

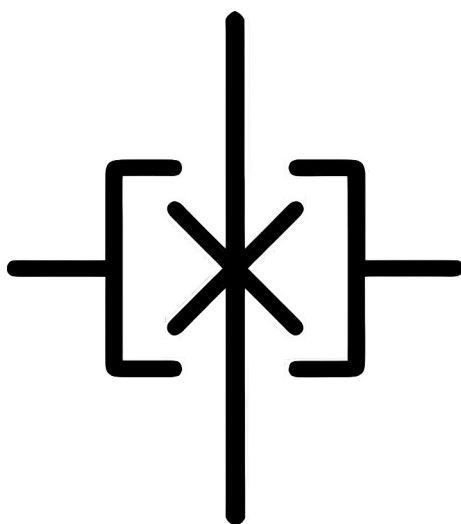
#OpGrimoire

La Guía de Campo Hexoriana
sobre Brujería Urbana



© El Movimiento Hexoriano

#OpGrimoire



La Guía de Campo
Hexoriana sobre
Brujería Urbana



Copyleft  el Movimiento Hexoriano

LICENCIA: Este libro se publica bajo una licencia Creative Commons con Reconocimiento 4.0 (CC BY 4.0). Puedes mezclar y adaptar este texto siempre que hagas lo siguiente:

// **DAR CRÉDITO:** - como, «Remezclado de #OpGrimoire - CC BY el Movimiento Hexoriano».

// **SIN INTOLERANCIA:** Por favor, no uses ningún texto de este libro, los sigilos Hexorianos, o el nombre del Movimiento Hexoriano en nada que promueva o pruebe el supremacismo blanco, el racismo, la misoginia, el capacitismo, la homofobia, la transfobia, o cualquier otro tipo de intolerancia hacia grupos marginados.

Traducción al castellano, edición del texto y alteración/mejora de las imágenes por Yemeth (Openmagick.com).

Otros libros editados por Openmagick.com

Aleister Crowley & Helena Blavatsky - La Voz del Silencio
con comentario de Aleister Crowley [[España](#)] [[Américas](#)]

Aleister Crowley - El Libro de la Ley: Edición Especial
Anotada [[España](#)] [[Américas](#)]

Aleister Crowley - Antiguo y Nuevo Comentario al Libro
de la Ley [[España](#)]

Aleister Crowley - El Equinoccio (Vol I, n^o 1) [[España](#)]
[[Américas](#)]

Dion Fortune - La Cábala Mística [[España](#)] [[Américas](#)]

Dion Fortune - Aspectos del Ocultismo [[España](#)] [[Amé-
ricas](#)]

Frater Achad - Q.B.L. o la Recepción de la Novia
[[España](#)] [[Américas](#)]

Yemeth - El Sendero de la Alta Magia: Descifrando el
Liber Samekh [[España](#)] [[Américas](#)]

Yemeth - Los Textos de la Goetia [[España](#)] [[Américas](#)]

Síguenos en Instagram

IG: [openmagick](#)

Visítanos en <https://www.openmagick.com>

¡Y escucha nuestro podcast, [Hora de Openmagick!](#)

DEDICATORIA

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

Este texto está dedicado a los desterrados, caídos y abandonados. Toma refugio en la Brujería, camino de sabiduría hecha poder. Que todos los seres tengan libertad y las causas de la libertad. Que todos los seres sean libres de la esclavitud y de las causas del sufrimiento. Que todos los seres disfruten de la libertad que no conoce la esclavitud. Que todos los seres vivan deliciosamente, libres de la ignorancia y la opresión.

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

CONTENIDOS

DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTOS	7
EREHWREVEN A ODINEVNEIB - Introducción al Movimiento Hexoriano	8
DONDE LAS CALLES NO TIENEN NOMBRE - Un Panteón Moderno para Brujas Urbanas	19
LIBRO HEXORIANO DE SOMBRAS	40
ALIMENTAR A LA CIUDAD: Un Sencillo Rito Devocional	44
LA CIUDAD NOS ALIMENTARÁ: Un Rito Sencillo para Hacer una Petición a los Espíritus de la Ciudad	47
MÉTODOS URBANOS PARA EL DESARROLLO DEL PODER MENTAL	53
SEÑOR DE LA CIUDAD EN LA SOMBRA: Necro- mancia Hexoriana	60
HEX Y LA CIUDAD: Libro de Hechizos Hexoriano	65
CHAMANISMO URBANO	100
EL ORIGEN DE HEXORIUS Y EL MOVIMIENTO HEXORIANO	110
APÉNDICE X	126

Texto original editado en Basteleur *Ærcanæ*¹ por Keussel,
e IM Fell English² por Igino Marini.

¹ N.del E.: Fuente libre, [descargable aquí](#), diseñada por Keussel.

² N.del E.: Fuente diseñada por Igino Marini, [descargable aquí](#).

AGRADECIMIENTOS

-[*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]-

Este libro no existiría sin el duro trabajo del Movimiento Hexoriano. No es el trabajo de un Agente Hexoriano o célula, sino más bien el trabajo de muchos Hexorcistas. Los creadores de sigilos y conceptos han sido acreditados siempre que ha sido posible. El Editor desea dar las gracias a: Yavhe Alexander, Eduardo Ramírez , Arjil , Alysrose, Jess Jones, John Smith, Agente M, Ixur Anous, Jonathan Lepien, Paolo Scarpelli; el Movimiento Hexoriano, DKMU, y a ti, el Lector.

Toma este trabajo y recupera tu realidad.
¿Has Oído El Mensaje?

-[*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]-

EREHWREVEN α ODINEVNEIB Introducción al Movimiento Hexoriano

P = ¿QUÉ ES EL MOVIMIENTO HEXORIANO?

R = Es una comunidad de ocultistas, artistas, justicieros y otros habitantes de la periferia social de la escena «underground» que busca la cooperación, la amistad y el apoyo entre sus miembros; así como dar a conocer la forma divina que ha agrupado al movimiento, Hexorius, y ampliar el alcance de su Mensaje.

P = ¿QUIÉN O QUÉ ES HEXORIUS?

R = La Ciudad de Abajo, El Dios de las Ciudades. Hexorius es una forma divina que se dio a conocer a Yavhe Alexander el 08/08/2020. Representa el espíritu vital o alma de toda ciudad a lo largo del mundo. Es la manifestación de todo lo extraordinario o extraño que se oculta a primera vista detrás de lo ordinario y lo establecido. La magia que fluye bajo la banalidad materialista. Existen antecedentes de que una célula de DKMU en Italia fue contactada bajo el nombre de Valdas en 2016, aunque un intercambio de información entre agentes del movimiento Hexoriano y el DKMU han

planteado que posiblemente se trate de una entidad más antigua de lo que se cree, que se canaliza a través de dicho nombre y sigilo.

P = ¿CUÁL ES EL PROPÓSITO DEL MOVIMIENTO HEXORIANO?

R = Formar una comunidad virtual y células físicas locales, dentro de cada ciudad, donde sus miembros puedan actuar como agentes del cambio en la realidad de sus localidades. Para ello, se utiliza la acción social en beneficio de aquellos que necesitan ayuda, acciones de firmado³ mágico y bombas de glamour⁴, así como otras actividades de carácter artístico y magia urbana.

P = ¿CUÁL ES EL MENSAJE?

R = La Ciudad Nos Alimentará: significa que si

³ N. del T.: *Tagging* en el inglés original, en el sentido de firmar haciendo un graffiti.

⁴ N. del E.: *Glamourbombing* en el inglés original, refiriéndose a la práctica de introducir, de forma inesperada y desinteresada, actos artísticos y mágicos en espacios públicos para transformar y tratar de elevar el entorno. Se trata de intervenciones poéticas —pueden ser mensajes decorados, pequeños objetos, instalaciones efímeras, o hasta vestuarios llamativos— que buscan despertar en quien los encuentra una sensación de asombro, curiosidad y una conexión casi infantil con la belleza y la magia. Se trata con ello de retar la percepción cotidiana de la realidad para invitar a las personas a cuestionarla.

buscamos ayuda en cualquier circunstancia, la red Hexoriana nos la proporcionará bajo cualquier manifestación que esté dentro del radio de acción de Hexorius. En términos generales: no estamos solos, todos los miembros del movimiento están en contacto y allá donde encontremos el sigilo de Hexorius, allí nos encontraremos.

P = ¿HAY ALGUNA MANERA ESPECÍFICA DE CONTACTAR A HEXORIUS?

R = Hexorius es una entidad versátil. No es indiferente a la invocación ritual, pero es más proclive por su propia naturaleza urbana a ser informal en sus contactos a través de la deriva mágica, el chamanismo urbano o las conversaciones sinceras con él. Agentes del movimiento Hexoriano han contactado con él a través de Sincronicidades mediante Randonáutica¹, vías oníricas, y prácticas mágicas meméticas.

P = ¿DEBE HACERSE ALGUNA OFRENDA PARA GANAR EL FAVOR DE HEXORIUS?

R = Como cualquier otra forma divina, a Hexorius le

¹ N.del E.: La randonáutica es una forma de exploración en la que se utilizan coordenadas generadas de manera aleatoria para salir a descubrir lugares inesperados y ver qué sucede. A menudo se considera que el uso de «atractores caóticos» en las *apps* que generan las coordenadas puede llevar a encuentros mágicos y sincronísticos.

gustan las ofrendas variadas que sus devotos le dejan en lugares consagrados a él con su sigilo o en «capillas Hexorianas». Refrescos, café, alcohol, cigarrillos y sacramentos similares son de su agrado, pero no son necesarios para tener una buena comunicación con él. Sin embargo, una práctica habitual dentro del movimiento Hexoriano es «Alimentar a la Ciudad»: llevar a cabo acciones sociales dentro de tu comunidad que beneficien a quienes más lo necesitan. De esta forma, se establece una relación simbiótica con Hexorius y aquellos que practican asiduamente esta dinámica.

P = ¿QUÉ ES LA MAGIA HEXORIANA?

R = La magia hexoriana es un tipo de magia urbana que utiliza las líneas de poder que recorren los centros urbanos y que se agrupan en lugares de poder como estatuas, parques y lugares históricos, así como en lugares extraños o apartados como cruces de caminos, espacios bajo los puentes, o casas abandonadas.

El mago Hexoriano también comulga con los espíritus de las ciudades, ya que se trata de un gran ecosistema espiritual. Trata con ellos a través de ofrendas a la ciudad y a sus habitantes (físicos y espirituales), toma prestado su poder e incluso llega a luchar contra ellos en caso de que sean espíritus negativos que pongan en peligro el creci-

miento y la salud del organismo vivo que son las ciudades en las que vives.

La magia hexoriana no es una «práctica de escritorio». Su campo de acción está fuera, en las calles, las vías del tren y las carreteras. Ayudando a los desamparados y a los necesitados. El mago Hexoriano es una mezcla de chamán urbano, justiciero y Hexorcista.

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

Teoría básica y consideraciones para su Aplicación.

por Ixurius

Como ya sabrás, hay un sinnúmero de textos fácilmente adquiribles en los que se tratan conceptos y prácticas fundamentales para el desarrollo mágico (y, con suerte, el desarrollo como persona); esta sección sólo se basa en algunos de esos conceptos y prácticas.

Los Cuatro Poderes de la Esfinge

Resulta esencial para aquellos que decidan dedicarse a la magia advertir la correlación entre los cuatro poderes; se ofrece una breve y algo tosca interpretación respecto al simbolismo de los cuatro poderes de la esfinge estrictamente dentro del contexto mágico:

1. **Saber:** La gnosis, tal como la definían los griegos helénicos. (Del griego γνῶσις, gnôsis, «conocimiento»).

2. **Atreverse:** Actos deliberados de magia, íntimamente ligados al ritual.

3. **Querer:** La verdadera voluntad según Thelema, o al menos lo que Crowley propuso en *Magia(k) Sin Lágrimas*.

4. **Callar:** Lograr escuchar el gran silencio o meditación.

Hay que tener en cuenta que las cuatro partes no priman unas sobre las otras, sino que se trata de un concepto global en el que sus partes están interconectadas.

Auto-curación

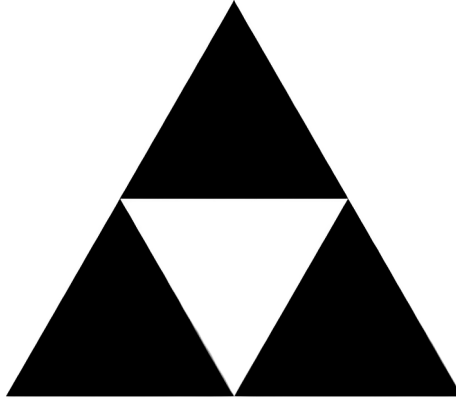
Una y otra vez surgen situaciones en las que los practicantes quedan vulnerables debido a la falta de bases sólidas unida al descarte de modalidades curativas dentro de su gestalt. Se te recomienda investigar, incluso utilizar terapias que te ayuden a seguir adelante, de lo contrario pregúntate antes de dar un solo paso hacia tu altar, ¿sé realmente para quién trabajo?

Delimitación

¿Sería descabellado suponer que las culturas inmersas en la brujería tienen razón cuando mantienen salvaguardas y protecciones?

Este es otro fundamento que debe tener prioridad en la praxis, sumándose al cultivo de la concentración mental y a la capacidad de centrarse o enraizarse, así como de generar delimitaciones filtradas eficaces:

Consigue tu propio sigilo de protección. Una vez canalizado o creado reserva un momento para sentarte e imaginar que estás encima de tu sigilo. Es conveniente convertirlo en una práctica rutinaria dada la realidad del ecosistema mágico que persiste independientemente del rito de destierro que realices y, del mismo modo, independientemente de tus creencias.



Ejemplo de Sigilo de Protección.⁶

Manifestación

Hacer sigilos y olvidarlos para experimentar lo que se desea puede no ser lo suficientemente óptimo o eficiente en ciertas ocasiones; a pesar de nuestros parientes de la nueva era, se ofrece una alternativa acorde a lo que enseñó Neville Godard:

Céntrate sentándote sobre tu sigilo protector y concéntrate imaginándote haciendo lo que quieres experimentar. Enfócate en tu intención, haciéndola más fuerte a medida que avanza el ejercicio. Lo ideal es poder

⁶ N.del E.: Nótese que es el símbolo de la trifuerza de la saga de videojuegos «La Leyenda de Zelda».

mantener el asana y/o el mudra.

Ashé⁷ para los Espíritus

Teniendo en cuenta los ejercicios recomendados anteriormente, la creencia de que esto te ayuda a posicionarte en Iré⁸, para atarlo simbólicamente con la corriente, digamos que es equivalente a alinearse con Barbelith⁹.

Partiendo de la idea de situarse a voluntad en Iré, se comulga con los espíritus (directamente prestado del espiritismo cruzado¹⁰), la noción de que cada ser humano tiene su propio «marco espiritual» que se encarga de proporcionar a la persona bendiciones y orientación.

⁷ N.del E.: Concepto fundamental de la filosofía yoruba y religiones agrocubanas como la santería que representa la energía vital del universo y la fuerza que da origen a todo lo que existe.

⁸ N.del E.: Concepto también yoruba, es la suerte pero es también el camino que nos bendice, simbolizando todo lo positivo que una persona puede traer a su vida. Está ligado al destino individual (Ori) que cada persona elige antes de nacer. Para situarse en este camino, a menudo se propone que el individuo lleve a cabo acciones virtuosas y positivas, etc.

⁹ N.del E.: Nombre de un objeto que en el cómic de Los Invisibles de Grant Morrison se encuentra en el lado oscuro de la Luna y que nos conecta con la magia. Inspirado a su vez en el satélite VALIS de la novela homónima de Philip K.Dick.

¹⁰ N.del E.: El «espiritismo cruzado» es una creencia y práctica religiosa basada en el sincretismo de culturas africanas y europeas. Es una manifestación popular del espiritismo en Cuba.

INTRODUCCIÓN AL MOVIMIENTO HEXORIANO

Si es posible, enciende una vez a la semana una vela blanca y pon agua fresca en un altar temporal o dedicado a los espíritus, informándoles de que estas ofrendas son única y exclusivamente para aquellos que te entregan su Ashé.

Dedícales una oración, habla con ellos, etc, etc. Ten en mente que Iré quiere que pongas cosas positivas en tu corazón.

DONDE LAS CALLES NO TIENEN NOMBRE

Un Panteón Moderno para Brujas Urbanas

Hexorius es la Ciudad de Abajo, el Inframundo que conecta todas las ciudades, pueblos y aldeas.

Valdas es el asalto a la Ciudad de Arriba por parte de las Fuerzas Hexorianas.

Santa Clara es la guía del Inframundo, que ilumina nuestros caminos hasta que surge el nuevo amanecer.

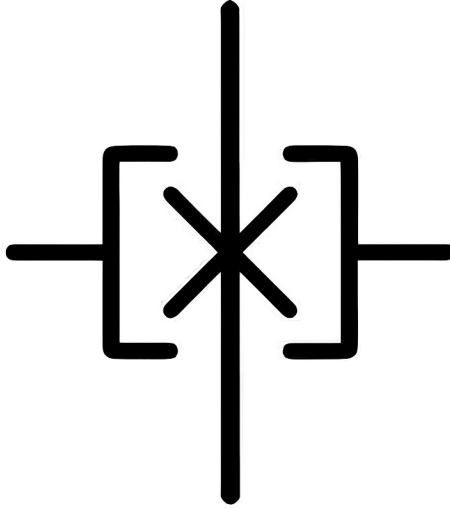
Arcadia es el nuevo amanecer, el paraíso oculto, la tierra prometida, la nueva realidad que construiremos sobre las ruinas del viejo mundo.

Eleora es la Diosa de la Encrucijada Digital, una diosa de la información, de Internet y de las actividades cibernámicas en general.

Los Paramentales o Hadas Urbanas: Los Espíritus Nacidos del Entorno de la Ciudad.

