no necesita saber el plano de origen de un espíritu para evocarlo en el plano astral, por lo que cualquier espíritu puede ser llamado de esta forma usando el ritual del Capítulo 7. La técnica ofrecida más abajo sólo sirve para usarla en las evocaciones físicas.

Los espíritus que no proceden de esferas específicas son muy comunes en los grimorios. Por ejemplo, el Goecia nada más que contiene este tipo de espíritus. Siempre que usted encuentre uno de estos seres que desee evocar en el plano físico, se enfrentará con el dilema de intentar contactar con un espíritu que podría estar en cualquier parte del universo mágico. ¿Qué hay que hacer para realizar semejante tarea?

Realmente, el proceso de evocar a estos espíritus no es nada difícil, simplemente es diferente. Si ya ha tenido éxito en otras evocaciones físicas y es como consecuencia, un adepto en el viaje astral, entonces no debe tener ningún problema a la hora de usar esta técnica. No es nada más que una variación de lo que ya ha hecho.

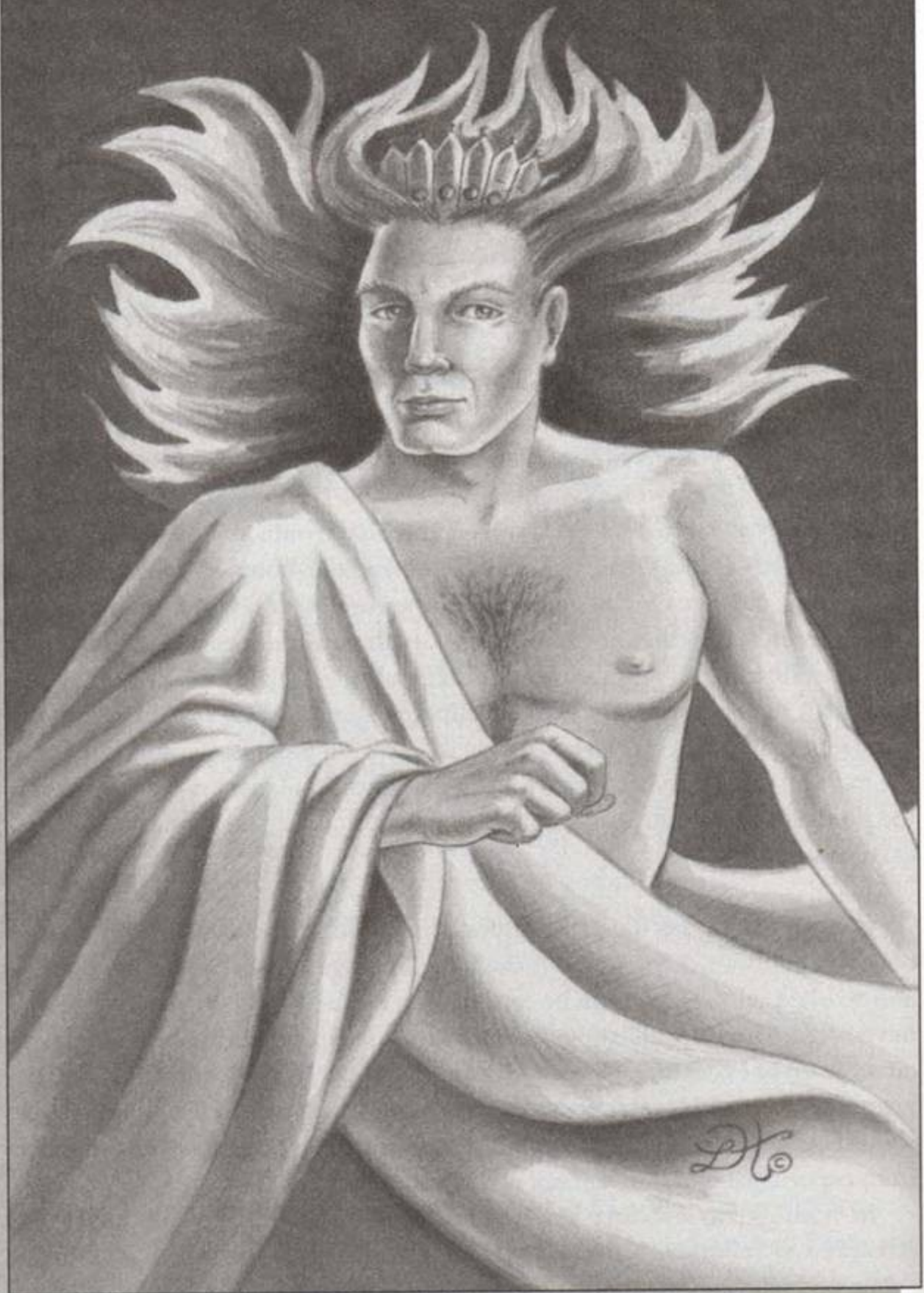
En primer lugar, debe viajar a una zona del plano mental donde el espíritu more en ese momento. Necesitará el sigilo del espíritu para lograrlo. Mire fijamente el sigilo como hizo antes, y repita el nombre de la entidad. Haga esto antes y después de decir el conjuro del espíritu.

La segunda vez que contemple el sigilo, intente memorizar su forma. Entonces, cuando cierra sus ojos, proyecte esta forma hacia una cortina imaginaria en el aire sobre usted. Una vez que haga esto, entre en su cuerpo de luz y viaje a través de la cortina. Al otro lado de la cortina, se encontrará en las cercanías de la entidad. Llévelo con usted repitiendo su nombre y continuando la evocación de la forma habitual.

Con un poco de práctica, la técnica anterior debe funcionarle muy bien. Una vez que la domine, puede enorgullecerse al saber que no hay un solo espíritu en el universo mágico que no puede evocar en el plano físico. No necesito reiterar aquí las poderosas posibilidades de las que dispondrá una vez que logre este nivel de desarrollo mágico.

El Capítulo 9 contiene las descripciones, los sigilos, y en muchos casos, las ilustraciones de varias entidades. Recuerde, éstos son todos los seres que yo he evocado personalmente y con los que he trabajado, por lo que puede estar seguro de que ellos serán capaces de realizar las tareas que les he otorgado. Estos espíritus han sido incluidos para ayudarle a empezar rápidamente con cualquier forma de evocación. Por supuesto, usted debe decidir si adquirir uno o más grimorios, para poder evocar a sus entidades fácilmente, aunque debe ser cauto sobre algunas de las promesas hechas en estos libros, pues, como he podido comprobar por mi propia experiencia, no siempre son exactas.

Además de evocar a los espíritus pre-existentes, usted puede probar la técnica avanzada que aparece en el Capítulo 10. Este Capítulo le enseñará cómo crear y trabajar con su propia egregora. Habiendo llegado tan lejos, no tendrá ningún problema para realizar esta técnica mágica.



*Djin, el Rey del Fuego, puede explicar diferentes tipos de usos que se le pueden dar a su elemento en las operaciones mágicas. Particularmente, él puede enseñarle cómo darle poder a cualquier ritual de naturaleza Ardiente con la esencia elemental necesaria para obtener el éxito.*

## **CAPÍTULO NUEVE – CINCUENTA ENTIDADES PARA EVOCAR**

Debajo encontrara los nombres, descripciones, y sigilos de varios tipos de entidades, junto con las ilustraciones de algunas de ellas. Estos espíritus están agrupados según sus esferas de origen para hacer más fácil la tarea de localizar el tipo de ser que desearía contactar. Se han usado tres categorías para clasificar a los espíritus: Los espíritus de las Esferas Elementales, los Espíritus Planetarios o de las Esferas Sephiroticas, y los Espíritus de Regiones Diversas. Cada una de estas categorías ya han sido explicadas.

En conjunto, este listado contiene cincuenta espíritus de varios tipos diferentes tomados de varias fuentes. Muchos de los espíritus listados aquí le serán familiares a aquéllos que hayan leído alguno de los grimorios más famosos, mientras que otras entidades descritas aparecen por primera vez en letra impresa, ya que son entidades que he encontrado mientras viajaba en sus respectivos planos.

Cuando mire las ilustraciones de algunas de las entidades, tenga presente que éstas son versiones de sus apariencias más agradables. Yo he encontrado en ocasiones, que las entidades aparecen en formas ligeramente diferentes, algunas de las cuales no son muy agradables de ver. Si algún espíritu alguna vez aparece en una forma que le perturbe, simplemente ordénele una vez más que asuma una forma más agradable, con tal de que no sea una entidad demoniaca, generalmente debe obedecer esta orden. Algunos espíritus benévolos no pueden cambiar sus formas, sin embargo, dependerá de usted decidir si quiere trabajar con ellos o no. Los espíritus que aparecen debajo, tienen todas las apariencias que yo he podido manejar, pero si se siente sumamente incómodo con la apariencia de un espíritu en particular, y no puede cambiar su forma, entonces debe considerar el desterrar a la entidad y evocar a otra diferente.

Los sigilos de las entidades se pueden encontrar agrupados en láminas cerca de las descripciones de las entidades a las que pertenecen. Cuando ha sido posible, he facilitado el sigilo tradicional de la entidad. Cuando este no está disponible, he proporcionado un sigilo derivado, usando el Lamen Hebreo de la Rosa Cruz para los ángeles, y la versión romana del Lamen para las entidades con nombres no-hebreos.

Para asegurarme de que las descripciones de las entidades que aparecen debajo son entendidas con facilidad, he desglosado la información de la siguiente manera.

Numero/Nombre: El nombre de la entidad, junto con un número para hacer más fácil el poder encontrarlo posteriormente.

Titulo/Tipo: El título del espíritu (por ejemplo, Rey). También, se indica el tipo de espíritu específico (por ejemplo, un ángel). Si el espíritu no es de ningún tipo en particular y no tiene ningún título, entonces aparecerá NA (no aplicable).

Esfera: Aquí se indica la esfera específica de origen de la entidad. En el caso de las Esferas Elementales, ya sean el Fuego, Agua, Aire, o Tierra. En el caso de las Esferas Planetarias o Sephiroticas, se distinguen a las entidades de los dos tipos para hacer más fácil el modificar los conjuros (vea el Capítulo 8). Por ejemplo, podrán aparecer Venus o Netzach para las entidades de ese tipo concreto. Si la entidad no procede de una esfera específica, entonces se indicara con NA.

Apariencia: Aquí se indica Una descripción de la apariencia de la entidad.

Oficios/Tareas: Aquí encontrará las áreas que un espíritu conoce, así como los diversos tipos de tareas que puede realizar. He listado sólo los temas o tareas que he podido comprobar personalmente en los que la entidad es hábil. Algunos de estos seres pueden tener talentos que todavía no he descubierto, y por esta razón le animo a experimentar o entrevistar a estos seres para averiguar cualquier otra función para la que



puedan servir. Sin embargo, ya sea que escoja experimentar o no, siempre por lo menos, podrá trabajar con la convicción de que las habilidades descritas en esta sección son exactas.

## ***ESPÍRITUS DE LAS ESFERAS ELEMENTALES***

### **FUEGO**

#### **1. Djin**

**Título/Tipo:** Rey elemental

**Esfera:** Fuego

**Apariencia:** Este espíritu parece algo viejo, aunque tiene grandes músculos. Está vestido con una túnica roja que cubre su hombro derecho. Djin tiene llamas por pelo, que constantemente se mueven alrededor de él dándole un aspecto poderoso, lleva una corona dorada.

**Oficio/Tareas:** Este Rey del Fuego puede explicar diferentes usos de este elemento en las operaciones mágicas. Particularmente, puede enseñarle cómo dar poder a cualquier ritual de naturaleza Ardiente con la esencia elemental necesaria para obtener el éxito. Si lo evoca, también aprenderá multitud de nuevos tipos de Ardientes rituales mágicos, los cuales usted no imaginaba que existieran, prometiéndole que nunca se los revelara a otros. Igual que los demás reyes elementales, Djin puede darle los nombres y sigilos de varios Elementales de su reino y que usted podrá convocar.

#### **2. Seraph**

**Título/Tipo:** Ángel/Regente Elemental

**Esfera:** Fuego

**Apariencia:** Seraph normalmente tiene una fiera expresión en su suave, y poco anguloso rostro. Va vestido con llamas amarillas-doradas, y tiene un delgado pero bien desarrollado físico. Es casi imposible evitar la mirada de sus ardientes ojos que parecen estar juzgando cada uno de sus movimientos.

**Oficio/Tareas:** Una de las cosas más poderosas que esta entidad puede enseñarle es la manipulación del Fuego Elemental dentro del propio cuerpo. Como resultado, usted puede proporcionarse así mismo energía para conseguir cualquier propósito que se proponga, ya sean mágicos o no. También puede enseñarle cómo hacer varias porciones para ayudarlo a controlar esta energía dentro de uno mismo o de otros. Como Djin, Seraph puede indicarle a muchas salamandras que usted puede convocar para conseguir diferentes tipos de objetivos.

#### **3. Aral**

**Título/Tipo:** Ángel

**Esfera:** Fuego

**Apariencia:** Aral tiene una cara delgada y lleva una túnica azul-claro. En su cabeza lleva un casco alado también de color azul-claro. Tiene un cuerpo masculino, aunque no tan musculoso como los seres de Fuego anteriores. Aral tiene grandes alas doradas que asombran a cualquiera cuando las extiende, por el hecho de ser observables llamas danzando sobre ellas.

**Oficio/Tareas:** Este ángel tiene la habilidad de controlar la manifestación física del Fuego Elemental y puede enseñarle cómo manipular realmente el calor y las llamas a través del uso de rituales especiales. Pero existen unos requisitos que debe reunir antes de poder aplicar esta técnica. Aral le explicará esto cuando lo evoque.

