

# MAGIA MALÉFICA CON MUÑECAS

Por Nick Hall

(Traducido por Manon de Chaos & Sorcery)

La magia ha sido y todavía lo es integral a las técnicas de hechicería practicadas por una diversidad de personas tanto antiguas como modernas. Históricamente el uso de muñecas en hechicería puede ser rastreado hacia atrás, a antes de que los Caldeos desarrollaran su sofisticada demonología y sistema mágico. Varias culturas tribales Africanas han desarrollado poderosas y efectivas técnicas para trabajos de magia con muñecas tanto maléficas como benéficas. Desde el alba de los tiempos estas técnicas han sido extensamente empleadas e integradas dentro de sus respectivas prácticas de hechicería tribal. La magia con muñecas se ha convertido también en un importante aspecto de las prácticas vudú Haitianas. Estas técnicas de magia con muñecas se desarrollaron gracias al conocimiento heredado por la hechicería de sus ancestros Africanos, y es una herramienta efectiva en el repertorio del Hechicero del Caos.

Una muñeca construida para capacitar al Hechicero del Caos a dirigir su voluntad no debe ser confundida con una entidad, sea ella mantenida en una base material o en una forma etérica pura. Una entidad es creada por el hechicero para realizar una tarea particular o variedad de tareas, y le es dada una identidad y nombre por el hechicero para capacitarle a controlarla y dirigirla al cumplimiento de la tarea entre manos. Una entidad no recuerda directamente a ninguna persona, es una creación de la imaginación del hechicero, mientras que una muñeca recuerda directamente a la persona que el hechicero desea curar, dañar o ayudar. La muñeca es la base material a través de la que el hechicero manipula su hechicería; una entidad es un vehículo por el que el hechicero puede dirigir su intención sin tener que especificar cómo la entidad realice su tarea, es un ser, no una representación. Esta es una distinción importante entre una entidad y una muñeca, una que ayudará al lector a diferenciar entre las técnicas de la Hechicería del Caos empleadas cuando se usa una muñeca para una forma de trabajo de hechicería y una entidad para otra.

Las brujas Británicas y Europeas, siglos antes de que las modernizadas formas Alejandrinas y Gardnerianas de brujería se desarrollaran, empleaban muñecas hechas de arcilla, cera o madera en trabajos específicos con la intención de curar, dañar o ayudar a las personas para las que las muñecas eran construidas para que las representaran. Puede ser argüido que la antigua brujería Británica era más semejante a una hechicería relacionada con un sistema de magia, sin las connotaciones religiosas asociadas con las organizadas y a menudo dogmáticas prácticas de brujería de hoy en día. Como se ha indicado en la introducción a esta sección, hay tres bases materiales naturales fundamentales, de las que las muñecas eran construidas para los trabajos de hechicería, estas son madera, cera y arcilla. La magia con muñecas generalmente está contenida dentro de la categoría de hechicería maléfica u oscura; esta comprensión ha surgido no sólo de la interpretación Cristiana de la hechicería en general, sino que también de la errada comprensión de los mecanismos y connotaciones asociadas con las antiguas y modernas prácticas de hechicería tribal. Una muñeca puede ser usada justo tan efectivamente para beneficiar o curar a un individuo, pero este aspecto de la magia con muñecas es a menudo desechado prefiriéndose construir una muñeca y aplicarla en trabajos de hechicería maléfica.

Muy poca literatura de confianza está disponible sobre la aplicación práctica de la magia con muñecas, aparte de sus usos en hechicería tribal Africana y Vudú Haitiano. Relatos históricos Británicos de magia con muñecas sólo relacionan su uso en la brujería sin cubrir los aspectos técnicos empleados. Una de las fuentes de mayor confianza sobre información concerniente al uso de muñecas en Inglaterra es el Museo de la Brujería en Boscastle, Cornwall, que contiene ejemplos entre sus exhibiciones.

Para el moderno Hechicero del Caos, la incorporación de una muñeca dentro de su repertorio de técnicas le capacita para explorar los extremos de sus poderes de visualización y concentración. Una muñeca puede ser construida para un propósito simple; si este es el caso la muñeca debería ser destruida cuando el trabajo esté acabado para liberar la energía que el hechicero manipuló durante la hechicería. Las técnicas empleadas para destruir la muñeca serán delineadas conforme los trabajos individuales sean discutidos a través del capítulo. El Hechicero del Caos también tiene la opción de construir una muñeca para magia con muñecas para propósitos generales. Obviamente la muñeca no será destruida al término de cada trabajo, pero es importante limpiar la muñeca después de que ha sido usada. Dos simples pero efectivos métodos son ideales para limpiar la muñeca y reforzar el poder mágico de los elementos agua y fuego. Para usar el elemento agua, primero es necesario comprar o hacer a mano un cuenco de madera de al menos diez pulgadas de diámetro. Cuando el cuenco esté terminado o haya sido comprado uno conveniente, grabar o pintar la estrella de ocho rayos del caos en el fondo del cuenco; la caosfera absorberá la energía contenida dentro de la muñeca. Llena el cuenco con agua y añade un poco de cristales de sal marina, o usa agua salada que tiene una cualidad de limpieza natural, después sumerge la muñeca en el agua y déjala allí durante diez minutos, permitiendo a la caosfera y el agua realizar la limpieza. Cuando la muñeca sea recuperada estará limpia.

El segundo método requiere menos preparación, ya que los únicos útiles necesarios son una vela blanca con una caosfera inscrita dentro de ella. Enciende la vela cuando el trabajo en el que la muñeca haya sido usada esté acabado, y amablemente pide a la llama que limpie la muñeca. Cuando tu hechizo de limpieza haya sido recitado, pasa la muñeca a través de la llama de la vela tres veces para completar la limpieza. Puede parecer que con la naturaleza primitiva de la hechicería es innecesario limpiar una herramienta construida para trabajos multipropósito, especialmente en el contexto de la Hechicería del Caos, pero sería un error por parte del hechicero. Si la muñeca fue usada para propósitos maliciosos, por ejemplo, y después usada posteriormente en un trabajo de curación, la energía creada en la muñeca por el hechicero en el primer trabajo podría interactuar con la energía conjurada para la curación. La limpieza de la muñeca entre medias destierra cualquier intención sobrante en la muñeca y, más importante todavía, en la mente mágica del hechicero.

Una muñeca construida para propósitos maliciosos puede ser efectivamente usada para dañar a la víctima elegida física y mentalmente, o destruir la propiedad, tal como locales de negocios. El hechicero también puede construir una muñeca para provocar la ruptura de una víctima con un amigo cercano o amante. Antes de considerar la construcción de una muñeca para propósitos maliciosos, es sabio explorar otras soluciones mágicas o mundanas. Esto no es una declaración moral o de retribución kármica en mente, es un consejo práctico. La hechicería maléfica, en este caso de magia con muñecas, requiere una precisa concentración mágica y mental, que puede ser difícil cuando el hechicero está involucrado emocionalmente. También, puede dejar al hechicero drenado y abrirle al ataque mágico, con la disminución de las defensas que podrían no ser adecuadas para absorber o desviar el ataque.

Tomando esto en consideración el hechicero puede impedir cualquier repercusión desagradable que pudiera surgir y prepararse para la posibilidad. La creación de una muñeca para representar al hechicero es una forma de acción defensiva. Esto puede todavía ser apropiado incluso cuando si la víctima no es otro hechicero o practicante de las artes mágicas, ya que los maliciosos pensamientos formados en la mente de la víctima pueden dar nacimiento a un demonio poderoso que llevará el pensamiento, como si una declaración de intento hubiera sido preparada y puesta en acción.