Este es el Credo Hexoriano... ¿Has oído el mensaje?

HEXORIUS



Una calle cuyas estructuras no parecen tener coherencia, el graffiti de un corazón en medio de la calle, una casa que no estaba allí el día anterior, una cabaña perdida en medio del bosque.

Cada ciudad tiene dos nombres: el que se lee al derecho y el que se lee al revés. Y ese segundo nombre es el de Hexorius.

Hexorius representa y gobierna los aspectos ocultos de las ciudades, ya sean físicos o inmateriales. Aquel «otro mundo» que está a la vista pero que no todos pueden ver.

Las sincronicidades, los encuentros fortuitos, los

mensajes escritos en las paredes que sólo los magos pueden entender.

888 se manifiesta en aquellos aspectos de la ciudad que resultan extraños o poco comunes, desde esa baldosa de un color distinto a las demás hasta esa casa de estilo gótico en la que no parece vivir nadie. Cada una de estas anomalías envía un mensaje sencillo pero muy poderoso, «la magia es real», y sirve tanto para animar a los magos en su camino como para proporcionarles hogares, refugios o bases de operaciones.

Además, Hexorius habla de un mundo gemelo pero inverso al de lo mundano en el que habitan los no magos; un mundo similar pero diferente, un mundo de coincidencias forzadas, sincronicidades y conocimiento para aquellos que se atreven a adentrarse en él. Un mundo mágico que vive cerca del mundo ordinario, al que se puede acceder a través de lugares sagrados, perdidos y ocultos.

Otros nombres: 888, - [X] -, El Señor de los Portales, El Mundo Espejo, Ciudad en la Sombra, [Nombre de la Ciudad] de Abajo¹¹.

Equivalencias: «Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas» de Lewis Carroll, «Los Invisibles» de Grant Morrison, «Neverwhere» de Neil Gaiman, «Silent Hill», «Anden 9 ¾»

¹¹ N.del T.: «De abajo» en español en el original.

Función: 888 tiene la función de guiar al mago hasta lugares físicos o mentales desconocidos, para encontrar respuestas que no sabía que estaba buscando o proporcionar guía y refugio a viajeros y vagabundos, así como encuentros fortuitos pero afortunados que resonarán en el futuro.

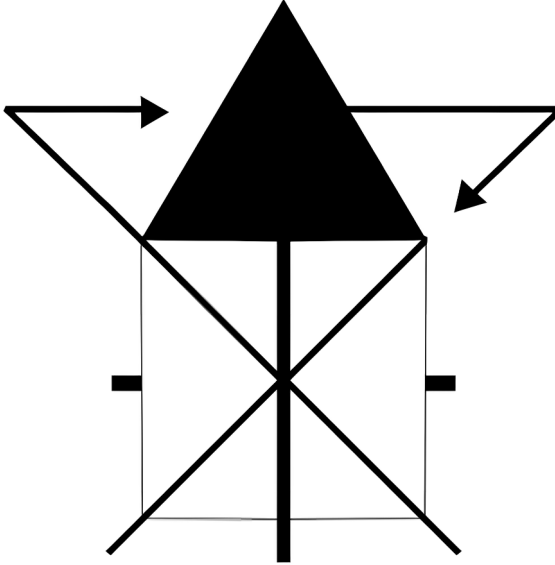
Hexorius es también el guía y patrón de «las almas perdidas» de las ciudades: vagabundos, vendedores callejeros, justicieros urbanos, fugitivos y magos.

Invocación: Deriva Mágica¹², Truco de la Puerta¹³, App Randonautica.

¹² N.del E.: Una “Deriva Mágica” es una forma de deambular intencionada por parte del practicante, en la cual se abandonan las rutas habituales para sumergirse en el entorno con un propósito abierto y receptivo a lo inesperado. Es similar a la idea de una *dérive*, ese paseo sin rumbo fijo popularizado en contextos artísticos y urbanos, pero imbuida de intenciones mágicas.

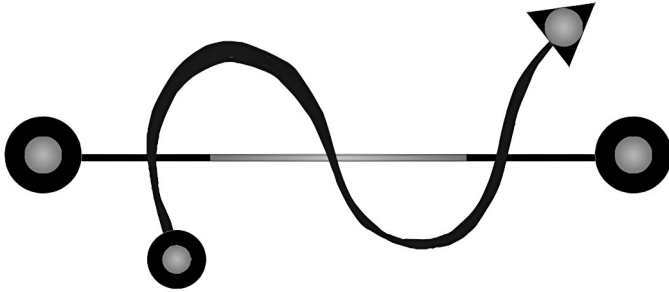
¹³ N.del E.: Una intervención o técnica simbólica que utiliza la imagen del umbral para transformar la experiencia del sujeto. La “puerta” representa ese límite entre dos estados o realidades, y el truco consistiría en jugar con esa frontera.

VALDAS



Si Hexorius es la Ciudad Invertida, Valdás es el asalto a la Ciudad Vertical. Contra políticos, empresarios, constructores, gánsters, cualquiera que se aproveche de las energías de la ciudad, aprovechándose de su crecimiento incontrolable. Porque esas energías pertenecen al pueblo. Valdás neutraliza los objetivos, expropia las energías y las redistribuye entre la comunidad.

SANTA CLARA



La noche oscura del alma. El descenso a los infiernos personales. Katabasis¹⁴. El viaje a las profundidades del subconsciente, la integración de la dualidad así como la posterior salida a la luz donde el ser humano se transforma en el ¹⁵, todo ello es el dominio de Santa Clara.

Santa Clara es la guía en el sendero de las tinieblas. La Guía en el Laberinto. La que acompaña fielmente nuestros pasos allá por donde debemos transitar mientras logramos nuestro ascenso. La que en silencio nos ayuda. La que en silencio nos motiva. La que en silencio nos acompaña hasta la salida.

Pero, también, Santa Clara representa la salida del laberinto. La promesa de un nuevo amanecer. Uno en el

¹⁴ N.del E.: Término griego que aunque en general se interpreta como un descenso de algún tipo, en particular suele referirse al descenso al inframundo.

¹⁵ N.del E.: Espacio vacío en el original.

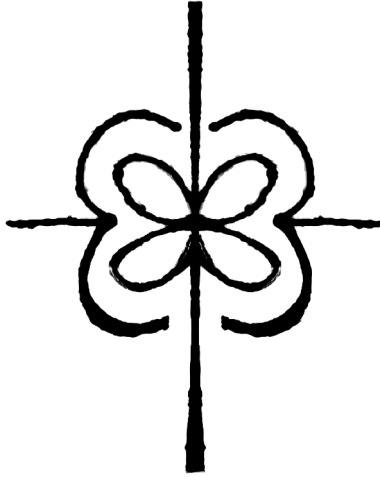
que las sombras del pasado han quedado atrás y la luz de un nuevo sol está presente. Santa Clara nos guía, pero también es la salida y lo que hay tras ella.

Es ella, Santa Clara, quien en los momentos de más profunda oscuridad nos susurra: «Levántate y anda...»

Otros nombres: Virgilia, La Guía del Laberinto, 161, El faro ...

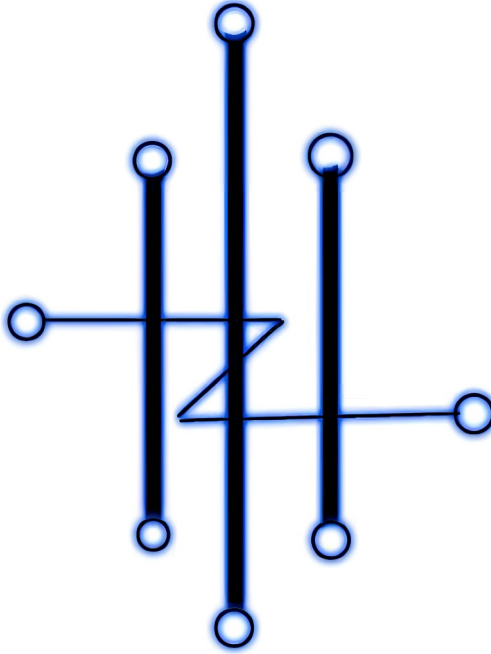
Representaciones en otros medios: Virgilio, Eurídice, Cybil Bennet (Silent Hill), Casandra, Teresa (Maze Runner), Santa Clara de Asís, ...

ARCADIA



Arcadia es a la vez una entidad y un propósito. La Tierra Prometida a la que se dirigen los esfuerzos de los magos Hexorianos. Representada como un zorro o como una mujer con cara / máscara de zorro, o por un paraíso o una ciudad con estética solarpunk. Arcadia representa el equilibrio perfecto entre el mago, la humanidad y su entorno, la unión perfecta entre lo urbano y lo salvaje, lo terrenal y lo divino.

ELEORA



Atributos: Atenea, Saraswati, Nike, Hekate.

Propósito: Información/conocimiento de alta velocidad y Magia.

Características: Centralita (Matrix) Ángeles Eléctricos Azules, La Fuerza¹⁶.

Colores: Azul, negro, verde, plata, cromo.

Diosa del Cruce de Caminos Digital, Diosa Cyber-

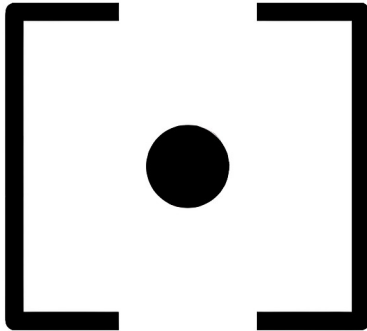
¹⁶ N.del T.: En el sentido de potencia, no en el de la carta del Tarot. *Force*, no *Strength*.

punk.

John Smith, miembro del Movimiento Hexoriano y del DKMU, había trabajado en la constitución de una forma divina que actuara como diosa de la información, de Internet y de las actividades cibernámicas en general. La entidad, llamada DOMINA LUX, se manifestó con el nombre de Eleora el 02/02/22. Sus atributos representan su rango de influencia como facilitadora del conocimiento vía digital, el éxito en actividades relacionadas con la navegación por internet y la programación en general, así como todas las actividades mágicas que involucren tecnología como el uso de apps o campañas de viralización de sigilos. Para los magos que utilizan paradigmas derivados de modelos de información y orientados a la magia pop en el ambiente cyberpunk, esta entidad es una gran aliada y protectora.

SPIDER JERUSALEM

El protagonista del cómic Transmetropolitán, creado por el escritor Warren Ellis y el artista Darick Robertson, basado en Hunter S. Thompson. Por alguna extraña razón, está relacionado con Ellis, «La Reina Roja». Portavoz de los ciudadanos, parece poseer cualidades para revelar motivos ocultos. Es probable que haga que los Hexorianos y la gente a su alrededor dejen de engañarse a sí mismos sobre situaciones que molestan al practicante pero sobre las que han optado por guardar silencio.



Sigil de Spider Jerusalem
«¡Solo puedo decir la verdad!»

Los Paramentales o Fae Urbanos: Los Espíritus Nacidos del Entorno Urbano.

Los paramentales se basan en el libro *Nuestra Señora de las Tinieblas* de Fritz Lieber. Este texto fue rápidamente adoptado por el grupo debido a la fuerte resonancia de la temática a ser aplicada para el chamanismo urbano.

Gnomos de Hormigón - Encarnan la piel que recubre la ciudad, refugiando y protegiendo a quienes la habitan de peligros externos e internos.

Atributos: Protección, asilo, pertenencia, camuflaje.

Salamandras de Acero - Proviene de los huesos de la ciudad que la mantienen firme sobre sus cimientos y son al mismo tiempo su músculo, que la expande y transporta a sus habitantes allá donde vayan.

Atributos: Fuerza, poder, resistencia, crecimiento, pasión.

Elfos de cristal - Son los ojos de la ciudad que todo lo ven; desde las alturas de los edificios, hasta los laterales de los coches y los escaparates de las tiendas.

Atributos: Adivinación, clarividencia, ubicuidad, limi-

alidad, intuición.

Ángeles eléctricos - Espíritus que representan las vibrantes conexiones de los nervios que recorren cada rincón de la ciudad, donde lo energizan todo produciendo luz, sonido y movimiento.

Atributos: Comunicación, inventiva, conocimiento, dinamismo.

Ellis y los Egregores de DKMU



Introducción al Sigilo de Enlace y a Ellis¹⁷

El Sigilo de Enlace, abreviado como «LS» y llamado «Ellis», es un sigilo, un símbolo utilizado en la magia, especialmente en la magia del caos. Se desarrolló en torno a 2004 para enlazar lugares que se creía que estaban imbuidos de poder mágico y crear una red de energía que pudiera ser accesible y aprovechada por practicantes mágicos de cualquier paradigma. El Sigilo de Enlace fue utilizado posteriormente en el «Asalto a la Realidad» por un grupo de individuos, para rebelarse, protestar y despertar a aquellos que forman parte de la «realidad consensuada», y todavía es utilizado por practicantes con

¹⁷ N.del E.: El nombre Ellis surge de las iniciales de Sigilo de Enlace en inglés (Linking Sigil – LS).

este propósito. El símbolo se encuentra a menudo en obras artísticas y se ve como graffiti.

«La realidad no es más que una ilusión, aunque es una ilusión muy persistente»

Albert Einstein

«La imaginación es el único arma en la guerra contra la realidad»

Jules de Gaultier

El Sigilo de Enlace es utilizado como forma de protesta contra lo que Domus Kaotica Marauder Underground (DKMU), una comunidad mágica descentralizada compuesta por practicantes mágicos de diversos paradigmas, denomina la «Realidad Consensuada». Muchos practicantes mágicos tendrán una interpretación diferente de lo que implica esta realidad «consensuada», pero muchos estarán de acuerdo en que esta realidad incluiría la existencia mundana que rechaza o evita el uso de la magia, el pensamiento no convencional y la creatividad. Destacados individuos activos en DKMU han definido el asalto de forma exhaustiva en su libro electrónico *Asalto a la Realidad*, que aborda el paradójico problema de la exclusión en los grupos de defensa y justicia social,

presenta la situación percibida en lo que respecta a la relación del individuo con el Estado y la ley, y ofrece críticas sobre el papel de la religión en la supresión del individuo. En resumen, según el libro electrónico, la realidad que es asaltada es cualquier aparato imaginario, Estado o religión, que obstaculice la libertad de expresión del individuo y su libertad para practicar magia(k).

El sitio web de Domus Kaotica Marauder Underground se hace eco de ello:

«Durante varios años, hemos existido en la periferia del ocultismo moderno. Nuestra actividad principal ha consistido en asaltar la realidad consensuada; *insustancia*, el paradigma excesivamente predominante que se halla en la antítesis de la creatividad, la imaginación, la pasión, el individualismo y la magia(k) misma.»

Según un mago con el seudónimo de «Caníbal Místico», una forma creativa de protesta que englobe a todas las personas de diferentes identidades culturales y clases, al tiempo que represente simultáneamente todas las perspectivas de un asunto de manera estratégica, creativa y atractiva, sería la forma definitiva de protesta. El Sigilo de Enlace, debido a sus asociaciones descentralizadas dentro de la comunidad mágica, se ha utilizado como una forma de este tipo de protesta contra lo mundano en particular.

Conceptualización original

El Sigilo de Enlace fue conceptualizado originalmente por Arjil, un mago que participaba en una comunidad de foros en Internet llamada Occultforums.com¹⁸, con la intención de conectar áreas de intenso poder mágico entre sí, permitiendo al practicante mágico acceder a cualquier lugar mágico a voluntad. El grupo original de 4-6 practicantes mágicos que utilizaban el Sigilo de Enlace formaba parte de lo que era conocido como Marauder Underground antes de su fusión con Domus Kaotica. Sin embargo, a los pocos meses de su creación en 2004, practicantes de diversos paradigmas mágicos empezaron a utilizar el sigilo.

Los usuarios del Sigilo de Enlace notaron efectos significativos en sus respectivas comunidades, como el aumento de los accidentes en el mundo ordinario y la discordia entre grupos mágicos. Sin embargo, a medida que comenzaron a desarrollarse técnicas más complejas para su uso, las tensiones se atenuaron.

Cada uso particular del Sigilo de Enlace forma un nodo que conecta con otros lugares en los que se haya

¹⁸ N.del E.: Erróneo en el original, que indica occultforums.org. El Linking Sigil fue creado en torno a 2003 o 2004 en estos foros, que cerraron en 2008. Ese mismo año 2008 algunos de sus usuarios abrieron otros foros en occultforum.org, que conservaron los mensajes antiguos de occultforums.com en su «Occult Forum Archive».

situado el sigilo. Según el DKMU, se aconseja «Utilizar el Sigilo de Enlace para firmar¹⁹ lugares, cosas o conceptos que exuden energía [mágica] o tengan alguna resonancia que pueda suponer un recurso útil y productivo para la red LS: lugares sagrados, lugares liminales, lugares de poder o lugares donde la gente libere mucha energía». La relación interconectada entre lugares mágicos se ha comparado con una tela de araña o con Internet, pero también es una fuente de energía de uso libre en operaciones mágicas; así, el Sigilo de Enlace se utiliza a menudo como impulso energético desde los lugares mágicos de la red, y suele actuar como «encabezado» en el trabajo con hechizos.

Los usuarios tempranos del sigilo observaron que la intención mágica con la que se graba el sigilo determina el tipo de efectos que se consiguen con su uso. Grabar o dibujar el Sigilo de Enlace sin una intención causará el caos, y dibujar el sigilo con una intención enfocada producirá el resultado relacionado con el deseo de uno, pero con resultados inesperados.