### **AGUA**

#### **1. Nichsa**

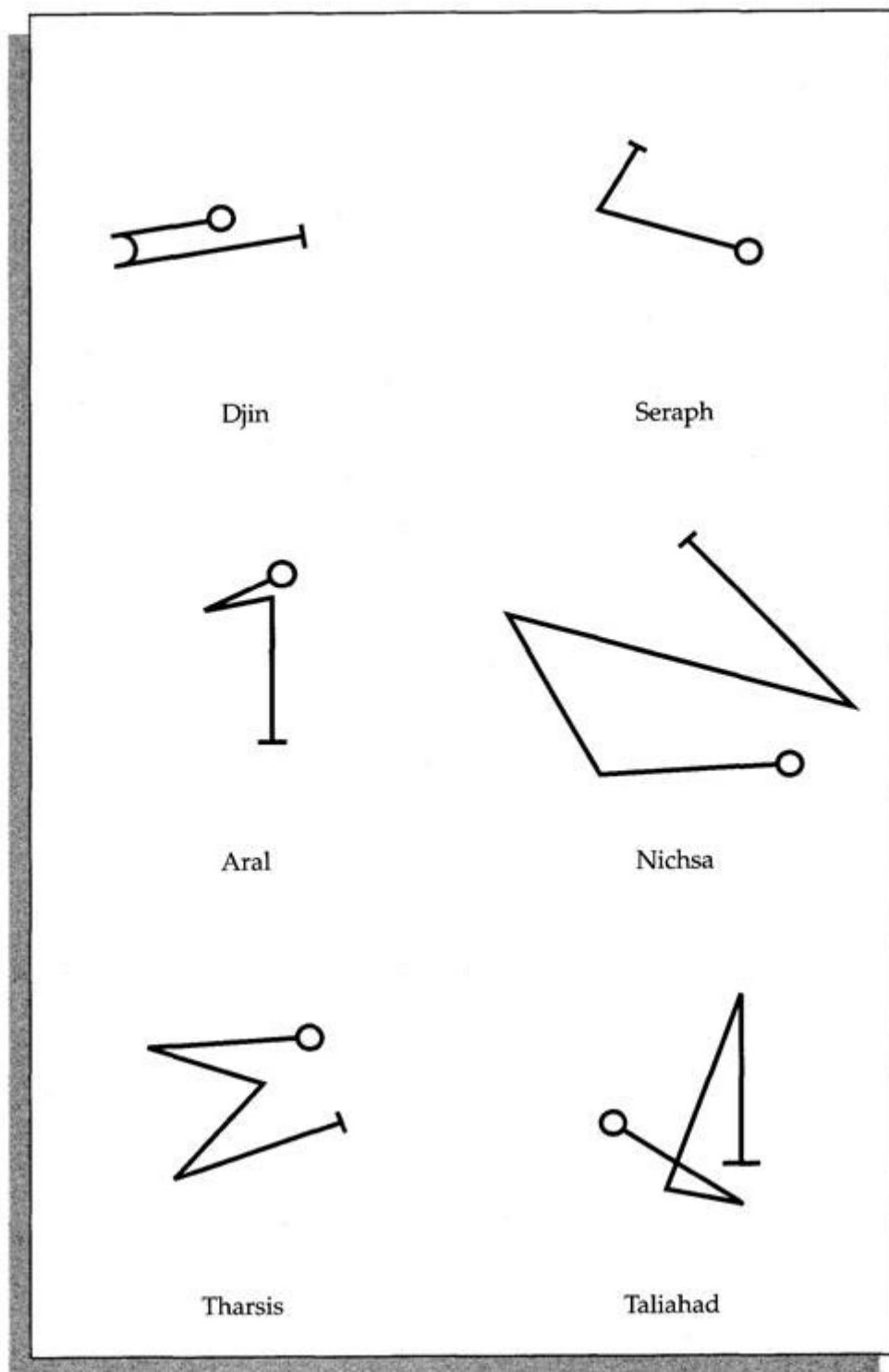
**Título/Tipo:** Rey Elemental

**Esfera:** Agua

**Apariencia:** Nichsa, como todos los seres del Agua, es un ser agradable a la vista. Este rey, en particular, parece juvenil y tiene el pelo rubio y los ojos azules. Parece como si su corona estuviera hecha de cristal y su túnica parece hecha de líquido azul el cual se arremolina constantemente. Cuando es mirado fijamente

es realmente muy desorientador.

**Oficio/Tareas:** Este Rey del Agua puede enseñarle cómo usar el Agua Elemental en los rituales para darles poder. Él también puede instruirlo en la asombrosa práctica de controlar el tiempo, particularmente la lluvia y la niebla.



Hoja de Sigilo 1

## 2. Tharsis

**Título/Tipo:** Ángel/Regente Elemental

**Esfera:** Agua

**Apariencia:** Tharsis parece ser casi andrógino. Su cara y cuerpo superior parecen ser masculinos, sin embargo es inequívocamente femenino de la cintura para abajo. La túnica de este ser está hecha de un material amarillo transparente.

**Oficio/Tareas:** Tharsis es sumamente útil en los asuntos del amor y las relaciones. Este gobernante puede enseñarle cómo trabajar con la magia relacionada con el Agua, la cual asegura la paz en todo tipo de relaciones, y puede explicar la verdad detrás del concepto de las almas-gemelas.

### 3. Taliahad

**Título/Tipo:** Ángel

**Esfera:** Agua

**Apariencia:** Taliahad aparece como un mujer excepcionalmente joven y hermosa con ojos completamente purpurados y peligrosamente hipnóticos si los mira. Su piel es suave y perfecta y de color marfil, y ella aparece desnuda salvo una banda o fajín gris que lleva alrededor de su cintura. (nota: Vuelva a leer la advertencia de la Introducción sobre no dejarse fascinar por seres de este tipo).

**Oficio/Tareas:** Taliahad es sumamente conocedor del arte de la magia talismánica. Ella puede enseñarle cómo crear y cargar talismanes para conseguir cualquier propósito. Si usted desea ayuda para encontrar a un compañero adecuado para usted o para alguien más, Taliahad puede guiarle realmente a través de un ritual de magia talismánica para lograrlo. Si le pregunta por este ritual, le dirá el momento apropiado para evocarla de nuevo y realizarlo eficazmente.

## AIRE

### 1. Paralda

**Título/Tipo:** Rey elemental

**Esfera:** Aire

**Apariencia:** Este rey aparece como un caballero blindado rodeado por nubes. Tiene alas en su casco y botas, y su armadura está hecha de metal amarillo dorado. La cara de Paralda nos da la impresión de un pensamiento profundo.

**Oficio/Tareas:** Paralda es un excelente maestro en el aprendizaje de nuevos conceptos. Puede mostrarle cómo absorber nuevas ideas y enseñarle cómo crear un elixir que le ayudará a fortalecer su control sobre las facultades mentales relacionadas con el Aire. El control de Paralda sobre los procesos mentales también incluye la telepatía, y puede enseñarle cómo dominar esta habilidad psíquica.

### 2. Ariel

**Título/Tipo:** Ángel/Regente Elemental

**Esfera:** Aire

**Apariencia:** Ariel aparece como un hombre delgado y de aspecto casi femenino. Tiene alas de color dorado y va vestido con una túnica gris y con un cinturón amarillo dorado. Su cabeza está rodeada por un aura luminosa.

**Oficio/Tareas:** Ariel puede enseñarle varias ciencias naturales y espirituales. Es un almacén de conocimiento teórico así como práctico. Una de sus habilidades más asombrosas es enseñarle al mago cómo usar cualquier forma de adivinación con éxito.

### 3. Chassan

**Título/Tipo:** Ángel

**Esfera:** Aire

**Apariencia:** Chassan parece andrógino, con una amplia cara femenina, y delgado cuerpo de aspecto masculino vestido con una larga falda marrón.

**Oficio/Tareas:** Chassan puede enseñarle cómo controlar las manifestaciones físicas del Aire Elemental, particularmente el viento. Trabajando con Chassan, puede adquirir rituales que le ayudarán a manipular los vientos hasta un grado asombroso. También, practicando rigurosamente los rituales obtenidos puede llegar a dominar la levitación, cambiando la presión atmosférica por encima y por debajo de usted, como Chassan le explicará.



**Ariel**

## **TIERRA**

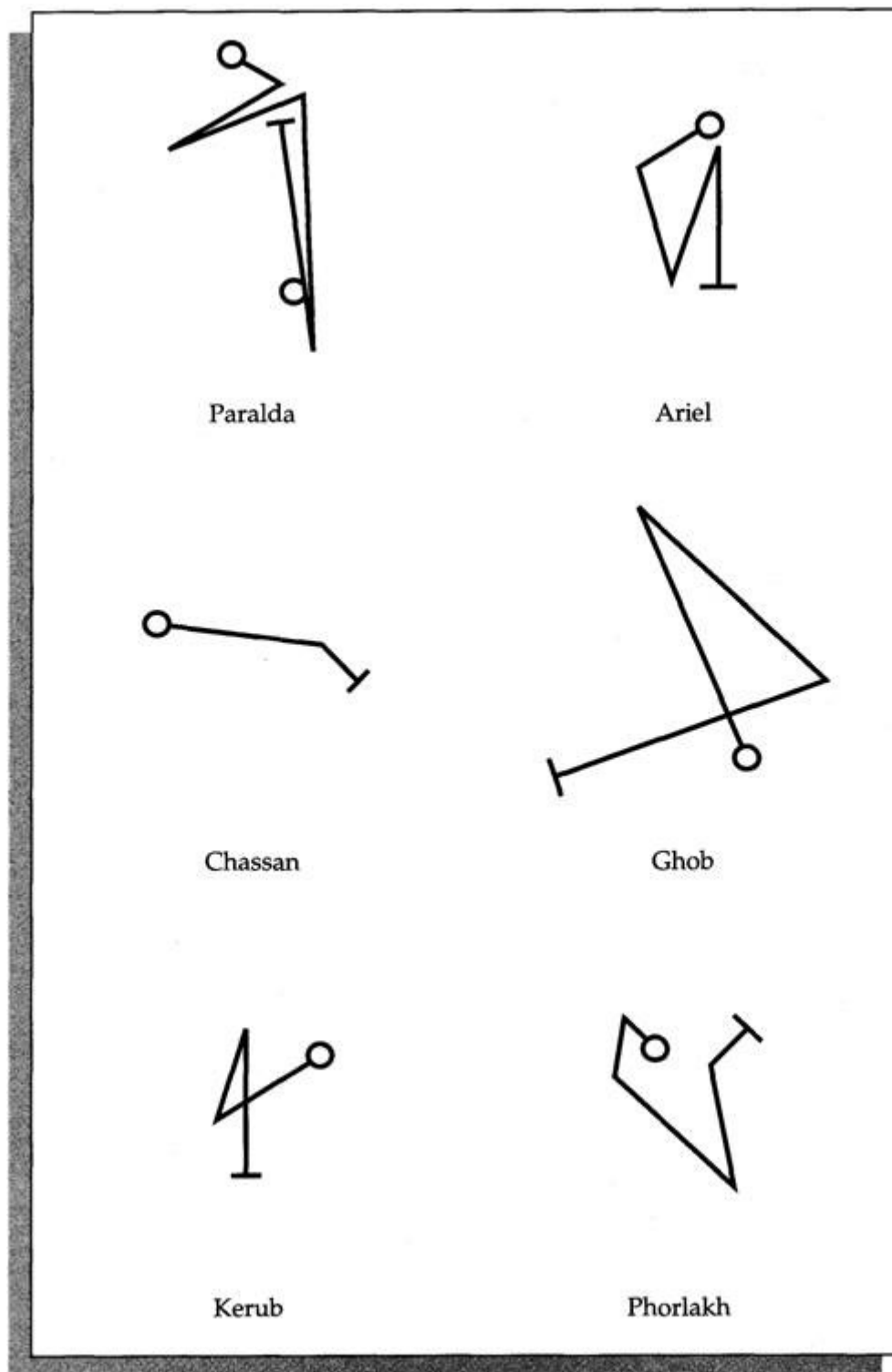
### **1. Ghob**

**Título/Tipo:** Rey Elemental

**Esfera:** Tierra

**Apariencia:** Ghob aparece como un pequeño hombre barbado con pelo oscuro y ojos luminiscentes que brillan con un color verde oscuro. Va vestido con túnicas marrón y lleva un collar con una gran pendiente de cristal negro.

**Oficio/Tareas:** Este Rey de la Tierra puede enseñarle cómo controlar las fuerzas de este elemento en los rituales mágicos. Él también puede mostrarle cómo contactar con varios gnomos para que le ayuden en búsquedas subterráneas como la caza de tesoros y las excavaciones arqueológicas. Aparte de enseñarle estas importantes técnicas mágicas, Ghob puede explicarle también en qué consiste la verdadera alquimia y enseñarle cómo aplicar esta ciencia en su vida.



## Hoja de Sigilo 2

### 2. Kerub

**Título/Tipo:** Ángel/Regente Elemental

**Esfera:** Tierra

**Apariencia:** Este gobernante es algo pequeño y fuerte, pero muy musculoso. Tiene unas piernas extraordinariamente delgadas y lleva puesta una túnica violeta. La cara de Kerub aparece estar cincelada en la piedra, como una seria expresión que casi nunca desaparece. Lleva varios anillos con grandes gemas en sus dedos.

**Oficio/Tareas:** Kerub es un excelente maestro sobre las propiedades místicas de las gemas. Él puede mostrarle las maneras de usar los cristales y otros tipos de gemas para lograr casi cualquier meta mágica en la que usted pueda pensar. Este gobernante también es un conocedor del arte adivinatorio de la

geomancia y puede enseñarle cómo usarla con éxito.

### 3. Phorlakh

**Título/Tipo:** Ángel

**Esfera:** Tierra

**Apariencia:** Phorlakh es un ángel bastante alto, andrógino. Tiene la cara y los órganos genitales de una mujer, pero un fuerte cuerpo musculoso de hombre. Va vestido con sólo una faja púrpura oscura sobre su hombro derecho.

**Oficio/Tareas:** Phorlakh es un experto en la practicar del uso mágico de las energías de la Tierra Elemental. Si usted desea ayuda para adquirir dinero, u otras formas de abundancia o estabilidad, entonces este ángel puede ayudarle a mostrarle cómo realizar sencillos rituales para estos fines. También puede asignarle a Phorlakh la tarea de averiguar dónde debe buscar trabajos u oportunidades.

## ***ESPÍRITUS DE LAS ESFERAS PLANETARIAS O SEPHIROTICAS***

Como ya le mencioné anteriormente, las naturalezas de las esferas de origen de cada entidad aparecen indicadas para clarificar cada caso. Observe que el encabezamiento para Malkuth no incluye un planeta o entidades planetarias correspondientes. Esto es debido a que la correspondencia planetaria de esta esfera consiste solo en los Cuatro Elementos, cuyos habitantes ya han sido expuestos. Por tal motivo, sólo aparece el Arcángel Sephirotico de Malkuth.

### URANO/KETHER

#### 1. Metatron

**Título/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Kether

**Apariencia:** Es una figura increíble de contemplar, Metatron aparece como un enorme ser de brillante luz blanca. Los rasgos de Metatron son difíciles de distinguir debido a su luminosidad, pero puede distinguir con claridad el contorno del pecho. Lleva un pergamino en su mano.

**Oficio/Tareas:** Este arcángel sólo debe ser convocado si usted desea seguir un camino que le lleve al verdadero adeptado. Metatron puede enseñarle cómo trabajar para obtener la realización de la Gran Obra y ayudarle a encontrar un maestro conveniente o grupo mágico con el que trabajar.

#### 2. Teftin

**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** Urano

**Apariencia:** Teftin aparece con el aspecto de un hombre anciano y sabio con el pelo largo y blanco. En su mano izquierda lleva un libro y en la derecha sostiene una gran tablilla negra que emite imágenes. Su túnica parece estar hecha de un tejido metálico.

**Oficio/Tareas:** Si usted está interesado por la tecnología, éste es el espíritu con el que trabajar. Teftin tiene la habilidad de ayudarle a desarrollar nuevas tecnologías y reparar o mejorar las existentes. Si Mira fijamente en su tablilla podrá vislumbrar diversos aparatos del futuro, y aun cuando no esté en absoluto interesado en desarrollar cualquiera de ellos, el hecho de aprender sobre nuestra tecnología futura es sumamente fascinante. Los escritores de ciencia ficción pueden convocar a este espíritu para que les ayuden a originar nuevas y realistas ideas.

### NEPTUNO/CHOKMAH

#### 1. Raziel

**Título/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Chokmah

**Apariencia:** La cabeza de Raziel está rodeada por una resplandeciente aura amarilla que hace difícil distinguir su cara. Lleva una túnica de un material gris que parece arremolinarse como si estuviera hecha

de algún líquido. Raziel es bastante alto y tiene grandes alas de color azul-cielo. En sus manos sostiene un gran libro gris.

