

## GRIMORIO

Tomarás ramas de sauce en la tercera luna y construirás una cabaña circular que sea firme, su única entrada será por arriba y en su centro colocarás un círculo de piedras e inscribirás un triángulo isósceles de manera que cada uno de sus vértices bese el círculo. En el centro del triángulo levantarás un altar de piedras que terminarán en una pira y la purificarás. Colocarás ramas de arce embreadas con resina aromática y lo encenderás con piedras candentes. Sobre tu cuerpo pintarás con pinturas de diversas tierras tus signos de poder y protección en las partes más vitales. Dejarás que la entrada funcione de chimenea, te concentrarás en el fuego y serás humo. Si al término del sexto día no se ha producido ninguna cisión, sal y quema la cabaña. Cuando pasen tres fases lunares podrás volver a intentarlo.

**PARA TRANSMUTARTE EN ANIMAL.** Durante seis más seis por seis días estarás en ayuno, solamente te estará permitido beber agua directamente del manantial sin emplear vasija alguna, ni tan siquiera tus manos, invocarás el animal en el cual deseas transmutarte. Cuando éste llegue lo controlarás, luego tomarás parte de su fluido vital sin dañarlo y le darás una parte de tu energía astral, tomarás sus costumbres alimenticias y de modo de vida. Lo defenderás hasta la muerte si ello fuera menester, durante seis veces seis tomarás su energía y tu astral se complementará con él. Cuando el animal te diga por voluntad propia su verdadero nombre podrás transmutarte las veces que sean precisas a tu voluntad. X.G.

## GRIMORIO

**ANILLO DE INVISIBILIDAD** (Invisibilitat tumbaguesis): Para forjarlo irás al vientre de la tierra, donde el agua duerme con el fuego, y en este fuego forjarás durante siete días y bajo el signo de Venus, siete veces, siete sin comer y bebiendo únicamente siete veces en un día siete sorbos de agua sin tocar recipiente. Forjarás el anillo formando filigranas en las que grabarás siete runas, cada una coronada con una esmeralda engarzada y recitando tus siete palabras de poder (según a la escuela que hayas asistido, hay variantes y cada mago debe saber las suyas propias, las que fluyen de su interior). Si alguien, bien sea humano, enano, hombre, elfo o bestia pusiera sus ojos en ti durante la forja del anillo, tu magia será absorbida por la magia del anillo y solamente los magos más expertos pueden sobrevivir, jamás lo vuelven a intentar.

**ANILLO DE LOS SIETE DESEOS** (Anulum Desitgare): Es un anillo de fácil elaboración pero que muy pocos magos quieren realizar. Primero te vestirás con terciopelo rojo, un martes a la primera hora de la noche. Trazarás cuidando que los dos triángulos sean exactamente iguales con sangre (no es necesario que sea humana, aunque es más efectivo) y lo repasarás con sal marina, te pondrás en el centro y forjarás un anillo de platino con siete gemas de un valor de siete mil monedas cada una, y cada una de un color diferente. Las engazarás formando una runa (en el momento de la conjunción planetaria precisa). Invocarás siete veces el nombre de Igres, Ogedi, Solrac, Atram, Itam, Irog y Arual, al tiempo que les grabas al anillo, cada uno debajo de su piedra y su runa, cuidando mucho no equivocarte (no se conocen las nefastas consecuencias). Si al término del mismo desaparecen las piedras (siempre desaparecen, pero...) has encadenado un demonio del poder y te concederá siete deseos, pero cuidado a los demonios no les gusta estar encadenados y cumplirán a rajatabla cualquier orden. Una vez el anillo está en tu mano no podrás sacártelo hasta haber agotado la totalidad de los deseos (en caso de cortarte el dedo, el anillo aparecerá en la otra mano en el mismo dedo) y tienes seis días para venderlo (una vez agotados los deseos), por seis monedas y seis gotas de sangre del comprador, el anillo pasa a servirte siete deseos y lo mismo que el anterior no podrá quitárselo hasta no haber cumplido el total de los deseos y éste sólo podrá venderlo a los cinco días, por cinco monedas y cinco gotas de sangre, luego cuatro y así sucesivamente, el último portador tiene un día para destruirlo o el demonio se lo lleva a otro plano y lo hace su esclavo. El anillo solamente se destruye si se localiza al mago que lo ha hecho y con siete piedras preciosas (cada una de un color distinto) y siete por hechizo realizado, bañadas en siete gotas de sangre propia, siete por hechizo concedido en una estrella de David con los triángulos iguales cubierto de sal marina, desencadenando (mediante el hechizo de los nudos) una tormenta y encendiendo el fuego de una forja nueva con un relámpago deshaciendo el anillo, runa por runa, piedra por piedra llamándolas por su nombre e invocando los siete, es muy importante que tengas un recipiente cocido de barro lleno de aceite de oliva, otro con sal marina y otro con un espejo de cristal cóncavo, pronunciando siempre el nombre de los siete.