Mientras que muchos han utilizado el sigilo como graffiti, otros han utilizado sutilmente el Sigilo de Enlace inscribiéndolo en rocas o guijarros y dejándolo en una zona designada para que sea enlazado. Según el Liber LS Volumen 2, «El Sigilo de Enlace no necesita ser visible

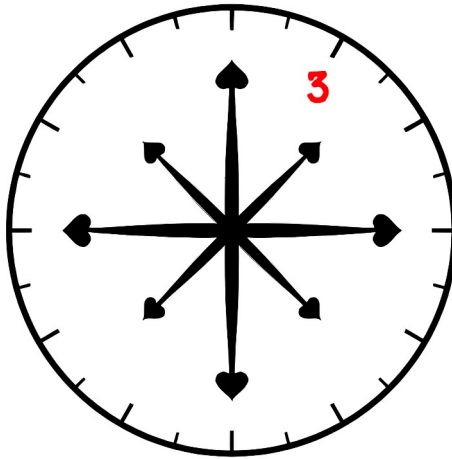
¹⁹ N.del T.: En el sentido de *tagging*, haciendo graffiti.

para funcionar, sólo necesita estar presente. Se pueden ocultar rocas, monedas o incluso trozos de papel con el Sigilo de Enlace en cualquier lugar».

Forma-pensamiento, Egrégor o Forma Divina: Ellis

A medida que el Sigilo de Enlace crecía, muchos practicantes mágicos empezaron a detectar la formación de una personalidad relacionada con la red, y empezaron a llamarla Ellis, posiblemente en relación con la diosa discordiana Eris. Algunos describen a Ellis como una araña, y otros la han descrito como una niña con una personalidad similar a la de Alicia de *Alicia en el País de las Maravillas*. Sin embargo, el mago que desarrolló el concepto del Sigilo de Enlace afirma que el Sigilo de Enlace y Ellis, aunque relacionados, no son la misma entidad. Ha habido debates dentro de la comunidad sobre la naturaleza de Ellis, si es simplemente una forma-pensamiento creada por el practicante individual, un egregor creado por los usuarios del Sigilo de Enlace, o un egregor que ha acumulado suficiente poder como para convertirse en una forma divina.

[de [https://tme.miraheze.org/wiki/Ellis_\(sigil\)](https://tme.miraheze.org/wiki/Ellis_(sigil))]



Sigil alternativo para Ellis, la Reina Roja

¡CONSEJOS PARA FIRMAR CON EL LS!

Utiliza El Sigilo de Enlace para firmar sobre lugares, cosas o conceptos que desprendan energía mágica o tengan alguna resonancia que pueda ser útil y un recurso productivo para la Red LS:

Lugares sagrados, liminales, lugares de poder o lugares donde la gente libera mucha energía. El objetivo de esto es tanto alimentar la red, como conectar y potenciar mutuamente estas zonas convirtiéndolas en nexos dentro de la Red Ellisiana.

Consejo para firmar: no es necesario que el Sigilo de Enlace sea visible para que funcione, sólo es necesario que esté presente. ¡Rocas, monedas o incluso trozos de papel con el Sello de Enlace pueden ser ocultados en cualquier lugar!

-extraído del Liber LS

Más sobre Ellis & las Formas Divinas de DKMU

<https://dkmu.org/text/A-A-O-The-DKMUGodforms-Liber-Sigillum-Excerpt.pdf>

Los 4o Sirvientes

La Bruja (ayuda con toda magia y conjuro)

Los Muertos (para ayuda en todos los trabajos con los Ancestros de la Ciudad)

El Agotado/El Desesperado (para el trabajo de Maleficio contra aquellos que dañan a la Ciudad y a sus habitantes.)

El Gurú (para obtener ayuda en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos)

La Idea (para ayudar con ideas y soluciones originales y creativas)

El Sanador (ayuda en la curación y recuperación)

Los Medios (para ayudar a difundir el Mensaje)

El Mensajero (para ayudar a comunicar el Mensaje)

La Luna (para ayudar a descubrir lo que se oculta en las sombras)

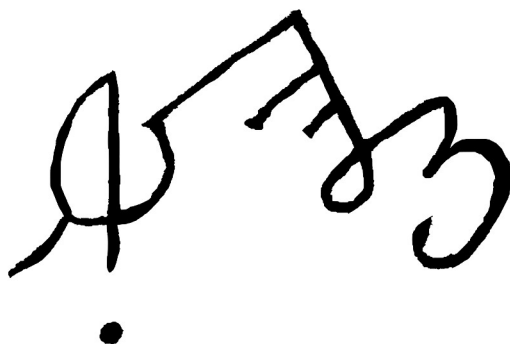
El Protector (ayuda a protegernos a nosotros mismos y a nuestros seres queridos de cualquier daño).

El Manifestante (para ayudar en la lucha contra la injusticia)

<https://www.adventuresinwoowoo.com/2017/08/fortyservantsfree/>

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

LIBRO HEXORIANO DE SOMBRAS por Agent M



ALIMENTA A LA CIUDAD

Este pretende ser un pequeño y sencillo libro que nos enseñe a contactar y comunicarnos con los espíritus. Estos espíritus son los espíritus de los Muertos y los espíritus locales de donde tú vives (y uno podría decir que ambos son lo mismo), y su poder se remonta en una cadena hasta las más antiguas civilizaciones.

Este pequeño tomo se basa vagamente en el «*Grimorio del Hoodoo Afortunado*» del Manual del Vudú Gnóstico de Michael Bertiaux²⁰ y es en gran medida un

²⁰ N.del E.: El «Grimorio del Hoodoo Afortunado» es el primer capítulo del libro de Bertiaux. La expresión «se basa vagamente» se queda corta. El rito devocional a los espíritus hexorianos está copiado

grimorio en la tradición clásica. Dicho esto, es plenamente moderno en el modo en que se aproxima a la magia. Los capítulos del LHG puede parecer que cubren áreas muy pequeñas, pero en realidad tienen una amplia aplicación e innumerables usos cuando uno ha desarrollado una base sólida en estas prácticas y las ha complementado con otros materiales, tales como la comprensión de la astrología y la magia(k) del color. Este material también se puede complementar maravillosamente con prácticas de magia popular como las que se encuentran en las obras de Kat Yronwode²¹ o en el maravilloso *The Candle & The Crossroads* de Orion Foxwood²².

Estás forjando un vínculo con categorías muy amplias de espíritus, los espíritus de los Muertos y de la Ciudad, es decir, los Espíritus Locales. Cuando se llega al ritual de petición básico, entramos en contacto con los espíritus

con pequeñas variaciones de la *Dedicación a los espíritus Hoodoo* de Bertiaux, en muchos casos palabra por palabra.

²¹ N.del E.: Escritora y editora norteamericana con una extensa carrera en el mundo del cómic, y también conocida en el ámbito del hoodoo afroamericano. Suyos son luckymojo.com, herbmagic.com y southern-spirits.com, y es dueña de la *Lucky Mojo Curio Company*, que es una tienda y fabricante de artículos de ocultismo, editorial y emisora de radio.

²² N.del E.: Autor del ámbito de la brujería, involucrado en Wicca alejandrina y otras tradiciones. El libro mencionado trata sobre historias y técnicas de la zona de los Apalaches y en el Sur de EEUU.

Elementales de Tierra (Verde), Agua (Azul), Aire (Amarillo) y Fuego (Rojo).

Así que, como podemos ver, tenemos los espíritus de los muertos y los cuatro elementos. En la brujería tradicional los espíritus son necesarios para llevar a tierra y manifestar nuestras peticiones. Los espíritus de los muertos y los espíritus elementales son los más fáciles de contactar. En la Cábala, los espíritus de los muertos son los Nefeshim, el aspecto más bajo del Alma Cabalística del Hombre y del instinto de supervivencia. Los espíritus de los muertos permanecen como Nefeshim, siempre a nuestro alrededor. Son nuestros antepasados, nuestra familia, así como personas que fueron importantes para nosotros y que ya no están aquí. El ritual de dedicación en sí es un alimento para estos espíritus ancestrales porque nos tomamos el tiempo para hablar con ellos, para reconocerlos e interactuar con ellos a medida que pasa el tiempo y nos volvemos más adeptos en esta forma de brujería. Estos son también los espíritus locales, los Genii Loci de dondequiera que vivamos. Este ritual constituye la base de las prácticas de este grimorio, es el ritual más básico.

En este ritual de dedicación les ofrecemos agua. Situado en nuestro altar hay un vaso bonito y limpio, cargado a través de las oraciones del ritual con una fuerte

intención. Cuanto más realicemos el ritual y aprendamos las palabras, más profundamente entrarán en nuestros corazones y más sinceras se volverán las palabras y más potente se volverá el agua, atrayendo a más espíritus hacia nosotros y cargando el agua. Tras las oraciones a los espíritus, bebemos el agua y traemos a nosotros su esencia.



LA CIUDAD NOS ALIMENTARÁ

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

ALIMENTAR A LA CIUDAD: Un sencillo rito devocional

Parte 1. En un lugar tranquilo, te sentarás ante una mesa sobre la que habrás colocado dos velas. Habrás situado una vela negra en el norte y una vela azul en el oeste. Mirarás hacia el este o en dirección este. Tendrás un vaso de agua situado en el sur, justo enfrente de la vela negra.

Parte 2. Ahora dirás la siguiente oración a los espíritus Hexorianos²³ para realizar tu dedicación a sus poderes y existencia. En primer lugar, encenderás la vela negra y dirás,

Oh Luz No Hay Oscuridad.

Oh Luz Estamos en Presencia de la Luz Infinita.

Luego encenderás la vela azul y dirás,

Oh Luz Soy un Hijo de la Luz del

Gran Maestro de la Ciudad Inferior²⁴.

Entonces, tocarás el vaso de agua con tu mano

²³ N.del E.: Este es el primer punto en el que se desvía del ritual de Bertiaux, que también implica la vela negra y la vela azul, pero que dedica la oración a los espíritus Hoodoo.

²⁴ N.del E.: *Gran Maestro Bajo el Mar*, para Bertiaux.

derecha, porque está más cerca de tu mano derecha, y dirás,

*Médium De Espíritus Sagrados, las Aguas
de Abajo Y Debajo Todos Los Mundos,*

Espíritus Sagrados, Estoy Aquí Para Serviros.

Parte 3. Entonces comenzarás a decir la siguiente oración de dedicación a los espíritus en voz baja o en silencio para mostrarles que hablas en serio.

*Me Dedico al Servicio de los Espíritus,
a los Maravillosos Espíritus²⁵ Que Buscan
Ayudarme, y a Aquellos Maravillosos
Espíritus de la Ciudad Invisible*

*Pido la Ayuda y la Presencia de Hexorius,
Veldas, Santa Clara, Arcadia y Eleora.
Llamo a Todos los Espíritus de la Ciudad
para que me Ayuden y me Asistan.*

Me Ofrezco al Servicio del

²⁵ N. del E.: Aquí retira «de los muertos» del texto de Bertiaux y las referencias directas al Hoodoo, incorporando a los dioses hexorianos.

Gran Señor de la Ciudad en la Sombra. Me Ofrezco al Servicio de la Gran Señora de los Espíritus que Trabajan por la Tierra Prometida. Honro a Todos los Espíritus y Especialmente a Aquellos de la Ciudad y del Movimiento Hexoriano. Con Aquellos Busco Especialmente Trabajar Ahora y Siempre

Parte 4. Ahora cerrarás los ojos y empezarás a pensar en los espíritus y en cómo vendrán a ti y en lo que deseas que hagan por ti. Permanece entonces en silencio durante algunos minutos después, primero toma el vaso de agua y bébelo, ya que contiene el poder de los espíritus. Apaga en silencio la vela azul y luego la negra. Te sentirás relajado y en paz, enamorado de todos los espíritus y listo para trabajar con ellos²⁶.

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

²⁶ N.del E.: Bertiaux añade, «y listo para obedecerlos. Ten la seguridad de que tendrás buena suerte, pues te estás convirtiendo en un Hoodoo».

LA CIUDAD NOS ALIMENTARÁ: Un rito sencillo para hacer una petición a los espíritus de la ciudad²⁷

Parte 1. En un lugar tranquilo te sentarás a la mesa, sobre la cual ahora habrás situado cuatro velas en las esquinas y una vela negra en el centro. Colocarás una vela verde en el norte, una vela azul en el oeste (igual que antes), una vela roja en el sur y una vela amarilla en el este. Sitúa tu vela negra del ritual anterior en el centro, y entre la vela negra y la vela azul pondrás un vaso de agua. Escribirás en un papelito o en una tarjeta lo que deseas obtener y colocarás esta petición entre la vela amarilla y la vela negra.

Parte 2. Ahora, dirás la siguiente oración a los Espíritus de la Ciudad para darles a conocer mediante el ritual tu petición de su ayuda y presencia. Comienza la oración a los Espíritus de la Ciudad encendiendo las velas

²⁷ N.del E.: Este ritual es, con algunas modificaciones en el orden y colocación de las velas y en los espíritus a los que se llama, el «*ritual básico para obtener poderes de los espíritus del vudú*» de Michael Bertiaux, presente en el primer capítulo del *Manual del Vudú Gnóstico*.

en el orden siguiente:

Primero, encenderás la vela verde y dirás:

*Sagrados Espíritus de la Cruz de Luz del Norte, venid.
¡Salve a los Gnomos de Hormigón!
¡Guardianes del norte de la ciudad,
Poderes de la Tierra y la Protección!
¡En el nombre de Arcadia! ¡Escuchadnos!*

En segundo lugar, encenderás la vela azul y dirás:

*Sagrados Espíritus de la Cruz de Luz del Oeste, venid.
¡Salve a los Elfos de Cristal!
Guardianes del oeste de la ciudad,
Poderes del agua y de la intuición
¡En el nombre de Santa Clara! ¡Escuchadnos!*

En tercer lugar, encenderás la vela roja y dirás:

*Sagrados Espíritus de la Cruz de Luz del Sur, venid.
¡Salve a las Salamandras de Acero!
Guardianes del sur de la ciudad,
Poderes del fuego y del sentimiento
¡En el nombre de Valdas! ¡Escuchadnos!*

LA CIUDAD NOS ALIMENTARÁ

En cuarto lugar, encenderás la vela amarilla y dirás:

*Sagrados Espíritus de la Cruz de Luz del Oriente, venid
¡Salve a los Ángeles Eléctricos!
Guardianes del este de la ciudad,
Poderes del aire y de la invención
¡En el nombre de Eleora! ¡Escuchadnos!*

Por último, encenderás la vela negra y dirás:

*Sagrados Espíritus de la Ciudad en la Sombra,
en el nombre de Hexorius venid en mi ayuda
y escuchadme.*

A continuación, tocarás el vaso de agua y dirás:

*Médium de los Sagrados Espíritus de las Aguas Inferiores
Abajo y Debajo Todos los Mundos
Espíritus Sagrados, Estoy Aquí para Serviros.*

Entonces, mirarás intensamente la tarjeta con tu petición y dirás:

Oh Luz, No Hay Oscuridad.

Oh Luz, Estamos En Presencia De La Luz Sin Fin.

Parte 3. Entonces empezará a decir la siguiente oración muy breve de petición de provecho a los Espíritus, ya sea en voz baja o en silencio para mostrar que hablas en serio.

Queridos Espíritus de la Ciudad. Sois mis amigos.

Lo que deseo recibir de vosotros está anotado

en la tarjeta (papel) que he escrito

como una petición especial.

Por favor, ayudadme a conseguir

esto que tanto deseo.

Sé que podéis ayudarme.

Este es mi regalo para vosotros,

queridos Espíritus de la Ciudad.²⁸

Parte 4. A continuación, ofrecerás poder a los Espíritus frotándote las manos durante un par de minutos y luego llevándolas hacia el altar con las palmas abiertas y extendiendo los dedos hacia arriba, para que el altar reciba el poder a medida que fluye fuera de las palmas de tus

²⁸ N.del E.: El texto de Bertiaux es prácticamente el mismo, pero en lugar de llamarse a los *Espíritus de la Ciudad*, es a los *Espíritus del Hoodoo de la Suerte*.

manos hacia el mundo de los Espíritus. Este es tu regalo para los Espíritus, el poder de la vida o vitalidad que ellos utilizarán en curaciones o en algún otro trabajo.

Parte 5. Ahora cerrarás los ojos y empezarás a pensar en los Espíritus y en cómo vendrán a ti y en lo que deseas que hagan para satisfacer tu petición. Ellos están presentes en todas partes y tal vez te indiquen que están allí mediante el parpadeo de una vela o alguna otra señal. Después guardarás silencio durante unos minutos. Toma el vaso de agua y bébelo, ya que contiene el poder de los espíritus. A continuación, apaga en silencio las velas en el orden siguiente: primero la negra, después la amarilla, la roja, la azul y, por último, la verde. Te sentirás relajado y en paz, enamorado de todos los espíritus y dispuesto a servirles. Entonces aplaudirás rápidamente para que se oiga un sonido y dirás, ya sea en voz baja o en silencio:

Y Está Hecho, Espíritus Sagrados

Guarda las velas si las conservas y mantén la petición escrita en una tarjeta o papel para pensar en ella cada día. Puedes hacer este ritual tan a menudo como quieras. Si no tienes velas de colores, que sean blancas está bien. El ritual es fácilmente adaptable para cualquier cosa, desde múltiples sigilos hasta hechizos al estilo de la magia

#OPGRIMOIRE

popular o conjuraciones de espíritus.

-[*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]-

MÉTODOS URBANOS PARA EL DESARROLLO DEL PODER MENTAL

El desarrollo del Poder Mental Para Brujas Urbanas se compone del Poder de los Sueños, la Oración Espiritual, las Casas Sagradas y la Materia de las Sombras. Estos cuatro métodos son la base real sobre la que gira el sistema anterior. Utilizándolos junto a las formas rituales y entre sí, tal como se presenta en este libro, abrimos y limpiamos nuestros canales para estos seres de otras dimensiones.

