

# Runas y Hechizos



ARGEON

## **RUNAS Y HECHIZOS**

---

Las Runas son imágenes simbólicas que nos abren las puertas del subconsciente, extrayendo arquetipos antiguos que se encuentran en el interior profundo de nuestro subconsciente colectivo. Las Runas se utilizan de un modo especial en la magia y con un manejo adecuado, nos confieren la virtud de hacer que las cosas ocurran así como sumergirnos en situaciones mágicas, haciéndonos capaces de transformar nuestra vida diaria y alcanzar nuestros objetivos mediante pensamientos mágicos. Las Runas nos ayudan a encontrar nuestro propio poder y acabar con nuestras limitaciones, armonizando nuestro mundo externo con nuestro ser interior, expresando y manifestando en el mundo físico todo aquello que la visualización es capaz de materializar a través de los hechizos con las Runas. Ellas tienen el poder de influir en el curso de los acontecimientos y cambiar el mundo que nos rodea.

Las Runas poseen un valor único como instrumento para la meditación. Analizando los significados profundos de los símbolos, el hechicero o hechicera puede mirar en su interior para indagar verdades sobre sí mismo/misma, o mirar a su alrededor para captar un conocimiento cósmico trascendental. Los practicantes de la magia rúnica deben desarrollar ejercicios psíquicos y psicológicos para estimular el autoconocimiento, la autocuración, la creatividad y sobretodo,..... EL PODER DE HACER QUE LAS COSAS OCURRAN. Las Runas están catalogadas como uno de los sistemas más poderosos dentro de lo que se llama “Alta Magia”, es decir, los

rituales para transformaciones elevadas. Desde el norte de Europa, las Runas se han extendido por todo el mundo como un mecanismo esotérico para crear esquemas y acontecimientos capaces de influir en nuestra propia evolución.

Los distintos hechizos que se practicarán a lo largo de este Curso, están diseñados para “influir en el mundo”, tanto el que nos rodea como el de aquél que solicite nuestra participación. Pero también debemos ser lo suficientemente capaces de abstraernos del mundo, ya que éste absorbe hasta el 90 por ciento de nuestros pensamientos y emociones. No obstante que las Runas se utilizan como el eje principal de cada uno de estos trabajos mágicos, muchas de ellas pueden ser enfatizadas por otras técnicas de la magia contemporánea, por ejemplo:

- El arte de la visualización creativa, se le considera como una nueva forma de magia, y la mayoría de los hechizos que aquí aprenderemos requerirán visualizaciones a través de las cuales imaginaremos que el objetivo deseado se realiza.
- Las acciones dramáticas, los signos y los gestos se necesitan también a manera de magia recreativa; en suma el arte de dramatizar el resultado que tome la acción.
- Todos los hechizos utilizan afirmaciones basadas en la creencia ocultista de que cuando decimos que una cosa sucede..... ES PORQUE SUCEDE. Los decretos en magia no funcionan debido a que su evocación no especifica un plano temporal preciso.
- Se llegan a emplear otras técnicas derivadas de la metafísica y la magia popular. Hay también métodos para potenciar a los

hechizos a través del uso de velas, cuarzos, plantas, imágenes, etc.

A pesar de que las Runas han sido valoradas durante mucho tiempo como instrumento para la adivinación y la meditación, su simbolismo puede servir también como catalizador para realizar hechizos de cualquier índole. La magia y su funcionamiento se pueden definir de muchas maneras. Lo que comúnmente se llama magia, se puede dividir en dos categorías: la *“magia elevada”*, que sirve para realizar transformaciones espirituales y metafísicas en el interior de la persona, y la magia más relacionada con la vida diaria, que sirve para alcanzar ciertos fines y objetivos, principalmente de trabajo, problemas legales, de pareja, mejoría personal, etc.

Para los fines de este Curso utilizaremos el poder mágico y esotérico de las Runas para influir al máximo posible sobre los resultados de acontecimientos en particular, tanto propios ó ajenos, haciendo que éstas desarrollen las circunstancias a nuestro favor ó al de nuestro cliente. Algunos ocultistas creen en la existencia de un plano de pensamiento etéreo, en el que las ideas pueden asumir un tipo de realidad que sirva como patrón para las acciones y acontecimientos del plano físico, es decir del mundo real. Se cree que nuestro subconsciente puede conectar directamente con el subconsciente de otra persona, influyendo así en sus pensamientos y acciones.

La persona que realiza trabajos mágicos, puede usar su voluntad para **imponer** un patrón en el plano del pensamiento de otras personas. La mayoría de los hechizos que aprenderemos a lo largo de este Curso, nos servirán como mecanismo para controlar y

manipular nuestra voluntad, así como enviar instrucciones a nuestro propio subconsciente ó a la mente de los demás. Aunque uno al principio no crea en la magia, tenemos que reconocer que centrarnos en los símbolos de las Runas nos puede ayudar a alcanzar un estado mental que nos haga tener una mayor confianza en nosotros mismos y un mayor éxito.

Un mago experimentado es sensible al flujo natural de los acontecimientos y a las fuerzas que determinan las circunstancias, y de ese modo *sabe cómo puede influir con mayor facilidad en esos acontecimientos, utilizando todas las herramientas que tiene a su disposición para transformarlos.*

Cabe mencionar también que los hechizos incluidos en este Curso usan criterios positivos y también de defensa psicodinámica, a tal grado que servirán para neutralizar a enemigos conteniéndolos y alejándolos. La disposición de las Runas no tendrán connotaciones muy negativas, excepto en los casos en que irremediablemente se necesite que adquieran este cariz. Los hechizos están diseñados para ayudar al sujeto a alcanzar algún objetivo. El sujeto es la persona sobre la que se centra un determinado hechizo. Por lo regular, si uno hace los hechizos para ayudarse a uno mismo, entonces uno es el sujeto del hechizo. Por otro lado, el sujeto del hechizo puede ser alguien a quien nosotros le estemos elaborando el trabajo mágico, o alguien a quien nosotros estemos tratando de influir mágicamente. Se pueden elaborar hechizos dirigidos a grupos o instituciones.

Si se requiere realizar un hechizo en nombre de otra persona, visualizaremos a dicha persona haciendo el trabajo y

reformularemos la estructura de las afirmaciones, de tal forma que aparezca como actor principal la persona que nos encargó el trabajo.

### **HERRAMIENTAS PARA LOS TRABAJOS MÁGICOS**

---

Casi siempre estas herramientas suelen conseguirse con facilidad, por ejemplo, para un hechizo en especial se requerirá un espejo, un pequeño caldero, un cuchillo, una copa de cristal o velas de determinado color. Se pueden también llegar a utilizar flores, inciensos, cuarzos, piedras preciosas para usarse a modo decorativo y realzar en un momento determinado el altar donde se llevará a cabo el trabajo.

Se dice dentro de la tradición de la Magia Nórdica, que para llevar a cabo correctamente un ritual mágico, se debe adoptar una actitud absolutamente positiva, no importando los fines que se perseguirán en ese ritual. El mago deberá estar completamente dispuesto a llevar a cabo el hechizo con una verdadera auto-disciplina y control emocional, si es que verdaderamente desea obtener los resultados deseados.