**Oficio/Tareas:** Este arcángel es un conocedor de diversas artes místicas y puede explicar la verdad detrás de muchas realidades sobrenaturales del universo. Una de las cosas más interesantes que Raziel puede darle es una comprensión de las corrientes de energía del universo mágico y cómo manipularlas con diversos fines.



**Mepsitahl**

## **2. Mepsitahl**

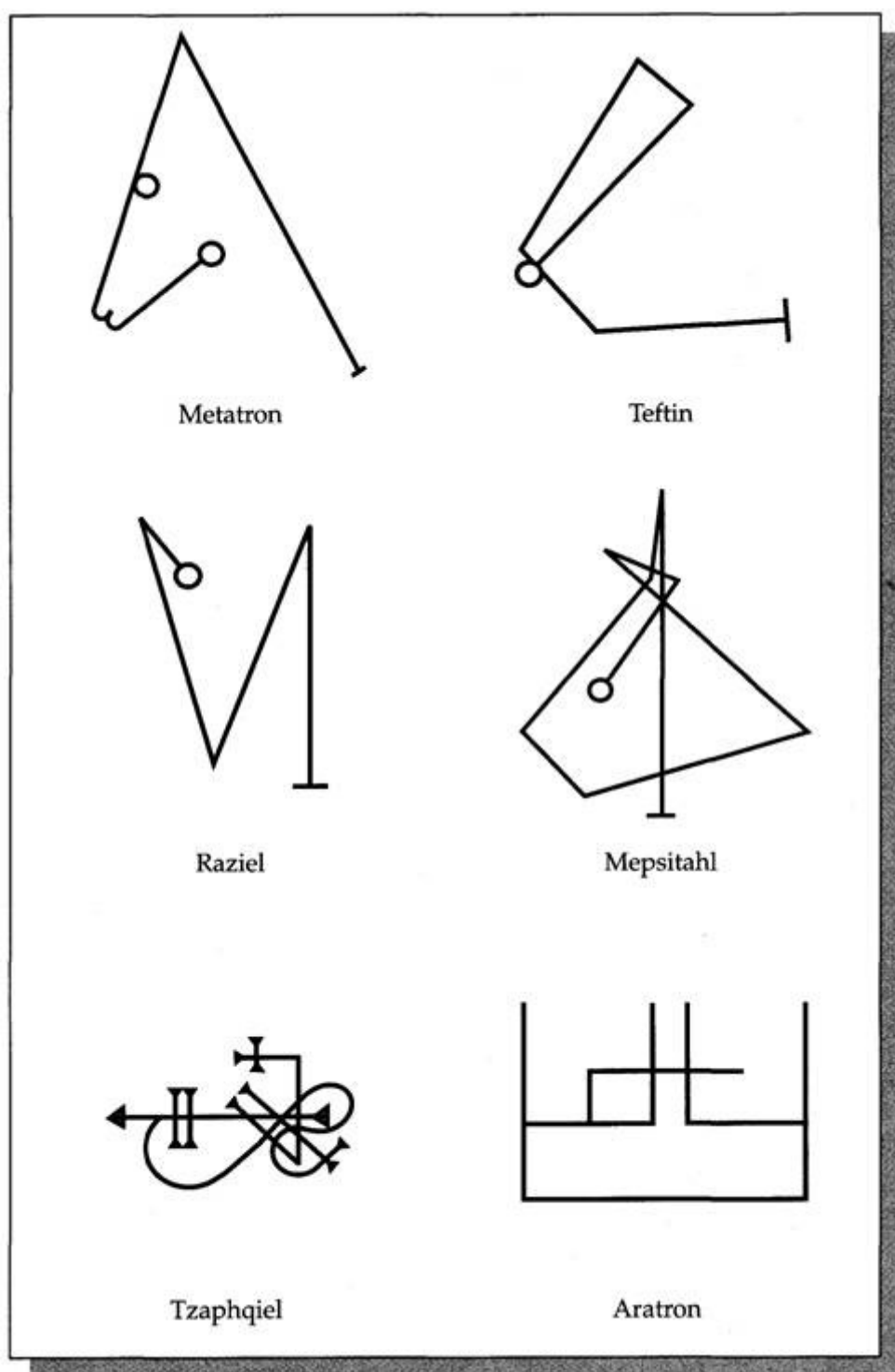
**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** Neptuno

**Apariencia:** Este espíritu aparece como una joven mujer con el pelo blanco y los ojos verdes. Lleva una túnica verde-azulada y una banda en la cabeza del mismo color con una gema púrpura en su centro, que le cubre el tercero-ojo.

**Oficio/Tareas:** Mepsitahl puede enseñarle como dominar algunas de las facultades ocultas como la telekinesis, la clarividencia, y la telepatía. Los ejercicios que ella le enseñará serán diferentes de otros de

que usted haya podido practicar alguna vez, y si los ejercita regularmente obtendrá excelentes resultados. Asegúrese de tener su libro a mano para tomar apuntes de lo que Mepsitahl le diga, ya que ella posee una gran riqueza de información que compartir.



### Hoja de Sigilo 3

#### SATURNO/BINAH

##### 1. Tzaphqiel

**Título/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Binah

**Apariencia:** Este ángel intimida un poco cuando es observado. 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. Suele llevar una vara oscura en su mano derecha y una copa resplandeciente en la izquierda. Sus alas son de



color plata brillante.

**Oficio/Tareas:** Este arcángel es omnisciente ya que ve todo lo que puede ocurrir. Como resultado, él puede contarle muchas verdades ocultas, pero primero debe quedar convencido de su necesidad por conocerlas. Asegúrese de que sus intenciones a la hora de requerir la ayuda de Tzaphqiel sean puras, porque podrá ver si está mintiendo.



**Tzaphqiel**

## **2. Aratron**

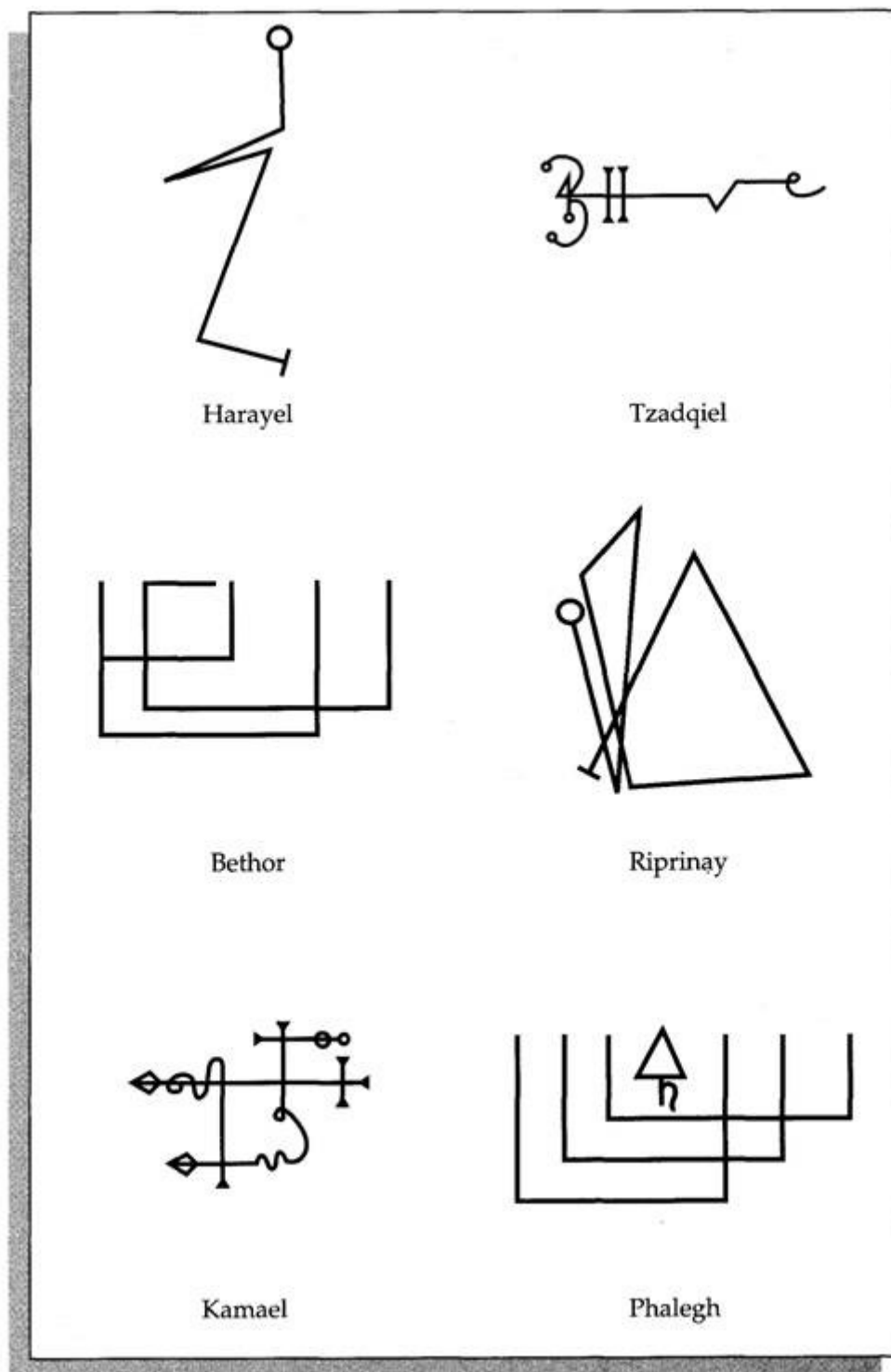
**Título/Tipo:** Espíritu Planetario Olímpico

**Esfera:** Saturno

**Apariencia:** Aratron aparece como un delgado y barbado hombre, montando en un dragón negro (si esto le perturba, pídale que desmonte). Su túnica está hecha de un material negro cubierto con brillantes gemas multicolores.

**Oficio/Tarea:** Este Espíritu olímpico tiene la habilidad de transmutar los elementos. Puede petrificar el tejido orgánico y cambiar las piedras en diversos tipos de gemas. Si lo convoca en el plano físico, él hará esto último por usted, pero la duración de sus manifestaciones variaran, como él le explicará. Además de

provocar cambios externos, Aratron puede ayudarle a realizar cambios dentro de sus cuerpos sutiles que mejoraran su salud, permitiéndole así realizar los rituales mágicos con un gran éxito, y puede ayudarle a completar la Gran Obra de unión de su conciencia con lo Divino. Esta última es la verdadera meta de la Alquimia. Aratron también puede darle los nombres y sigilos de varias entidades que pueden ayudarle a realizar magia alquímica.



Hoja de Sigilo 4

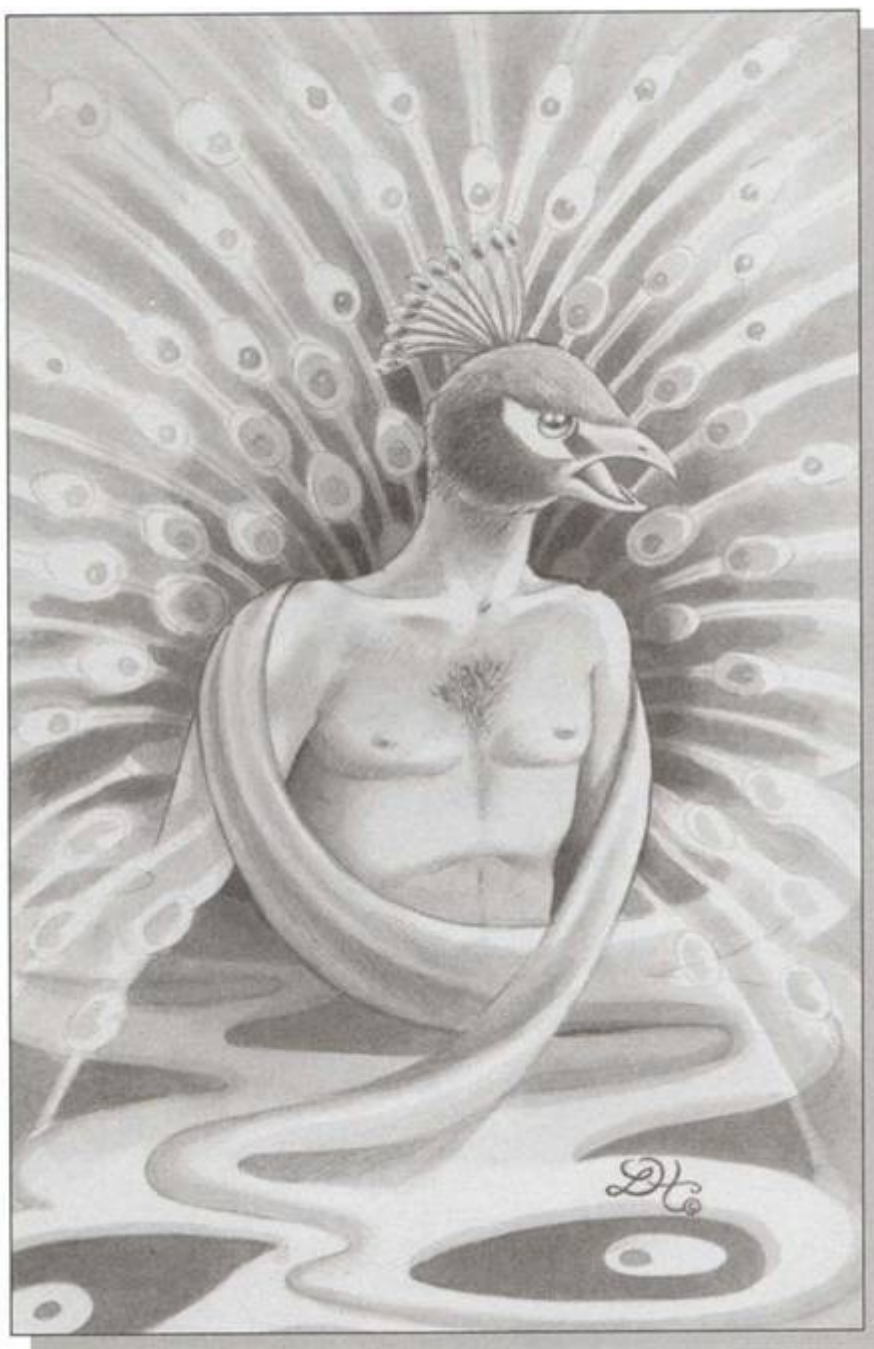
### 3. Harayel

**Título/Tipo:** Ángel

**Esfera:** Saturno

**Apariencia:** Este ángel aparece como una joven mujer pelirroja, vestida con una túnica marrón oscuro. Tiene alas doradas y un cinturón azul en el que lleva una espada corta.

**Oficio/Tareas:** Harayel puede enseñarle rápidos y efectivos rituales para proporcionarle protección en cualquiera de los tres planos. Si alguna vez siente que está en el peligro psíquico o físico, practicando uno de estos rituales obtendrá inmediatamente paz.



**Riprinay**

## **JÚPITER/CHESED**

### **1. Tzadqiel**

**Título/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Chesed

**Apariencia:** Tzadqiel aparece como una figura masculina con alas blancas, y con una túnica azul. Tiene pelo dorado y los ojos azules.

**Oficio/Tareas:** La mejor forma de describir a Tzadqiel es como la de un gobernante sabio. Puede ayudarlo a tomar decisiones de diversa importancia y ayudarlo a manejarse en situaciones diplomáticamente que puedan surgir en su vida. Cuando este confuso o angustiado por una decisión difícil, descubrirá que el consejo de este arcángel le traerá una gran paz.