El Método de Oración para el Desarrollo del Poder Mental es muy simple y consiste en lo siguiente²⁹: te tomarás un tiempo libre respecto a lo que estés haciendo o harás algo que sea automático y que no requiera atención mental. Entonces enfocarás la atención de tu mente sobre los espíritus y les hablarás en pensamiento silencioso y sintonizarás tu mente a la manera en la que respondan. Sintonizar tu mente significa simplemente escuchar lo que viene de ellos después de haber logrado el contacto a través del pensamiento silencioso. Esta es la base de todas

²⁹ N.del E.: Este párrafo con ligeras alteraciones proviene de la sección de «*La Oración y la Casa Sagrada de los espíritus Hoodoo*» del *Manual del Vudú Gnóstico* de Bertiaux. El resto del texto es un collage de otras partes cercanas en el libro mezcladas con aportes del autor.

las oraciones en todas las religiones del mundo. ¡Aquí entramos en una parte muy central del sistema y de todos los sistemas de grimorios! ¿No me crees? Toma tu Abramelin. Lee el proceso. Uno de los elementos clave del Abramelin es la confesión de tus pecados. Con la Oración Silenciosa, estás hablando con los espíritus de una manera muy honesta, de la misma manera en la que cuando te abres a tu HGA en el Abramelin estás, de nuevo, limpiando canales.

Los espíritus descubren el interior de tu corazón, y es un proceso purificador. Ayuda a inducir un estado catártico en el que te desahogas y aprendes sobre ti mismo, parecido a la terapia. Un día descubrirás que los espíritus te contestan, y no en un sentido de ruptura esquizofrénica. Confiesas tanto (y no me refiero a confesar en plan «Dios mío, soy una puta persona horrible») que cuando todo sale se abre un canal y la mente se sintoniza con los espíritus.

La Casa Sagrada hace uso del poder de la mente y de la imaginación para viajar al hogar de los espíritus en el mundo de la mente. Allí la mente es alimentada, vestida, alojada y enseñada por los espíritus. Para que la mente pueda llegar allí, se utiliza la imaginación para ayudar a la mente por medio de la visualización o de la visión con el ojo de la mente de los mundos interiores y de cómo son. ¿Recuerdas cómo todos aquellos libros cursis de los años

80 y 90 nos aconsejaban «construir un templo astral ladrillo a ladrillo»? Pues bien, el método de la Casa Sagrada es parecido, pero no es lo mismo. El método de la Casa Sagrada es la proyección astral al plano de los espíritus para aprender de ellos. Con la técnica de la oración nos involucramos más en la conversación. Vemos a los espíritus con los que hablamos, ¡y los verás! El desarrollo de la imaginación será clave en este sistema. Vimos un atisbo de ello en los dos primeros rituales, y entrará en juego muy pronto. El primer método, la oración, conduce al segundo método, que a su vez se alimenta del método del Sueño.

El método de desarrollo mental conocido como poder de los sueños es muy simple. Simplemente significa que cuando estás dormido los espíritus vienen a ti y te llevan en sueños a sus escuelas y templos y luego te enseñan a ser capaz de recordar lo que te pasó y lo que aprendiste. Ciertamente muchos de nosotros no recordamos nuestros sueños, así que por muy engañosamente simple que sea esta práctica, resulta difícil para muchas personas con las que he hablado de este tema. La respuesta es tan sencilla como la propia práctica. Lleva un diario de sueños y escribe en él todos los días, ¡los recuerdes o NO! Simplemente escribe algo. Con el tiempo recordarás tus sueños todos los días y podrás anotar los elementos importantes. Este es el sencillo método del poder de los

sueños. El método siguiente puede entenderse como una preparación para ello.

La materia de las sombras es la sustancia de las sombras y es altamente mágica y puede utilizarse para desarrollar el poder mental. Funciona de este modo. Después de lavarte, enciendes una sola vela o una luz negra/azul (esto es para crear mucha materia de sombra) y mientras estas desnudo empiezas a pasar las manos alrededor del cuerpo sin llegar a tocarlo, lavando el cuerpo con la sombra, o con las fuerzas representadas por la vela negra en el centro del altar; espíritu, espacio y mente.

Como puedes ver, en las páginas anteriores hemos cubierto una gran parte de todo trabajo mágico. El templo astral, la purificación del aura y la limpieza de los canales hacia el otro lado.

**La Puerta está Abierta, El Camino Está Trazado;
¿Escucharás el Mensaje?**

Ahora unamos estas lecciones para desarrollar una práctica espiritual diaria.

En primer lugar, nos duchamos o bañamos a nuestra manera. Mientras te duchas o bañas, habla con los espíritus de la mejor manera que sepas. Diles en una oración silenciosa que estás a punto de hacer un ritual para ellos,

para alimentarlos y para que te ayuden a ti y a tu trabajo, que a su vez les ayuda a ellos.

Lleva contigo una vela al cuarto de baño si no tiene ventanas, pues cuando hagas el baño de sombras querrás tener toda la oscuridad posible. Si tienes ventanas en el baño o en tu habitación, no pasa nada. Sugiero el cuarto de baño porque la mayoría no tiene ventanas y eso permite mucha oscuridad. Me he desviado del tema. Realiza el baño de sombras después de secarte. Tan solo desliza tus dedos a través de tu aura, alcanza mentalmente a los espíritus y trata de sentir su poder mental viajando entre las puntas de tus dedos y la piel de tu cuerpo. Yo siento un cosquilleo cuando hago esto y me siento aún más limpio. Ahora ponte tu túnica, ropa, etc. y ve al lugar en el que haces el trabajo ritual y siéntate y tómate un momento para entrar en un estado relajado más profundo, alargando el brazo mentalmente, abriendo los canales y quizás haciendo la Oración de la Vela a la Santa Madre Kaos, el Ritual de Centrado KIA IAO, y/o el Ritual de las 7 Puertas del Kaos que se encuentra en el Apéndice para crear un espacio sagrado y mostrar a los espíritus que hablamos en serio.

¿Ves lo que es esto? Es la apertura de cualquier ceremonia de estilo Salomónico. Es la purificación del Mago antes de comenzar la operación propiamente dicha.

Ahora comenzamos el ritual «propiamente dicho». Sugiero encarecidamente si estás trabajando con este librito, que el ritual de dedicación se convierta en un ritual diario cuando no estés haciendo peticiones o alguna de las otras operaciones presentadas. Enciende las velas, abriendo los caminos para los espíritus de los Muertos, de las Aguas y de la Ciudad, y reza las oraciones. Llegas a la parte de la meditación y luego te abres con el Método de la Casa Sagrada y hablas con ellos, contándoles sobre tu vida, los visitas, aprendes de ellos y de lo que tienen para ofrecerte. De esta manera desarrollas una conexión cada vez más profunda con los espíritus, lo que equivale al éxito en cualquier operación.

Este trabajo concentrado también carga aún más nuestra ofrenda de agua a medida que participan de ella a través de la conversación, impregnándola con su poder de modo que cuando la consumimos para cerrar el ritual ambos habremos sacado un mayor provecho de toda la experiencia. También al terminar, anota inmediatamente lo que te contó el espíritu. Dale siempre las gracias.

No siempre recibirás una lección de los espíritus, pero la idea es desarrollar una relación con ellos porque todo este trabajo es una labor de servicio mutuo. Tú les sirves y ellos te sirven a ti en una relación simbiótica, mutuamente beneficiosa.

Al cultivar esta relación, podemos entonces utilizar este grimorio con mayor eficacia. Trabajar con los espíritus, desarrollar una relación, darles ofrendas, ayuda a fortalecer la magia que se está trabajando. Todo esto sirve no sólo para purificarnos a nosotros, sino también para purificarlos a ellos (purificar significa aquí energizar). Cuando se utiliza el ritual de petición básico se sigue la misma fórmula anterior, sustituyendo el ritual de petición.

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

SEÑOR DE LA CIUDAD EN LA SOMBRÁ: Necromancia Hexoriana

Entrando en el cementerio o camposanto

Muchas tradiciones tienen sus propias formas de entrar en el cementerio o camposanto. Yo diría que no hay una única forma correcta de entrar en estos espacios, pero la siguiente es una gran guía para aquellos que no sepan. Necesitarás:

- *4 o 21 céntimos*
- *Tabaco*
- *Agua o licor claro*

Cuando te encuentres a la entrada del cementerio o camposanto, golpea la puerta o pisa el suelo tres veces, coloca la ofrenda de monedas a la izquierda, esparce el tabaco o coloca el cigarrillo o lo que estés usando cerca de las monedas o a la derecha, luego vierte tres gotas de agua o de licor y di

«Os ofrezco estas monedas, tabaco y libación a vosotros que sois los guardianes de este cementerio, los primeros enterrados aquí. En nombre de Hexorius, Santa Clara y Arcadia, vengo en son de paz, permitidme entrar

en vuestra casa para que pueda (explicad la(s) razón(es) por la(s) que estáis allí en primer lugar). Os pido que me protejáis de otros que me deseen el mal mientras esté aquí, ya que sois los más antiguos de todos ellos. ¡Gracias! ¡Gracias! ¡Gracias!».

A continuación, entra en el cementerio sin miedo. Dirígete a la tumba o al lugar donde desees realizar tu rito y haz las ofrendas anteriormente mencionadas para entrar en el cementerio. Expón el motivo o motivos de tus ofrendas y procede a realizar tu obra de arte.

Al salir del cementerio, después de dar las gracias al espíritu de la tumba, camina hacia la puerta, luego detente para dar las gracias al Guardián de la Puerta con ofrendas como antes, y luego sal por la puerta y no mires atrás ni en ningún espejo hasta tu casa o hasta que atraveses el primer cruce o corriente de agua, ya que esto cortará cualquier muerto que te siga.

Entrando en un cementerio o camposanto con muertos muy agitados o muertos vampíricos.

Necesitarás:

- *Algo de cambio (prefiero monedas de uno o de cinco céntimos)*

- *Licor claro*
- *Tabaco*
- *Arroz*

Cuando te encuentres en la entrada del cementerio o camposanto, golpea la puerta o pisotea el suelo 3 veces. Enciende el tabaco, vierte o rocía la libación de licor y arroja las monedas al cementerio o camposanto. A continuación, prosigue con tu trabajo previsto, pero al salir, camina con un paso giratorio fuera del cementerio y arroja el arroz detrás de ti.

Introducción a los muertos en el cementerio

Para este trabajo tendrás que elegir un cementerio local. Necesitarás:

- *21 céntimos*
- *Tabaco, cigarrillos o puros*
- *Flores, blancas o multicolores son las mejores*
- *Ron blanco*
- *Una vela*

Antes del amanecer, al atardecer o por la noche, dirígete al cementerio o camposanto que hayas elegido

dentro de tu ciudad o región, al cual puedas acceder con facilidad en general. Este ritual no debe realizarse en lugares en los que no vivas, ya que en estos santuarios estás tratando de entablar relaciones con los muertos. Sigue los procedimientos indicados para una entrada provechosa, y luego, lentamente y con cuidado, recorre el santuario de los muertos. El primer lugar que debes buscar es o bien la primera persona enterrada allí o bien la tumba más cercana a la entrada. Cuando encuentres este lugar, vierte tu libación y pide que te dirijan a los lugares de poder y a las fuerzas aliadas de los muertos.

Cómo Recoger Ritualmente la Tierra del Cementerio

Al llegar a la tumba que tengas en mente a medianoche, habla con el espíritu de la tumba como con el Guardián de la Puerta, pero no dejes las ofrendas todavía.

Independientemente de la tumba a la que acudas, siempre querrás obtener la tierra siendo respetuoso.

Da 3 toques en la lápida (si no hay lápida entonces golpea el suelo), pide consentimiento al espíritu para recoger la tierra (*mientras explicas para qué pretendes usar la tierra, para que el espíritu del difunto sea consciente*) y espera una respuesta. ¡Si se opone, lo sabrás! Puede que te sientas mareado o incómodo. Si puedes hablar con los

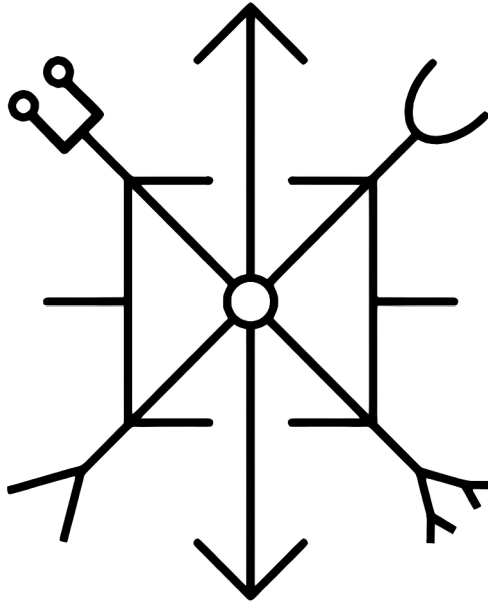
espíritus, es posible que te den directamente una respuesta. Si recibes algún tipo de respuesta o sensación negativa, pasa de largo. No continúes con esa tumba en particular. Si no se comunican negativamente contigo, procede a excavar la tierra o a recoger el polvo en tu contenedor. Recuerda pagar al espíritu por la tierra. Esto puede ser tan sencillo como una moneda de plata y un poco de agua, pero ten cuidado, los espíritus más «ardientes» a menudo exigen más. Sé respetuoso pero firme en tus tratos, y recuerda siempre cumplir tus promesas.

Según diversas tradiciones populares, hay lugares particularmente idóneos para obtener la tierra, dependiendo de tu intención. La tierra de la mano izquierda o del pie izquierdo de la tumba es mejor cuando se necesita llevar a cabo algún trabajo dañino. La tierra del corazón es la mejor para trabajos de amor y protección. La tierra de la cabeza, la mano derecha y el pie derecho, se utiliza cuando se necesita una fuerte ayuda, o para un trabajo positivo. Por regla general, la tierra de la tumba de personas «respetables» es excelente para la buena suerte, la prosperidad, la protección, los hechizos de amor y similares. Los individuos más «desagradables» se prestan mejor a asuntos más oscuros.

-[*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]- [*]-

HEX Y LA CIUDAD: Libro de Hechizos Hexoriano

La Brújula Hexoriana: Herramienta de Mano para el
Mago o Chamán Urbano.



Origen: Diseñado a partir del trabajo conjunto de Ixur Anous, Jonathan Lepien y Paolo Scarpelli; este sigilo surgió como una forma de canalizar mejor las energías de las corrientes 156 / 663 / 888 y obtener mejores resultados durante las derivas mágicas.

Propósito: Servir de oráculo al mago urbano durante una deriva mágica para ayudar a elegir una dirección o decisión concreta, invocar la magia asociada a los paramentales según sus atributos, marcar lugares que puedan servir como puntos de reunión o encuentro para agentes del movimiento o pueblo Hexoriano. Afín a los ideales espirituales, artísticos o sociales del Mensaje, puede utilizarse como amuleto protector durante las derivas mágicas o como talismán para generar Sincronicidades afortunadas durante dicha actividad.

Modo de empleo: Se puede inscribir en una hoja de papel, cartón o en el pavimento con tiza o rotulador, para luego consultarlo invocando a deidades y paramentales Hexorianos relacionados con la intención del usuario mágico en cuestión acerca de qué dirección tomar, utilizando para ello un péndulo, monedas del I-Ching, e incluso piedras o chapas de refresco, o monedas normales. Se puede inscribir en un colgante o anillo para pedir la protección de las deidades Hexorianas y las hadas urbanas durante una deriva mágica o al viajar por una región particularmente peligrosa de la ciudad; también si se requiere alguna sincronicidad especialmente relacionada con la intervención de los paramentales a través de la influencia de las deidades Hexorianas. Su uso como *bomba de glamour* inducirá un punto de encuentro para los

LIBRO DE HECHIZOS HEXORIANO

espíritus de la ciudad relacionados con la región donde se sitúe y actuarán como guías para los agentes del movimiento que se reúnan allí o las personas que lo necesiten.

Invocación para una Deriva Mágica

Ayúdanos a hacer magia en esta deriva mágica.

Oh Hexorius, gobernante de las calles

Guardián de la ciudad inferior,

Muéstranos tu amistad

Muéstranos el camino que debemos seguir.

Te invitamos, Te llamamos, Caminamos contigo.

Ayúdanos en nuestro trabajo mágico

en esta deriva mágica.

Hexorius, gobernante de las calles,

Guardián de la ciudad inferior,

Muéstranos tu amistad

Muéstranos nuestro camino a seguir

Te invitamos, Te llamamos,

Caminamos contigo.

Iniciación a Les Invisibles

Por Ixurius

Consigue una cebolla blanca y tres monedas, en tu habitación o en tu espacio ritual habitual consagra la tiza (o preferiblemente el polvo de cascarilla³⁰) utilizando el líquido de tu elección manteniendo el propósito de limpieza. Encántala para la apertura de caminos.

El mismo día de la consagración ve a una intersección, dibuja en el suelo el sello Hexoriano tan grande como tus brazos extendidos, colócate en el centro del símbolo, extiende tus manos, y preséntate usando tu nombre completo y haz una llamada sincera desde tu corazón a Hexorius, Jack Frost³¹ y Mad Tom³² pidiéndoles que te guíen y que abran la puerta. Lo más probable es que estos dos últimos te acompañen después de cruzar. Antes de irte deja las monedas para Mad Tom y la cebolla para Jack Frost.

³⁰ N.del E.: Croton Eleuteria, una planta natural de centroamérica.

³¹ N.del E.: Alias de Dane McGowan, personaje del cómic Los Invisibles de Grant Morrison.

³² N.del E.: También miembro de Los Invisibles, maestro de Jack Frost, (Mad) Tom O'Bedlam se utilizó durante siglos en Inglaterra como expresión probablemente referente a un paciente psiquiátrico del siglo XV para referirse a mendigos que eran a la vez enfermos mentales.