## GEMELO MÁGICO

Para construir la muñeca el hechicero necesita de nuevo decidir sobre la apropiada base material de la que hacerla, ésta puede estar basada en la conveniencia, propósito o a través de la respuesta obtenida en una simple adivinación. Como ya se ha mencionado, arcilla, cera y madera son los materiales tradicionales y la cuestión puede ser formulada para adivinar cuál de los tres materiales absorbería mejor un ataque mágico retributivo. Cuando se esté construyendo una muñeca para representar la autoimagen o gemelo mágico, la anatomía del hechicero puede estar representada claramente para distinguir el género de la muñeca. Un mechón del pelo del hechicero puede ser sujetado a la cabeza de la muñeca y pelo púbico en los genitales, y recortes de uñas y una pequeño trozo de tela pueden ser incorporados para intensificar el vínculo mágico. La muñeca estará mágicamente cargada durante su construcción y, a la misma vez, el hechicero desarrollará un fuerte vínculo mágico a través de los elementos tomados de su cuerpo. Si el hechicero desea incluir fluidos corporales, tales como saliva y sangre, pueden ser combinados en una pequeña vasija y después usados para masajear a la muñeca.

Una vez la construcción esté completa, todo lo que resta por hacer es pronunciar la declaración de intento (siendo ésta el propósito por el que la muñeca fue construida) sobre la muñeca, un ejemplo podría ser este:

*Esta muñeca soy yo,  
Como yo tengo vida, así la tiene esta muñeca.  
Es mi gemela mágica,  
Construida por mi mano,  
Para absorber cualquier pensamiento malicioso  
o acción, mágica o mundana  
hecha contra mí, porque es mi escudo y  
Velo protector.  
Esta es mi voluntad.*

Cuando esta declaración haya sido completada, coloca la muñeca en una caja de madera que debería ser hecha o comprada para este propósito específico. La caja puede contener alguna tierra obtenida de la base de un árbol que el hechicero haya activado como un fetiche, o alguna otra representación de la tierra. La tierra debería cubrir la muñeca ya que esto además ayuda a contener cualquier energía maléfica dirigida al hechicero y una caosfera puede ser grabada en el interior de la tapa como una medida avanzada de precaución. Coloca la caja en una parte reclusa de la casa en la que no será perturbada y destierra su existencia de la memoria. La muñeca hará lo que le haya sido instruido, incluso después de que haya sido olvidada por la mente consciente del hechicero. La muñeca funciona atrayendo el ataque pretendido sobre el hechicero, se

convierte en el reflejo del yo o gemelo mágico, absorbiendo la malicia dirigida hacia el hechicero.

## ATAQUE MÁGICO

Después de que la muñeca protectora haya sido construida, el hechicero puede empezar las preparaciones para hacer una muñeca que represente a la víctima a ser atacada. Si es posible el hechicero debería intentar obtener algo de la víctima, i.e. un mechón de pelo, una foto o un trozo de tela de una prenda de vestir. Un objeto que haya sido usado frecuentemente por la persona también servirá, tal como un bolígrafo o copa, ya que conseguir pelo o recortes de uñas de otro hechicero es casi imposible. Habiendo dicho eso, es aconsejable usar algún objeto, incluso una fotografía, para que el doble etérico de la víctima o parte de él pueda ser encerrado dentro de la base material de la muñeca y el necesario vínculo mágico efectuado.

La magia maléfica con muñecas puede ser usada tanto para sinvergüenzas locales como para atacar a líderes mundiales impopulares, tales como Saddam Hussein. Gente tal como Saddam están mágicamente protegidos debido al apoyo que reciben de sus seguidores, particularmente cuando, como en el caso de Saddam, mantienen fuertes creencias religiosas. Una fotografía puede ser usada ya que tal persona frecuentemente aparece en los periódicos y revistas. La fotografía es sujeta a la muñeca o quemada cuando el ataque mágico es enviado. Es una buena idea realizar tal ataque en un grupo de trabajo para generar suficiente energía del caos o fuerza *ki* para hacerla efectiva. Para lograr la gnosis necesaria, la cólera puede ser empleada por el grupo dentro del ritual para ser dirigida dentro de la muñeca que puede después, por ejemplo, ser aplastada bajo el pie por los participantes.

Después de terminar la muñeca representante de la víctima, el Hechicero del Caos necesita considerar la forma más efectiva para enviar el ataque, dónde enviarlo y la duración y tiempo del mismo, todo lo que son variables importantes para lograr el efecto malicioso. La severidad del ataque dependerá de la habilidad del hechicero y la extensión en la que está preparado a infligir aflicción mental o física.

El pueblo *Bakongo* del Zaire usaba un homonculus de madera (figura humanoide) como parte de su sistema de hechicería, que servía para representar a los enemigos de la tribu o pueblo de la comunidad. Durante los trabajos de hechicería, una cuchilla o clavo eran clavados dentro del homonculus para infligir sufrimiento a la víctima. El intento, tal como “*que (nombre de la víctima) sea cegado por tres días*” o “*extermina al ganado de fulano*”, sería enviado con la ayuda de los espíritus de los Bakongo, que habrían sido convocados antes de que el ataque fuera enviado usando cantos, tamborileo y danza. El hechicero algunas veces entraría en un trance de posesión análogo a la forma usada por los houngan o bokor en el vudú Haitiano durante la hechicería maléfica. Esta forma de consciencia mágica (gnosis) es una forma efectiva de generar la energía maléfica requerida para hacer el ataque efectivo. Los Bakongo también clavaban un clavo dentro del homonculus para romper un hechizo o maldición u otra forma de hechicería maléfica enviada por otro hechicero contra alguien de su pueblo. Este es un ejemplo de un uso tribal primitivo de una muñeca multipropósito principalmente para hechicería maléfica.

El Hechicero del Caos puede adaptar estos así llamados métodos de hechicería primitiva y emplearlos en su propia magia maléfica con muñecas. Como una ilustración, el hechicero puede elegir infligir dolor sobre parte de la anatomía de la víctima clavando un clavo dentro de la correspondiente parte de la muñeca. Si la muñeca es hecha de arcilla, el hechicero puede clavar un alfiler dentro del cuerpo de la muñeca, lo cual es

por supuesto justo tan efectivo. Visualizar a la víctima mientras se realiza la magia es importante, como visualizar la cara de la persona mientras se clava el alfiler dentro de uno o ambos ojos para cegarle. Como una forma de lograr la gnosis, la ira puede ser generada y cuando el alfiler es clavado en la muñeca, mientras se mantiene la visualización, grita la declaración de intento y escupe sobre la muñeca como gesto de desprecio. Elige las palabras de la declaración de intento cuidadosamente, gritar “que... quede ciego” no es suficientemente específico, detalles tales como la duración de la ceguera y si es temporal o permanente deberían ser incluidos. Una declaración de intento conveniente que tome esto en consideración sería:

*Que... (nombre de la víctima) quede temporalmente ciego durante tres días, desde el momento en que despierte mañana por la mañana.*

Un tiempo conveniente para llevar este acto particular de hechicería maléfica con muñeca, sería entre las tres y las cuatro (a.m.) de la mañana. El tiempo es importante. Entre estas horas probablemente la víctima estará en un sueño más profundo, siendo durante éste cuando los instintos defensivos naturales y el escudo mágico (aura si lo prefieres) estarán más débiles. Esto permite al hechicero enviar la hechicería maléfica a través del vehículo de la muñeca con la menor resistencia posible por parte de la víctima, lo cual a su vez crea un ataque mágico más efectivo. El tiempo, duración y de qué modo usar la emoción de la ira para lograr la gnosis mientras se inserta un alfiler dentro de los ojos de la muñeca, ha sido correctamente considerado y puesto en acción por el hechicero de forma similar a la que un general de ejército planearía y después ejecutaría un ataque contra un enemigo. Manipula la energía atraída desde el océano del caos, pero no dejes nada a la diosa fortuna y al destino cuando te comprometas en un acto de magia maléfica con muñecas.