## 2. Bethor

**Título/Tipo:** Espíritu Planetario Olímpico

**Esfera:** Júpiter

**Apariencia:** Bethor aparece como un hombre con túnica azul profundo y la mitra de un obispo en su cabeza. Pudiéndose observar destellos de luz que parecen danzar alrededor de este espíritu, como si detrás de él hubiera una tormenta relampagueante.

**Oficio/Tareas:** Bethor es un espíritu muy útil con el que trabajar, ya que él puede ayudarle a conseguir un trabajo más prestigioso y puede decirle la situación de tesoros ocultos. Los espíritus que él puede asignarle para trabajar con usted pueden guiarle en su vida diaria. Una vez que contacte con Bethor, presta mucha atención en su ambiente cuando esté tratando de negocio o con asuntos económicas, y podrá observar a menudo la proximidad de uno de sus espíritus sirvientes.

## 3. Riprinay

**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** Júpiter

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

**Oficio/Tareas:** Riprinay tiene la asombrosa habilidad de ver el futuro para predecir cambios económicos. Puede ayudarle a planear en que invertir y puede prever las condiciones del mercado lo que le dará un margen de inversión en otros campos.

## MARTE/GEBURAH

### 1. Kamael

**Título/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Geburah

**Apariencia:** Kamael aparece como guerrero vestido con una túnica roja. Lleva una armadura verde y un casco de hierro. Lleva una balanza de la justicia y tiene grande alas verdes.

**Oficio/Tareas:** El rasgo más impresionante de este arcángel es su conocimiento del karma. Kamael puede mostrarle cómo completar el mal karma y, por consiguiente, cómo purificarse en esta encarnación. Este arcángel también actúa como una especie de juez y puede actuar de su parte para hacer que la justicia funcione. La ayuda de Kamael puede ser particularmente útil si usted está envuelto en algún tipo de disputa legal, pero él sólo le ayudará si siente que usted es honesto.

### 2. Phalegh

**Título/Tipo:** Espíritu Planetario Olímpico

**Esfera:** Marte

**Apariencia:** Phalegh aparece como un fuerte guerrero con ojos llameantes. Él lleva una túnica roja y lleva una larga espada de hierro.

**Oficio/Tareas:** Si usted necesita valor, fuerza, o energía para realizar alguna tarea difícil, entonces llame a Phalegh y él le otorgara estas cualidades. Si su profesión le exige exhibir valor y fuerza interior (es decir, soldado o policía), entonces este espíritu puede ayudarle a realizar sus obligaciones sin dificultad. Pero para aquéllos de nosotros con ocupaciones más civiles, las energías de Phalegh son todavía muy útiles.

### 3. Sartmulu

**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** Marte

**Apariencia:** Este espíritu aparece como un hombre alto y musculoso, y lleva un sallo blindado. Su largo pelo oscuro parece estar esculpido en piedra.

**Oficio/Tareas:** Sartmulu puede enseñarle cómo ejercitar su cuerpo física y mágicamente para hacerse

fuerte y saludable. Las personas que aspiran a practicar la halterofilia o ser culturistas quedaran muy contentas con los resultados de trabajar con esta benévola entidad.



**Kamael**

## **SOL/TIPHAPETH**

### **1. Raphael**

**Titulo/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Tiphareth

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

**Oficio/Tareas:** Raphael es a menudo llamado el Médico Divino. Si usted está enfermo, o conoce a cualquiera que lo este, convocando a Raphael puede ayudarle a esa persona a mejorar. Tenga presente que a veces por razones kármicas, la magia curativa no pueden ayudar a una persona que necesite experimentar una cierta enfermedad. Este arcángel le explicará todo esto a usted cuando lo evoque. Raphael también es un conocedor profundo de la Ciencia Hermética y puede actuar como un maestro en

esta disciplina.

## 2. Och

**Título/Tipo:** Espíritu Planetario Olímpico

**Esfera:** Sol

**Apariencia:** Och aparece como un hombre coronado, con túnica dorada y montando en un león. En su mano derecha sostiene un cetro que emite una brillante luz dorada que casi deslumbra cuando se mira.

**Oficio/Tareas:** La sabiduría de este espíritu es fascinante. Él puede contarle muchos secretos del mundo y puede mostrarle cómo sanar a otros. Och también tiene una habilidad asombrosa para trabajar con el oro y puede mostrarle cómo trabajar con esta sustancia de una manera oculta desconocida para la mayoría de los individuos.

## 3. Menqel

**Título/Tipo:** Ángel

**Esfera:** Sol

**Apariencia:** Menqel aparece como una mujer con ojos verdes. Lleva una oscura y larga túnica púrpura y alas grises.

**Oficio/Tareas:** Menqel es una gran pacificadora cuyo poder influye en las personas e incluso en los animales. Además de ayudarlo a establecer la paz en su vida, Menqel puede ayudarlo también a encontrar armonía en su profesión. Si su lugar de trabajo es incómodo, podría llevar el sigilo de este ángel cargado para ayudarlo a pasar el día.

## VENUS/NETZACH

### 1. Haniel

**Título/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Netzach

**Apariencia:** Haniel aparece como una figura andrógina con grandes alas grises. Este ángel va vestido con una túnica verde esmeralda y lleva un farol marrón.

**Oficio/Tareas:** Haniel es el arcángel del amor y la armonía y puede ayudarlo a atraer estas influencias en su vida. Además de ser útil en los asuntos del corazón, Haniel puede ayudarlo también en materias artísticas. Si necesita armonía e inspiración en su vida, éste es el arcángel con el que trabajar.

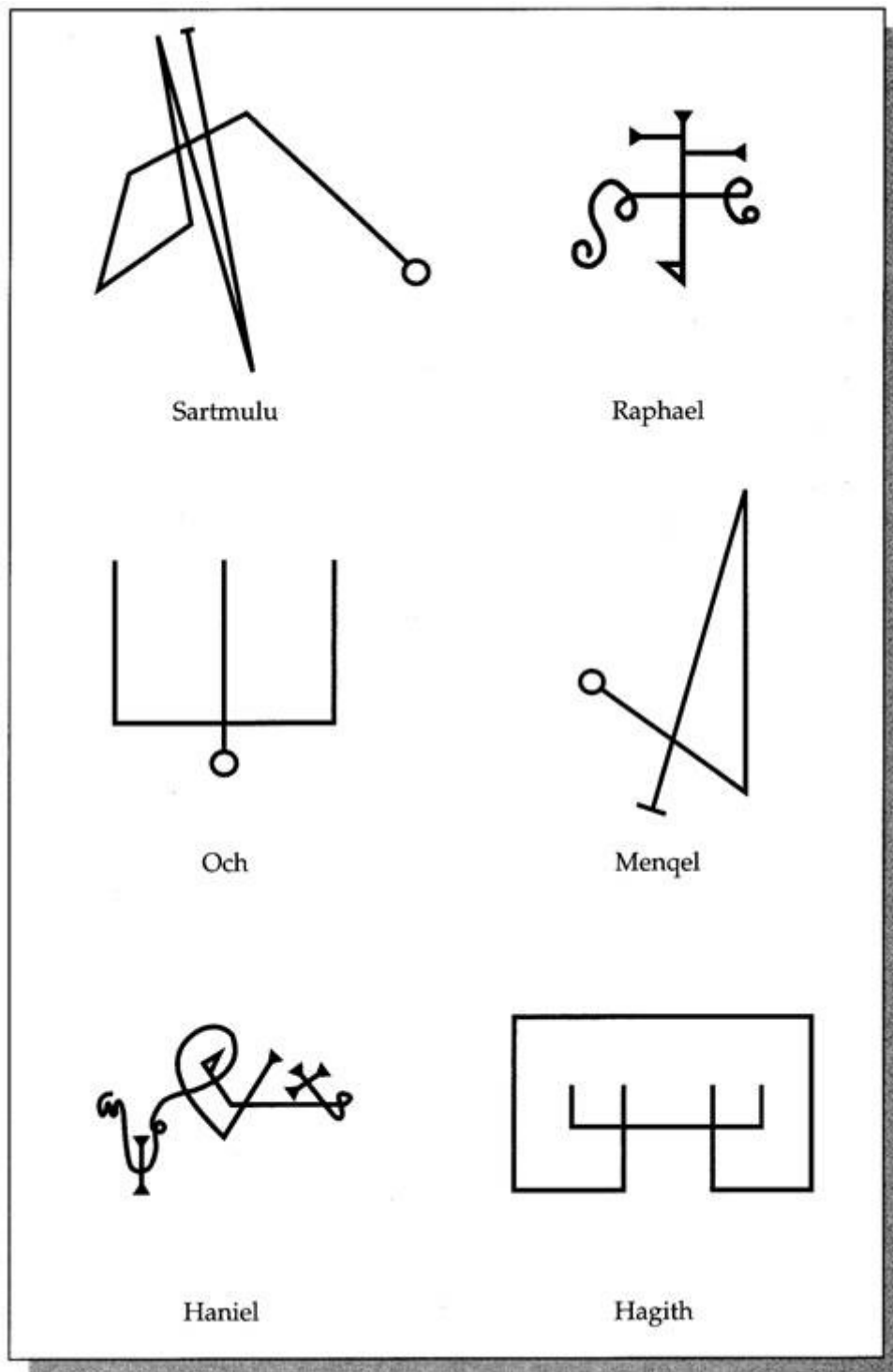
### 2. Hagith

**Título/Tipo:** Espíritu Planetario Olímpico

**Esfera:** Venus

**Apariencia:** Este espíritu aparece como una hermosa mujer que monta un camello. Hagith va desnuda salvo una faja verde atada alrededor de su cintura. A menudo lleva flores en su mano izquierda.

**Oficio/Tareas:** Hagith es muy útil en los asuntos concernientes al amor y la belleza, como muchas entidades de Venus. Al trabajar con Hagith, puede también llamar a sus espíritus sirvientes que lo guiarán en los asuntos del corazón en su vida cotidiana. Bajo ninguna circunstancia, sin embargo, espere que Hagith o sus sirvientes realicen cualquier tipo de control mental mágico. En cambio, Hagith efectuara cambios dentro de usted que atraerán el amor a su vida. Ella también tiene la asombrosa habilidad de hacer que los hombres y mujeres estériles sean de nuevo fecundos. Además, Hagith puede controlar la fertilidad de la Tierra, lo que es muy útil para los agricultores.



### Hoja de Sigilo 5

#### 3. Amsariah

**Título/Tipo:** NA

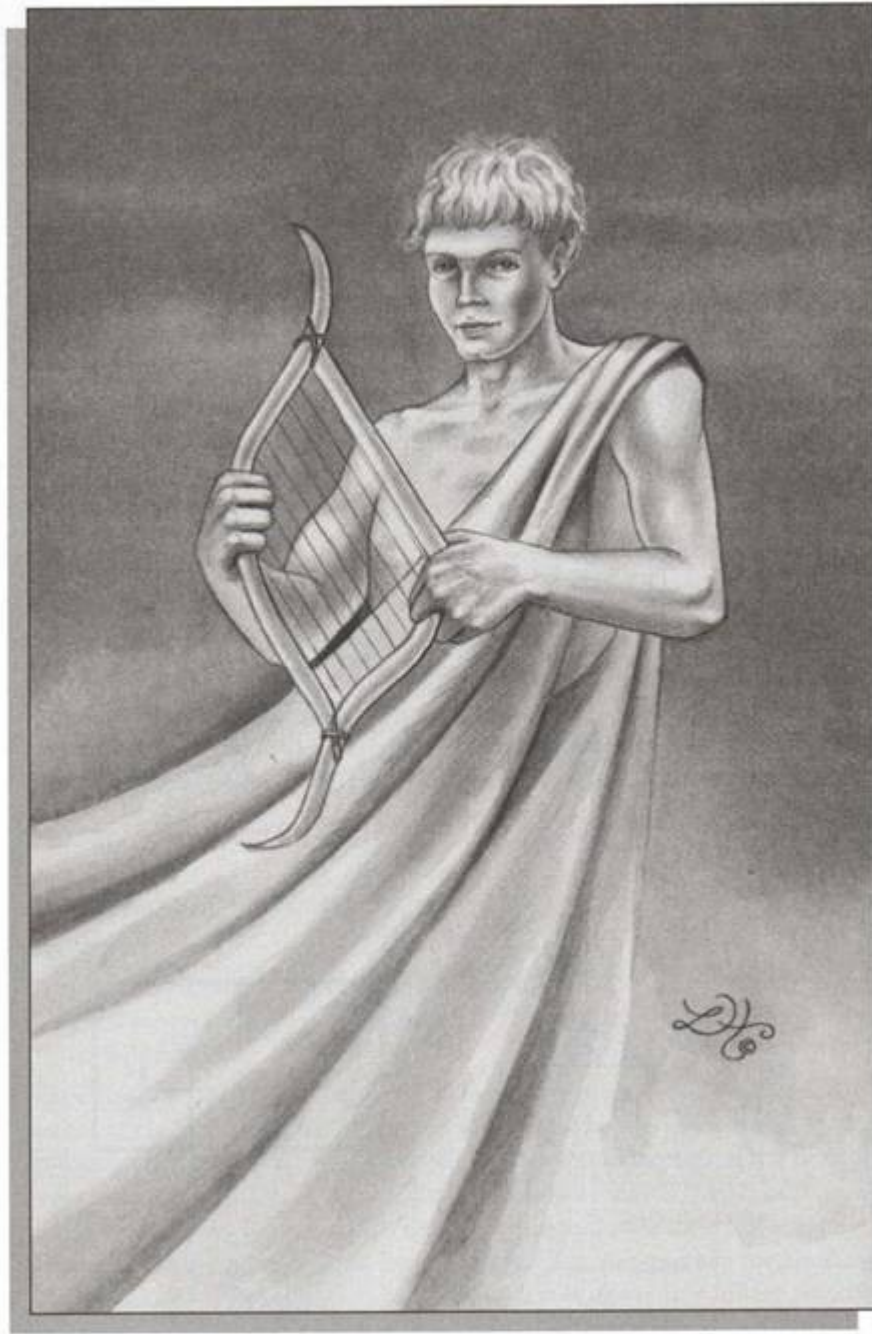
**Esfera:** Venus

**Apariencia:** Este espíritu aparece como un hombre joven con una túnica verde de aspecto romano que cuelga de su hombro. Tiene corto pelo rubio y ojos verdes y lleva una arpa hecha con cuernos.

**Oficio/Tareas:** Amsariah es un excelente espíritu para convocar si es usted músico o cualquier otro tipo de artista. Este espíritu puede ayudarle a crear obras maestras de arte en cualquier medio que desee. También sabe hacer una poción con hierbas que estimula la creatividad. Cuando le pida esta fórmula, sin embargo, sea persistente con Amsariah ya que probará la determinación del mago que lo convoca. La primera fórmula que le dé para la poción puede contener algunas hierbas de las que usted nunca haya oído hablar. Si ocurre esto, hágale saber el descubrimiento de su error intencionado, y entonces le dará la



fórmula correcta.



**Amsariah**

## **MERCURIO/HOD**

### **1. Michael**

**Título/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Hod

**Apariencia:** Como Arcángel de Hod, Michael aparece como un ángel con alas, y con una túnica naranja y esmeralda. En su mano derecha lleva una larga lanza.