Una de las reglas mágicas más importantes es hacer todo lo necesario para llevar a cabo el trabajo y mantener en secreto lo que está realizando. El **Silencio** le confiere al hechizo un poder especial protegiéndolo de cualquier influencia externa que pudiera debilitarlo o incluso destruirlo. Mientras menos gente esté enterada de lo que se está haciendo...mejor. Excepto en las situaciones en las que un grupo a fin esté llevando a cabo un hechizo en especial, entonces el poder del trabajo se potenciará.

En la antigua tradición nórdica, las herramientas más comunes utilizadas para realizar un hechizo eran el altar, una daga o espada, un caldero, copas o cuernos para beber, un incensario, candelabros, cuerdas de varios colores, piedras especiales para invocar elfos y duendes, una pequeña campana y obviamente.....un juego de Runas!

En la actualidad, los druidas modernos utilizan música de Richard Wagner, ya que según ellos, la mayoría de las obras de este compositor clásico está muy influenciada por la mitología de las deidades nórdico-germanas. Aunque ellos recomiendan utilizar solamente obras instrumentales de Wagner, ya que las obras con coros o cantantes distraen la atención del ritual.

La primera herramienta mágica que todo mago rúnico debe poseer es una mesa de preferencia con base de mármol para usar como altar. El mármol es un excelente detonador de poderes mágicos. Mientras más trabajos mágicos se lleven a cabo sobre esta piedra, ésta se irá cada vez más y más impregnando de energías mágicas, y esto ayudará en gran medida a hacer más efectivos los conjuros. Como dato importante, siempre que se realice un hechizo, el ejecutante deberá estar mirando hacia el Norte con la mesa frente a él.

La siguiente herramienta que sugiere la Magia Nórdica para su uso es la vestimenta, la cual siempre deberá ser la misma. Algo similar se sugiere para la joyería que se quiera utilizar, como anillos, brazaletes, amuletos y aretes de preferencia con la forma del martillo de Thor. También resulta muy recomendable una cadena que contenga una piedra de ambar. Todos estos elementos

**Boast:** El acto ritual de beber en honor a un Dios, una Diosa ó un ancestro con el objeto de sellar un juramento.

**Brauche:** Término perteneciente a la corriente *Pennsylvania Dutch* que literalmente significa “usar (magia)”.

**Braucherei:** Término de la corriente *Pennsylvania Dutch* con el que se define la práctica de la magia, también llamada *hexerei*.

**Braubuch:** Concepto de la corriente *Pennsylvania Dutch* que se utiliza para nombrar a un *grimorio* ó manual de magia.

**Llamado (Call):** La parte del ritual en la que se invocan a las fuerzas divinas para formar parte del conjuro.

**Drinking:** Momento del ritual en el que los participantes del hechizo beben algún líquido impregnado con las fuerzas divinas.

**Elder:** Sacerdote ó Sacerdotisa aceptada en el Círculo de Troth.

**Etin:** Gigante de edad considerable, poseedor de una gran fuerza y vasto conocimiento oculto. (de la raíz antigua nórdica *jötunn*).

**Fetch:** Una visión que aparece en el ojo de la mente con aspecto femenino, masculino, de un animal, o incluso una vaga forma geométrica.

**Folk:** La nación Germana o Teutona (todos los pueblos con raíces ancestrales teutonas, germanas, inglesas, holandesas, escandinavas, etc.). También puede referirse al pueblo reunido en una celebración pagana.

**Formáli:** Frases elaboradas que se utilizan durante un ritual con fines mágicos.



**Frith:** Genuino vocablo germano con el que se define “Paz”, cuya raíz evolucionó a la palabra “Freedom” (libertad).

**Galdor:** Mantra o encanto mágico. Una forma de magia que generalmente utiliza Runas como alfabeto para englobar los contenidos verbales de una frase mágica.

**Galdor-Staffe:** Signo mágico que no necesariamente contiene una runa enlazante, y se utiliza para concentrar la energía de un hechizo de cierta complejidad. Se le conoce también bajo el término nórdico de *Galdrastafr*.

**Galdramyndur:** Tiene el literal significado de *signo mágico*, y se le elabora con propósitos muy específicos.

**Galdrastafur:** Un tipo de magia que usa runas enlazantes muy estilizadas. Su significado literal es *signo mágico*.

**Gand:** Varita mágica.

**Hallowing:** La parte del ritual en la que el espacio que se usará para el hechizo es delimitado del mundo profano, haciéndolo sagrado y protegido.

**Harrow:** Altar que se usa en exteriores, fabricado normalmente en piedra.

**Hexemeeschder:** Término de la corriente Pennsylvania Dutch con el que se nombra a una bruja. Literalmente significa “*Master of Hexing*”, Maestro en Brujería.

**Hex-sign:** Símbolo de forma redonda y que en su interior se pintan motivos mágicos, y se usa como amuleto.

**Holy:** Existen dos definiciones de este término. La primera se refiere al poder divino, y la segunda representa todo aquello que es separado de lo profano.

**Leaving:** El cierre formal de un ritual.

**Loading:** La parte del ritual en la que la invocación de los sagrados poderes se encuentran plasmados en la bebida sagrada.

**Lore:** La tradición en sí misma. Por ejemplo: Runelore es la tradición de las Runas.

**Lot:** Talismán rúnico usado con fines adivinatorios.

**Love-seith:** La magia sexual.

**Midgardh:** La morada de la Humanidad. El plano físico de la existencia.

**Orlög:** Las acciones pasadas de un individuo y que como consecuencia, toman forma en el presente. Su concepto básico tiene mucha similitud con la idea del término inglés *wyrd* ó *weird*.

**Reading:** La parte del ritual en la que se recitan textos místicos poéticos, con la finalidad de introducirse a una dimensión en la que no existe el tiempo.

**Rede:** La parte del ritual en la que el propósito del hechizo ha sido establecido.

**Rister:** Herramienta puntiaguda usada para tallar runas.

**Rown:** verbo que significa susurrar cosas secretas (en este caso Runas). Este término es la forma verbal de runa.

***Rune-casting***: El arte de adivinar por medio de las Runas.

***Rune-craft***: El uso del conocimiento esotérico de las Runas con el objetivo de provocar cambios en el mundo material.

***Runelore***: La enseñanza del conocimiento de las Runas a través de la tradición rúnica.

***Rune-skill***: El conocimiento intelectual de la tradición rúnica.

***Rune-stave***: La forma física de un carácter rúnico.

***Runester***: Aquél que estudia a profundidad el conocimiento de las Runas.

***Rune-thinking***: Meditación con Runas.

***Rune-wisdom***: La habilidad para saber aplicar el conocimiento rúnico en el y conocer su filosofía oculta.

***Rune-work***: El esfuerzo propio por transformarse empleando métodos rúnicos.

***Sending***: Técnica mágica para proyectar el poder rúnico y manipular el mundo físico.

***Seith***: Es una técnica dentro de la magia nórdica, que consiste en entrar en estado de trance y que a menudo involucra la sexualidad. Este tipo de magia le fue enseñada a Odín a través de la diosa Freyja.