Si este es el único acto de hechicería maléfica a ser administrado a la víctima, una vez haya sido acabado la muñeca debería ser destruida enterrándola, quemándola o lanzándola en aguas profundas. Si el ataque va a ser uno donde el intento en este caso particular sea infligir la ceguera permanente, deja el alfiler en el ojo de la muñeca mientras está siendo destruida por uno de los métodos sugeridos. Dejar el alfiler en el ojo de la muñeca aumenta la severidad del ataque y transmisión mágica a través de la muñeca a la víctima. El gesto (pinchando el alfiler dentro del ojo de la muñeca) se convierte en una acción física necesaria para infligir la ceguera en la víctima. Si la intención del hechicero es causar la ceguera permanente esto debería ser incluido en la declaración de intento o hechizo recitado antes de que el ataque sea emprendido. El hechicero puede decidir qué más actos de hechicería maléfica son requeridos o justificados. Si este es el caso deja el alfiler en el ojo de la muñeca hasta que el sol se haya puesto en el horizonte al siguiente atardecer. Quitar el alfiler cuando el velo de la oscuridad ha tomado el lugar del sol, simboliza en este caso que la víctima ha sido exitosamente cegada por la duración afirmada en la declaración de intento. Una vez el alfiler es quitado puede ser colocado en una caja o bolsa en la que el hechicero guarda sus herramientas mágicas para ser usadas de nuevo cuando sean requeridas. Después de que el alfiler haya sido quitado del ojo de la muñeca, limpia la muñeca con uno de los métodos previamente descritos para prepararla para futuros usos.

Usar un alfiler para dirigir un ataque mágico a través de la muñeca, es sólo uno de los métodos que el Hechicero del Caos puede emplear como parte de su maléfica hechicería con muñecas para infligir dolor mental o físico sobre la víctima elegida. La manipulación del elemento fuego aumentando el calor producido de la llama de una vela negra puede también ser usada efectivamente para quemar una parte específica del

cuerpo de la víctima. Para dedicar la vela a la tarea entre manos, el hechicero puede grabar el nombre de la víctima dentro de ella antes de que el trabajo de magia con la muñeca empiece. Si se prefiere el hechicero puede grabar el nombre de la víctima de una forma sigilizada (una representación pictórica del nombre de la víctima), o usando una de las antiguas escrituras mencionadas.

Es preferible llevar a cabo actos de magia maléfica con muñecas en las horas de oscuridad por las razones ya delineadas, pero cuando el hechicero haya decidido manipular el elemento fuego, él puede si así lo desea mejorar la energía natural generada por el poder del sol durante las horas de luz solar. Esta manipulación de poder solar antes de la puesta del sol por el hechicero, incrementa la severidad de cualquier quemadura que la víctima recibirá a través de la muñeca. La técnica empleada es imaginar que la llama de la vela es el centro del sol y la fuente de todo su poder mientras la muñeca está siendo sostenida sobre la vela. El hechicero puede también invocar la ayuda de una deidad solar tal como Mitra el dios del sol Romano antes de que el trabajo empiece. Si el hechicero decide convocar a una deidad solar durante el trabajo, debe recordar agradecer a la deidad por su ayuda después de que el trabajo de hechicería haya sido acabado; esto es un signo de cortesía y respeto para deidades tales como Mitra. Otro método es obtener una fotografía de la víctima, doblarla y atarla a la parte de la muñeca a ser sostenida sobre la llama. Conforme la foto empiece a humear, visualizar un rayo relampagueante hiriendo a la víctima donde la fotografía haya sido atada y gritar tres veces “¡*arde... arde... arde!*”

Es necesario considerar la cantidad de dolor que la víctima ha de soportar. Esto dependerá del tiempo que sostengas la muñeca sobre la llama de la vela y tu visualización. Otra variable importante es la base material de la cual fue hecha la muñeca. Si fue confeccionada de madera, espera hasta que la madera comience a ennegrecerse y empiece a humear. Esto es bastante para producir una pequeña quemadura sobre el cuerpo de la víctima. Dejar que la muñeca se quemee y retener el fuego podría infligir serios daños conforme las llamas que cubren la muñeca son transmitidas mágicamente a la víctima. Un ataque sólo pretendido para causar una quemadura menor podría convertirse en fatal si las precauciones descritas son ignoradas. Si el hechicero hizo la muñeca de arcilla, que la sostenga sobre la llama durante aproximadamente diez segundos y visualice la quemadura apareciendo sobre el cuerpo de la víctima. Más de diez segundos podría debilitar la estructura de la muñeca y afectar a otras partes del cuerpo de la víctima que podrían conducir a un daño más serio del que estaba pensado, tal como ataque cardíaco o choque severo. En añadidura, dañar severamente la estructura de la muñeca puede hacerla inconveniente para más usos, ya que la muñeca no podrá ser capaz de absorber y transmitir la energía mágica creada para hacer el ataque efectivo.

Un clavo y el elemento fuego pueden ser combinados para infligir dos daños simultáneamente. Mientras que la muñeca está siendo sostenida sobre la llama de la vela, pincha el alfiler en otra parte de la anatomía de la muñeca o, cuando la muñeca sea retirada de la llama, pincha el alfiler en el área de la muñeca que ha sido quemada. Cuando trabajes con el elemento fuego, es aconsejable destruir la vela negra después de que el ataque mágico haya sido enviado ya que esto parará al elemento fuego de ser usado contra el hechicero en cualquier ataque de venganza. La vela puede ser fundida en una olla y después, mientras la cera se enfría, tomarla y moldearla en otra figura humanoide para representar a la víctima que fue atacada antes de la metamorfosis de la vela. Toma la muñeca de cera y entiérrala dentro de la sombra del árbol fetiche. Si el hechicero ha elegido no usar un árbol como su fetiche, que entierre la muñeca de noche en una tumba, posiblemente invocando a una deidad de la muerte, tal como Baron

Samedi, para guardar la muñeca. Si la víctima es otro hechicero que decide quemarte mágicamente en un ataque de venganza, el ataque será transmitido dentro de la muñeca de cera y devuelto al remitente. Este es un ejemplo de cómo una muñeca puede ser hecha a partir de un arma (la vela) que fue usada en un ataque para proteger al hechicero y provocar incluso más tormento si un ataque de venganza le es enviado. Tal es el camino del Caos.

Otro útil espíritu relacionado con el fuego es la salamandra, que puede ser convocada para ayudar en cualquier trabajo mágico que utilice el poder del elemento fuego. Para la magia con muñecas, la salamandra puede ser convocada antes o durante el trabajo de hechicería maléfica, pero es de la mayor importancia ordenar a la salamandra con autoridad si la voluntad del hechicero va a ser correctamente cumplida. Hay numerosos métodos por lo que el espíritu puede ser convocado, uno de los cuales es la siguiente conjuración que ha sido diseñada para adecuarse a esta hechicería particular (magia con muñecas):

*Espíritu de fuego, yo te convoco  
Espíritu de la llama eterna, yo te convoco  
Espíritu de energía primordial, yo te convoco  
A través del portal de la caosfera, yo te convoco  
Tú que eres conocido como Salamandra...  
Da vida a mi fuego y haz mi voluntad.*

Si la salamandra va a ser llamada antes de colocar la muñeca sobre la llama, sostén la vela frente a ti y enciéndela mientras recitas la conjuración. Después de la última sentencia de la conjuración, visualiza una brillante figura de humanoide o reptil ante ti, siente el calor emanado por su presencia. Coge el puntero (vara) con la mano que está libre, apúntalo a la salamandra y di:

*“Yo soy tu maestro, el guardián del fuego.  
Te ordeno que entres en la llama,  
da poder a su combustión.”*

Dirige el puntero hacia la vela y visualiza la salamandra entrando en la llama. Pon la vela sobre el suelo, coge la muñeca y colócala sobre la llama una vez de nuevo diciendo tres veces ¡arde... arde... arde!