El resultado no se conoce ya que no consta en este Grimorio si algún mago logro deshacerlo.

**ESPADAS:** Tomarás el hierro de su cuna y en una forja nueva forjarás la espada durante tres lunas y le pondrás su primera runa, invo-

cando el nombre de cada uno de tus enemigos (por raza), llamarás un rayo que por segunda vez encenderá tu fragua y durante seis luna volverás a templarla invocando el poder del hierro, de la tierra, del aire, del agua y del fuego y grabarás la segunda runa. Tomarás un recipiente adecuado y lo llenarás de agua clara de una fuente en su nacimiento, lo pondrás frente a la puerta de tu casa por el interior y pondrás la espada de manera que solamente el filo bese el agua durante nueve días y la volverás a templar poniéndole una tercera runa, la de tu nombre y la afilarás con piedra de imán en estado puro. En el recipiente pondrás tierra de varios tipos mientras invocas el poder de la tierra, tomarás la espada y le darás nombre, partirás con ella en busca de un enemigo al que le cortarás la cabeza de un solo tajo y sin limpiar su sangre pondrás la espada en el recipiente de pie y solamente su filo será enterrado, durante nueve días y al despuntar el alba del décimo pondrás la espada en un recipiente vacío, pero siempre de pie, hasta que pasen nueve días más que llenarás el recipiente con brasas vivas, cuidando que no se apague el fuego ni tengas que remover las brasas durante nueve días más al término del cual le grabarás su nombre en forma de runa, junto con una piedra de fuego, una de aire, una de tierra y una de agua, es muy conveniente poner la piedra perteneciente al día en que se comenzó el hechizo. La espada al tener el poder de los elementos te ayudará a detectar enemigos y a luchar contra ellos. Si bautizas su empuñadura con gotas de tu propia sangre y siempre que no toquen el filo serás hermano de la espada y solo a ti pertenecerá, nadie más podrá empuñarla y si es alguna raza enemiga luchará contra quien quiera empuñarla.

**PROFECIA:** Si tu corazón esta angustiado y le temes a la lucha venidera, toma un recipiente de barro nuevo y pon en el agua clara, toma una vela de cera virgen y deja que las gotas caigan en el agua si te aparece una figura interprétala, pero si son gotas que flotan sin llegar a formar dibujo alguno mejor será que lo intentes otro día.

**AMULETO:** Si a tus manos llegara una garra de dragón, una escama, un colmillo o mejor aún la piedra que se forma en un dragón viejo que no ha sido herido y su muerte es natural, en su último canto forman una piedra blanca en el interior de su cráneo donde almacenan la sabiduría de los dragones, su valor es incalculable tanto talismático como monetario. Si encuentras una y le atas una cinta de seda del color de tu día de nacimiento, podrás desarrollar parte del conocimiento de los dragones sin que éstos te ataquen jamás incluso te puedes convertir en un señor dragón, pero si matases o en su caso hirieses a un dragón llevando la piedra esta se volvería contra ti y absorbería tu poder, desencadenando grandes males.

Si llevas una garra de dragón en colgante de plata no te podrán hacer ningún encantamiento maligno.

Si llevas un amuleto elaborado con escamas de dragón el fuego no te quemará y si fuese un incendio del cual no se pudiese salir por su intensidad, por días que durase te encontrarían con vida en un yermo y calcinado páramo.

Si contigo llevas un colmillo de dragón engarzado en oro y platino en una cinta de seda con el color de tu día de nacimiento, podrás invocar el aliento de dragón tantas veces como fuera menester y siempre cuidando que se conserve claro. ■