***Signing***: Técnica mágica que implica trazar runas “al aire” para impregnarlas en el Mundo.

**Stall:** Un altar que se coloca al interior de una habitación y que va empotrado en la pared.

**Taufr:** Un talismán mágico.

**Thurs:** Gigante.

**Tine:** Talismán.

**Troth:** Religión. Ser leal a los Dioses y a las Diosas, y guardar respeto por los valores culturales ancestrales.

**True:** Sinónimo de troth, y que significa leal.

**Vanir:** Los Dioses y las Diosas pertenecientes al panteón teutón y que dominan la producción orgánica, el erotismo, la riqueza, las artesanías y el bienestar físico. También llamados “Wanes” en Inglaterra.

**World-tree:** Ver Yggdrasill

**Wyrd:** El proceso de sincronidad de causas y efectos que se lleva a cabo en la telaraña oculta del Universo.

**Yggdrasill:** La estructura del Cosmos, constituida por nueve reinos o mundos y que se encuentran interconectados por veinticuatro senderos. La palabra significa literalmente “el corcel de Yggr (Odín)”, otros de sus significados es “la columna del tejo”.



## **DEIDADES NÓRDICAS**

---

Tanto Dioses como Diosas nórdicas no son entes ni íconos ya muertos u olvidados. Mientras permanezcan en la tradición celta, sus seguidores los mantendrán “vivos” en Midgard. Estas deidades tan solo están a la espera de ser invocados para renacer en la mente y en los corazones de sus fieles.

Cualquiera que sea seguidor de la Tradición Nórdica, tiene libre y absoluto acceso al bienestar que otorgan estos arquetipos sagrados y divinos. Estas deidades nórdicas pueden ser invocadas de muy variadas formas, quizás la principal puerta de acceso es a través de la práctica de la tradición y los mitos teutones, otra forma sería el manejo de los ritos paganos y finalmente, las invocaciones directas a cada uno de estos Dioses y Diosas.

El panorama de toda la familia divina teutona, así como sus raíces mitológicas, es bastante difícil de determinar, ya que esta complejidad se deriva de que no existe una Mitología Germana unificada. Existen por lo menos cuatro ramas de origen de esta tradición: La corriente nórdica (escandinava), la corriente occidental (anglo-sajona), la corriente del sur (germana), y la corriente oriental (gótica). Cada una de estas divisiones, comparten entre sí elementos importantes de su Mitología, pero al mismo tiempo conservan su propia individualidad. Solamente la rama nórdica ha preservado de manera íntegra su tradición y cultura mitológicas; las otras ramas se han ido fragmentando al paso del tiempo.

Los antiguos sitios geográficos de cultos nórdicos conservan aún hoy en día, el nombre de la deidad a la que se veneraba. Por ejemplo, la ciudad inglesa de Wanborough y la ciudad alemana de Godesberg, cuyos nombres significan lo mismo: “Hill of Woden”, “Colina de Dios”, no olvidemos que Woden y Wotan son sinónimos y ambos son nombres con los que también se conoce a Odín. Otro ejemplo es el de Torslev (Thorr’s field, tierra de Thor) en Dinamarca y la ciudad de Torso (Isla de Thor) en Suecia. Froihov (templo de Freyja) en Noruega y Fortuna (claustro de Freyja) en Suecia.

Existen, por supuesto, muchas más deidades, pero eran veneradas para situaciones muy específicas o para grupos de gentes reducidos en particular. Muchas de estas deidades se invocaban en grupos como por ejemplo los elfos, las hadas y los duendes.

Finalmente existen divinidades cuyo origen es fundamentalmente mitológico o cosmogónico. Hay algunos muy importantes como Baldur, pero sin embargo nunca fueron objeto de culto religioso en el sentido estricto de la palabra.

A continuación se presenta un listado de las Deidades más importantes desde el punto de vista de la Magia Nórdica. A esta familia de deidades se le conoce también con el nombre de Panteón Nórdico.

### ***Aegir***

Colores a utilizar: turquesa, morado

Incienso: Rosas

Símbolos: delfín, ballena

Cuarzos/Metales: coral, turquesa, amatista, lapis lázuli, amatista

Plantas: rosa, roble

Día: Jueves

Runas: laguz, nauthiz

Invocación:

*“Salve Aegir, Dios del Mar,*

*Olas y vientos te obedecen*

*Vuelca siempre tu mirada sonriente hacia mí*

*Que sólo cosas buenas surjan de tu mano*

*Dios de las profundidades!*

*Que siempre me tengas con bien”*

***Audhumla***: Nodriza, Madre Tierra

Colores a utilizar: verde y café

Incienso: jazmín

Símbolo: Vaca

Cuarzos/Metales: cuarzo blanco, topacio, cobre

Plantas: artemisa, rosa, sauce, abedul, abeto, espino.

Día: Lunes

**Gullveig, Heid:** También llamada Rama Dorada, Resplandeciente

Colores a utilizar: Dorado

Inciensos: Incienso de canela

Símbolo: El Sol

Cuarzos/Metales: Topacio, jacinto, crisolito, oro, cobre

Plantas: Cenizo, manzanilla, celidonia, caléndula, muérdago, hierba de San Juan

Día: Domingo

Runas: Sigel, Eihwaz, Dagaz, Teiwaz

Invocación:

*Gullveig Dorada y Resplandeciente!!*

*Guía de hechiceras y profetas*

*Bruja Vanir y Divina Sanadora*

*Ayúdame e instrúyeme*

*En las Artes de la Magia*

**Heimdall:** También llamado el Dios Blanco, Guardian del Bifrost (puente de arco iris que guía a los dioses y a los héroes)

Colores a utilizar: Blanco, multicolores como el arco iris

Incienso: Abedul

Símbolos: Cuerno, arco iris



Cuarzos/Metales: Aguamarina, amatista, oro, cobre, bronce

Plantas: avens, rosa, helecho, roble, verbena

Día: Jueves

Runas: Mannaz, Algiz, Eihwaz, Teiwaz, Inguz

Invocación:

*Heimdall !!, Guardián del Arco Iris*

*Sopla el gran cuerno de Gjall*

*Principios y Finales dependen de tu mano*

*Domina mi Destino*

*Borra suavemente el Pasado de mi vida*

*Y crea nuevos comienzos*

*Heimdall Dios Blanco...escúchame!!*

***Hel, Hela:*** Reina de los Muertos

Colores a utilizar: Negro

Inciensos: Estoraque (Se utiliza para purificar el ambiente. Fue utilizado desde la antigüedad en las ceremonias religiosas, sobre todo en las iglesias griega y mezquitas. Es uno de los productos aceptados por la iglesia católica como sustituto del incienso clásico o teológico. Se utiliza para purificar el ambiente de negatividad, invocar la presencia de los espíritus angélicos, bendecir objetos, figuras, altares, santos, etc. También es efectivo para deshacer trabajos de magia negra, si se quema con mirra. Perfecto para la magia purificadora. Se quema con carboncillo litúrgico), mirra.