Un acercamiento opcional es convocar a la salamandra después de que la vela haya sido encendida. Sostén la muñeca frente a ti durante la conjuración y, mientras visualizas a la salamandra apareciendo, dale la siguiente orden:

*“Yo soy tu maestro, el guardián del fuego.  
Te ordeno respirar llamas destructivas,  
dentro de (nombre de la víctima y parte del cuerpo a ser quemada).”*

Cuando esto se haya hecho, coloca la muñeca encima de la llama como antes. Es de gran importancia, que después de que un espíritu o demonio haya sido convocado y su tarea completada, el hechicero le da licencia para partir enviándolo de vuelta a donde vino. Si esto es ignorado, la salamandra estará contenida dentro del reino material al cual fue convocada esperando más órdenes. Cuando ninguna otra dirección es dada, el tedio de la salamandra volverá su atención contra la persona que la convocó con desafortunadas consecuencias para el olvidadizo hechicero. El hechicero debe controlar

en todo momento. La salamandra debería ser desterrada inmediatamente después de que el trabajo malicioso con la muñeca haya finalizado. La siguiente licencia para partir es conveniente para ese propósito:

*Te doy licencia para partir – oh salamandra espíritu de fuego.  
Te ordeno que entres en la caosfera.  
Para retornar a la llama primordial desde la que viniste.  
¡Márchate!*

Después de un periodo de experiencia práctica, el Hechicero del Caos empezará a desarrollar técnicas originales y métodos por los que su voluntad pueda ser dirigida sobre la víctima deseada a través del vehículo de la muñeca. Sin embargo para dar al lector alguna idea más desde el abismo del caos, dos técnicas más por las que el hechicero pueda infligir dolor sobre la víctima son la aplicación de un lazo alrededor del cuello de la muñeca para inducir la sensación de estrangulación en la víctima y el uso de la caosfera como un portal (punto focal) visualizado o gravado en una parte predeterminada de la anatomía de la muñeca, por el cual las formas de pensamiento maléficas o dolor puedan ser mágicamente enviados para perturbar o destruir a la desafortunada víctima de la hechicería.

Para inducir la sensación de estrangulación sobre la víctima a través de la muñeca, haz un lazo de alambre de cobre (el cobre es un excelente conductor mágico de energía) o un largo de cuerda que sea lo suficientemente larga para adecuarse al cuello de la muñeca dejando algún sobrante extendiéndose desde el lazo. Construye el lazo tan pronto como la muñeca representante de la víctima haya sido terminada para que la intención de la hechicería sea firmemente mantenido en la mente. Para empezar el trabajo, coloca la muñeca sobre el suelo sosteniendo el lazo encima de su cuerpo y sube y baja el lazo de forma amenazante. Estos movimientos ritualísticos tienen la intención de capacitar al hechicero para enfocar su mente y empezar a entrar en gnosis en preparación del ataque mágico. Cuando el hechicero se sienta preparado para comenzar el ataque, coloca y aprieta el lazo alrededor del cuello de la muñeca, toma bríos y eleva la muñeca del suelo. Mientras lo hace visualiza sus manos lentamente apretando alrededor de la garganta de la víctima y susurra:

*Tomo tu aliento de vida,  
oh necio que osaste ofenderme.*

Una vez el encantamiento ha sido recitado tres veces, baja la muñeca al suelo y libera el lazo de alrededor de su cuello. El tiempo que toma recitar el encantamiento tres veces es lo suficientemente largo para inducir la sensación de estrangulación sobre la víctima y provocar severo desagrado.

Una técnica alternativa es construir una réplica de un ahorcado en un patíbulo lo bastante grande como para permitir que el cuello de la muñeca sea colocado en el lazo sin que los pies de la muñeca toquen el suelo. Una caosfera puede ser grabada dentro del patíbulo con una representación sigilizada del nombre de la víctima escrita en medio de la caosfera. Esto permitirá al hechicero activar directamente el poder del caos durante el trabajo de hechicería. Cuando la muñeca es colocada en el patíbulo el hechicero puede activar la energía del caos para dirigir el ataque a través de la muñeca una vez de nuevo susurrando el siguiente encantamiento:

*Oh caos,*



*extrae el aire de los pulmones de... (nombre de la víctima)*  
*Como esta muñeca se ahoga, así lo hace... (nombre de la víctima).*

Como antes, quita la muñeca del patíbulo después de la tercera recitación del encantamiento. Si el hechicero olvida retirar la muñeca del patíbulo, el ataque podría ser inintencionadamente prolongado, lo que podría conducir a la muerte de la víctima tanto por la sofocación como por el shock. La magia con muñecas incorpora gesto, concentración y la intención en la forma de una declaración de intento, hechizo o encantamiento. El Hechicero del Caos necesita ser capaz de coordinar todos estos aspectos y cualquier otra técnica mágica que sea empleada durante el trabajo de hechicería. Los errores pueden ser evitados si el hechicero sigue sus instintos mágicos y se dedica completamente a la tarea entre manos. Habiendo acabado el trabajo, si la muñeca no va a ser usada de nuevo, destrúyela. Durante la destrucción de la muñeca el hechicero puede decir en forma mántrica; mi trabajo está hecho. Diciendo esto completa la intención original e indica a la mente del hechicero que ninguna acción más en este caso particular es necesaria. Esto no significa, sin embargo, que el hechicero sea incapaz de orquestar un ataque futuro sobre la víctima si las circunstancias demandan tal acción requerida.

## **LA CAOSFERA Y EL ATAQUE MÁGICO**

Incorporar la caosfera dentro de la magia maléfica con muñecas, capacita al Hechicero del Caos para manipular la fuerza primordial de la que la magia es hecha posible. Los dioses y diosas del Caos de muchos y diferentes aspectos han sido adorados y asimilados dentro de muchos y diferentes aspectos de la magia desde al amanecer de los tiempos. Estos incluyen entre muchos otros, a Tiamat la diosa Caldea del mar primordial que fue destruida por Marduk en el mito de la creación Caldeo, Eris la diosa del caos de los Griegos y Baphomet el dios de los Caballeros Templarios cuya forma original era un cráneo humano pero que ahora es representado como un hermafrodita con cabeza de macho cabrío según la representación de Eliphaz Levi de esta entidad. El moderno Hechicero del Caos puede usar la caosfera en lugar del triángulo usado en la Alta Magia, cuando esté convocando a estas entidades (dioses/diosas) durante los trabajos de magia con muñecas o cualquier otra forma de hechicería si es así requerido. La estrella de ocho rayos del Caos también aparece en forma pictórica en antiguas obras de arte que retratan a la diosa a la diosa Ishtar. En añadidura, la caosfera puede ser vista en cierta cantidad de sellos sagrados asociados con los Zonei en el Necronomicon, estos incluyen: Nanna, Inanna y Shammash. Es por lo tanto una poderosa herramienta que ha sido tanto representada simbólicamente como aplicada en varios tipos de magia a lo largo de un milenio, una herramienta que puede ser usada efectivamente por el moderno Hechicero del Caos. Usar una muñeca en conjunción con la caosfera permite al hechicero trabajar con precisión mágica. Cuatro partes de la anatomía de la muñeca son suficientes para portar una variedad de trabajos maliciosos. Estas no, sin ningún orden de preferencia, la cabeza, el pecho, el estómago y los genitales.