**Oficio/Tareas:** Michael es una de las entidades protectoras más poderosas del universo. Si usted necesita consejo sobre este asunto o protección física real, Michael estará más que ansioso de ayudarlo. 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 contestar cualquier pregunta que le puede hacer sobre las técnicas avanzadas de la evocación e incluso puede enseñarle nuevos métodos para evocar a las entidades.



## 2. Ophiel

**Título/Tipo:** Espíritu Planetario Olímpico

**Esfera:** Mercurio

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

**Oficio/Tareas:** Ophiel es un excelente maestro oculto. Puede mostrarle cómo realizar casi cualquier tipo de ritual mágico y ayudarlo a establecer un régimen diario de ejercicios que le ayudarán a avanzar como mago. También, Ophiel puede descubrir la localización de libros ocultos o instrumentos que usted necesite pero no puede encontrar.



**Hihaiah**

## 3. Hihaiah

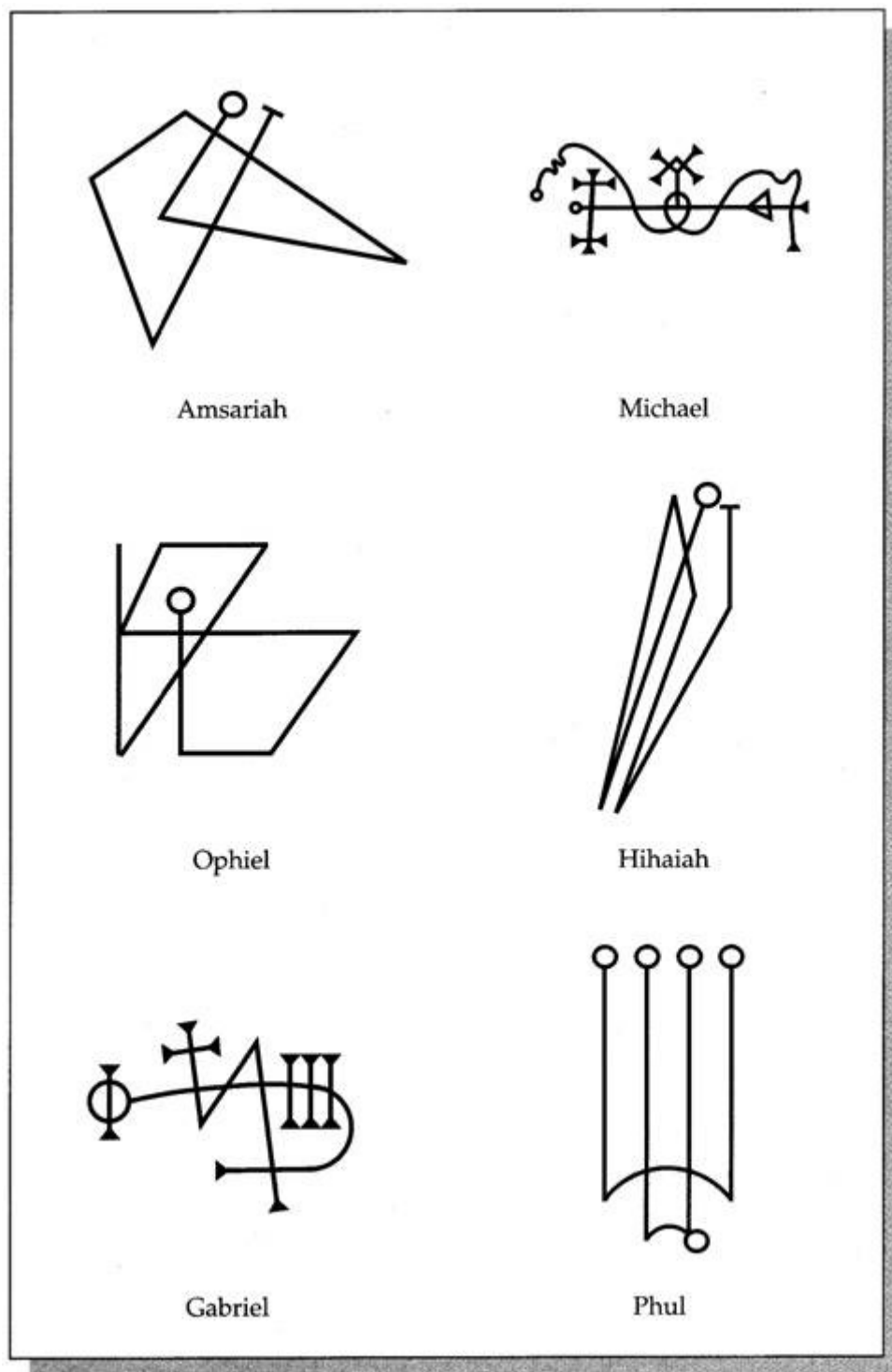
**Título/Tipo:** Ángel

**Esfera:** Mercurio

**Apariencia:** Este ángel aparece como una mujer pelirroja de mediana edad. Lleva una túnica gris y un

cinturón rojo y lleva un pergamino amarillo en su mano derecha.

**Oficio/Tarea:** Hay muchos misteriosos secretos del universo ocultos ante una apreciación normal a través del uso del simbolismo. Hihaiah puede mostrarle cómo encontrar el verdadero significado de los símbolos ocultos usados en el mundo. Una vez que usted aprende a descifrarlos, se asombrará de cuánto conocimiento oculto práctico está disponible, aun sin ser expresado por escrito. Si usted se lo pide, Hihaiah también le mostrará cómo crear potentes símbolos mágicos para usar en los rituales. Éstos aparecerán en su pergamino cuando ella lo desenrolle, pero si usted lo prefiere, Hihaiah los dibujará en el papel que le suministre (por supuesto, esto sólo será posible si es evocada en el plano físico). Estas impresiones astrales de los símbolos en el papel se desvanecerán justo cuando el espíritu firme, por lo que usted tendrá que sobre-escribirlos con tinta durante el ritual.



Hoja de Sigilo 6

## LUNA/YESOD

### 1. Gabriel

**Título/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Yesod

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

**Oficio/Tareas:** Gabriel es un pacificador cuya influencia puede afectar a todo el planeta. Él también es un excelente maestro en el arte de la verdadera videncia. Por esto le quiero decir que él puede enseñarle cómo ver los eventos específicos del pasado, presente, o futuro, sin tener en cuenta su localización.

### 2. Phul

**Título/Tipo:** Espíritu Planetario Olímpico

**Esfera:** Luna

**Apariencia:** Phul aparece como una cazadora, lleva un arco en su mano izquierda. Ella lleva una túnica verde bajo una armadura de plata y tiene un carcaj de flechas en su espalda.

**Oficio/Tareas:** Este espíritu tiene la habilidad Lunar de controlar las aguas de la Tierra. Phul puede convocar a las Ondinas que realizarán cualquier tarea que usted les asigne (vea el Capítulo 1 para recordar las habilidades de las Ondinas). Además de controlar el agua, Phul puede mostrarle cómo trabajar con la plata para crear talismanes muy poderosos. Cuando ella se le aparezca, asegúrese también de pedirle el método de la verdadera proyección astral, ya que esta práctica le abrirá varias posibilidades mágicas en el futuro, incluyendo la forma de viajar en el tiempo.

### 3. Vimarone

**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** Luna

**Apariencia:** Vimarone aparece como un hombre con largo pelo castaño y una túnica púrpura. Lleva un espejo plateado en su mano derecha.

**Oficio/Tareas:** Este espíritu puede enseñarle cómo manifestar objetos en el plano físico creándolos primero en los planos mental y astral. Cuando practique por primera vez este tipo de magia, encontrará que le puede llevar alrededor de un mes manifestar el objeto en el que usted se ha estado concentrado. Con la práctica, este tiempo necesario para manifestar el objeto se verá disminuido, y en el futuro, será casi instantáneo.

## MALKUTH

### 1. Sandalphon

**Título/Tipo:** Arcángel

**Esfera:** Malkuth

**Apariencia:** Sandalphon aparece como un ángel alto, vestido de negro. Su túnica parece estar hecha de pura energía y, si la mira fijamente se puede percibir de que constantemente está emitiendo chispas oscuras de energía.

**Oficio/Tareas:** La función primaria de este arcángel es actuar como guía. Si usted necesita consejos con respecto a la comunicación con las entidades de las esferas elementales o planetarias, Sandalphon puede ayudarlo dirigiéndolo en la dirección correcta. También, si está confuso sobre la dirección que su camino espiritual está tomando, contacte con Sandalphon para que le aconseje.

## *ESPÍRITUS DE DIVERSAS REGIONES*

### 1. Sirchade

**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** NA

**Apariencia:** Este espíritu es un poco difícil de contemplar la primera vez que se le llama. Sirchade se manifiesta como una amalgama de varios tipos diferentes de animales, con una cabeza canina, alas como de murciélago, y un cuerpo escamoso. Si le ordenan al espíritu que mejore su apariencia lo hará tomando la forma de una figura cubierta con una capa y con una cara no tan humana, ya que su boca quedara algo alargada.

**Oficio/Tareas:** Sirchade tiene la habilidad de convocar y controlar a los animales de todo tipo. Él puede enseñarle rituales y técnicas para conseguir tales hechos y puede mostrarle cómo hacer un amuleto para mantener a los animales peligrosos alejados. Si tiene una mascota favorita, Sirchade podrá mostrarle cómo establecer un vínculo especial con ese animal, convirtiéndolo en un tipo especial de familiar.



**Sirchade**

## **2. Bael**

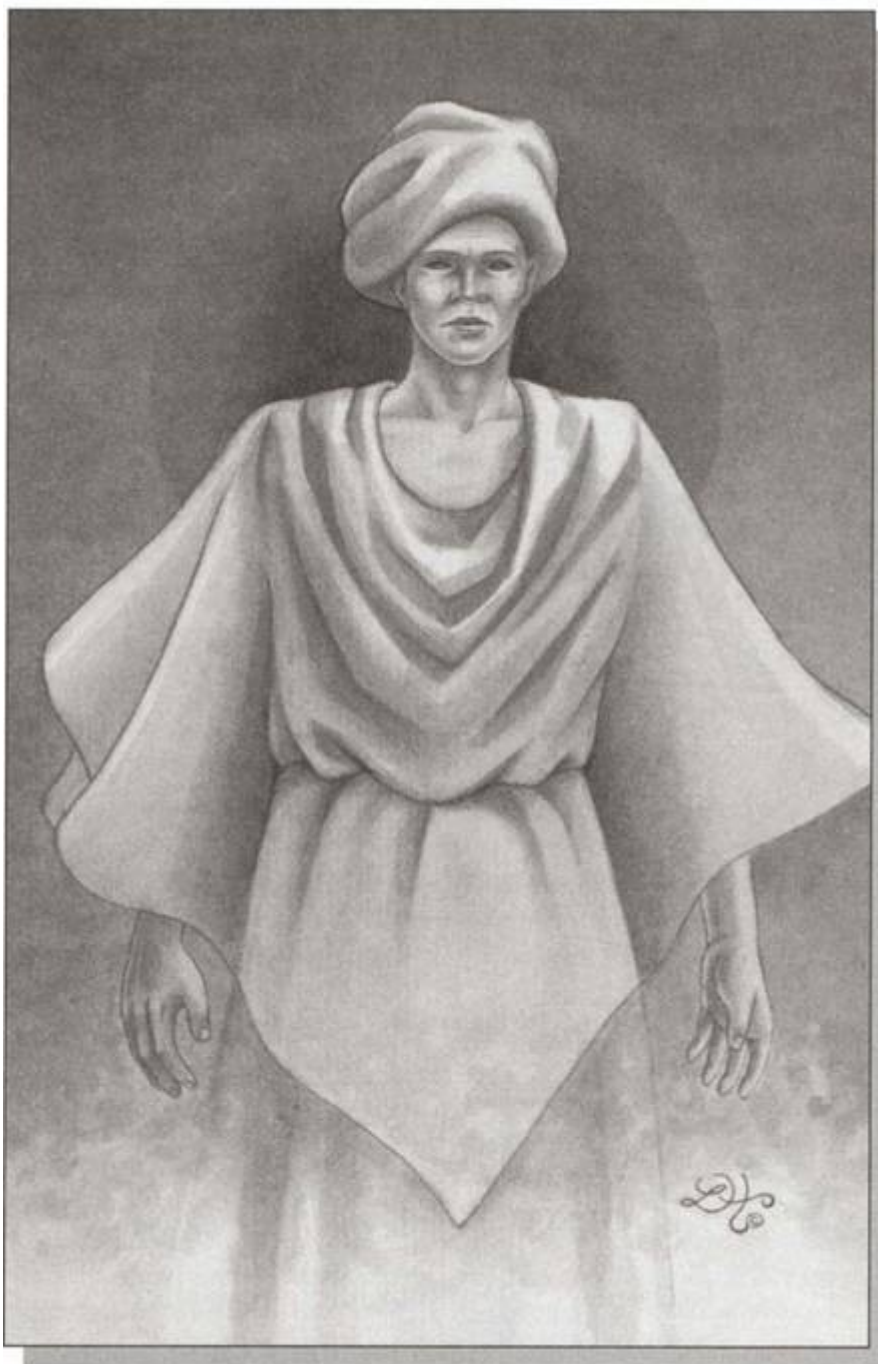
**Título/Tipo:** Rey/Goetico

**Esfera:** NA

**Apariencia:** Cuando convoqué a este espíritu por primera vez, apareció como un gran sapo. Yo le ordené que asumiera una apariencia más humana y él lo hizo. Su cara parece más bien felina cuando se muestra

en forma humana y sus orejas son ligeramente puntiagudas.

**Oficio/Tareas:** Bael puede enseñarle cómo hacerse invisible. Lo mismo que otras técnicas mágicas, los efectos de la invisibilidad son primero advertidos en los planos mental y astral. La invisibilidad en el plano mental hace que las personas le ignoren y que ellos no le busquen. Cuando se domine el plano astral, sin embargo, le permite a su presencia ser indetectable, incluso cuando alguien esté buscándolo activamente. La invisibilidad en el plano físico, por supuesto, le hará transparente. Yo nunca he logrado realizar este último tipo de invisibilidad, para lo cual habrá que esperar, ya que las afirmaciones de Bael aseguran que se necesitan años para dominar el arte hasta este grado.