Símbolos: Lobo, perro

Cuarzos/Metales: Ónix, obsidiana, jet, ágata negra, cuarzo plomo

Plantas: Haya, olmo, anciano, tejo, hiedra, enebro, gordolobo, endrino, sauce

Día: Sábado

Runas: Hagalaz, Isa, Ehwaz

Invocación:

*Amante de la Nieve y Reina de los Hielos*

*Tú, cuyas manos juntan a los malditos*

*Para que permanezcan bajo tus Tierras*

*Diosa Hel de la Muerte y la Oscuridad*

*Tú, que disfrutas tus venganzas*

*Diosa de los Muertos y del Reino de Niflheim,*

*Haz que mis enemigos muerdan el polvo y se pudran en la Derrota*

*!!*

**Hermod:** El Valiente

Colores a utilizar: Rojo

Incensos: sangre de dragón, pimienta

Símbolos: Espada, escudo

Cuarzos/Metales: piedra de sangre, rubí, granate, topacio rojo, ágata roja, acero, hierro

Plantas: Cardo, pino, ajenjo, espino

Día: Martes

Runas: Teiwaz, Inguz, Eihwaz, Algiz

Invocación:

*Dios Asa Hermod,*

*Hijo del Padre Todopoderoso,*

*Tú que te atreviste a entrar en el Reino de Hel,*

*Para exigir el regreso del Dios resplandeciente,*

*Ayúdame a obtener Honor y Valentía*

*Que son las virtudes por las que puedo acceder al*

*Reino de Asgard*

***Hoenir, Honir:*** El Silencioso

Colores a utilizar: Rojo

Inciensos: Pino

Símbolos: Escudo, casco

Cuarzos/Metales: Piedra de Sangre, granate, rubí, topacio rojo, ágata roja, hierro, acero

Plantas: Cardo, pino, ajenjo, espino

Día: Martes

Runas: Algiz, Eiw haz, Othila

Invocación:

*Dios Asa Honir!!*

*Guerrero Silencioso*

*Cuyos pensamientos solo son de Guerra y Valentía*

*Ayúdame a protegerme*

*Enséñame la virtud del silencio*

*Hasta que surja el momento de la Defensa*

**Holda, Holde, Holle, Hulda, Bertha, Berchta:** Dama Blanca, La Bruja, Diosa de la Luna Negra, Madre de la Negra Tierra.

Colores a utilizar: Negro

Inciensos: Estoraque (Se utiliza para purificar el ambiente. Fue utilizado desde la antigüedad en las ceremonias religiosas, sobre todo en las iglesias griega y mezquitas. Es uno de los productos aceptados por la iglesia católica como sustituto del incienso clásico o teológico. Se utiliza para purificar el ambiente de negatividad, invocar la presencia de los espíritus angélicos, bendecir objetos, figuras, altares, santos, etc. También es efectivo para deshacer trabajos de magia negra, si se quema con mirra. Perfecto para la magia purificadora. Se quema con carboncillo litúrgico), Mirra.

Símbolos: Lobo, oso

Cuarzos/Metales: Ónix, jet, obsidiana, ágata negra, piedra plomo

Plantas: Haya, olmo, hiedra, enebro, gordolobo, endrino, sauce, tejo, anciano

Día: Sábado

Runas: Isa, Hagalaz, Ehwaz

Invocación:

*Holda!!*

*Blanca Dama de la Cacería Salvaje*

*Bruja de la Luna*

*Cambia mi Destino!*

*Cubre de maldiciones*

*A todo aquel que me desee mal*

*Húndelos en el Hielo o en el Fuego*

*Que sus vidas se pudran en el polvo*

*Haz que Isa y Hagalaz los dominen*

*Dama Holda!! Bruja de la Eternidad*

***Idhunn, Idun***:Guardiana de las Manzanas Doradas

Colores a utilizar: Plata, verde

Incensos: Flores de manzano

Símbolos: Manzanas

Cuarzos/Metales: Cuarzo blanco, topacio ahumado, cobre

Plantas: Lisimaquia, artemisa, rosa, sauce, abedul, espino

Día: Lunes

Runas: Algiz, Eihwaz, Othila

Invocación:

*Diosa de la Inmortalidad!!*

*Guardiana de las maravillosas Manzanas Doradas*

*Otórgame vitalidad y larga vida como a los Dioses,*

*Así como una mente brillante,*

*Dame las claves secretas y eternas,*

*para poderme internar en el Reino de lo Mágico*

**Loki:** Padre de las Mentiras, El Tramposo, El Chamán

Colores a utilizar: Negro

Incensos: Sangre de Dragón, pimienta, tejo

Símbolo: Serpiente

Cuarzos/Metales: Ónix, jet, obsidiana, ágata negra

Plantas: Haya, olmo, tejo, hiedra, enebro, gordolobo, cardo, endrino, sauce, anciano

Día: Sábado

Cuarzos/Metales: Cuarzo blanco, cristales, topacio ahumado, cobre

Plantas: Lisimaquia, menta, rosa, artemisa, sauce, abedul, abeto, espino

Día: Lunes

Runas: Berkana, Ehwaz, Wunjo, Laguz, Dagaz, Raidho

Invocación:

*Erce, Erce, Erce, Nerthuz!!*

*Sabia Madre Tierra*

*Diosa de las Arboledas,*

*Purifícame y Bendíceme*

*Haz que progrese y crezca en forma grandiosa*

**Njord:** Señor de los Mares

Colores a utilizar: Azul

Inciensos: Verbena, cedro

Símbolos: El Mar, barcos, peces

Cuarzos/Metales: Aguamarina, amatista, turquesa, latón

Plantas: avens, helecho, roble, musgo de roble, verbena

Día: Jueves

Runas: Laguz, Fehu, Mannaz, Othila, Eihwaz,

Invocación:

Sabio Njord!!

Dios de los Mares

Dame tu Sabiduría y Sensatez

Padre de la Dama y el Caballero

Protégeme y haz que Prospere

***Odhinn, Odin, Wodan, Woden, Othinn***: Padre Todopoderoso, Gran Padre, El que todo lo ve, Dios de la Cacería Silvestre, Frenético

Colores a utilizar: Negro (venganza y trabajos oscuros), rojo (justicia y sanación), naranja (cualquier otro aspecto)

Incensos: Pino, sangre de dragón, madera de sándalo,

Símbolos: Cuervo, lobo, águila

Cuarzos/Metales: Ónix, jet, ágata, cornalina, aleaciones, latón, oro

Plantas: helechos, culantrillo, mandrágora, mejorana, haya, tejo

Días: Miércoles y Sábado

Runas: Wyrð, Wunjo, Jera, Ansuz, Dagaz, Othila, Laguz, Inguz, Ehwaz

Invocación:

*(como Padre Todopoderoso y Maestro de las Runas)*



*ODHINN!!*

*Patrono de Poetas y Juglares*

*Maestro de las Runas,*

*Cuyo Arte te fue otorgado por la tenacidad y el auto sacrificio*

*Enséñame las palabras de Poder,*

*Llévame por los senderos de la Creatividad*

*Permanece junto a mí y guíame a los Reinos Mágicos*

*Déjame invocar tu Magia y Sabiduría*

*Gran Padre, Tú que TODO lo ves*

*Atiende mi llamado*

*(Segunda invocación como Señor de la Cacería Salvaje)*

*ODHINN!!*

*Tú capa azul remolinea en la tormenta*

*Tu sombrero inclinado cubre tu ojo vacío*

*Cuervos sobre tus hombros,*

*Lobos a tus pies*

*Señor de la cacería salvaje, que montas a*

*Sleipnir, tu corcel de ocho patas*

*Cabalgando por cielos tormentosos*

*Y a tu lado, guerreras y guerreros  
Armados para la batalla;  
Protégeme de mis enemigos  
Tú que tienes mi Destino en tus manos,  
Haz que se transforme en senderos de Triunfo*

**Ran:** La Saqueadora

Colores a utilizar: Negro

Incensos/Aceites: Sangre de Dragón, enebro, estoraque,

Símbolos: Mar tormentoso, redes

Cuarzos/Metales: Ónix, jet, obsidiana, ágata negra, piedra plomo

Plantas: Haya, olmo, tejo, hiedra, enebro, gordolobo, endrino, sauce, anciano

Día: Sábado

Runas: Thurisaz, Nauthiz, Kano

Invocación:

*Ran Depredadora!!*

*Mujer del Mar*

*Calma la Tormenta y llévame seguro a navegar*

*Borra el terror de mi mente*

*Haz que mi vida repose sobre aguas tranquilas*

Cuarzos/Metales: Cuarzo blanco, cristal, topacio ahumado, cobre, bronce

Plantas: artemisa, sauce, abedul, espino, abeto

Día: Lunes

Runas: Sigel, Wunjo, Uruz

Invocación:

*Muy Leal Sigyn!!*

Esposa devota

Intercede por mí ante el rebelde Loki

Dale amor y ternura para que su malévolo corazón se aquiete

Leal Sigyn, esposa devota!!

Tranquiliza a Loki, el tramposo y embustero

### ***Sjofna***

Colores a utilizar: Rojo

Inciensos: Rosas, Madera de sándalo, menta

Símbolo: Corazón

Cuarzos/Metales: Ámbar, esmeralda, malaquita, jade, piedra lunar, plata, cobre

Plantas: aliso, abedul, artemisa, tomillo, anciano, rosa, verbena, milenrama

Día: Viernes

Runas: Wunjo, Gebo

Invocación:

*Misteriosa Sjofna, Diosa del Amor*

*Cuya historia no se puede contar*

*Tráeme un/a amante*

*Que engrandezca mi corazón*

*Con deseos cumplidos*

*Y que unidos seamos uno solo*

*Misteriosa Sjofna, Diosa del Amor*

*Haz que este deseo se vuelva realidad!!*

**Skadi:**

Colores a utilizar: Negro

Incensos: Sangre de dragón, pimienta, mirra

Símbolos: Montaña, Luna nueva

Cuarzos/Metales: Ónix, jet, obsidiana, ágata negra, latón

Plantas: Endrino, haya, tejo, hiedra, olmo, enebro, gordolobo, sauce, anciano

Día: Sábado

Runas: Thurisaz, Isa, Kano, Hagalaz, Ehwaz

Invocación:

*Amante de la Magia Negra*

*Dama de las montañas y de la nieve invernal*

*Caza a mis enemigos*

*Que el vasto poder de Hagalaz, Isa y Thurisaz caiga sobre ellos*

*Y envíalos al Negro Reino del Infierno*

***Thorr, Thor, Thunar, Thunor, Donar***: El Trueno, El Alto Relámpago

Colores a utilizar: Rojo

Inciensos: Pino, sangre de dragón, enebro

Símbolos: Hacha de doble mazo, cabras, rayos y relámpagos

Cuarzos/Metales: Cornalina, ágata roja, piedra imán, acero, hierro

Plantas: Cardo, roble, musgo de roble, bellotas,

Día: Jueves

Runas: Thurisaz, Eihwaz, Inguz, Raidho, Ansuz

Invocación:

*(primera invocación como defensor)*

***Thor!! Gran relámpago, Campeón!!***

***Portador del poderoso martillo Mjollnir***

*Conduce tu Gran Carruaje en mi defensa*

*Líbrame de mis enemigos*

*Haz que mi vida esté plena de Justicia*

*Ordena que impere el Orden y la Fuerza*

*Gran Thor de cabellos rojos!!*

*Ven en mi ayuda...*

*(segunda invocación como Dios del Clima)*

*El Martillo Mjollnir sale volando de tu mano poderosa*

*Nubes tormentosas se posan sobre la campiña*

*Libera Thorr, la cálida y saludable lluvia*

*Haz que la Tierra sea verde nuevamente*

***Tyr, Tiu, Tiwaz, Tiw, Ziu***: El de una sola mano

Colores a utilizar: amarillo, naranja

Inciensos: Pino, enebro

Símbolos: Espada, casco

Cuarzos/Metales: Topacio ahumado, ágata gris, acero, bronce

Plantas: Cardo, roble, enebro, endrino, verbena

Día: Martes

## ***LOS NUEVE MUNDOS DE LA TRADICIÓN NÓRDICA***

### **1 ASGARD**

Morada de todos los Dioses.

### **2 LIGHTALFHEIM**

Tierra de los Elfos de la Luz.

### **3 VANAHEIM**

Tierra de los Dioses de la fertilidad y que confieren poderes mágicos.

### **4 NIFELHEIM**

El Mundo de los Hielos destructivos y creativos.

### **5 MIDGARD**

Morada de los seres humanos.

### **6 MUSPELLSHEIM**

Reino del Fuego creativo y destructivo.

### **7 JÖTUNHEIM**

Es un mundo hostil, en el que habitan los gigantes que representan las fuerzas del caos.

### **8 SWARTALFHEIM**

El inframundo de los elfos de la oscuridad.

### **9 HEL**

El Reino de los Muertos

## EL CÍRCULO MÁGICO Y DE PODER

---

El círculo mágico, trazado ya sea con la daga o con la espada, es una frontera imaginaria (pero sólo al ojo físico), que cuando se marca correctamente, adquiere un enorme poder tanto en Midgard como en los otros reinos. La energía que genera este círculo mantiene alejada cualquier influencia negativa; y también sirve para conservar activa la energía generada por el mago dentro del círculo, hasta que éste decide liberarla. La principal función del círculo, es crear un área segura para poder llevar a cabo el hechizo.

El poder y la energía generada dentro del círculo es lo que suele llamarse comúnmente el *Cono de Poder*. A un nivel astral, la forma geométrica de este Cono de poder, cuando se crea de una manera adecuada, es un verdadero cono pulsante de energía con su punta dirigida hacia arriba del área donde se trabaja el ritual.

La circunferencia de la base de este Cono de Poder, debe medir por lo general ciento ochenta centímetros. Pero habrá ocasiones en que se necesitará que más de una persona estén incluidas en el círculo de poder; en este caso el círculo no deberá exceder los cuatrocientos cincuenta centímetros de circunferencia. Nótese que estas medidas, 180 y 450, se basan en la numerología del 9. Ambos círculos se potenciarán de igual forma, siempre y cuando la capacidad de concentración y de visualización del hechicero/hechicera sean las correctas.