Una caosfera visualizada o grabada sobre la cabeza de la muñeca, se convierte en un portal a través del cual el dolor puede ser transmitido a esta parte del cuerpo de la víctima. Visualizar una serpiente entrando en la caosfera llevando el dolor en su veneno aumentará la hechicería. Para provocar en la víctima el sufrimiento de una severa migraña, por ejemplo, la siguiente declaración de intento puede ser pronunciada

mientras se está concentrando en la cabeza de la muñeca antes de que el trabajo comience:

*Que (nombre de la víctima) sea afligido por una severa migraña durante tres días. Desde el momento en que la serpiente entre en la caosfera. Porque esta es mi voluntad.*

Durante la visualización, cantar “migraña, migraña, migraña” tres veces para cargar la hechicería migraña. La misma técnica puede ser aplicada para provocar que la víctima tenga amnesia durante un tiempo especificado o para controlar los pensamientos de la víctima para el beneficio del hechicero. En ambas técnicas, después de la visualización inicial, el hechicero puede imaginar a la serpiente constriñiendo el cráneo de la víctima para inducir el dolor o amnesia. Sé específico en la declaración de intento y destierra a la serpiente una vez el trabajo ha sido acabado (después del tiempo especificado).

Cuando se envíe formas de pensamiento maléficas a través de la muñeca y caosfera a la región del pecho de la víctima, es posible controlar la intensidad del dolor. El Hechicero del Caos tiene la ventaja añadida de ser capaz de tener en consideración el género de la víctima. Esto también se aplica cuando la muñeca es construida, durante la cual el hechicero debería enfatizar las características físicas de la víctima, incluyendo los genitales. Unos pechos femeninos son una parte muy sensible de su anatomía. Para enviar dolor en la forma de hinchazón o un dolor, graba la caosfera en el pecho (en uno o en ambos) y visualiza a la serpiente entrando en el pecho a través de la caosfera. Imagina que la serpiente empieza a aumentar su masa una vez está dentro del pecho. Si la víctima es masculina, imagina a la serpiente hundiendo sus colmillos en los músculos del pecho.

Una técnica que puede ser usada sobre ambos sexos es grabar la palabra *corazón* de forma sigilizada (pictórica) dentro de la caosfera, después de que haya sido inscrita sobre el pecho. Una vez esto ha sido hecho, coloca la muñeca cerca de un tambor y empieza un repetitivo y lento toque para representar el ritmo del corazón. Después de unos diez minutos, lo cual es bastante tiempo para entrar en gnosis, envía la serpiente dentro de la caosfera con una conjuración conveniente (o declaración de intento) y visualiza la serpiente constriñiendo el corazón de la víctima. Empieza a hacer el toque del tambor de forma irregular para simbolizar el inicio de un ataque de corazón. Para el tambor después de un minuto, ya que algo más largo podría matar a la víctima. Si esta técnica es usada, no excedas el tiempo declarado y destruye la muñeca tan pronto como el trabajo haya sido terminado. La serpiente puede ser usada para provocar que la víctima sea incapaz de respirar apropiadamente, visualizándola envolviéndose lentamente alrededor de los pulmones. Una vez la serpiente ha hecho su trabajo, sácala de la víctima y devuélvela al interior de la caosfera, que la contendrá en el vacío. Para desterrarla, grita: *Márchate, oh mi sirviente.*

Una forma de pensamiento maléfica final que puede ser usada, es concentrarse sobre la caosfera grabada en el pecho de la muñeca y lentamente empezar un canto ahogado, ahogado. Después de un corto periodo, visualiza los pulmones llenándose de agua e induce la sensación de ahogamiento en la víctima. Esto también provocará el pánico de la víctima, ya que sentir que te estás ahogando sin estar cerca del agua es de hecho muy perturbador.

Usar la muñeca para infligir dolor en el estómago de la víctima, es una forma efectiva de dirigir formas de pensamiento maléficas de una duración de corto o largo término. La sensación de un calambre en el estómago es una de las muchas variaciones

que pueden ser usadas. Manipulando el género de una víctima femenina, la sensación de dolor menstrual puede ser proyectada a través de la caosfera grabada en el estómago de la muñeca. Una vez de nuevo, repite las palabras del dolor que se pretende provocar siendo dirigido a la víctima de una forma mántrica (repetitiva). Continúa con el mantra tanto como desees que la víctima sufra el dolor. El dolor puede ser intensificado pinchando un alfiler en la caosfera durante el mantra. Para prolongar el dolor, visualiza la serpiente que ha sido previamente descrita entrando en la caosfera mientras te concentras en ella. El dolor persistirá hasta que el hechicero ordene a la serpiente que parta; esto puede ser tres horas, tres días o más de tres semanas. Es aconsejable no olvidar que la serpiente ha sido usada en la hechicería maléfica como dolor intenso prolongado sin un segundo de tregua, ya que podría conducir a la víctima a buscar una cura al final del cañón de un arma.

Cuando se considera un ataque malicioso usando la muñeca y la caosfera inscrita en el área genital, el género es la primera consideración. A un hombre se le puede hacer impotente mientras que a una mujer no. Esto puede parecer obvio, pero es la ventaja del hechicero ser capaz de manipular correctamente las diferencias fisiológicas y biológicas entre los sexos. Por ejemplo, las verrugas genitales en una mujer son más difíciles de detectar y curar que en el pene masculino. El hongo bucal (infección de levadura) también causa más incomodidad a una mujer que a un hombre, aunque ambos pueden tenerlo. El hechicero debería así elegir cuidadosamente el tipo de aflicción que será transmitida a través de la caosfera grabada en el área genital de la muñeca. También es sabio considerar que ciertos virus, tales como las verrugas previamente mencionadas, puede ser transmitidos a la pareja sexual de la víctima; una declaración de intento antes del trabajo debería cubrir esta situación para evitar provocar dolor o incomodidad a una persona inocente.

La gnosis puede ser lograda usando el orgasmo para hechicería maléfica con muñecas involucrando los genitales. El Hechicero del Caos puede así manipular una sensación extática para provocar dolor. El hechicero puede también usar el orgasmo y el poder mágico generado en el momento del clímax para cargar las herramientas de hechicería y alcanzar la gnosis para otros trabajos no maliciosos. En el momento del orgasmo, grita el virus o aflicción deseada, tal como la impotencia, después exhala enviando el empujón de energía orgásmica dentro de la caosfera. No emplees el semen o fluido vaginal liberado durante el orgasmo; los propios fluidos del cuerpo del hechicero no deberían ser usados en una muñeca que represente a la víctima, ya que esto podría interrumpir el vínculo mágico con la representación de la víctima efectuado durante la construcción de la muñeca.

Cuando se manipule gnosis sexual, es preferible haber previamente grabado la caosfera en la región genital de la muñeca, para que el ataque pueda ser liberado a través de la respiración del hechicero sin tener que visualizar la caosfera dentro de la muñeca, distraendo la mente del intento y poder generado en el clímax. Una punta de alfiler adecuada es requerida durante esta técnica de hechicería maléfica con muñecas, ya que el poder orgásmico sale del hechicero sólo unos pocos segundos para manipularlo. Esto permite que una total concentración sea sostenida sobre esta área del cuerpo sin que el resto del cuerpo distraiga el ojo. También es más fácil grabar la caosfera en un gran falo o mons veneris que en una pequeña parte de una muñeca entera. Una alternativa es sobre enfatizar los genitales en proporción al resto de la anatomía de la muñeca. Para destruir la muñeca, o el falo, después de que el trabajo haya sido acabado rompe la muñeca en pequeños trozos, envuelve los restos en una tela con una representación sigilizada del virus o aflicción, escrita en una caosfera pintada sobre la tela y después tan pronto como sea posible entierra los restos. El hechicero

puede si así lo desea enterrar los restos de la muñeca al pie del árbol fetiche que estará guardando todo lo que el hechicero coloque dentro de su sombra. Envolver los restos de la muñeca o falo en una tela y sellarlos con la caosfera combinada con el sigilo, completa la hechicería finalizando el trabajo con la misma intención con la que fue iniciado. Esto es análogo a retornar a la puerta de entrada para comprobar si ha sido cerrada apropiadamente.