**Frucisierre**

### **3. Frucisierre**

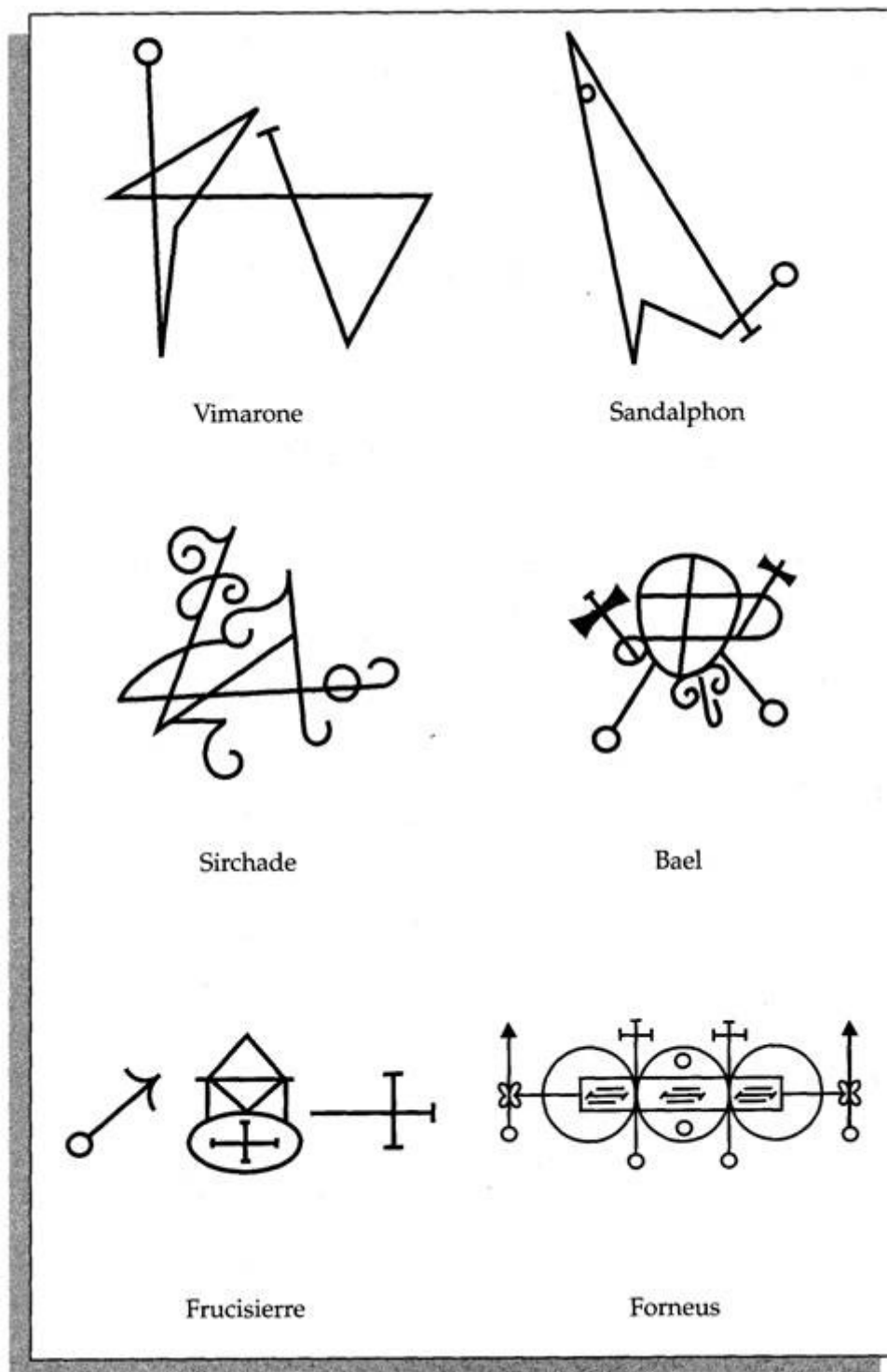
**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** NA

**Apariencia:** Este espíritu aparece como un hombre alto, delgado y con canas, la piel arrugada. Esta vestido con una túnica negra de estilo Árabe y un turbante. Un rasgo ligeramente perturbador de este

espíritu es que las cuencas de sus están vacías. No estoy muy seguro de por qué aparece de esta manera, ya que no contesto mis preguntas sobre este tema.

**Oficio/Tareas:** Frucisierre tiene la habilidad de dar vida mágica a los objetos. En su forma más simple, este poder le permite crear talismanes poderosos; en su pleno poder, también le permitirá crear egregoras físicas o golems. La técnica para crear egregoras etéricas que aparece en el Capítulo 10 no es tan avanzada como algunos de los métodos físicos que este espíritu enseña; sin embargo, él le exigirá que guarde este conocimiento en secreto. Él también le enseñará una palabra de poder que usted nunca deberá escribir, sólo memorizar. Esta palabra es la clave para trabajar con los rituales que él enseña.



Hoja de Sigilo 7

#### 4. Fomeus

**Título/Tipo:** Marques/Goetico



**Esfera:** NA

**Apariencia:** Este espíritu no puede asumir la forma humana. Se manifiesta como una gran criatura acuática con agallas en su cuello, aletas a lo largo de su espalda, y grandes ojos. Forneus realmente no tiene un aspecto tan amenazador como la criatura de la laguna negra, pero no es exactamente muy agradable de contemplar.

**Oficio/Tareas:** A pesar de su inusual apariencia, Forneus es un espíritu útil con el que trabajar si está intentando dominar un idioma extranjero. Ya que le dará consejos sobre el estudio, y le mostrarle cómo acelerar su proceso de aprendizaje mágicamente, Forneus puede ayudarlo a aprender cualquier idioma en un período relativamente corto de tiempo. También, si usted tiene un documento escrito en otro idioma, este espíritu puede traducirlo para usted si lo lee en voz alta.

## 5. Marbas

**Título/Tipo:** Presidente/Goetico

**Esfera:** NA

**Apariencia:** Marbas aparece como un gran león y a su orden se transformará en un hombre con la cabeza de león. Sin embargo por extraño que pueda parecer su aspecto, no es nada intimidatorio.

**Oficio/Tareas:** Este amistoso espíritu puede curar casi cualquier enfermedad. Cuando usted envíe a Marbas para que cure a una persona enferma, los afligidos tendrán un sueño de un tímido y amistoso león y se despertarán sintiéndose mucho mejor. Aparte de sus habilidades curativas, Marbas es también un gran conocedor de la arquitectura y la ingeniería mecánica. Con sus áreas de especialización, Marbas puede encontrar y corregir fallos tanto en los humanos como en los dispositivos mecánicos.

## 6. Hiepackth

**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** NA

**Apariencia:** Hiepackth aparece como una mujer de piel oscura con algunos rasgos Egipcios. Tiene largo pelo negro, ojos grandes y penetrantes, y usa una capa negra y gris con la que cubre su cuerpo.

**Oficio/Tareas:** Este espíritu puede ayudarlo a encontrar a una persona perdida, con tal de que usted tenga algún tipo de vínculo físico, como un objeto que le perteneció o un autógrafo. Por alguna razón, Hiepackth no trabaja con fotografías. Usted debe convocar a Hiepackth en el plano físico para que su poder funcione eficazmente. Cuando la convoque, deslice el objeto escogido en el triángulo para que ella pueda viajar hasta la persona perdida a través del vínculo establecido de esta manera. Cuando esto ocurra, Hiepackth desaparecerá durante unos instantes, y regresará con noticias de la situación sobre la persona perdida. Si la persona que está intentando encontrar se ha ocultado a propósito, Hiepackth tendrá presente que está justificado lo que hace, por lo que la forma de su respuesta puede variar desde un acierto a no dar ninguna respuesta. Hiepackth respetará la intimidad de aquéllos que ella busca.

## 7. Naberius

**Título/Tipo:** Marques/Goetico

**Esfera:** NA

**Apariencia:** Naberius no puede asumir forma humana. Él siempre aparece como una grulla negra.

**Oficio/Tareas:** Este espíritu es un gran conocedor de varias artes y ciencias. Si usted necesita ayuda para estudiar para un examen o está interesado en explicar alguna compleja teoría o principio, Naberius es un espíritu excelente con el que trabajar.

## 8. Minoson

**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** NA

**Apariencia:** Minoson aparece como un hombre con una gran cabeza calva y redondos ojos azules. Solo va vestido con unos pantalones verdes.

**Oficio/Tareas:** Este espíritu es el amo de todos los tipos de estadísticas y puede ayudarlo a clasificar todas las clases de datos, incluso las posibilidades de ganar a ciertos juegos de azar. Después de evocarlo, si lleva su sigilo cargado, cuando juegue, harán que sea más fácil ganar. Minoson probablemente no lo

hará muy rico, pero al menos su ayuda le garantizara la victoria en los juegos de azar en una proporción estable, lo que siempre le asegurara salir adelante.



**Hiepackth**

## **9. Seere**

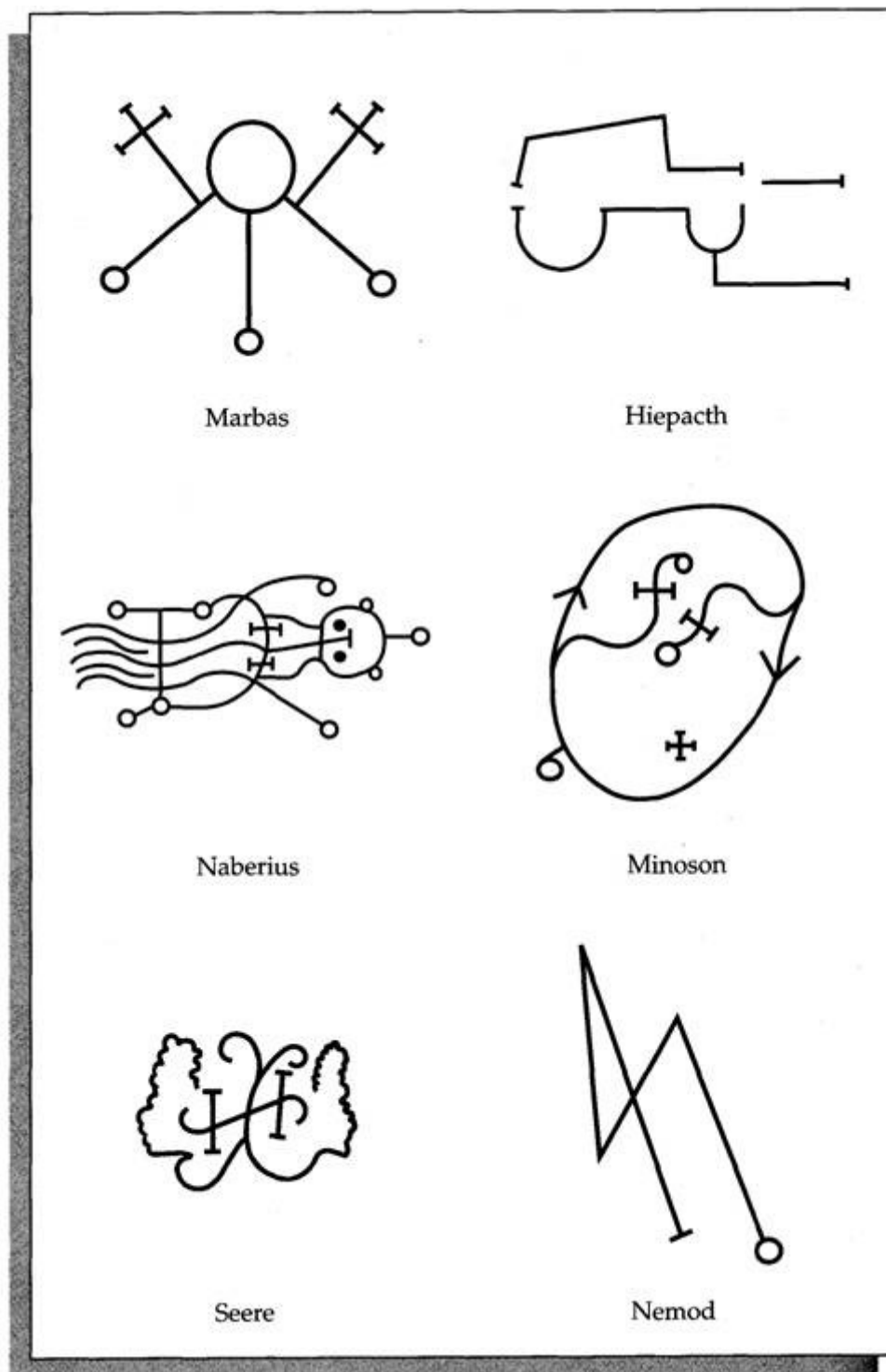
**Título/Tipo:** Príncipe/Goetico

**Esfera:** NA

**Apariencia:** Seere aparece como un hombre bien vestido y enojado montando un caballo blanco con alas.

**Oficio/Tareas:** Este espíritu es un excelente explorador o recolector de información. Puede viajar a cualquier lugar del planeta y volver casi instantáneamente con cualquier información que usted le ordene que encuentre. Seere es muy útil y parece poco menos que complacido por realizar esos viajes. Él es una de las entidades no-angélicas más amistosa con la que usted puede trabajar.





## Hoja de Sigilo 8

### 10. Nemod

**Título/Tipo:** NA

**Esfera:** NA

**Apariencia:** Nemod aparece como un hombre viejo y calvo que lleva una túnica plateada. Su cara permanece completamente inexpresiva en todo momento, lo que puede darle una percepción poco tranquilizadora cuando se comunique por primera vez con él.

**Oficio/Tarea:** Nemod es un espíritu útil con el que trabajar si usted practica las evocaciones. Como he mencionado con anterioridad, los espíritus mienten a menudo, y es útil saber si están diciendo la verdad o no. Nemod puede enseñarle varias maneras de determinar la sinceridad de los espíritus y, notablemente también de las persona. Antes de que discuta algún tema importante con alguien, puede evocar a Nemod para asegurarse de estar oyendo la verdad. Los métodos que Nemod enseña para encontrar la verdad

pueden parecer simples, pero son eficaces.

## 11. Purson

**Título/Tipo:** Rey/Goetico

**Esfera:** NA

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

**Oficio/Tareas:** Este espíritu es muy sabio y parece casi omnisciente cuando habla de la historia y del futuro. Él puede contarle narraciones de cómo vivían los antiguos y darle la localización de sus civilizaciones y tesoros. Si le gusta la lectura sobre historia, encontrará la comunicación con este espíritu fascinante. Purson también puede predecir el futuro inmediato con exactitud extrema, aunque este poder parece estar limitado a eventos aleatorios, y rara vez puede contestar preguntas específicas con respecto al futuro.