Es de suma importancia que todos los implementos que se vayan a utilizar durante el ritual, estén ya consagrados y dispuestos antes de que se vaya a trazar el círculo. Una vez trazado éste, NO se



debe cruzar la línea imaginaria hasta que el ritual haya concluido POR COMPLETO. Nota curiosa: Tradicionalmente se ha observado que los gatos tienen la habilidad de poder traspasar el círculo de poder, una vez activado éste, y aún así no interrumpen el flujo energético. Hasta ahora, nunca se ha sabido por qué sucede esto.

La vara, en los rituales de Wicca, utiliza su poder mágico para persuadir; el *Athame* (daga ceremonial) o espada son usadas en la magia tradicional celta con fines de defensa y desterramiento.

Para trazar un círculo correctamente, se requiere una gran capacidad de visualización y estar plenamente consciente de la energía interna que se posee. Para comenzar a trazarlo, se debe sostener la daga o espada con la mano de poder, que es con la que usualmente se escribe. Es preciso iniciar el trazo a partir del Oriente, pero la punta de la daga o la espada deben apuntar hacia el suelo, si se usa espada, ésta debe tocar el suelo a medida que se va trazando el círculo en dirección horaria, y terminar de nuevo en el Oriente **encimando** la línea inicial con la línea final del círculo. Al realizar el trazo es muy importante tratar de visualizar una intensa luz azul-plata que surge de la punta, ya sea de la daga o de la espada. No es necesario trazar un círculo perfecto, pero es imprescindible “ver” aunque sea con el ojo interno, esa flama azul-plata alrededor de todo el círculo.

Si se van a usar velas representando a los *Elementales* en los cuatro puntos cardinales, éstas deben estar por dentro de los límites del círculo y encenderlas después de haber trazado el círculo y antes de comenzar el ritual. No olvidar, una vez terminado el ritual, despedirse de los Elementales antes de cortar el círculo.

Al finalizar todo el ritual, trazaremos el círculo en dirección contraria, comenzando por el Oriente. Se debe hacer el trazo exactamente sobre la línea imaginaria que se dibujó originalmente. La flama azul-plata se irá extinguiendo a medida que “regresemos” la línea circular.

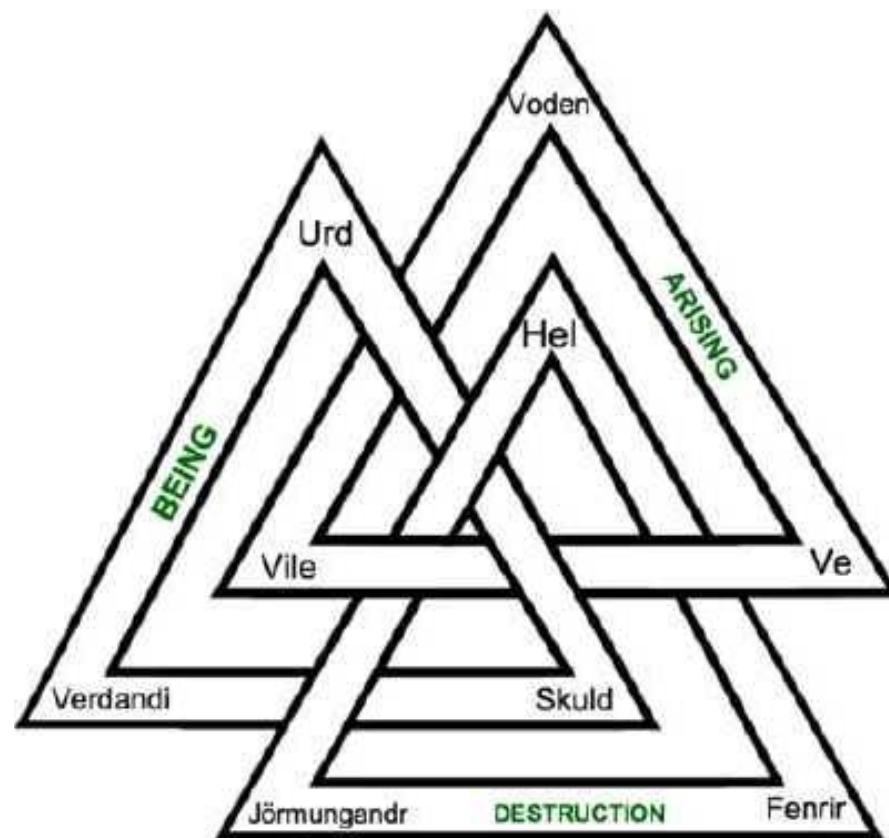
### **EL PENTAGRAMA**

---



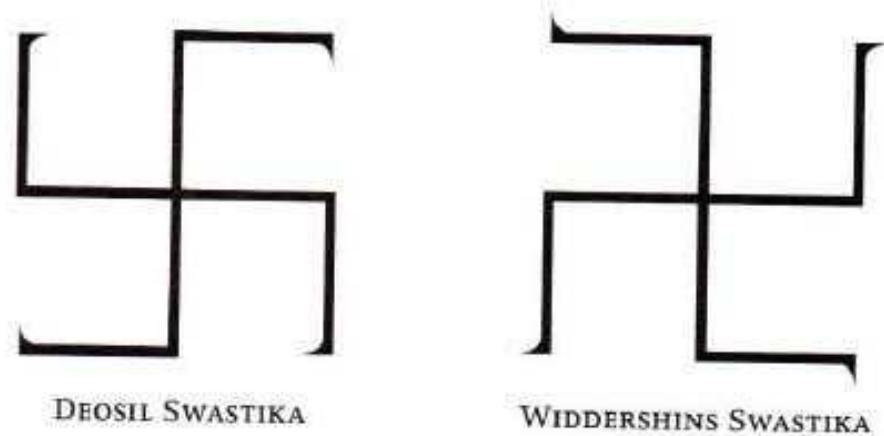
El Pentagrama es uno de los símbolos de Freyja. Proviene de una antigua estrella de cinco puntas, con una de ellas dirigida hacia arriba. Usada en posición inversa en lugares como Estados Unidos, representa un elemento de invocación a Bafomet, pero que ellos erróneamente se auto denominan Satanistas. Las cinco puntas del Pentagrama representan los cuatro elementos, incluido el Espíritu. Tradicionalmente ha sido, incluso en la actualidad, el elemento más utilizado por los magos. En ocasiones, se le suele identificar también con el nombre de Pentáculo, representando cualquier disco de metal o madera que lleva un pentagrama grabado en su superficie y que es colocado sobre el altar, como un elemento de poder para consagrar objetos como el cáliz que contiene agua o vino.

Algunos sigilos de poder dentro de la tradición nórdica no forman parte del Futhark de las runas, aún así están consagrados a ciertas deidades. Los tres más importantes sigiles dentro de la magia celta son: Swastika, Valknut y Shieldknot. Valknut está profundamente relacionado con todo el proceso de sacrificio que llevó a cabo Odín. Su forma geométrica enlaza tres triángulos y al utilizarse como mandala de observación, nos sirve para invocar a Odín con buenos resultados.