## **CONTROLANDO EL CUERPO ASTRAL DE LA VÍCTIMA**

El Hechicero del Caos puede decidir que es necesario capturar el cuerpo etérico o astral de la víctima. Este proceso es similar al tipo de hechicería que un bokor Haitiano (el adversario de los sacerdotes vudú conocidos como houngan) realizará para tener total control sobre la víctima; la hechicería del bokor será discutida después en este capítulo. El proceso por el cual el Hechicero del Caos es capaz de capturar el cuerpo astral de la víctima es complejo pero no imposible. La primera tarea del hechicero es decidir qué base material es conveniente para construir la muñeca en la que el cuerpo astral de la víctima será contenido. Una simple adivinación suministrará al hechicero con la respuesta para su cuestión. Cuando la adivinación haya sido realizada, la próxima fase será la construcción de la muñeca que represente a la víctima. Es necesario en esta magia maléfica con muñecas en particular, obtener de la víctima un trozo de tela cogido de ropa llevada por la víctima, o algo que la víctima use en su vida diaria. Una fotografía en este caso no es suficiente para ser capaz de atraer el cuerpo astral de la víctima dentro de la base material de la muñeca. El cuerpo astral sólo será atraído hacia algo que haya sido usado directamente por su doble humano o sangre, saliva o pelo tomados directamente del cuerpo.

Después de que el hechicero haya construido la muñeca que contiene, o lleva, fragmentos de los elementos obtenidos, la muñeca puede ser perfumada. Para hacer esto el hechicero prepara un incienso de dulce olor. Los ingredientes dependen de la elección personal del hechicero, aunque los siguientes son convenientes: lavanda, pétalos de rosa, hojas de roble, una varilla de canela machacada y una gota de aceite de patchouli. Cuando el incienso haya sido preparado, para cargarlo mágicamente visualiza la caosfera entrando en los ingredientes. Quema el incienso y lentamente recorre la muñeca a través del humo hasta que todo el incienso se haya quemado. La muñeca es perfumada para darle una cualidad humana además, siendo su propio olor corporal. Esto también ayuda a atraer el cuerpo astral de la víctima hacia la muñeca.

Cuando todas las preparaciones hayan sido terminadas el trabajo puede empezar en serio. El hechicero necesitará prepararse relajando primeramente la mente y meditando sobre la hechicería que va a realizar. Continúa la meditación hasta que la mente y el cuerpo estén totalmente relajados. Ahora empieza a mecerse hacia atrás y hacia delante de una forma gentil pero rítmica; esto debería empezar a colocar al hechicero en un trance. Una vez el estado de trance haya sido logrado coloca la muñeca en una mano y el puntero en la otra. El puntero es usado por el hechicero para dirigir el cuerpo astral de la víctima hacia la muñeca una vez haya sido convocado. Con los brazos estirados empieza a visualizar el doble astral de la víctima estando directamente frente a ti. Para convocar el cuerpo astral dentro del plano material es necesario realizar una conjuración como si una deidad o demonio estuvieran siendo evocados. La visualización ayuda al hechicero a atar el cuerpo astral de la víctima y dirigirlo dentro de su nuevo hogar (la muñeca).

Mientras la visualización está siendo efectuada, empieza a cantar: ven a mí, ven a mí. Después recita la siguiente evocación:

*Yo te convoco... (nombre de la víctima),  
Soy el maestro de tu forma astral,  
Soy el señor de tu yo sombra.  
Oh cuerpo astral, da substancia a mi visualización.  
Te ordeno oh sombra,  
Que entres en esta muñeca.  
Porque esta es tu base material,  
Tu prisión hasta que mi voluntad sea hecha.*

Cuando la conjuración haya sido completada, dirige el puntero hacia la muñeca y empieza un canturreo mántrico. Durante el mantra imagina que el cuerpo astral de la víctima comienza a disminuir hasta que sea del mismo tamaño de la muñeca y en este punto con un rayo de luz azul eléctrico, entra en la muñeca. El cuerpo etérico de la víctima estará contenido dentro de la base material de la muñeca hasta que el hechicero destruya la muñeca y de nuevo lo libere. Con la conclusión de este trabajo el hechicero tiene total control de la mente y cuerpo de la víctima. El vínculo mágico creado solamente durará unas pocas horas después de lo cual empezará a disminuir, mientras que la víctima se hará débil debido a la pérdida de su yo astral haciendo el control efectivo de la víctima más difícil. Es aconsejable destruir la muñeca después de tres días, durante ese tiempo el hechicero debería haber acabado todas las tareas que deseaba realizar a la víctima. Para controlar a la víctima una vez el cuerpo astral haya sido contenido en la muñeca, el hechicero sólo tiene que dirigir una orden a la muñeca como si le estuviera hablando directamente a la víctima. Como se declaró al principio de este trabajo, esta magia maléfica con muñecas en particular es posible pero el hechicero podría tener que hacer el trabajo muchas veces hasta que el cuerpo astral sea finalmente contenido dentro de la muñeca.

Con la ayuda de herramientas simples tales como clavos o alfileres, la caosfera y la habilidad para manipular los elementos naturales, una variedad de técnicas de hechicería son posibles para infligir dolor, controlar la mente y realizar formas de pensamiento maléficas sobre la víctima. La muñeca es el vehículo del hechicero por el que es capaz de infligir su voluntad. La Hechicería del Caos como la Magia del Caos en general permite al hechicero/mago desarrollar sus propias técnicas mágicas para lograr los resultados deseados. Por lo que las técnicas que han sido descritas en esta sección sobre magia maléfica con muñecas pueden ser desarrolladas o cambiadas a conveniencia de las habilidades mágicas individuales del hechicero. Visualiza, conjura y ordena, entonces tu malicia será hecha.

La Hechicería del Caos permite al hechicero trabajar con una variedad de técnicas de hechicería tribal antiguas y modernas, y entrar libremente en cualquier estructura de creencia tal como el vudú y la brujería durante lo que dure el trabajo de hechicería (manipulando un paradigma a favor del hechicero), mientras que se es capaz de desligarse de la estructura de creencia una vez el trabajo haya sido acabado. El Hechicero del Caos también tiene la ventaja añadida de ser capaz de añadir a su propio arsenal de técnicas aquellas prácticas de hechicería que se han demostrado efectivas a través de los siglos de uso y prueba y error. Este es uno de los aspectos únicos de la Hechicería del Caos que la diferencian de otros acercamientos más estructurados al arte de la hechicería, que están contenidos dentro de una sobrecontrolada estructura de creencia, lo cual resulta en un código restringido de práctica. Esto es especialmente verdad cuando el hechicero es guiado por una oscura nube represiva de creencias religiosas.