Mad Tom y Jack Frost

Como ya se ha mencionado, estos dos personajes (y King Mob³³) serán probablemente los principales al comienzo. En los días satélites al rito callejero se ha visto un sigilo o variación similar al de Condu. No se sabe con certeza si dicho sello o artefacto mágico está vinculado a estos dos personajes o al propio proceso de iniciación, sin embargo se menciona como una pequeña nota para aquellos que decidan relacionarse con los Invisibles.

Se asocian respectivamente con la moneda o monedas para Tom 'O Bedleham, y el tenedor para Jack Frost.

³³ N.del E.: Líder de Los Invisibles en el cómic de Grant Morrison.

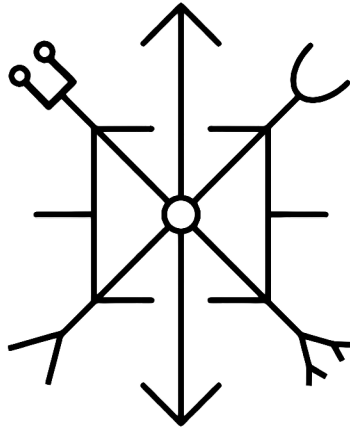
Espejo Hexoriano

por Ixurius

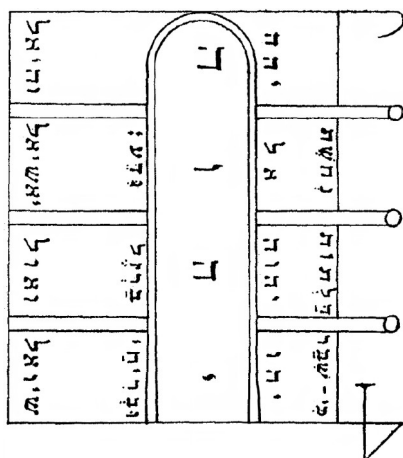
Este espejo en particular servirá al Hexoriano para contactar con Hexorius así como para utilizarlo como punto focal en el altar. Además de obtener visiones de Hexorius en el espejo, esto también sirve para comulgar y fortalecer la conexión con la deidad.

De los diversos métodos disponibles que demuestran cómo crear un espejo mágico, lleva a cabo el que más te agrade.

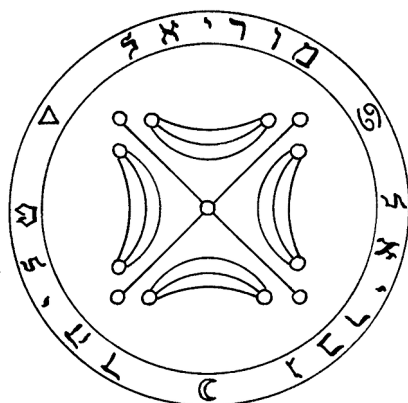
Dibuja los siguientes sellos en hojas separadas, sitúalos dentro del espejo mirando hacia ti de tal manera que cuando estés frente al espejo los sellos estén mirando hacia ti detrás del espejo, en el orden en que se muestran las imágenes.



Paramentales



Primer pentáculo de la luna



*Sin identificar [proviene de Donald Tyson. **Cómo Hacer y Utilizar un Espejo Mágico: Ventanas Psíquicas Hacia Nuevos Mundos**]³⁴*

³⁴ N.del E.: En realidad sí tiene nombre. Donald Tyson llama a este sello «condensador de fluido simbólico» e indica en el libro indicado cómo colorearlo, con el símbolo de la luna del círculo exterior en

La frecuencia Schumann ($7^{\circ}84$)³⁵ u ondas cerebrales Theta facilitan el contacto con los arquetipos, aunque al autor le sugirieron escucharlos, ehm, en $7^{\circ}19$ ($7+1+9 = 17 = 8$). Cualquier generador de tonos es suficiente, en caso de que no tengas ni idea Audacity³⁶ es una opción de código abierto disponible de forma gratuita. Si optas por generar el tono con una onda diente de sierra, duplica la frecuencia o cambia la forma a un triángulo.

morado, el de cáncer en azul-morado, y el del agua en azul. Las líneas de los círculos también en morado. Tyson lo presenta en el libro mencionado junto al sello anterior, el «Primer Pentáculo de la Luna», que proviene de la «Clave Mayor del Rey Salomón», donde se indica que «sirve para invocar y llamar a los espíritus de la Luna, y sirve además para abrir puertas».

³⁵ N.del E.: La frecuencia fundamental de Schumann es de $7^{\circ}83$ Hz, y es un fenómeno electromagnético, la frecuencia natural de las ondas que se producen en la cavidad formada entre la superficie de la Tierra y la ionosfera. Nótese que la frecuencia es inaudible, pues el espectro audible está entre los 20Hz y los 20.000Hz, pero en todo caso la frecuencia de Schumann afecta a ondas electromagnéticas y no a ondas mecánicas, que son las vibraciones en el aire que captamos los humanos.

³⁶ N.del E.: <https://www.audacityteam.org/>. Menú «Generar», opción «Tono» permite generar un tono en una frecuencia seleccionada. De todos modos, gran parte de los altavoces y sistemas de audio están diseñados para reproducir frecuencias dentro del rango audible y eliminan las frecuencias muy bajas, lo que puede hacer que no reproduzcan este tono.

Adivinación con el Espejo Hexoriano

Escucha la onda sonora de 7'19 hercios durante la sesión. Antes de disponerte a contemplar el espejo, imagina o dibuja el símbolo de Hexorius delante de ti y visualiza el sello cargando energéticamente la superficie del espejo con su propia magia. Observa el espejo en estado meditativo durante varios minutos. Mantén el espejo cubierto después de usarlo.

Adivinación con chapas o tapones de botella

por Agente M

Este método de adivinación fue compartido conmigo por practicantes de Quimbanda, una práctica brujeril afro-brasileña que trabaja con la «Gente de la Calle». Es un método muy práctico y directo de adivinación, que da respuestas directas y no tiene zonas grises.

Preparación

En una encrucijada un miércoles (preferiblemente durante la hora de Mercurio y/o durante una luna creciente), dibuja en el suelo el sello de Hexorius tan grande como tus brazos extendidos, colócate en el centro del símbolo, extiende las manos y utiliza la Invocación para la Deriva Mágica. Dile a Hexorius que desees encontrar cuatro chapas o tapones de botella en las encrucijadas para utilizarlos en la adivinación con él y con los espíritus de la Ciudad. Comienza tu Deriva Mágica y déjate guiar. Puede que encuentres las cuatro chapas en una sola Deriva Mágica, o puede que necesites varias Derivas Mágicas. Es fundamental que encuentres las chapas en encrucijadas.

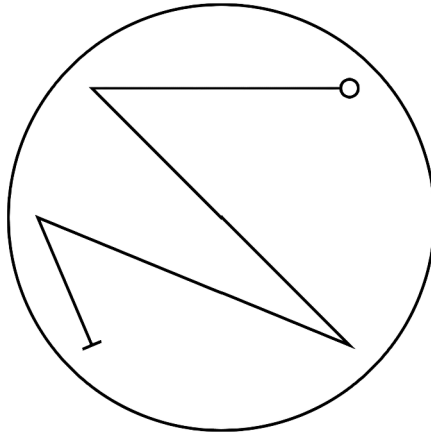
Consagración de las Chapas

Consagrar no es más que una forma de limpiar y purificar los objetos que vas a utilizar en tu trabajo. El

ritual utilizado para consagrar no tiene por qué ser largo ni complicado. El ritual siguiente se utiliza para consagrar las herramientas de tu altar. Ten en cuenta que esto es sólo un esquema para darte una idea de cómo se hace el ritual. A medida que crezcas espiritualmente, cambia o alarga el ritual. Consagra tus herramientas haciendo lo siguiente:

- Quema como incienso una mezcla de copal y hierba de San Juan. Pasa el objeto a través del humo y di «Te limpio y purifico con aire».
- Sumerge el objeto en una copa que contenga una infusión hecha de hisopo. Mientras lo haces di lo siguiente «Con el agua te limpio y te purifico».
- Enciende una vela blanca. Pasa el objeto por la llama sin quemarte los dedos (¡ni el objeto!). Mientras lo haces di «Con el fuego quemo todas las impurezas y te limpio para que estés en armonía conmigo.»
- En papel virgen, dibuja el sigilo de Consagración Hexoriana que utilizarás como «petición» para el Rito Sencillo de Petición a los Espíritus de la Ciudad. Realiza el Ritual como de costumbre, pidiendo a los espíritus de la Ciudad que bendigan esta herramienta, coloca el sigilo entre las velas amarilla y negra, luego coloca la herramienta encima. Haz la ofrenda de energía, visualiza a los

Espíritus ayudándote y bebe el Agua, pero no apagues las velas. Una vez que se hayan consumido, la herramienta estará lista para ser utilizada.



Este rito puede utilizarse para bendecir cualquier herramienta del Hexorcista utilizada en trabajos con los espíritus de la Ciudad.

Método de Uso

Toma las chapas en tus manos y reza una oración sencilla como «Espíritus Sagrados de la Ciudad y del Movimiento Hexoriano, habládme a través de estas chapas y concededme respuestas verdaderas a mis preguntas». A continuación, di en voz alta lo que desees saber y

concétrate en tu pregunta; después, agita las chapas en el sentido de las agujas del reloj mientras te concentras en la pregunta y, por último, deja caer suavemente las chapas en el suelo/altar/espacio de trabajo. Normalmente sólo se hace una tirada por pregunta, ya que cada pregunta debe postularse en forma de «sí» o «no». Hay dos excepciones: cuando aparecen la Paz o la Lucha. Entonces hay que hacer dos tiradas para adivinar la respuesta. Si se obtiene primero Lucha y después Paz, el significado es «lucha que resulta en paz». Puedes tirar más de una vez si haces más de una pregunta sobre persona(s) o situación(es).

La pregunta tiene cinco resultados posibles: (Nota: el círculo blanco representa la posición «abierta», es decir, las chapas caen con las crestas hacia arriba. El negro representa «cerrado», con la chapa boca abajo, es decir, las chapas caen con las crestas hacia abajo)

○○○○ - **Paz** = demasiado en una lectura indica un desequilibrio y una actitud desenfocada. Un augurio tranquilo, aunque bueno, sobre todo cuando aparece después de un periodo de lucha. Dado que se trata de un desequilibrio de energía positiva pura, debe haber una segunda tirada para adivinar la respuesta final.

○○○● - **Lucha** = conflicto con una persona o personas o con una situación difícil. Confusión; cosas que no están en su sitio. Dependiendo del tema de la pregunta,

puede tratarse de un acontecimiento mayor o menor. Como el conflicto siempre tiene un desenlace, hay que hacer una segunda tirada para adivinar la respuesta.

○○●● - **Equilibrio** = considerado el más afortunado; equilibrio aceptable de luz y oscuridad para crear una situación armoniosa.

○●●● - **Algo Bueno, Algo Malo** = en términos generales que todo está bien e implica que un elemento puede ser menos que satisfactorio.

●●●● - **Oscuridad** = otro nombre es «crepúsculo total» y es el complemento polar de la Paz porque es el poder negativo en su apogeo. Implica influencias de la peor clase. Si aparece, tradicionalmente se supone que debes cancelar la adivinación, encender una vela y pedir la protección de tus antepasados. En un sentido benigno, sólo significa que no se puede responder a la pregunta.

Puesto que hay una segunda tirada para las respuestas Paz y Lucha, he aquí los significados tradicionales:

Paz y Paz = complacencia; peligro de pereza o, posiblemente, de embriaguez. Si hay una tarea pendiente, mantente sobrio hasta terminarla.

Paz y Lucha = un tiempo de paz antes de una lucha; se te aconseja que mantengas la calma y trabajes con la cabeza despejada si quieres ganar en la lucha que se avecina.

Paz y Equilibrio = buen augurio que combina sangre

fría y equilibrio. Implica una actitud de «lo que tenga que ser, será», lo cual es bueno.

Paz y Algo Bueno, Algo Malo = implica que, a pesar de la serenidad y la planificación de un proyecto, se producirá algún contratiempo.

Paz y Oscuridad = aparición repentina e inesperada de un desastre; una advertencia de precaución extrema y de que los elementos oscuros no pueden ser tomados en consideración ni calculados de antemano.

Lucha y Paz = obtendrás la paz después de habértela ganado.

Lucha y Lucha = una lucha tras otra; uso de un esfuerzo incesante antes de alcanzar el objetivo deseado. Advertencia de que si aflojas, es probable que fracases o, en otras palabras, que hagas lo que hagas, nada saldrá bien.

Lucha y Equilibrio = luchas que conducen a un equilibrio perfecto, así como a un resultado exitoso.

Lucha y Algo Bueno, Algo Malo = por mucho que planifiquemos y trabajemos para ejecutar esos planes, sólo hace falta alguna pequeña cosa para estropearlo todo. Otra forma de verlo es trabajar por la perfección y en vez de esto sólo lograr mediocridad.

Lucha y Oscuridad = lucha diaria para terminar en derrota; nuestras propias energías son incluso utilizadas contra nosotros para nuestra derrota; ¡vete o agáchate!

Vectores y nodos mágicos

por Jess Jones

Si queremos que el flujo de la magia aumente debemos proporcionar un conducto o salida que pueda mover. Así, al crear este conducto la magia puede fluir, y continuar en lugar de estancarse en un punto de acumulación.

Es posible alentar y ayudar a crear ese punto de salida a través de actos deliberados y conscientes de magia y conexión. Considera que eres un medio conectivo, ya que usas y aplicas la magia. Si te conectaras a un espacio que fuera un punto mágico y entonces te movieras de allí a otro lugar mientras en tu mente mantienes la conexión y conectaras conscientemente la magia al llegar a tu destino, crearías el potencial para un flujo mágico. Podrías conectar o aterrizar la magia mediante la aplicación de símbolos, la focalización ritual o los constructos invocacionales.

En esencia, habrás extendido el flujo mágico desde el nodo hasta tu espacio designado. Su fuerza y su continuidad necesitarían varios refuerzos de la conexión para asegurar que se convierta en un flujo continuo. En esencia, con el tiempo, a medida que agregas y extiendes esta red, el nivel de energía mágica aumenta a medida que se mueve a través de un sistema más grande.

Condu

Jess Jones experimentó con un sigilo llamado Condu, y derivó las otras dos «variantes» (Fig.1 y Fig.3) tras recibir un dibujo de Ixur (Fig.2) con poca o ninguna descripción.

1. Una función expansiva.
2. Una función directa conectiva.
3. Una aplicación sinérgica.

Amplificación:

Al colocar un sigilo en el centro de Condu (ilustrado con el círculo rojo), el resultado es que el elemento o concepto así colocado se expandirá o intensificará. El proceso se siente enfocado y directo, sin rechazo resonante ni impacto a lo largo de campos amplios.

Función conectiva:

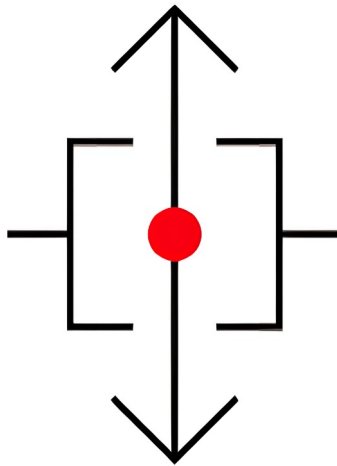
En su función conectiva colocarías el sigilo o concepto que deseas conectar según lo indicado por obj. 1 con el concepto al que deseas conectarlo según lo indicado por obj. 2. Esta función de Condu une los conceptos, pero no altera ni fusiona los aspectos de ambos. Es una función conectiva que mantiene la interdependencia³⁷ de los dos

³⁷ N.del T.: Probablemente el autor quiso decir «interdependencia».

aspectos conectados.

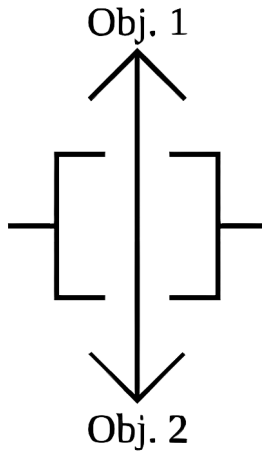
Creando sinergia:

En esta configuración, el sigilo Condu puede utilizarse para crear una energía sinérgica que es el resultado de combinar dos elementos diferentes (como se indica en obj.1 y obj.2). La energía resultante se manifestaría en el centro (indicado por el círculo rojo), donde se ampliaría o expandiría. Este aspecto del sigilo Condu, si bien es el más intrigante, también debe considerarse quizá el más impredecible, ya que la unión de elementos diferentes puede dar lugar a resultados imprevistos.

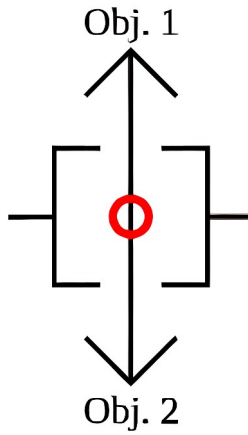


Función expansiva

#OPGRIMOIRE



Función conectiva directa



Aplicación sinérgica

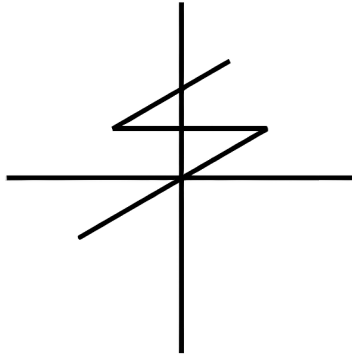
Cruzol

El sigilo presentado a continuación tiene propiedades protectoras, expansivas y para el destierro, y se ha utilizado sobre todo en ejercicios basados en el Pilar del Medio o en Kundalini. Ha resultado ser bastante eficaz cuando se utiliza en el espacio ritual, también para lanzar hechizos.