La Swastika o Fylfot es el sigilo que más se ha difundido y el que más se ha utilizado por culturas como el Tibet, Grecia, Japón y algunas culturas nativas americanas, aunque su uso fue pervertido en la época de la Alemania nazi. Siempre se le ha considerado como un símbolo solar y en la tradición nórdica, es un elemento consagrado al dios Thor. Cuando se emplea para activar y potencializar trabajos mágicos, se puede trazar de dos distintas

maneras: La forma llamada "*deosil*" o en dirección solar, es decir en trayectoria Oriente-Poniente, produce un efecto de atracción de fuerzas energéticas. Cuando se le dibuja en la forma llamada "*widdershins*", se produce un efecto contrario, es decir, sirve para rechazar energías.



Shieldknot es un símbolo de protección y que también está consagrado a Thor. Cuando se trabaja dentro del círculo mágico de protección, se le puede utilizar en lugar de la estrella de cinco puntas. También puede estar situado en los cuatro puntos cardinales del círculo mágico.



Se pueden crear también sigilos de poder por medio de la elaboración de runas enlazantes. Se forman a través de la super imposición de dos o más runas, una sobre de otra con el objetivo de mezclar y fundir sus respectivas energías, creando un efecto mágico. Esta técnica ha sido difundida muy ampliamente en la elaboración de galdars y sigilos. Se puede diseñar un sigilo personal utilizando las letras de nuestro nombre, evitando encimar vocales o consonantes repetidas del nombre. Además del nombre, se pueden agregar los apellidos, teniendo cuidado de no saturar y distorsionar el diseño; una buena sugerencia es usar simplemente nuestras iniciales para crear un galdar muy personal.

## **CANTOS Y TAMBORES EN EL SHAMANISMO**

---

Cuando se efectúan transformaciones shamánicas dentro de la magia celta, el canto y los tambores resultan ser elementos de gran utilidad. Son técnicas muy utilizadas que en combinación con el control de la respiración y en sincronía con el ritmo cardíaco, dan muy buenos resultados en las ceremonias shamánicas. La razón principal por la que se recurre a estas técnicas, es lograr entrar en trance, o también lo que suele denominársele *estado alterado de consciencia*. Cuando el mago, brujo o hechicero experimenta este estado de consciencia, se genera una cantidad impresionante de energía, que ayuda en gran medida a que los encantamientos se activen casi de inmediato, sin importar en ocasiones si es el día adecuado para el trabajo mágico, si se invocaron a las deidades apropiadas o si se utilizaron los implementos indicados. Bajo los efectos de este tipo de trances, la emoción se intensifica a tal grado

que el trabajo se manifiesta casi espontáneamente y sin premeditación.

Cuando empleamos un tambor durante el trance shamánico, debemos ser cuidadosos en escoger un instrumento que vibre empáticamente a nuestra frecuencia. Se dice en la tradición tibetana, que cada individuo posee un único y mágico sonido con el que vibra, y a través de éste es como entra en armonía y equilibrio vibracional con su propio campo de fuerza psíquico. Este sonido mágico se adquiere a través de la experimentación con distintos tambores, hasta que llega un momento en que finalmente nos encontramos con el instrumento ideal de vibración mutua. Dependiendo de cada individuo, será el ritmo y la cadencia con la que se irá identificando, la práctica y la experimentación son las que determinarán finalmente el ritmo con el cual el practicante entrará en comunión definitivamente.

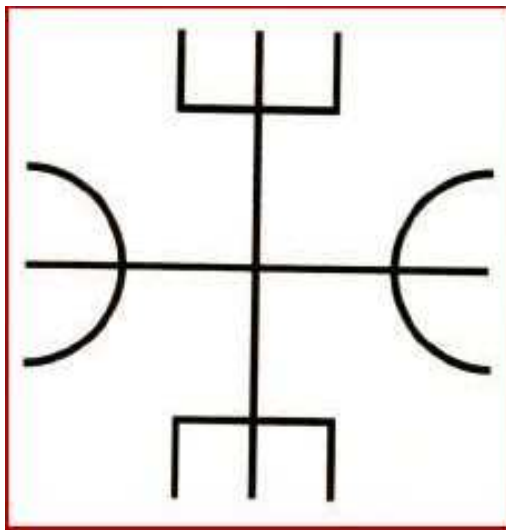
Cuando se toca el tambor, se suele entrar con relativa facilidad en estados alterados de consciencia. Se dice que cuando se escucha un tambor a lo lejos contestando al nuestro, es señal de que se ha entrado en este estado alterado.

El *canto shamánico* es también una técnica muy útil. Cada runa posee una frecuencia propia a la cual vibra. Se dice que dependiendo de la personalidad de cada runa, es como éstas suelen vibrar. Por ejemplo, la fuerza de Hagalaz hace que su vibración sea muy distinta a la de Inguz. Sin embargo, se hace necesario tomar en cuenta también, que existen diferencias en cómo un hombre o una mujer pueden entonar la misma runa, principalmente debido a su propio y personal tono de voz.

## EJEMPLOS DE GALDRASTAFUR

---

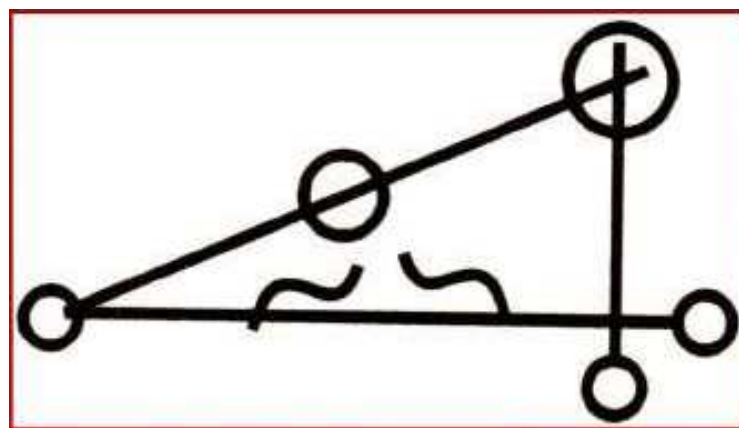
### Para prevenir conflictos



*“Cualquier aspereza es limada entre mí y quien me encuentre”*

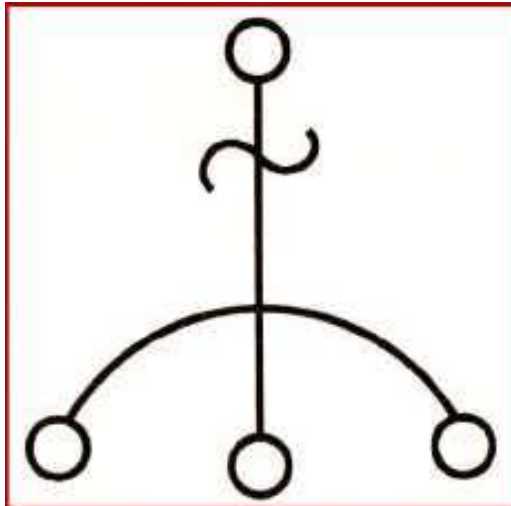
Se puede dibujar usando tinta negra sobre un pergamino. También se puede trazar sobre la frente con el dedo índice derecho, ligeramente humedecido con agua.