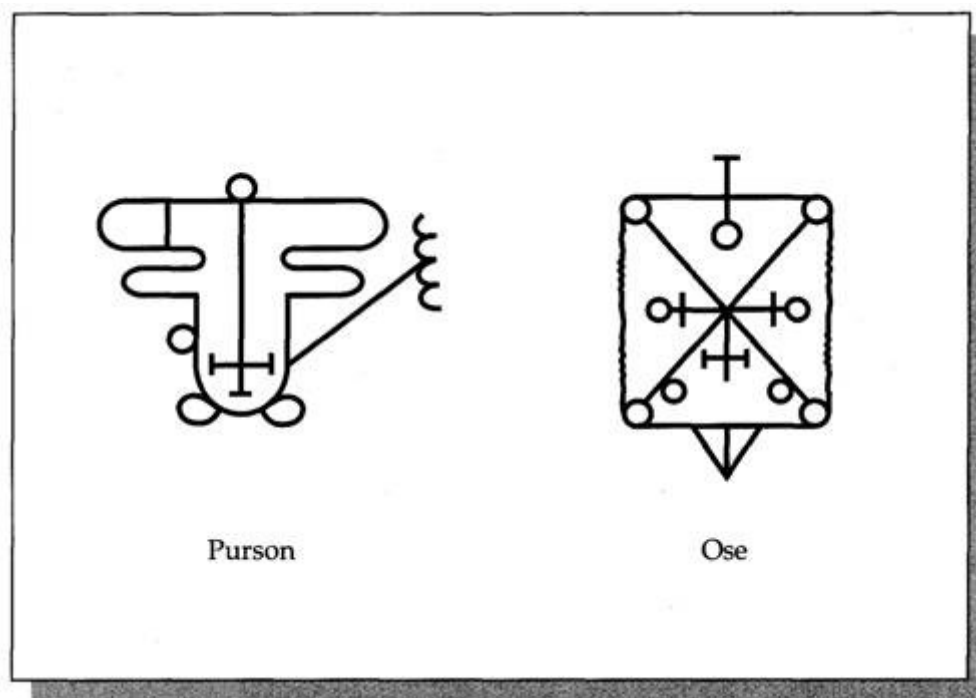
## 12. Ose

**Título/Tipo:** Presidente/Goetico

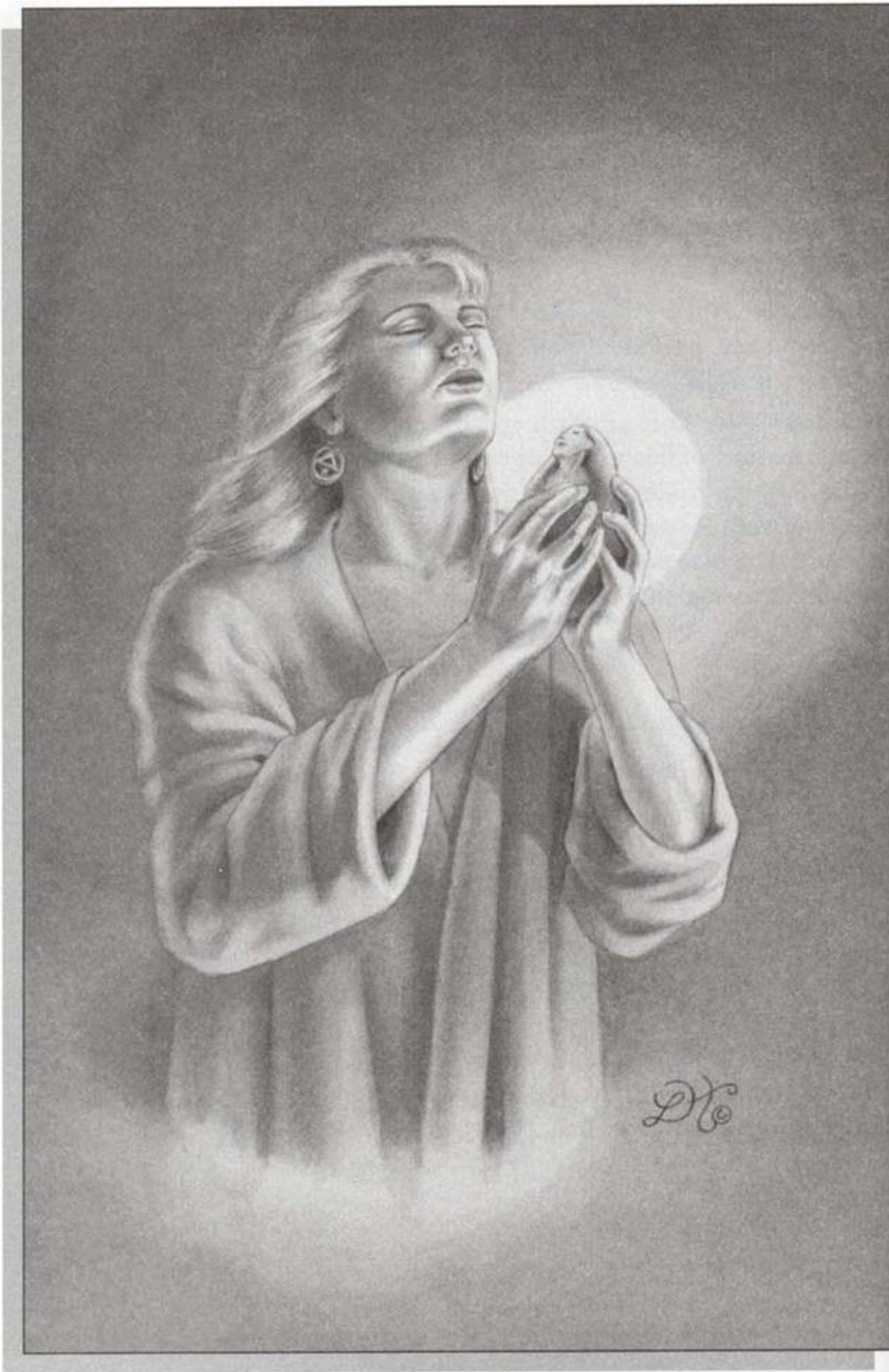
**Esfera:** NA

**Apariencia:** Cuando es evocado por primera vez, Ose aparece como un gran leopardo negro. A su orden, él asumirá la apariencia de un hombre de rasgos oscuros, y lleva una capa negra de pieles.

**Oficio/Tareas:** Ose puede enseñarle el asombroso arte del cambio de forma. Por supuesto que el dominio de esta técnica en el plano físico le llevara muchos años de práctica, pero dominarla en el plano astral tienen también algunos de efectos maravillosos. Por ejemplo, si usted alguna vez se siente inseguro, cambiando la forma de su cuerpo astral a la de un dragón ara que los agresores sientan la necesidad de apartarse, aunque no pueden entender el motivo.



Hoja de Sigilo 9



*Mientras lo modela, concéntrese en los atributos y funciones del ser del que está creando una representación, ya que este paso del proceso es mucho más mágico de lo que parece a primera vista.*

## **CAPÍTULO DIEZ – CREACIÓN DE UNA EGREGORA**

Una vez que haya dominado ambos tipos de evocación y haya trabajado con algunos de los espíritus del Capítulo 9, puede seguir una técnica mágica más avanzada. Por consiguiente, en este capítulo, trataremos del arte esotérico de crear y gobernar a los seres místicos conocidos como egregoras; una práctica que tiene pocas limitaciones y posibilidades casi ilimitadas.

Si recuerda el Capítulo 1, podrá rememorar la leyenda del golem en la que el ser mágicamente creado devino ingobernable. Esta historia introducía una entidad mágica conocido como egregora, el cual es un ser mágicamente creado para llevar a cabo alguna específica y determinada tarea. Por contra, y de manera diferente que el golem, el tipo de egregora que aprenderá a crear en este Capítulo será etérico y sólo se apoyara en un cascara física no activa. Si desea aprender a crear egregoras físicas, le recomiendo que trabaje con el espíritu Frucisierre descrito en el Capítulo 9.

Cuando Cree una egregora etérica usando la técnica de este capítulo, no deberá tener ningún problema similar al que tuvo que enfrentarse el Rabino Judah Loew siempre y cuando siga las instrucciones relativas a su eventual destrucción. Sin embargo, antes de continuar, relea la historia del golem para asegurarse de entender el peligro de ser irresponsable cuando se crea a semejante ser.

### ***LOS OCHO PASOS PARA CREAR UNA EGREGORA***

El proceso de creación y destrucción eventual de una egregora consiste de ocho pasos: (1) decidir qué tarea realizara; (2) decidir su aspecto; (3) darle un nombre; (4) crear su sigilo; (5) esculpir o modelar una representación de esta para que resida en ella cuando no esté activa; (6) realizar un ritual para darle vida por un tiempo predeterminado; (7) realizar un ritual para destruirlo cuando este tiempo haya concluido; y (8) librarse de la representación física.

El primer motivo para dar vida a una egregora es encontrar un propósito para su existencia. En otros términos, usted tiene que tener alguna tarea o función para que la egregora la lleve a cabo. Por ejemplo, esto podría ser algo así como proteger un cierto recinto o área, o ayudar a un determinado caballo a ganar una carrera. Por supuesto, el propósito de la egregora no debe ser maligno, ya que las consecuencias kármicas de sus acciones las sufrirá usted. Una vez que se haya propuesto una tarea conveniente para su egregora, intente formularla con una orden, similar a los tipos de órdenes que le da a los espíritus en las evocaciones. Asegúrese de que la declaración de su propósito sea clara y concisa, como la instrucción que le dará a la egregora cuando sea creada.

El siguiente paso es relativamente fácil. Simplemente otórguele el aspecto que quiere a su egregora. Para ello use el sentido común. No le haga tener un aspecto tan feroz que apenas pueda mirarlo cuando la evoque. Intente darle un aspecto sencillo relacionado con la función del ser. Por ejemplo, si la función de la egregora es la protección, dele un arma de algún tipo, aunque si su propósito es estimular a un caballo, puede querer darle alimento (una egregora no usará estos tipos de instrumentos realmente, más bien estos actúan como símbolos de su función). También puede crear egregoras de aspecto no humano, pero intente hacer esto por una razón simbólica. Por ejemplo, si quiere ayuda para convertirse en un buen nadador, cree una egregora que tenga manos y pies palmeados.

Una vez que sepa el propósito y la apariencia de la egregora que está intentando crear, el próximo paso es proponer un nombre para esta. El nombre en particular que escoge no importa realmente, con tal de que no sea un nombre que signifique algo contradictorio el propósito de la egregora. Por ejemplo, si usted ve una película dónde el villano se llama Dagón, no le dé este nombre a una egregora cuyo propósito es ayudar a aliviar a alguien que esté sufriendo. Si el nombre que escoja significa algo negativo para usted, entonces podría terminar alimentando algo de esa negatividad en su creación. Lo mejor es componer o encontrar un nombre que refleje las cualidades de su egregora. Por ejemplo, si usted es un admirador de la literatura medieval, podría usar el nombre Rolando para un egregora que se supone que le ayudara a

aumentar su nivel de valentía.

Después de que elija el nombre de su creación, estará listo para crear su sigilo. Para hacer esto, debe usar el método del Lamen de la Rosa Cruz del Capítulo 6 (al crear el sigilo de la egregora, use la Rosa Cruz con caracteres romanos, a menos de que sea conocedor del hebreo y desee deletrear el nombre de su egregora en este alfabeto). Por ahora, sólo tiene que diseñar el sigilo en papel, pero más adelante será necesario que agregue este sigilo a su representación física del ser durante el nacimiento ritual de su egregora. Asegúrese que este sigilo es correcto y está en concordancia con la ortografía que ha escogido para el nombre de su egregora.

El último paso de la creación de su egregora antes del ritual de nacimiento que aparece más abajo, es crear una representación física del ser. Para hacer esto, necesitará arcilla de modelar que no endurezca sola. Puede encontrarla en cualquier tienda de arte. Como verá pronto, es muy importante usar una arcilla que no endurezca sola. Si ha elegido un color en particular que desee que predomine en su egregora, puede usar esta arcilla coloreada. Pero si no le ha prestado mucha atención al color o no encuentra el color apropiado, puede usar cualquiera ya sea marrón, blanca o gris. Una vez que encuentre su arcilla, medite durante algún tiempo en la imagen de la egregora que ha construido en su mente. Haga un boceto si esto le ayuda. Cuando este seguro de su aspecto, use la arcilla para intentar esculpirla o modelarla. Debe ser aproximadamente de unos 20 centímetros de altura y aproximadamente de 8 centímetros de ancho, ya que esta es un tamaño para la figura fácil de trabajar. Mientras la esculpe o modela, intente concentrarse en los atributos y funciones del ser del que está creando una representación, ya que este paso del proceso es mucho más mágico de lo que parece a primera vista.

Hay algunas cosas que tiene que tener presente al esculpirla. Si la egregora tiene una forma no humana, intente esculpir una figura que muestre algunos rasgos más sobresalientes (por ejemplo, alas u orejas alargadas). Cuando realice un ser con forma humana básica, intente agregar cualquier rasgo que haga de la egregora algo único (por ejemplo, herramientas o instrumentos que pueda llevar). Su figura no tiene que parecer haber sido realizada por un aprendiz de escultor. La escultura sólo tiene que tener una semejanza lo suficientemente parecida como para que su imaginación puede completar fácilmente los detalles que no aparecen cuando la mire.

Con su escultura preparada, estará listo para realizar el ritual que dará vida a su egregora. Prepare su templo de la manera descrita debajo siendo similar a la necesitada para una evocación en el plano físico pero con algunas diferencias. Primero, ponga su Triángulo en el suelo dentro del cuadrante oriental de su círculo. Ya que tendrá que deslizarlo fuera del círculo durante el ritual. Ponga su incensario dentro del Triángulo y encienda el carbón. Prepare una mezcla de mastic (almaciga) e incienso (Olíbano) para su incensario, puesto que esta mezcla produce un abundante humo funciona bien para las manifestaciones, pero no lo eche en el incensario hasta que sea el momento preciso durante el ritual. Coloque su lámpara fuera del círculo y detrás de usted para que ilumine el cuarto débilmente. No use filtros.

Su altar debe prepararse de la manera siguiente. En la Tablilla de la Unión, coloque la escultura que hizo y también el nombre y sigilo en tinta negra sobre papel. Tanto la figura como el papel deben ser cubiertos con un pedazo de seda blanca. También tenga un palillo, una vela encendida, un plato de sal, un cuenco de agua, y un incensario encendido en su altar. Igual que el incensario del Triángulo, no le agregue incienso hasta que sea el momento preciso durante el ritual. Finalmente, coloque sus instrumentos mágicos sobre el altar.

Copie las oraciones necesarias del ritual en su libro y lo téngalo a mano para leer de él. No hay necesidad de memorizar ninguna oración. Una vez que haya terminado estos preparativos, estará listo para empezar la creación ritual de su egregora. En este ritual, tendrá que asignarle una cierta cantidad de tiempo a la egregora para completar su tarea. Normalmente yo les doy un mes a estos seres para que realicen su tarea antes de terminar con su existencia mágica. Si prefiere trabajar con una egregora durante un período más largo, asegúrese por lo menos de convocarla una vez al mes para que le dé un informe de sus logros. En cualquier caso, asegúrese de tener señalado un día exacto para la finalización de la existencia de su egregora antes de empezar el siguiente ritual.

## RITUAL PARA LA CREACIÓN DE UNA EGREGORA

1. Prepare su templo y altar de la forma descrita anteriormente. Colóquese su túnica y anillo si los tiene.
2. Realice la Apertura por Atalayas hasta el paso 17 incluido este último (vea el Capítulo 3).
3. Descubra la escultura y el papel que están sobre la Tablilla de la Unión. Levante la escultura y diga lo siguiente: *O Criatura de Arcilla, antes no podías tener vida, pues primero debes ser purificada con los elementos.*
4. Pase la escultura por encima de la vela encendida y diga, *Yo te purifico con el Fuego.* Ahora, coja su Vara de Fuego y muévela sobre la escultura tres veces.
5. Deje la Vara, y salpique con los dedos un poco de agua del plato hacia la escultura, diciendo, *Yo te purifico con Agua.* Coja su Copa de Agua y muévela por encima de la escultura tres veces.
6. Deje la Copa. Agregue incienso al incensario que esta sobre el altar y pase la escultura a través del humo, diciendo, *Yo te purifico con Aire.* Mueva la Daga de Aire sobre la escultura tres veces.
7. Deje la Daga. Toque la base de la escultura con el plato de sal y diga, *Yo te purifico con la Tierra.* Mueva su Pantáculo de Tierra sobre la escultura tres veces.
8. Deje el Pantaculo. Sostenga la escultura y diga lo siguiente: *O Criatura de Arcilla, purificada por los elementos y preparada para recibir la vida, yo ahora te sostengo en la Luz a Cuyo servicio serás comprometida.* Visualice luz blanca descendiendo sobre la escultura, entonces mire a los cielos y diga: *O glorioso, que a esta criatura le pueda ser concedida la vida con Tú permiso.*
9. Coja el palillo e inscriba el nombre de la egregora sobre su espalda diciendo, *Yo te llamo, N., y desde este día (dar el día) hasta (dar la fecha) Tú serás conocido por este nombre, y se te dará la vida para que realices la tarea que te he asignado.*
10. Debajo del nombre de la egregora, usando el palillo, inscriba el sigilo, diciendo, *Con este sigilo, yo podré contactar con mayor facilidad contigo, N., pero cuando sus líneas no existan nunca más, así también Tú vida y propósito dejarán de existir, porque esta es la voluntad del Único y Verdadero Dios.*
11. Coja la escultura y realice el Ritual del Pilar del Medio. Canalice algo de la energía surgida en la escultura con el conocimiento de que este ser estará unido a usted hasta el momento de su muerte ritual.
12. Camine en el sentido de las agujas del reloj hasta el Triángulo en el este de su círculo, llevando su Espada Mágica y la escultura. Coloque la escultura detrás del incensario en el Triángulo. Agregue una buena cantidad de incienso en el incensario y, usando su Espada, deslice el Triángulo fuera de su círculo a una distancia de unos 60 centímetros o tan lejos como le permita su Espada, si esta fuera más corta.