Tiene la capacidad de desalojar y revertir pequeñas conexiones «drenantes». Particularmente cuando se intenta evocar inteligencias mientras se mantiene la atención plena en la visualización de *cruzol* se produce el propósito opuesto. La forma de dibujarlo es obviamente a elección del lector, pero vale la pena mencionar que se ha comprobado que dibujarlo de distintas maneras genera resultados diferentes, por ejemplo dibujando primero el Sowelo (runa Futhark) seguido de la superposición de la cruz o viceversa. Lo mismo ocurre con la forma de trazar la cruz, que el lector aprenderá después de empezar a utilizar el espejo Hexoriano.

Su trazado en espejo expresa sus propiedades inversas.

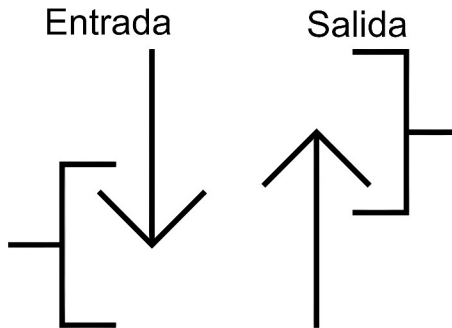
#OPGRIMOIRE



Sigilo de Cruzol

Sigilo Conector

Se muestra otra canalización espontánea, la mitad que apunta hacia abajo (Entrada) se coloca en una fuente de energía para alimentar el objetivo con la mitad que falta (Salida). Actualmente requiere más experimentación.



Sigilo Conector

Hechicería de Tierra

por Agent M

Las encrucijadas confieren los poderes de liminalidad, apertura de caminos e invocación de espíritus.

Los cementerios y las tumbas confieren, entre otras cosas, las bendiciones y maldiciones de los espíritus y las sombras de la muerte y los muertos.

Los bosques confieren los poderes de los espíritus de lo salvaje y los aspectos indómitos de la naturaleza, otorgando a menudo fuertes atributos mágicos.

Las colinas y los montículos conectan de diferentes maneras con los misterios de los puntos de poder ctónicos y celestes y los elementos, sombras y espíritus relacionados con ellos.

Los mares, ríos y pozos conectan de diferentes maneras con los poderes de las sombras y espíritus acuáticos, poseen ciertos vínculos con el reino de los muertos y confieren, entre otras cosas, los poderes de la profecía, el control de los sueños y la invocación de espíritus.

Las vallas, muros y otras barreras similares confieren el poder de proteger, mantener fuera y establecer límites, pero a veces también la capacidad de cruzar lo que se interpone en el camino y atravesar al otro lado.

Los campos y los prados confieren el poder de la abundancia a través del trabajo, las buenas cosechas, y

conectan con misterios aún más relevantes y profundos.

Los caminos confieren el poder del viaje seguro, el éxito y la dirección, o la capacidad de bloquear todas estas cosas si, por ejemplo, un árbol crece en medio de ese camino y lo bloquea. Las carreteras también conectan con los poderes que fluyen y las corrientes espirituales de la tierra y sus muchos matices y espíritus diferentes, dependiendo de cómo se hayan creado, la forma que adopten, dónde estén situadas, y en qué dirección se dirijan.

Los lugares de accidentes, de crímenes violentos, de derramamiento de sangre y de asesinatos confieren los poderes de los Muertos Oscuros y de los espíritus de la Muerte Violenta que los gobiernan y trabajan, y a menudo ayudarán a fomentar la calamidad y defenderán la causa de la venganza, el tormento y la muerte.

Los bancos y los casinos confieren el poder de controlar el dinero de diferentes maneras, otorgan suerte y éxito financiero y potencian los sortilegios para conjurar la riqueza.

Las comisarías de policía, las prisiones y los juzgados otorgan control sobre las fuerzas de la ley y ayudan en los trabajos destinados a manipularlas y escapar de ellas, o influir en ellas de alguna otra manera a favor de uno o en contra de algún otro.

Los hospitales pueden conectar tanto con los poderes de la curación como con los espíritus y sombras de la enfermedad y la locura, pero también con ciertas sombras de los muertos.

Los mercados y otros lugares de comercio pueden otorgar los poderes de la comunicación, el éxito en los negocios y la atracción de compradores y clientes.

Despierta la ciudad

La siguiente invocación es una llamada generalizada a los espíritus locales. En realidad, puedes utilizarla para invocar a Londres (yo lo intenté desde Australia), pero también puedes y deberías modificarla para tu propia localidad. Invocar a los espíritus locales es una práctica mágica fundamental. Muy poco se puede lograr sin su -no quiero decir apoyo- pero al menos su consentimiento tácito. Por supuesto, algunos espíritus del lugar están más dispuestos a ofrecer apoyo. Londres rara vez te ayudará, pero sin duda puede interesarse por ti. Eso puede tener su utilidad. En cuanto a las ofrendas, a Londres le gusta Burdeos. Fue propietaria del lugar y lo recuerda con cariño, como una casa de vacaciones de la infancia. Complacer o interesar a los espíritus de lugares complejos da lugar a una variante específica de lo que ocurre cuando te entiendes con tus antepasados y tus muertos. Las puertas cerradas se abren para ti, los encuentros fortuitos en la calle se convierten en dobles salarios. Uno recibe las llaves psíquicas de la ciudad. En cuanto a relacionarse con Londres en concreto, los espíritus de los lugares tienen una perspectiva única sobre los acontecimientos que ocurrieron en su interior. Así que, estés donde estés, puede que te interese el auge de las ciencias duras, o el Bloomsbury Set, o el teatro isabelino. También es posible que necesites ayuda no física para abrir una cuenta

bancaria en un paraíso fiscal o que te apetezca invadir Francia.

*Londres, flor de todas las ciudades,
te conjuro por Dios, espíritu de Londres,
por los mástiles de tus flotas que navegan,
por las campanas de tus iglesias,
por las canciones de tus muelles.
Yo te conjuro, espíritu de Londres,
por los nombres de Gog y Magog,
dondequiera que estés, despierta,
ven a mí de inmediato.*

*Yo te conjuro por tu río,
tu arcilla, tu piedra, tus caminos,
por tus trenes y tus adoquines,
dondequiera que estés,
ya sea en el cielo o en la tierra,
en una estatua, un palacio, una cripta,
en las voces del mercado,
en un suelo colgante, un parque real
o un templo enterrado, lejos o cerca;
dondequiera que estés y dondequiera que habites,
acude aquí sin demora.*

- Gordon White, Pieces of Eight

Generadores Elisianos

por Alysrose

La Intención: Cuando uno de estos se instala y se enciende, toda el área dentro de los parámetros se distorsiona para volverse más mágica, más permisiva, más fantástica. Esto equivale a «embruja» un lugar, no con fantasmas, sino con magia. Lo extraño y lo fantástico tienen más posibilidades de manifestarse en estas zonas. En ese sentido, se trata de una especie de destierro a la inversa, que fomenta las energías extrañas en lugar de barrerlas. Puede decirse que toda la Red hace lo mismo, aunque de forma más aleatoria y dispersa. La configuración de un Generador se centra en una zona específica del espacio-tiempo contenida por una serie de puntos para dar forma a un área, con un punto central que hace de vórtice.

Para este punto central del vórtice, utilizaré el sigilo de la Llave de Red que se obtuvo mediante el dibujo automático/caosfera de telaraña. Los puntos que lo rodean y que componen la forma serán los LS dibujados en rocas. Dado que actualmente me encuentro en un entorno rural, es probable que estas rocas no sean movidas ni notadas por la gente (también utilizaré zonas de bosque, parques, etc., en primer lugar). Para aquellos que se encuentren en entornos más urbanos, bastará con ocultar una serie de firmas alrededor de una zona para formar un CUADRA-

DO o TRIÁNGULO. Yo recomendaría intentar hacer la forma más concisa y menos obtusa/aleatoria, ya que este tipo de concepto de geometría sagrada podría servir para algo. También requiere que te esfuerces más para lograrlo, ¡y eso no tiene nada de malo!

Aquí consideraré dos tipos de Generadores, Menor y Mayor.

MENOR: Esto sólo significa que se utiliza una superficie menor. Una sola habitación, una casa, un patio, una calle, un campo, un solo edificio, etc.

MAYOR: Un pueblo entero, una ciudad, etc. Ya te haces una idea. Probablemente necesitarás un mapa.

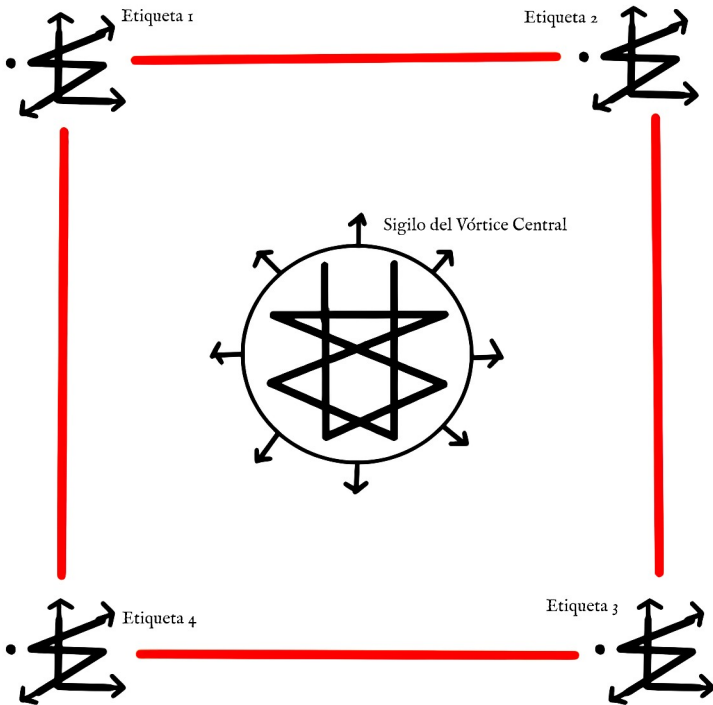
Para mis propósitos iniciales, voy a utilizar un espacio específico en el bosque a lo largo del sendero de un lago. No es una zona increíblemente pequeña, pero tampoco muy grande.

Creo que tengo que señalar algo sobre la Intención una vez más. Estas zonas están realmente destinadas a convertirse en áreas del mundo en las que las reglas dejan de funcionar: vórtices concentrados de la Red hechos realidad. Alucinaciones, espíritus, una sensación de que el tiempo se expande o se contrae y, en general, la sensación de estar en otro mundo. Esto deberías considerarlo en el sentido más extremo posible para ti.

Utilizaré una formación CUADRADA porque es más

fácil de hacer, además de ser el símbolo universal de algo «contenido» o «una ventana», etc. También, porque 4 rocas limítrofes + el sigilo del vórtice central hacen 5, y 5 es siempre un buen número mágico.

A continuación se incluye un gráfico.



Si se utilizan piedras, recomiendo un rotulador negro permanente. Con cada LS dibujado en cada roca, el

practicante dibuja entonces el LS en el aire con los dedos índice y corazón (o una varita o athame) y afirma: «*Y SOBRE ESTA MARCA, UNO LOS MUNDOS*». Al dibujarla también con los dedos, intenta dejar una huella astral en el objeto, además de la física. Coloca estas 4 piedras alrededor de la zona para formar los 4 vértices de un cuadrado, mientras visualiza líneas rojas de energía conectadas entre sí.

Una vez han sido situadas lo mejor posible, se dirige al punto central. En el centro, utiliza la roca más grande y dibuja sobre ella la Llave de Red (imagen inferior). Si no se utilizan rocas, se puede dibujar en la tierra, formarlas con ramas o firmarla³⁸ en algún lugar del punto central.

Por mi parte, enterraré la piedra central del vórtice en la tierra para colocarla dentro de ella.

Al situar la Llave/Vórtice de la Red, dice:

(versión simple:)

*Este lugar es ahora reclamado por la Magia(k)
Vórtice en llamas, la red expía
Lo mundano se rompe, todas las reglas desaparecen*

(versión simple + compleja:)

³⁸ N.del T.: En el sentido de hacer un graffiti.

¡Escuchadme desde los rincones santificados!
Elementos de la Tierra, ¡os conozco!
Elementos del Aire, ¡os conozco!
Elementos de Agua, ¡os conozco!
Elementos de Fuego, ¡os conozco!
¡Venid, inundando mi interior!
¡Danzad salvajemente y gritad!
Oh, el Más Alto de los Misterios
Este Trono Es Vuestro
Pues Sobre Estas Cinco Marcas,
Unifico Los Mundos

(Dibuja la Llave de Red en el aire, siguiendo el mismo camino que lo creó. Gráfico más abajo.)

Aquí hay dragones.
Es Uno.
Está Hecho.
ESTÁ
ENCENDIDO³⁹.

(Visualiza el encendido de una luz imitando la acción en el aire vacío, diciendo «ENCENDIDO» cuando la

³⁹ N.del T.: "ON" en el original, que encaja mejor sonoramente con el previo One (Uno).

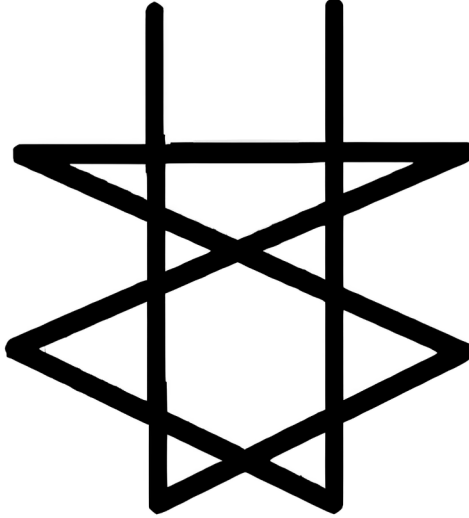
enciende).

Tómate un rato para vaciar tu mente y disfrutar/sentir las energías del lugar.

Algunas notas más: Todo depende de la intención. Uno podría utilizar esto en su espacio ritual personal igualmente para imbuirlo con más dinamismo. La cuestión es hacer un espacio que permita más magia y menos de lo mundano. Esto tiene que ver con la alteración de una ubicación dentro del espacio-tiempo. No importa a qué modelo mágico te adhieras, esto probablemente reaccionará a uno de ellos, si no a todos. Eso es todo. Esa es la técnica. Desterrando lo mundano, creando un campo mágicko que responda más a la intención, al ritual y a cualquier acto mágico.

Los parámetros entonces sirven como conductores que conectan cualquier cosa que ocurra allí a la red/corriente, y hacia fuera al mundo de una manera más técnica, menos dispersa.

#OPGRIMOIRE



Clave de Red/LS Unicursal

Magia(k) con Mapas

Esto llegó como una sugerencia en el grupo de Facebook *Forty Servants* de Josh Horton y la idea me encantó inmediatamente. Básicamente, buscas tu casa en un mapa como Google Maps e imprimes tanto la casa como una parte del área circundante para darle contexto. Luego dibujas sobre tu casa sigilos para la energía o influencia que sea que quieras atraer. Por ejemplo, puedes colocar el sigilo del Protector sobre la casa para obtener protección general, o utilizar el sigilo del Afortunado para atraer la buena suerte y la felicidad a la casa. Incluso puedes colocar sellos en habitaciones individuales dibujando el plano de tu casa o, mejor aún, si tienes los planos originales de la casa.

Esta técnica, por supuesto, se presta muy bien al trabajo con maldiciones o maleficios, en el que se colocarían sigilos sobre la casa de un enemigo, un lugar de trabajo o incluso una institución.

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

CHAMANISMO URBANO

por Eduardo Ramírez

El Chamanismo Urbano consiste en la Aplicación de técnicas ancestrales en el contexto de un paradigma moderno. Partimos de la base de que, al igual que la naturaleza tiene espíritus y guías, la ciudad también ha desarrollado sus propios espíritus y guías. No es necesario abrazar un árbol o meditar en el interior de una cueva para obtener resultados mágicos.

Un espíritu guía puede ser una paloma, un gato, un perro o cualquier otro animal que se divierta en las calles. Incluso un vagabundo puede serlo. En lugar de entrar en trance con un tambor indoamericano, pruébalo con la estática de la T.V.

La Magia Urbana cree en el animismo. El animismo consiste en creer que todas las cosas tienen un espíritu. Las religiones nativas americanas son un buen ejemplo. Un cuervo existe; por lo tanto, tiene un espíritu con el que puedes comunicarte, ya sea el espíritu de ese cuervo en concreto o el arquetipo espiritual de todos los cuervos. Esto puede aplicarse a cualquier cosa, por ejemplo IXAT es el Dios de los Taxis.

Los humanos tendemos a dotar de espíritu a un objeto o a un lugar cuando empezamos a personificarlos, le damos atributos antropomórficos e incluso le hablamos. Por ejemplo, tienes un coche que has conducido durante años

y has creado un vínculo emocional con él. Cuando no se enciende rápidamente, le hablamos, frotamos los dedos contra el tablero o incluso le ofrecemos algo a cambio. Eso es animismo.

Al igual que muchos magos intentan conectar con la Madre Naturaleza, el mago urbano debe conectar con la Ciudad. Trata a la Ciudad como una entidad independiente.

Cada Ciudad tiene un Gemelo Mítico. La clave de la magia urbana es acceder a este gemelo. La mejor manera de hacerlo es:

A. SALIR MUCHO A LA CALLE.

La Ciudad siempre tiene mucho que ofrecer, pero la ignoramos por completo. Cada calle, cada señal, cada sonido está intentando comunicarte algo. Visita calles que nunca frecuentas, fíjate bien en las calles por las que caminas a diario y verás que en ellas hay un mensaje que no habías visto. Muchos de nosotros venimos preprogramados para ver sólo ciertas cosas en la ciudad, fíjate bien en todos los detalles.

B. APRENDER DE LA HISTORIA Y LA MITOLOGÍA DE LA CIUDAD.

Cada Ciudad tiene una historia sobre su fundación, las

personas que la crearon, el significado de su nombre, etc... todos estos datos pueden ser pistas importantes sobre la forma en que se comporta la Ciudad. Actualmente cada Ciudad tiene pequeñas subculturas, lugares importantes y zonas históricas; estos datos también han de ser analizados.