## ZOMBIFICACIÓN

Ciertas prácticas de hechicería pueden incluso parecer a las mentes más abiertas de los técnicos de la Hechicería del Caos, improbables o incluso fantasmagóricas. Una de estas prácticas es la creación de un zombi humano (muerto viviente). Este proceso se conoce como zombificación y es una de las prácticas de hechicería desarrolladas por el hechicero Haitiano, conocido individualmente como bokor, que opera un sistema de hechicería surgido de la corriente principal del vudú Haitiano, pero uno que tiene ciertas características que lo diferencian de la hechicería practicada por el sacerdote vudú tradicional (houngan). Un bokor es un miembro iniciado de una de las sociedades secretas Haitianas tales como las bizango, zobop y voltigeurs, cuyos orígenes han sido rastreados hacia atrás a las sociedades secretas del África Occidental. La investigación etnográfica y antropológica han trazado el desarrollo de las sociedades secretas en Haití, a los enclaves de esclavos fugitivos dispuestos para proteger a los esclavos huidos cuando Haití estaba bajo control Francés en el siglo dieciocho.

La zombificación puede ser vista como la forma de magia con muñeca definitiva, la base material en este caso es un humano que ha perdido su libre voluntad, personalidad e inteligencia. El bokor tiene la habilidad de controlar totalmente a la víctima desafortunada una vez el proceso de zombificación ha sido completado. Conforme a la creencia vudú, sólo una persona que muera por causas antinaturales puede convertirse en un zombi. También hay dos formas distintas de zombi, el que es la creación de un bokor experimentado es grandemente temido en la cultura vudú Haitiana, estos son los zombis físicos (zombi cadavre), y el zombi del espíritu (zombi ti bon ange, o zombi astral). El zombi cadavre es creado por un experimentado bokor usando ciertas técnicas de hechicería para inducir una experiencia cercana a la muerte y, después de que la víctima haya sido certificada difunta y haya sido enterrada, el bokor sacará a la víctima de la tumba para completar el proceso de zombificación. La creación de un zombi cadavre es un procedimiento mágico complejo. El zombi ti bon ange, en términos de hechicería, estará más comúnmente creado por el bokor para sus propios propósitos. En la creencia vudú, es imposible que el anterior tipo de zombi exista sin el otro.

En la creencia vudú Haitiana y para la aplicación práctica mágica de este tipo de hechicería, hay varios componentes del hombre interrelacionados. Un humano no está completo sin todos sus componentes espirituales; si se pierde uno él meramente será un zombi cadavre, i.e. el hogar material de los componentes espirituales. Los componentes espirituales son: *el z'ètoile, el gros bon ange, el ti bon ange y el n'âme*; sin el n'âme ninguna célula del cuerpo puede funcionar, es el espíritu de la carne, el cual, después de la muerte clínica del cuerpo, mantiene la forma del cadáver.

Wade Davis cita en la página 186 de "Passage of Darkness".

*"El n'âme es un regalo de Dios, que en la muerte del cuerpo cadavre comienza a pasar lentamente dentro de los organismos de la tierra; la descomposición gradual del cadáver es el resultado de esta lenta transferencia de energía, un proceso que toma dieciocho meses para completarse. Por esto ningún ataúd puede ser perturbado hasta que haya estado en la tierra durante ese periodo de tiempo."*

El z'ètoile reside en el cielo (cielos). Puede ser entendido como una representación del destino individual, una calabaza que porta las propias esperanzas, y ordena los eventos

futuros del alma durante su próxima vida. El alma vudú tiene dos aspectos distintos, el gros bon ange y el ti bon ange, traducido del Francés esto significa, ‘gran ángel bueno’ y ‘pequeño ángel bueno’, respectivamente. El gros bon ange entra en el individuo en la concepción, su única función es mantener el cuerpo de la persona vivo; cuando el individuo está clínicamente muerto (ninguna traza de signos vitales en el cuerpo, i.e. ni ritmo cardíaco ni actividad cerebral) el gros bon ange retorna al océano de energía cósmica, la fuente de Dios que sostiene toda vida. Debería mencionarse que las concepciones vudú de Dios son suyas propios y bastante diferentes de las nociones Cristianas de Yavé o Jehová.

El ti bon ange puede ser visto como el aura individual, su personalidad y voluntad. Es el ti bon ange el que el bokor debe atrapar y manipular para crear tanto el zombi ti bon ange como el zombi cadavre. Mientras se duerme, el ti bon ange deja el cuerpo y esto es lo que hace posible que se sueñe en las creencias vudú. Cuando el houngan está poseído por los loas (espíritus), el ti bon ange está temporalmente descolocado para permitir que la personalidad de los loas se manifieste a través de los otros componentes espirituales y materiales del sacerdote o sacerdotisa vudú. El houngan desea, en ciertas ocasiones, tomar medidas de precaución para proteger el ti bon ange de la hechicería del bokor, ya que es esencial preservar el ti bon ange tanto en vida como después de que el gros bon ange haya dejado el cuerpo siguiendo a la muerte. Cuando ciertos vuduistas son iniciados el houngan extraerá el ti bon ange del cuerpo y lo contendrá en una vasija de arcilla (*canari*), guardándola dentro del santuario del hounfour (templo vudú). El ti bon ange es todavía capaz de animar el cuerpo viviente, así que el nuevo iniciado al vudú no pierde su personalidad. El houngan sabe si puede sacar el ti bon ange y colocarlo en un canari, por lo tanto un hechicero negro bokor también puede usar el aura de la víctima y volverla un zombi viviente.

El bokor es capaz de crear como previamente se ha citado, un zombi cadavre o un zombi ti bon ange, y en ambos casos el bokor sólo puede comprometer la hechicería necesaria si la muerte se debe a causas antinaturales, tales como ahogarse en el mar o un Haitiano que fue asesinado en una tierra extranjera. Una muerte natural, conocida en Haití como *mort bon dieu*, es determinada por Dios y por lo tanto está fuera de las capacidades de la hechicería del bokor. El bokor que tiene conocimiento de los hechizos correctos puede capturar el espíritu (ti bon ange) de una víctima que haya fallecido recientemente debido a causas antinaturales y usar al zombi ti bon ange para hacer su voluntad ordenándole y liberándole de su trampa espiritual, similar a la vasija canari empleada por el houngan. Un método alternativo es capturar el ti bon ange del vivo enviando *el l’envoi morts or expeditian*; la traducción literal sería ‘el envío de los espíritus de la muerte’. El bokor puede realizar una conjuración o convocar al equivalente vudú del diablo, conocido como *djab* para dar poder a sus hechizos. Una vez el espíritu de la muerte ha sido activado, la víctima empezará a sufrir de los siguientes síntomas conforme su ti bon ange es distanciado del gros bon ange, n’âme y cuerpo cadavre; adelgazará, perderá toda fuerza corporal y mental, escupirá sangre y finalmente morirá a menos que un houngan intervenga y combata al malicioso espíritu de la muerte, algunas veces visto como el *lutin*, un espíritu de un ancestro que se siente engañado o abandonado por sus parientes vivos. El houngan puede usar un vigilante, que algunas veces toma la forma de una pequeña bolsa que contiene ingredientes mágicos o un tatuaje espiritual cortado sobre la piel, para combatir la hechicería del bokor y dejar a la víctima con su ti bon ange intacto. El l’envoi morts or expeditian junto con la creación de un zombi cadavre, es visto por los vuduistas Haitianos como el más negro o maligno acto de la hechicería del bokor. El vuduista también puede participar en un ritual realizado en el hounfour en el cual un encantamiento protector

invisible, conocido como *pouin*, es construido y liberado para proteger al vuduista de la hechicería maléfica.

El bokor puede también incorporar el uso de lo que es conocido como *wanga*, siendo este un término usado por los vuduistas para describir cualquier objeto o una disposición de objetos que dañará a cualquier persona que entre en contacto con él. El wanga es el arma mágica suprema del bokor Haitiano. Cuando es correctamente arreglado (*rangé*) y cargado con el hechizo apropiado, sólo la víctima marcada por el hechicero será dañada cuando lo toque. Este es un ejemplo del alcance por el cual un bokor puede controlar sus poderes de hechicería. La creencia vuduista aplica el concepto de dualismo, para todo wanga producido por un bokor, un houngan puede preparar un antídoto mágico conocido como el *garde*, algunos de los cuales han sido previamente discutidos.