### Para tener sueños lúcidos



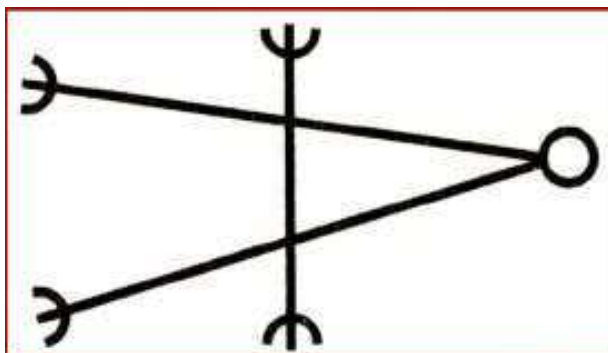
Según la tradición, este símbolo se talla en madera de abeto, pero funciona también si se dibuja sobre papel o pergamino con tinta negra.

### Para ganar juicios legales



Dibuja el símbolo y llévalo contigo cada vez que tengas audiencia en el juzgado. Es de gran utilidad para atraer la victoria en asuntos legales. Tradicionalmente se debe tallar en madera de roble.

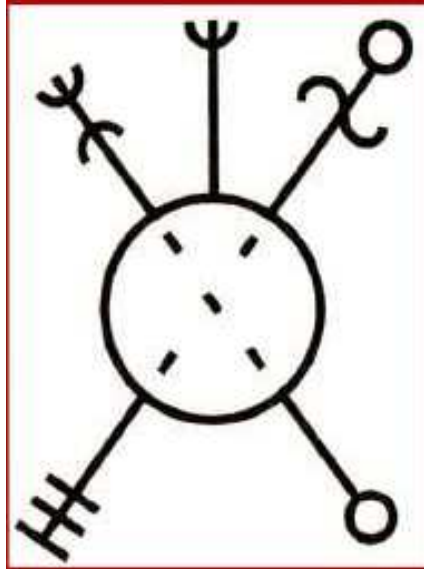
### Para lograr éxito en los negocios



Cuando acudas a una cita de negocios, dibuja el símbolo en papel o pergamino y mantenlo bajo tu brazo izquierdo el tiempo que dure la reunión. Procura que nadie lo vea y no comentes nada del símbolo.

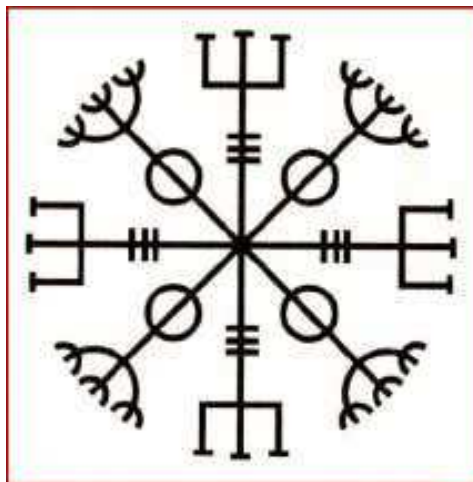


**Para regresar cualquier daño que te quieran hacer**



Dibuja el símbolo y pórtalo al centro de tu pecho. Cualquier daño mágico que te quieran hacer se regresará a su autor. Observa cómo el diseño contiene todo tipo de símbolos para atrapar, bloquear y regresar flujos mágicos de poder. Todos los trazos actúan a manera de antenas/espejo, y envían de vuelta cualquier daño al agresor.

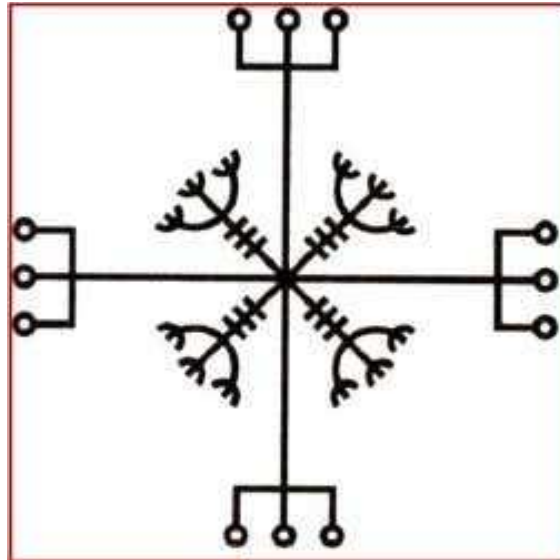
### **Obtener poder en el Mundo**



Este símbolo te servirá para llenarte de poder y controlar más fácilmente ciertas situaciones en el Mundo. Cuando hagas algún

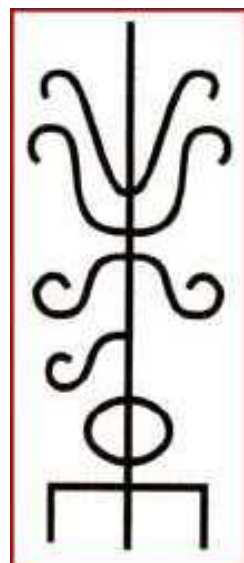
trabajo mágico, puedes tener este símbolo a la mano con el propósito de incrementar tu poder y tus habilidades mágicas.

### **Para incrementar aún más tus poderes mágicos interiores**



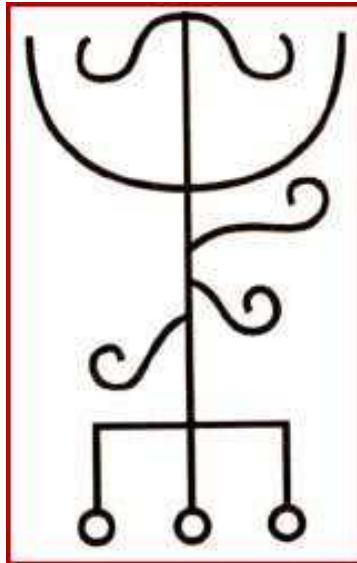
Plasma este símbolo en papel o pergamino para incrementar aún más tus poderes mágicos internos, y así puedas aumentar la fuerza de tus otros trabajos mágicos.

### **Para estimular la inspiración**



Este símbolo está formado y estilizado por las runas Uruz, Thurizas, Raidho, Teiwaz, Isa y Algiz; formando un antiguo vocablo que significaba el “*creador de la inspiración*”.

## Para obtener un gran poder personal



Fuerza vital y un gran poder a nivel personal, es lo que confiere este símbolo. Formado por las runas Algiz, Teiwaz, Uruz, Isa y Nauthiz.

Éstos fueron algunos ejemplos de símbolos utilizados en esta variante de la Magia Nórdica. Sirven a manera de guía para que cada mago diseñe los suyos propios.

*Que Odhinn*

*guíe tus pasos,*

*Que el martillo de Thor*

*te proteja;*

*Que Freyja te otorgue*

*poderes mágicos y sabiduría...*

*y que Freyr te colme de*

*prosperidad*