*Nota:* Si usted no tiene un Triángulo de madera, yo le sugiero que coloque todas las cosas sobre una pieza de madera para este ritual y empuje la madera con su espada, ya que si utiliza un Triángulo de cartón fino podría doblarlo cuando intenta deslizarlo fuera del círculo.

13. Vuelva a su posición detrás del altar, enfrentando el este. Deje la Espada Mágica. Coja el sigilo de papel de la egregora y su libro con la mano izquierda y la Vara Mágica en la derecha. Vuelva al este de su círculo, moviéndose en el sentido de las agujas del reloj.
14. Intente visualizar los rasgos de su egregora en la escultura. Apunte con la Vara al Triángulo y diga la siguiente oración: *Por el poder del más Alto, y a través de la influencia de los elementos que han purificado Tú recipiente, yo te invoco ahora en este ser, N. debes saber que Tú propósito en la existente es servirme para realizar la tarea (indicar la tarea). Yo te ordeno por la presente que completes estos deberes antes del (dar fecha y hora), y que residas dentro de este recipiente de arcilla siempre que no estés realizando estos deberes activamente. En ningún momento deberás justificar Tú retraso a este recipiente por un instante, y de ninguna manera deberás producir daño alguno a nadie. Esto te ordeno por la autoridad del Único y Verdadero Dios, Cuyo Camino de Luz debes seguir.*
15. Mire fijamente al sigilo de la egregora que tiene en la mano e intente visualizarlo flotando entre el humo delante de la escultura. Recite el siguiente conjuro: *Habiéndote dado vida mágica, yo te ordeno que aparezcas ante mí dentro de este Triángulo con Tú forma recientemente concedida. Asciende de Tú armazón físico de arcilla, e infórmame del conocimiento que tengas sobre Tú propósito. Aparece, N. por el Señor Cuya Luz te ha dado la vida, yo te lo ordeno.*

16. Entre en su cuerpo astral de luz y una vez más visualice el sigilo de la entidad flotando ante la escultura. Convoque a la egregora, repitiendo su nombre hasta que la vea emerger de la escultura. Al principio parecerá como una niebla ascendiendo de la figura de arcilla, pero debe empezar a asumir la forma que creó para ella gradualmente. Cuando empiece a tomar forma, puede empezar a susurrarle su nombre y a abrir despacio los ojos, como en cualquier evocación en el plano físico. La egregora se alzará ante usted cuando abra los ojos.
17. Comuníquese con la egregora y asegúrese de que entiende la tarea que debe cumplir.
18. Cuando esté listo para enviar la egregora fuera, diga lo siguiente: *Ve en paz, N., y empieza tus labores. Recuerda que tienes que residir dentro de este recipiente de arcilla cuando estés ocioso, y está seguro de no dañar nunca a nadie. Estate listo para aparecer rápidamente ante mí cuando te llame, y darme un informe exacto de tus progresos.*
19. Realice el paso 18 del Ritual de las Atalayas.
20. Realice el Cierre por Atalayas.
21. Envuelva la escultura en un pedazo de seda negro, junto con el papel con el nombre y sigilo trazados en él. Ponga todo esto en un lugar donde nadie lo toque.

Cuando usted desea contactar con su egregora, realice una evocación normal, usando el método del paso 16, cuando la egregora no resida en otra esfera. La escultura siempre debe colocarse en el Triángulo para estas evocaciones, y el sigilo de papel usado en la creación debe ser mirado fijamente en cada momento. No haga copias del sigilo.

Cuando el momento para la destrucción de su egregora haya llegado, preparada su templo de la misma manera que lo preparó para el ritual de creación. Esta vez el Triángulo no será necesario, ya que las egregoras nunca deben ser convocadas a apariencia visible en el día de su destrucción.

### ***RITUAL PARA LA DESTRUCCIÓN DE LA EGREGORA***

1. Prepare su templo como se ha descrito anteriormente. Colóquese su túnica y anillo.
2. Realice la Apertura por Atalayas hasta el paso 17 incluyendo este.
3. Desenvuelva la escultura y el papel sobre la Tablilla de la Unión. Alce la escultura, mire a los cielos, y diga, *Muchas gracias, O Glorioso, por permitir a este servidor, N., que me ayude en las obras de los Senderos de la Luz.*
4. Baje la escultura y diga sobre ella, *Tú deber ha terminado, y Tú tiempo predestinado de muerte ha sido alcanzado, yo ahora devuelvo Tú esencia y ser al Universo, para que la fuente que te concedió la vida te reciba. Éste es un Misterio Divino, y la Autoridad del Señor no puede ser discutida.*
5. Moje sus dedos en el cuenco de agua, y unte el sigilo inscrito en la espalda de la figura, diciendo, *Cuando estas líneas sean arrastradas por el Agua, también Tú existencia cesará, N., porque esta es la voluntad del Único y Verdadero Dios. Este sigilo ya no te convocará.*
6. Unte el nombre inscrito en la espalda de la figura, mientras dice, *Tú ya no existes, Criatura de Arcilla, y este nombre ya no te convocará.*
7. Intente sentir como la energía sale de la escultura. Déjela sobre la Tablilla de la Unión y coja el pedazo de papel que lleva el nombre y el sigilo de la egregora. Enciéndalo con la llama de la vela y déjelo caer en el incensario mientras dice, *Ahora devuelvo la energía de este ser mágico a la Fuente de Todo.*
8. Alce la escultura y pásela por encima de la llama de la vela, mientras dice, *Yo limpio esta arcilla con Fuego.*
9. Usando sus dedos, salpique un poco de agua sobre la escultura y diga, *Yo limpio esta arcilla con Agua.*
10. Agregue incienso al incensario y pase la escultura a través del ascendente humo, mientras dice, *Yo limpio esta arcilla con Aire.*
11. Coloque la figura en el plato de sal y empuje sobre la sal, machacándola, mientras dice, *Yo limpio ahora esta arcilla informe con la Tierra, y haciendo esto, la devuelvo a su elemento de origen.*
12. Realice el paso 18 del Ritual de las Atalayas.
13. Realice el Cierre por la Atalayas.
14. Deshágase de la arcilla como se describe debajo.

El trozo de arcilla con el que usted se ha quedado una vez terminado el cierre de este ritual debe regresar apropiadamente a la Tierra. Para hacer esto, encuentre un lugar apartado y excave un agujero profundo.

Ponga esta arcilla en el agujero y échele las cenizas del papel de su incensario sobre ella. Entonces tape el agujero, asegurándose dejar ese lugar como era antes de que usted estuviera allí. Con este último paso completado, su egregora ha dejado de existir.

Permítame explicarle durante un momento la importancia de no permitir que una egregora se mantenga viva después de que haya realizado su tarea y que su tiempo haya expirado. Estos seres tienen un deseo por sobrevivir peligrosamente intensos. Si permite que una egregora viva demasiado tiempo, su fuerza aumentaría hasta que el control sobre ella fuese imposible. Con el tiempo, una egregora renegada de este tipo vagaría por el plano astral, libre de hacer lo que quisiera. Recuerde, las egregoras no tienen ningún “lugar” en nuestro universo, y no se adaptan al orden existente y a la jerarquía de las entidades.

La existencia de un egregore después de que no tenga ningún propósito al que servir sería una aberración. Una vez que sea consciente de su incapacidad de ser asimilada en el orden de los seres mágicos, la egregore empezara a desplegar una conducta muy errática. Fíjese, cuando menciono al orden de entidades, no sólo estoy refiriéndome a un grupo, sino también a un estado del ser. No hay ningún orden en la existencia de una egregora que ya no tenga un propósito, sólo el caos. Incluso una egregora creada para atraer la paz a una relación podría convertirse en una revoltosa entidad digna de una película de horror si se permite que exista sin tener que realizar cualquier función.

En el Capítulo 1 hemos tratado de las egregoras que son creadas por grupos o logias para existir dentro de corrientes mágicas específicas. Estos seres no son peligrosos de la manera que se ha explicado, y por esta razón, sobreviven durante décadas y a menudo centurias, ayudando a los magos que trabajan dentro de su corriente. No confunda a estos seres con una egregora que es creada por un mago para un propósito específico. Este último tipo de egregora la cual es el asunto de este Capítulo puede servir sólo para el mago que la creo. Desgraciadamente, lo más probable es que el daño que pueda causar se centre también alrededor de este mago. Para hacer las cosas más fáciles y evitar el desastre potencial, adhiérase al siguiente consejo sobre el peligro: ¡No permita que uno de estos seres exista demasiado tiempo! Como ya he mencionado con anterioridad, un mes es perfecto. A lo sumo, nunca extienda la vida de un egregora más allá de tres o cuatro meses.

El proceso para la creación y destrucción de egregoras explicado en este Capítulo exige más esfuerzo para realizarlo con éxito y lleva mucho más tiempo que hacer una evocación. Sin embargo, merece la pena el tiempo y trabajo extra para utilizar a estos seres, ya que usted puede ordenarles que realicen cualquier tipo de tarea que desee. Esto es muy útil porque usted no siempre encontrara a un espíritu pre-existente que puede hacer lo que usted querría exactamente. Si considera las advertencias anteriores y trabaja con este tipo de magia responsablemente, encontrara esto sumamente gratificante.

## CONCLUSIÓN

Después de que el mago leyera la licencia de despedida, él vio como la figura que se encontraba en el Triángulo empezaba a disiparse. Cuando Phalegh desapareció totalmente de la vista, el mago hizo el ritual de cierre necesario y se ausento de la habitación para cambiarse de vestimenta. Quince minutos después de que la lámpara del altar fuera extinguida, el mago se encontraba en la puerta principal.

En el exterior, el frío aire invernal hizo que recobrara la conciencia normal, el mago caminó algunas manzanas al norte hasta la estación del tren y subió los peldaños de hormigón. La muchedumbre del día ya se había recogido, mientras esperaba el tren que se había retrasado cinco minutos por algún motivo. Cuando el vehículo de acero se hizo visible y llego al andén, el mago pensó en la entrevista que había tenido, y cómo podría dirigir su primer trabajo en una ciudad aparentemente despiadada. Durante los últimos meses, él se había preguntado a menudo que desafíos tendría que superar, estos pensamientos se habían producido a menudo en noches de desvelos y ansiedad.

Pero hoy sería diferente. Con el sigilo de Phalegh en su bolsillo y un nuevo sentido del valor que lo llenaba, entró en el tren....

La historia del principio y final de este libro, es sólo un ejemplo de cómo la evocación puede mejorar la



vida de uno. Si usted necesita un poco de ayuda para enfrentarse a algún desafío de la vida, como el mago de la historia, o necesita realizar un pequeño milagro para alguien que está en un hospital a kilómetros de distancia, espero que usted halle en el arte de la evocación mágica una herramienta poderosa para producir el cambio.

Buena suerte en todos sus esfuerzos místicos y que sus evocaciones le traigan mucha felicidad.

## BIBLIOGRAFÍA

- Achad, Frater. *Crystal Vision Through Crystal Gazing*. Chicago: Yogi Publication Society, 1923.
- Bardon, Franz. *Frabato the Magician*. Wuppertal, West Germany: Dieter Ruggeberg Verlag, 1982.
- Bardon, Franz. *Initiation into Hermetics*. Wuppertal, West Germany: Dieter Ruggeberg Verlag, 1987.
- Bardon, Franz. *The Key to the True Kabbalah*. Wuppertal, West Germany: Dieter Ruggeberg Verlag, 1986.
- Bardon, Franz. *The Practice of Magical Evocation*. Wuppertal, West Germany: Dieter Ruggeberg Verlag, 1984.
- Barrett, Francis. *The Magus: A Complete System of Occult Philosophy*. New York: Citadel Press, 1989.
- Buckland, Raymond. *Buckland's Complete Book of Witchcraft*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1990.
- Doors to Other Worlds*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1993.
- Cicero, Chic and Sandra Tabitha. *Secrets of a Golden Dawn Temple: The Alchemy and Crafting of Magickal Implements*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1992.
- Crowley, Aleister. *Goetia*. New York: Magickal Childe Publishing, 1989.
- 777 and Other Qabalistic Writings of Aleister Crowley*. York Beach, ME: Samuel Weiser, 1991.
- Denning, Melita, and Osborne Phillips. *Planetary Magick*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1989.
- Hay, George, ed. *The Necronomicon: The Book of Dead Names*. London: Skoob Books Publishing, 1992.
- Honorius. *The Sworn Book of Honorius the Magician*. New Jersey: Heptangle Books, 1977.
- Kraig, Donald Michael. *Modern Magick: Eleven Lessons in the High Magickal Arts*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1989.
- Levi, Eliphas. *Transcendental Magic: Its Doctrine and Ritual*. New York: Samuel Weiser, 1974.
- Malchus, Marius. *The Secret Grimoire of Turiel*. London: Aquarian Press, 1971.
- Mathers, S. Liddell MacGregor, ed. *The Book of the Sacred Magic of Abra-Melin the Mage*. New York: Causeway Books, 1974.
- The Grimoire of Armadel*. York Beach, ME: Samuel Weiser, 1980.
- The Key of Solomon the King*. York Beach, ME: Samuel Weiser, 1990.
- McLean, Adam, ed. *A Treatise on Angel Magic*. Grand Rapids, MI: Phanes Press, 1990.
- Regardie, Israel. *The Golden Dawn*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1989.
- Schueler, Gerald, and Betty. *An Advanced Guide to Enochian Magick*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1988.
- Enochian Magic: A Practical Manual*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1990.
- Shaw, Idries. *The Secret Lore of Magic*. New York: Citadel Press, 1958.
- Simon, ed. *The Necronomicon*. New York: Avon Books, 1980.
- Three Initiates. *The Kybalion*. Chicago: Yogi Publication Society, 1940.
- Trismegistus, Hermes Mercurius. *Divine Pyramander*. Boston: Rosicrucian Publishing Company, 1871.
- Turner, Robert, ed. *The Arbatel of Magic*. New Jersey: Heptangle Books (no date).
- Waite, Arthur Edward. *The Book of Ceremonial Magic*. New York: Citadel Press, 1990.
- Zalewski, Pat. *The Kabbalah of the Golden Dawn*. St. Paul, MN: Llewellyn Publications, 1993.