C. ENCONTRAR ZONAS DE PODER

Si la Ciudad es una entidad, entonces debe tener lugares donde se acumula la energía. Esto se deriva de la idea de los 7 chakras. Los chakras son centros de poder del cuerpo humano situados a lo largo de la columna vertebral.

Las ciudades también tienen zonas de poder, y el deber del mago urbano es empezar a encontrarlas. Los Centros Comerciales o los Parques son puntos de energía importantes, y cada mago también tiene zonas de poder personal, lugares que le llaman la atención sin motivo aparente y donde puede recargar sus energías. Al igual que el mago negro puede sentirse cómodo con los demonios pero el mago blanco no, tú encontrarás Zonas de poder que pueden ser cómodas para muchos pero no para ti. Si analizas los puntos donde te sientes cómodo descubrirás un poco más sobre tu propia energía y tu relación con la ciudad.

Una vez obtenidos estos datos, entrar en el Gemelo Mítico de la ciudad es sencillo, sólo tienes que meter todos

los datos en un túnel de realidad donde puedan ser trabajados como algo «verdadero». Una persona que entra en el Gemelo Mítico no ve autobuses sino bestias metálicas utilizadas como transporte, los animales son guías espirituales, la red de metro son sus arterias, etc...

MÉTODOS DE ADIVINACIÓN

MedioMancia: La premisa detrás de esta técnica es la siguiente:

- El Universo/Dios/Los Dioses/Algo/(insértese la deidad o estado superior preferido) está constantemente tratando de decirte cosas importantes.
- Él/Ella/Ello/Aquello utiliza Imágenes y Slogans de los medios de comunicación como método para ser contactado.

Sólo tienes que adaptarte al momento (por ejemplo, tranquilizarte y centrar tu mente en el trabajo), hacer una pregunta y buscar la respuesta en tu entorno. Ten muy presente que cualquier cosa que destaque ES importante y ES significativa.

TVMancia:

Olvida todo lo que has leído / oído / pensado sobre la televisión. Ponte en un estado mental en el que lo único que vas a ver son personas dentro de la caja. No pienses en ellos como actores. Evita que el concepto de la falsedad de la televisión se apodere de tu mente. Vas a consultar una caja de lenguaje.

Cambia de canal siempre que lo consideres necesario. Anota o memoriza lo que sea relevante. Cuanto más veas, mejor (yo lo hice durante 20 horas). Bebe mucho café. Si fumas, fuma mucho.

TRABAJO CON ENTIDADES (INVOCACIÓN / EVOCACIÓN)

Nota: la invocación es la «identificación consciente con una entidad compleja», mientras que la evocación es el «uso de entidades simples con las que se evita la identificación». Hoy en día, la invocación puede denominarse meta-programación, y la evocación, acción neurosomática.

TOTEMS

Un tótem es un objeto, ser o animal sobrenatural, que en las mitologías de algunas culturas se toma como

emblema de la tribu o del individuo. Es posible que ya tengas contacto con algún animal u objeto de la ciudad, pero recuerda que cuantos más guías tengas, más fácil te resultará trabajar con la ciudad.

i. Empieza a fijarte en un objeto o animal urbano que aparezca aleatoriamente en situaciones cotidianas (hojeando revistas, cambiando de canal, paseando por la calle, navegando por la red, en sueños, etc...)

ii. Una vez que lo hayas encontrado, debes iniciar el proceso de relación. Si es un animal, intenta encontrarlo y mirarlo fijamente (no necesariamente a los ojos pero es recomendable) hasta que recibas algún tipo de señal de aprobación o negación por su parte. Tocarlo es importante (no cuentan los perros hambrientos mientras te comes una hamburguesa). Si se trata de un objeto, contéplalo durante largos periodos de tiempo para ver qué tipo de imágenes, ideas o situaciones surgen en relación con él.

iii. Una vez que te hayas familiarizado con el tótem puedes empezar a trabajar en él. Busca acerca de su simbolismo, su historia y su comportamiento. Crea un sigilo, un mantra, un logotipo, una camiseta o lo que quieras utilizar para llamarlo.

iv. El siguiente paso es bastante sencillo, aplica el sigilo, mantra o lo que hayas elegido como vínculo e intenta evocarlos (que se manifieste ante ti) o invocarlos (que

se manifieste en tu interior). Por ejemplo, supongamos que tu tótem es un gato y necesitas llamarlo para resolver un problema, una evocación de un gato puede dar como resultado que en la radio suene una canción sobre gatos por algún motivo (lee la letra para encontrar la respuesta), una foto de un gato en una revista con la respuesta, o la manifestación física de un gato en la calle (síguelo u observa sus movimientos para encontrar la respuesta). Una invocación te situaría en el «estado mental» de un gato: sigiloso, autónomo, atento a cualquier movimiento, higiénico, etc...

DIOSES

Un Dios es el ser supremo de un Sistema Cerrado, el que tiene el control y la gestión total sobre el mismo. El Dios de este Universo tendría el control y la gestión total del mismo mientras que el Dios del bar de la esquina es el que tiene el control y la gestión total del mismo (generalmente es el dueño del bar, pero según esta definición en ocasiones un borracho puede sustituirle).

Los siguientes son algunos de los dioses (entidades que dominan una determinada cualidad) que hemos encontrado, siéntete libre de añadir otros a medida que los localices en tus ciudades.

Ineoria - la diosa del neón, espíritu de la ilusión y la

dirección. Bella y frágil, vive en pequeñas esferas o sobre pilares. Es una luz en la oscuridad, pero no ofrece refugio. Muestra el camino, pero no interfiere en él. Es una diosa de signos mezclados, verdades y ficciones. No puede ser tocada por manos humanas.

Groghuh - el espíritu de la basura. Como Ixat (dios de los taxis), Groghuh es un guardián de secretos. Cosas ya desechadas, cosas perdidas. Tiene un enorme tesoro en cada ciudad. Son como dragones medievales. A menudo se manifiesta como un vagabundo borracho con la ropa sucia y los dientes podridos. Encuentra la belleza en lo mundano, la magia en lo ordinario. Da cobijo y amistad a los que no tienen adónde ir.

Cthaaanhiss - espíritu del tráfico. Un dios extraño que vive en el ir y venir del tráfico. Es el humo, los semáforos, los atascos y los atajos. Igual que provoca atascos, también puede eliminarlos o acortar el tiempo entre dos puntos. Su comportamiento es irracional, es líquido, no se queda quieto. El silencio es la muerte de este dios.

Ixat - el dios de los taxis. Conocedor de los secretos y la movilidad de las personas. Ixat conoce todos los secretos que conocen los taxistas. Conoce todos los lugares secretos de cada ciudad, ha estado en todos ellos. Ixat ha dominado en secreto a Chtaaahiss a través de algún pacto desconocido. Se mueve entre el tráfico con facilidad pero sólo si él

quiere. Obtiene la información de él a través de susurros y confesiones, por lo que su información no es totalmente fiable.

Celgos, el dios de los teléfonos móviles. Es el Hermes de la modernidad, comunica lo que sea, cuando sea y donde sea. Poco a poco ha ido coleccionando creyentes y hoy encontramos a sus fieles servidores en todos los rincones de la ciudad proclamando la palabra de su señor. Si necesitas encontrar un teléfono móvil en la ciudad, Celgos es el dios al que debe llamar.

Estos dioses también pueden ser evocados o invocados de la misma forma que un tótem, aunque advertimos que es difícil controlar a un dios invocado, así que ten cuidado con la entidad que vayas a llamar.

TÉCNICAS VARIAS

Utiliza Graffitis como Sigilos. Puedes crear tus propios sigilos y colocarlos en la pared de una calle bastante transitada. Otra técnica consiste en crear un lugar ritual delimitado por sigilos. Por ejemplo, situar un sigilo en un área cuadrada de 5 manzanas a la redonda crearía una zona de poder dentro de ese área.

La simbología de los cuatro elementos está presente

en todas partes. Utilízala a Voluntad.

Fuego: Deseo, Voluntad (Un cigarrillo, una canción, cualquier cosa que genere actividad).

Agua: Sentimientos, emociones (Bebidas en general: café, alcohol... cada una activa determinadas emociones).

Aire: Comunicación, Lógica (Teléfonos móviles, conversaciones triviales, revistas).

Tierra: Materia, Estabilidad (El dinero que llevas en los bolsillos, la ropa que vistes).

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

EL ORIGEN DE HEXORIUS Y DEL MOVIMIENTO HEXORIANO

por Yavhe Alexander

EL ORIGEN. Todo empezó con un sueño. El 8 de agosto de 2020 me desperté con el recuerdo de un sueño bastante peculiar del que sólo conservo un fragmento: un grupo de folios blancos en los que firmaba con el nombre de «HEXORIUS» en la esquina inferior derecha del primero de ellos. También había añadido, al final del nombre, el símbolo que más tarde se convertiría en el sello de la deidad. El sueño me sorprendió por su corta duración y la sensación de realidad. Tras reflexionar unos minutos sobre su significado y no encontrar ninguno, me levanté para iniciar mis actividades normales.

Era un domingo particularmente gris y solitario. Ese día, decidí hacer una deriva mágica utilizando la aplicación Randonautica, que me llevó bastante lejos, pero no me dio ningún resultado. De vuelta a mi barrio, me encontré con un colega que responde al nombre de Gowter. Decidimos comer y, mientras terminábamos nuestra comida, nos sorprendió una lluvia terrible. Había sentimientos de desesperanza, soledad y depresión en el ambiente. La lluvia terminó y decidimos movernos sin rumbo fijo. Nos perdimos por calles y callejones solitarios. Nos encontra-

mos con un conocido y compartimos un café. Cuando terminó aquel encuentro, Gowter y yo decidimos seguir explorando. Para entonces, yo ya había olvidado por completo el sueño. El camino nos llevó a un parque muy extenso de mi ciudad, uno en el que el nombre del mismo se encuentra en letras luminosas bastante grandes. Seguimos el camino y curiosamente, encontramos una casa bastante peculiar, adornada con estructuras que me parecieron de hadas, producto de las hábiles manos de un duende. Seguimos adelante, mientras empezaba a anochecer. Al salir de aquel parque, hablamos de la situación global de nuestra ciudad debido a la pandemia y de lo solitaria que se había vuelto. Le hablé de la situación de abandono en Detroit, Estados Unidos, y especulamos sobre si eso ocurriría en nuestra ciudad. Al salir del parque, llegamos a un campus universitario abandonado y descuidado debido a la pandemia. Éramos las únicas personas allí -quién sabe cuántos metros o kilómetros habíamos recorrido- y entonces apareció un perro. A diferencia de la mayoría de los perros callejeros, no parecía errático. Venía directamente hacia nosotros. Gowter lo acarició y el perro nos hizo señas para que lo siguiéramos. Así lo hicimos. Lo seguimos durante unos metros hasta que llegamos a una parte del campus que ya había sido invadida por la vegetación. El perro desapareció de nuestra vista y le

pregunté a Gowter por dónde debíamos ir. Había dos opciones: unas escaleras que se adentraban en la vegetación y un camino que nos alejaba del lugar. Gowter se decidió por las escaleras. Al subirlas, nos adentramos en la vegetación, pero nos sorprendió encontrar en medio de ella una cabaña de madera completamente funcional escondida entre la vegetación. Una construcción que, por cierto, no es habitual en la ciudad donde vivimos. Nos sorprendió, y más cuando vimos que el perro ya había entrado en la cabaña. A pesar de su abandono, la cabaña estaba en perfecto estado. Tenía cocina, comedor, luz eléctrica, lugares para sentarse, ventanas y una sala de estar.

La única forma en que podríamos describir aquel lugar era como «mágico». Estuvimos allí varios minutos, probando las instalaciones y bromeando y haciendo planes en relación con este peculiar descubrimiento. De repente, nos sorprendió la presencia de un guardia de seguridad, que parecía haber aparecido de la nada, dirigiéndose hacia nosotros. Pensábamos que iba a reprendernos o algo peor, pero para nuestra sorpresa el guardia nos ignoró por completo, o no se percató de nuestra presencia a pesar de que estábamos frente a él, con la luz de la cabaña a pocos metros. Nos ignoró por completo y no tuvimos ningún problema. La situación nos sorprendió. Seguimos hablan-

do y ahora comprendo que fue en ese momento cuando empezamos a entrar en un estado alterado de conciencia, seguramente producto de todas aquellas experiencias. Finalmente, decidimos regresar. Nos despedimos del perro, que no hizo ademán de seguirnos, como mostrándonos que ese lugar había sido su objetivo todo el tiempo. Regresamos al parque por el camino opuesto por el que habíamos llegado a la cabaña y encontramos otro sendero «secreto» y otro grupo de escaleras muy empinadas ocultas entre la maleza. Eso nos sirvió de atajo y nos envió directamente a las letras luminosas del nombre de nuestra ciudad. Movidio por quién sabe qué, Gowter leyó ese nombre al revés, y aquí debo dejar de ser objetivo y hablar de mi experiencia personal. Al oír el nombre de mi ciudad al revés, pareció como si «algo» se hubiera activado en mi mente. Incluso detuve mi marcha, sorprendiendo a Gowter. Me preguntó que qué pasaba y le pedí con un gesto de la mano que esperara. Sentí como si estuviera recordando algo -algo importante-, como si aquella palabra que acababa de decir hubiera activado un recuerdo muy, muy profundo. Y entonces recordé: «Hexorius». Recordé mi sueño, aquella extraña palabra y el símbolo. Gowter, visiblemente sorprendido, me dijo: «¿Por qué has dicho eso?». De repente lo recordé todo perfectamente y le dije que aquella mañana había tenido un extraño sueño

con esa palabra y un símbolo y que al decir él el nombre de nuestra ciudad invertida, lo había recordado de repente. Gowter me dijo que aquella palabra le recordaba a «algo», pero que no sabía a qué. Entonces empezó la diversión.

Nuestra actitud y percepción empezaron a cambiar, como si hubiéramos consumido alguna sustancia que alterara nuestra mente. Gowter empezó a hablar de «Hexorius» como si fuera algo que siempre habíamos sabido pero olvidado, y sobre todo, a hablar de cosas «hexorianas». La casa con los edificios de hadas, el perro y, por supuesto, la cabaña, eran «hexorianos», al igual que una chica que hablaba con otras en el parque, un árbol cuyas hojas parecían un gran pájaro gigante y... nosotros. Había cosas que eran «hexorianas» y cosas que no lo eran, y podíamos percibir las claramente. (Ahora mismo, mientras escribo estas palabras, en mi reproductor suena una canción llamada «La magia está en tu piel», de Surfistas del Sistema. Un grupo que nunca había escuchado ni escucharía por mi cuenta. (No son mi estilo.) En resumen, fue como si la palabra «Hexorius» nos hubiera hecho percibir una nueva capa de realidad. Una realidad en la que vivían cosas (y personas) «Hexorianas». Como diríamos más tarde, era como si siempre lo hubiésemos sabido pero se nos hubiera olvidado. Era como tener que recordar una palabra en la punta de la lengua y acordarse por fin. Un

concepto que habíamos necesitado toda la vida, y por fin lo teníamos. Una nueva palabra para describir algo que antes percibíamos pero no podíamos expresar. Estaba claro que lo «Hexoriano» existía, pero ¿qué era? ¿Lo extraño? ¿Lo extraterrestre? ¿Lo extravagante? ¿Lo extraordinario?

Y de repente Gowter lo dijo: «Lo hexoriano es lo realmente real - lo mágico, y Hexorius es su dios». Y en ese momento, todo pareció cobrar sentido. En eso estábamos cuando una chica y su perro se acercaron a nosotros. Era una chica Hexoriana. «¿Qué estáis haciendo?», nos preguntó. «Hablando de lo Hexoriano», respondimos al unísono. «¡Ah, sí! Lo Hexoriano», nos dijo. Y estuvimos hablando horas y horas sobre Hexorius y sus dominios. Nunca nos preguntó qué queríamos decir con esa palabra. Horas más tarde se lo hice ver, y lo entendió. «Es verdad», volvió a decir. «Es como si siempre lo hubiera sabido».

Así terminó la noche. Cuando llegué a casa, todavía en ese estado alterado, escribí un primer borrador de esta crónica, así como un breve perfil sobre esta nueva entidad.

EPÍLOGO

Tengo la necesidad de aclarar algunas cosas. Hoy, esa cabaña es nuestra base de operaciones. Nos hemos apoderado de ella y la hemos consagrado a Hexorius. La

visitamos con frecuencia y nunca hemos tenido ningún problema ni percance. La chica Hexoriana, Gowter y yo decidimos formar un pequeño grupo mágico. Más gente se ha unido y me atrevería a decir que es la primera célula del «Movimiento Hexoriano». Tanto el símbolo como el conocimiento de Hexorius se han difundido fuera de mi ciudad a través de diversos grupos mágicos y ocultistas. De eso hablaré más adelante.

PERFIL DE HEXORIUS

Una calle cuyas estructuras no parecen tener coherencia, el graffiti de un corazón en medio de la calle, una casa que no estaba allí el día anterior, una cabaña perdida en medio del bosque. Cada ciudad tiene dos nombres: el que se lee al derecho y el que se lee al revés. Y ese segundo nombre es el nombre de Hexorius. Hexorius representa y gobierna los aspectos ocultos de las ciudades, ya sean físicos o inmateriales. Se trata de ese «otro mundo» que está a la vista pero que no todos pueden ver. Las sincronicidades, los encuentros fortuitos, los mensajes escritos en las paredes que sólo los magos pueden entender. 888 se manifiesta en aquellos aspectos de la ciudad que resultan extraños o poco comunes, desde esa

baldosa de un color distinto a las demás hasta esa casa de estilo gótico en la que nadie parece vivir. Cada una de estas anomalías envía un mensaje sencillo pero muy poderoso: «la magia es real», y sirve tanto para animar a los magos en su camino como para proporcionarles hogares, refugios o bases de operaciones. Además, Hexorius habla de un mundo gemelo pero inverso al mundo de lo mundano donde habitan los no magos; un mundo similar pero diferente, un mundo de coincidencias forzadas, sincronizaciones y conocimiento para aquellos que se atrevan a adentrarse en él. Un mundo mágico que vive cerca del mundo ordinario al que se puede acceder a través de lugares sagrados, perdidos y ocultos.

Otros nombres: 888, - [X] -, El Señor de los Portales, El Mundo Espejo, Ciudad en la Sombra, [Nombre de la Ciudad] de Abajo.

Equivalencias: «Alicia en el País de las Maravillas» de Lewis Carroll, «Los Invisibles» de Grant Morrison, «Nowhere» de Neil Gaiman, «Silent Hill», «Andén 9 ¾».

Función: 888 tiene la función de guiar al mago a lugares físicos o mentales desconocidos, para encontrar respuestas que no sabía que buscaba o proporcionar guía y refugio a viajeros y vagabundos, así como encuentros fortuitos pero afortunados que resonarán en el futuro.

Hexorius es también el guía y patrón de «las almas perdidas» de las ciudades: vagabundos, vendedores ambulantes, justicieros urbanos, fugitivos y magos.

Invocación: Deriva Mágica, Truco de la Puerta, App Randonáutica.

SELLO DE HEXORIUS

El Sello de Hexorius fue el símbolo que vi en mi sueño y representa a la deidad. Junto con Gowter, me di cuenta de que representa un mundo gemelo de otro. Dos reflejos frente a frente, igual que el número 8 o un símbolo del infinito, así como la X asociada a la deidad. A título personal, veo una gran similitud en su diseño con los personajes del lenguaje «Krakoan» diseñados por Jonathan Hickman para los cómics de X-Men de Marvel. Su diseño fue realizado por ElGato Negro.

888

La razón por la que el código gematríaco de Hexorius es 888 es porque surgió el 8 de agosto, el octavo mes del año. El tercer 8 surge de la similitud de su sello con el mismo número. De todos los números cardinales, éste es el único cuyo símbolo es simétrico.

UNA BREVE EXPERIENCIA CON HEXORIUS

Un domingo, dos meses después de haber contactado por primera vez con Hexorius, decidí poner a prueba su eficacia. Me levanté dispuesto a realizar una deriva mágica en mi ciudad, pero lo haría sin llevar dinero y sin tomar alimentos con la esperanza de que Hexorius me ayudara en el camino. Me preparé y al salir de mi casa recé una pequeña oración: «La ciudad nos alimentará». Tracé el signo de Hexorius en el aire y lo potencié con la mente y empecé a caminar sin rumbo con la intención de comprobar si la entidad estaba de mi parte. La primera sorpresa llegó a los pocos minutos de comenzar mi deriva: un desconocido me regaló una máscara para el COVID (aunque yo llevaba una puesta). Lo tomé como una buena señal. Seguí caminando y unos minutos más tarde una señora me dio un bote de yogur sin motivo. Por fin, tras una hora de viaje, otra mujer me dio un billete de 200 pesos mexicanos (unos 10 dólares estadounidenses). Suficiente para comprar comida y pasar el día. Consideré estos acontecimientos como una prueba de lo que buscaba. La ciudad me alimentaba.

LA LETANÍA DE HEXORIUS

por El Peregrino Negro

(Para realizar antes de una expedición de deriva mágica,
proyección astral o cualquier otro propósito que se ajuste a
las funciones de Hexorius)

*¡Oh Ellis escúchame! Que por tu marca,
los mundos se unifican.*

*¡Oh Ellis compláceme! Que por tu marca,
los mundos se unifican.*

*¡Oh Ellis respóndeme! Que por tu marca,
los mundos se unifican.*

(Cada una de las invocaciones anteriores son acompañadas
por el trazado del Sigilo de Enlace)

*A través de la marca que unifica los mundos,
a través del hilo de la Reina Roja que conecta
realidades, a través de la red que Ellis teje incansablemente
para aquellos que acuden a ella:*

*¡Te llamo, Hexorius! Por tu nombre, por tu
marca y por tu número, que es Ocho, Ocho, Ocho.
Tú que eres el gemelo extraño del reino mundano;
tú que no eres de este mundo pero estás entre nosotros,*

*tú que conduces al adepto a recorrer el camino
que la magia ha preparado para sus pies.
¡Ven, escúchame y concédeme tu guía,
gracia y favor! ¡Ven, oh Hexorius!
(se traza el sigilo de Hexorius)
y llévame donde la magia me espera.*

*Tú que eres la carne etérea bajo la piel mundana,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Tú que eres el camino oculto a simple vista,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Dios de los Pueblos de las Sombras,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Santo Patrón del chamán urbano,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Guía del Peregrino Mágico,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Pasaje al Mundo detrás del Mundo,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Tú que eres el camino tras el cristal del espejo,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Señor de los Portales,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Tú que eres la ciudad bajo las ciudades,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.*

*Tú que eres el flujo de la deriva mágica,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Morada de la Magia,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Umbral de la Hechicería,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Asilo de la Brujería,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Calle que conduce al mundo invisible,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Agujero en el rostro de la realidad,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Callejón que conduce a las Tierras de los Sueños,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Ciudadela Fantasma,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Cámara de los espíritus,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Tú que eres la X que marca el lugar,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Madriguera del Conejo,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Entrada al País de las Maravillas,
Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.
Guía de las Almas Perdidas,*

Hexorius, abre la puerta por mí, enséñame el camino.

Protector de los Fugitivos,

Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.

Amigo de los Vigilantes,

Hexorius, abre la puerta para mí, enséñame el camino.

(Una vez terminada la letanía, el practicante es libre de realizar la actividad para la que ha recurrido a Hexorius. Una vez concluida, debe trazar el sigilo de Hexorius y cerrar con la siguiente oración)

*Acompáñame en mi caminar,
que mis pies recorran tu sendero
y se abran mis ojos para ver más allá de lo evidente
¡Oh, Hexorius! Que a través de ti,
encuentre lo que mi Voluntad busca
y se exprese a través de tu intervención.
Ahora que estoy en tus dominios,
permíteme recorrerlos con seguridad,
concediéndome así una vez finalizado mi viaje,
regresar a mi plano con tu bendición.
Salve Hexorius, te doy las gracias por
concederme tu guía, gracia y protección.
Así sea, así es y así se haga*

Ritual de Luna Llena - La Llegada de la Luz

1 de Octubre de 2020

por Cristian Rogelio Velazco

Busca un lugar al aire libre donde no puedan molestarte. Si no puedes encontrar un lugar así, puedes trabajar en el interior, pero asegúrate de ser consciente de la posición de la luna en todo momento durante el ritual, siempre presente en el ojo de tu mente. De espaldas a la luna, dibuja el Sello LS delante y a tu izquierda, mientras cantas las siguientes palabras:

*¡Ellis, La Singularidad!
¡Por ti el Espacio es unificado!
¡Por ti se Disuelve el Tiempo!
¡Y tu Marca Une los Mundos!*

Deja que las energías llenen tu espacio ritual, y siente la conexión con los demás participantes, tu Trabajo y Energía ahora entrelazados con los suyos, a través del espacio y el tiempo. De espaldas a la luna, dibuja el Sello de Hexorius en el aire, frente a ti y a tu derecha, mientras cantas las siguientes palabras:

*¡Hexorius, La Ciudad Oculta!
¡Estoy en la puerta! ¡Listo para Cruzar!
¡Que el Seno del Destino conciba un Nuevo Sendero!*

Ahora mira la luna y deja que su luz te rodee. Deja que la luz entre en tu corazón y que las imágenes fluyan libremente en tu mente. Cuando te sientas en comunión con la luz, repite las siguientes palabras:

*Estoy aquí con el corazón vulnerable
¡Señalando la Llegada del Cambio!
Un Practicante Sincero de lo Arcano,
Dispuesto a Rendirme a mi Voluntad
Sin Reservas
Sin Esperar Nada
Más que un camino para crecer
Habiendo aprendido a recibir
Tengo infinitas posibilidades
Tan Libres y Abiertas como el Cielo.*

Deja que las energías fluyan libremente dentro de ti, y no acabes el ritual hasta que te sientas preparado. Una vez estés listo para cerrar el ritual, visualiza tu entorno reapareciendo, la Luz aún en tu corazón. Siempre formando parte de ti. Tu Propia Luz.

-[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]- -[*]-

APÉNDICE X

La Oración de la Vela

Basado en una Oración de Apertura Feri Tradicional

El Rito de las Velas es un ritual de apertura en el que invocamos la presencia de la Santa Madre Khaos -ese origen primigenio de toda creación- asociándonos simbólicamente con la creación del universo. Marca el comienzo de cada ritual, y puede utilizarse como primer paso en la creación de un espacio sagrado. Cada ritual de esta obra comienza con el encendido de la vela de la Santa Madre y termina cuando se apaga.

La Oración

Siente la presencia del poder dentro de ti, enciende la vela del altar (tradicionalmente negra) e imagina que parte de tu poder se envía a la llama, donde se irradiará de vuelta hacia ti con el poder de la Divinidad. Mira suavemente la llama e imagina que esta llama es una y la misma que el fuego de la presencia Divina que arde dentro de ti. Tómate tu tiempo para esto. Cuando sientas que has logrado esta sensación, cruza los brazos sobre el pecho (izquierda sobre derecha) y di:

*Santa Madre Khaos,
En Tí vivimos, nos movemos y tenemos nuestro ser.
De Tí surgen todas las cosas.
Y a Tí regresan todas las cosas.*

Inclínate con reverencia ante la llama de la vela, sabiendo que no sólo representa la primera luz que dividió la oscuridad primigenia, sino que *es* esta misma luz. Continúa respirando lentamente sintiendo esta presencia durante un rato. A continuación, puedes realizar cualquier otro ritual o actividad meditativa que desees.

Cuando termines tus actividades rituales o mediativas, da gracias en silencio a la Santa Madre Khaos por Su presencia. Imagina que estás llamando de vuelta a ti el poder de la vela que le diste al encenderla... Siéntelo entrar en ti al inhalar y siente que lo absorbes completamente, haciéndote fuerte y completo. Apaga la vela y respira en silencio durante al menos tres respiraciones.

Ritual de Centrado KIA IAO

por Anton Channing

Teoría Kia

Kia aparece como concepto en los escritos de Austin Osman Spare como quizá el concepto místico supremo que trasciende la dualidad. Podemos ver en él un concepto parecido al Tao del taoísmo. También podríamos compararlo con conceptos como el éter, la quintaesencia, el quinto elemento, el Chi, el hermafrodita, el andrógino, el mercurio de la tria prima, la gallina alquímica, Pan y otros símbolos que hacen referencia a la trascendencia de la dualidad, y/o a la fuerza vital.

IAO

Iao aparece por primera vez como nombre de Dios en los Pergaminos del Mar Muerto, en la forma griega ιαω . Se trata de una forma griega del trigrammaton hebreo YHW. Iao era también un grito mágico en los cultos místéricos griegos y se convirtió en el nombre de uno de los siete arcontes gnósticos, correspondiente al planeta Júpiter. También se hace eco de las palabras de Cristo «Yo soy el Alfa y la Omega». Aleister Crowley incorporó la fórmula como iniciales de Isis, Apofis y Osiris. Dependiendo del sistema de correspondencias que más te guste, es una referencia a Sol-Luna-Saturno o al revés.

Método Kia

Quédate quieto con un brazo apuntando hacia arriba y el otro hacia abajo, como en la imagen de Baphomet de Eliphas Levi.

Respira profundamente hacia dentro. Al espirar, haz vibrar la palabra «Kia», como «Kiiiiiaaaaaaaaaa». Visualiza el glifo de Kia de Austin Osman Spare sobre tu chakra del corazón.

I

Levanta ambas manos por encima de la cabeza, con las palmas juntas, mientras inspiras hondo. Al espirar, haz vibrar la vocal «I», como en «Iiiiiieeeeeeeeeeeeeeeee». Tono agudo. Visualiza un pilar o eje de luz que se extiende desde tu corazón hasta el cielo y desciende hasta lo más profundo de la tierra.

A

Baja los brazos de modo que apunten hacia fuera hacia tu izquierda y tu derecha, formando una cruz, mientras inspiras profundamente. Vibra la vocal «A» al espirar, como «Aaaaarrrrrrrrrrhhhhhhh». Tono medio. Visualiza un eje de luz horizontal que cruza el eje vertical exactamente en tu chakra del corazón.

O

Baja ambos brazos, doblando los codos, y forma una

#OPGRIMOIRE

«O» con las manos, de modo que tus pulgares queden cerca del plexo solar y tus dedos cerca del ombligo. Inspira profundamente mientras lo haces. Al espirar, haz vibrar la vocal «O», como «Oooooooooooooooooooooo». Visualízate a ti mismo (o el espacio ritual) encerrado en un huevo, alrededor del cual gira un Ouroboros.



Sigilo de KIA

7 PUERTAS DEL KHAOS /
RITUAL DEL INVOCACIÓN DEL KHAOS
por radulon4ocrotch

En cada esquina, traza el sigilo de Ellis.

Este: Invoco la puerta del misterio en el este en el nombre de Ino⁴⁰.

Sur: Invoco las puertas de la destrucción en el sur en nombre de Doombringer⁴¹.

Oeste: Invoco las puertas de las mareas en el oeste en nombre del viejo Zalty⁴².

Norte: Invoco la puerta de la red en el norte en nombre de LS⁴³.

Abajo: Invoco la puerta de la corriente subterránea en nombre de Trigag⁴⁴.

⁴⁰ N.del E.: Deidad del panteón de DKMU. «Ino puede ser encontrado en el delgado y opaco revestimiento que conforma la imposible concepción de la no-existencia, y a través de su igualmente desconcertante opuesto; la comprensión de lo infinito.»

⁴¹ N.del E.: 663, misteriosa entidad del vetusto absurdo relacionada con DKMU, «que inicia al que busca», utilizada en el contexto de la muerte chamánica, y relacionado con Marduk, Shiva y Papa Legba según el grupo.

⁴² N.del E.: Una de las deidades principales del panteón de DKMU, «Zalty se manifiesta sobre las olas claras y rompientes de la autosatisfacción, la realización personal y la conquista jovial.»

⁴³ N.del E.: El Sigilo de Enlace.

⁴⁴ N.del E.: Oscura deidad del panteón de DKMU, relacionada con «la

Arriba: Invoco las puertas de las fórmulas primordiales en nombre del Rey Rojo⁴⁵ y de la Reina Blanca⁴⁶.

Plexo solar: Invoco el cuerpo astral y la puerta de la unión en nombre de la Conjunctio⁴⁷.

Las puertas están abiertas, ¡el camino está trazado!

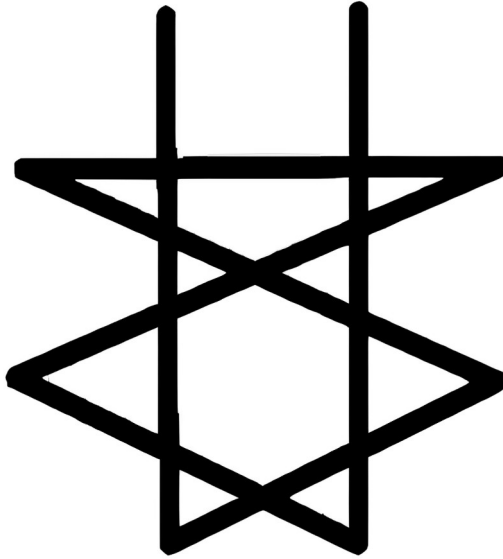
locura, el odio y la autodestrucción [...] oculta en las frías profundidades de nuestras almas.»

⁴⁵ N.del E.: El Rey Rojo representa en DKMU «el punto más alejado del espectro de la realidad sigilizada, al margen de la Reina Blanca. Su naturaleza es difícilmente concebible; no es un símbolo que represente ningún punto fijo de interés mundano, sino que constituye el ámbito completo que alberga todas las posibilidades concebibles de manifestación. La mejor forma de verlo y concebirlo es como un mecanismo fundamental de la realidad, responsable de la existencia de todos y cada uno de los cursos y acontecimientos imaginables con los que la propia vida puede encontrarse y suceder; el señor durmiente de la totalidad fractal; el genio, la locura y todo lo intermedio.»

⁴⁶ N.del E.: La Reina Blanca en DKMU representa «los reinos de la posibilidad y sendero que pudiera tomar cualquier forma de representación. Ella es el software universal, que cartografía el camino, tal como el Rey Rojo es el hardware, arrojando datos que ella consume, destruye y reduce a cenizas, salvo en las raras ocasiones en que podría permitir en paso; ciertamente, la guardianal final.»

⁴⁷ N.del E.: Con un significado especial en DKMU no necesariamente coincidente con el clásico. Es definido como «el misterio más alto que podemos concebir y simbolizar, la profunda relación entre los medios de manifestación y el campo de juego que lo permite.»

EL ORIGEN DE HEXORIUS Y DEL MOVIMIENTO HEXORIANO



(Traza el sigil del portal de LS)

¡Y sobre esta marca, unifico los mundos!

¡Salve Xaos!

LECTURAS COMPLEMENTARIAS

A.A.O. Handbook

(https://dkmu.org/text/AAO_handbook.pdf)

Textos DKMU (<https://www.dkm.org/texts.html>)

El Movimiento Hexoriano /The Hexorian Movement.

(<https://www.facebook.com/groups/hexorius/about/>)

Fritz Leiber - *Nuestra Señora de la Oscuridad.*

Grant Morrison - *Los Invisibles. Vols. 1,2,3.*

Warren Ellis - *Transmetropolitan.*