Un bokor Haitiano puede también usar un wanga en la forma de toxinas preparadas para permitir que el *ti bon ange* de una víctima pueda ser robado. Los polvos tóxicos son esparcidos en la forma de una cruz a la entrada de la casa de la víctima. Usando la habilidad del *rangé*, sólo la víctima buscada es afligida y el proceso de zombificación comenzará. También es posible en la creencia vudú capturar el *ti bon ange* durante una semana a partir del fallecimiento de la víctima, mientras la cual el alma es desprendida del cuerpo cadavre.

El bokor es incapaz de comprometerse en el proceso de la creación de un zombi a menos que primero realice los sacrificios necesarios a Baron Samedi, el guardián de las tumbas, que puede o no sancionar el acto. Si el Baron está de acuerdo, la víctima entonces está lo que se llama 'marcada' por el bokor. Maitre-Carrefour, el maestro de los cruces de caminos también será a menudo convocado por el bokor para ayudarlo en el complejo proceso de crear un zombi. Muchas de las ceremonias de un houngan o bokor son realizadas en los cruces de caminos, pues son vistos como lugares sagrados donde el mundo de los loas (espíritus) y el hombre interactúan.

La creación de un zombi cadavre es la más compleja de todas las formas de hechicería bokor. Para capturar el *ti bon ange* usando toxinas en el umbral de la casa de la víctima, necesitará primero obtener una toxina conocida como *tetrodotoxina*, que es recogida de un pez globo hembra en verano en el mar que rodea Haití. Esta toxina es mezclada con otras toxinas y polvos procurados de plantas y hongos. Dependiendo de la fórmula mágica personal del bokor, otros ingredientes pueden incluir tarántulas, sapos, gusanos polychaete, serpientes y virutas de cráneo humano. Una vez el polvo está terminado, un sacrificio, generalmente una gallina o gallo negro, es ofrecido a los loas y dioses.

Antes de que el polvo mágico sea colocado sobre el suelo en la forma de una cruz hacia los cuatro cuartos, cristales molidos u otras toxinas serán añadidas para permitir a las toxinas entrar en la sangre a través de la abrasión de la planta de los pies. Las oportunidades de que el polvo trabaje efectivamente son pocas y otros eventos pueden intervenir para frustrar el proceso. Por ejemplo, incluso si el polvo funciona y la víctima es declarada muerta, puede asfixiarse en el ataúd, o el polvo puede ser demasiado fuerte y realmente matar a la persona. Si el bokor mata a la persona, el bokor creerá que Dios ha intervenido. Si las toxinas sólo hacen que la víctima enferme y después se recupera, el bokor creerá que un houngan ha combatido exitosamente su magia con un poderoso *garde*. Si la toxina tetrodotoxina es administrada correctamente por el bokor junto con otros ingredientes mágicos, el siguiente proceso ocurrirá. La tasa metabólica y todos los signos vitales de la víctima se reducirán casi a cero. La víctima entra en un estado catatónico en el que el cuerpo no responde al sonido ni el tacto, los sentidos parecen estar, ante todo intento y propósito, ausentes. Cuando esta fase se haya



alcanzado, la víctima parece estar muerta, será certificada como tal por un médico y enterrada.

El proceso todavía no está acabado, incluso si la fórmula de la tetrodotoxina como se pretendía. El bokor necesitará esperar hasta que la víctima reviva y recupere la consciencia en el ataúd. El tiempo tomado antes de que la toxina desaparezca variará con cada víctima, basado en factores tales como el peso corporal, edad y salud. Después de desenterrar a la víctima, el bokor atará sus manos a la espalda y la conducirá a una cruz, donde será rebautizada y se le dará un nuevo nombre por el bokor, un nombre por el que el bokor será capaz de controlar al zombi y que será desconocido por los parientes, hougans o cualquiera con el que la víctima estuvo asociada.

Cuando la víctima es rescatada de la tumba, estará sufriendo los efectos de la tetrodotoxina y también estará en un estado altamente traumático. Después del bautismo en los siguientes días, el bokor hará una pasta que contendrá una potente droga psicoactiva conocida como *datura stramonium*. La víctima después será forzada a comer la pasta. La *datura stramonium* es conocida por los vuduistas como la *concombre zombi*, o pepino del zombi. Es una droga que contiene ingredientes específicos para provocar que cualquier persona que la ingiera esté severamente desorientada, conduciendo a la amnesia. Mientras está intoxicado con la *datura*, el bokor resocializa al zombi y a la desafortunada víctima le es dada una nueva identidad y se convierte en el esclavo del bokor, obedeciendo todas sus órdenes. La víctima permanecerá zombi por el resto de su vida física a menos que un houngan sea capaz de combatir la hechicería del bokor con un garde bastante poderoso, permitiendo al *ti bon ange* de la víctima reunirse con su *gros bon ange*, cuerpo *cadavre*, *n'âme* y *z'étoile*. Wave Davis describe el fenómeno de zombificación (“Passage of Darkness”, página 191) en los siguientes términos:

*“El zombi cadavre que tiene su gros bon ange y n'âme puede funcionar; sin embargo, separado del ti bon ange el cuerpo no es sino que un recipiente vacío, sujeto a la dirección del bokor o quienquiera que tenga el control del ti bon ange del zombi. Es esta noción de malevolentes fuerzas extrañas tomando el control del individuo, lo que es tan terrorífico para el vuduista. En Haití el miedo no es tanto a ser dañado por los zombis como a convertirse en uno. El zombi cadavre es un cuerpo sin un alma completa, materia sin moralidad.”*

Existe en Haití registros históricos del fenómeno de la zombificación; una de tales víctimas fue Clarivius Narcisse. Narcisse primero empezó a sentir los efectos de la magia del hechicero en 1961, durante el periodo en que estuvo involucrado en una disputa sobre terrenos con su familia en el Valle Atribanite de Haití. Se sabe que pidió ayuda a un houngan, pero ningún garde fue preparado para ayudarlo. En 1962, debido a la seriedad de su enfermedad, fue admitido en el Albert Schweitzer Hospital donde entró en estado de parálisis y cesación de signos vitales, subsecuentemente se declaró muerto por médicos entrenados en Occidente.

Narcisse declaró que recuerda dajar su cuerpo físico sólo para retornar a él cuando en el ataúd fue convocado por el bokor, que golpeó a Narcisse para impedir que su *ti bon ange* volviera a entrar en su cuerpo. Fue después bautizado ante el Baron Samedi y le dieron pepino de zombi (*datura stramonium*). Narcisse fue entonces dejado como el esclavo del bokor en una granja aislada, pero después retornó a su propia comunidad testificando que había recuperado su *ti bon ange* con la ayuda de un

houngan. Narcisse es visto en la comunidad vudú Haitiana como un *zombie savanne* (antiguo zombi).

Aparte de la habilidad del bokor para crear una muñeca viviente en la forma de un zombi, el bokor se cree también que es capaz de transformarse en un hombre lobo (loup garou). Además, el bokor puede atrapar un ti bon ange de una persona en otro animal vivo, insecto o pájaro y usar el recipiente elegido para hacer su voluntad.

La zombificación demuestra el alcance en el que un hechicero puede manipular el poder mágico para controlar a otra persona. Un zombi puede ser considerado como una muñeca a la luz del hecho de que una muñeca creada por un Hechicero del Caos para propósitos maliciosos, rinde a la víctima indefensa contra la pérdida del control de su estado físico y mental. La zombificación es un fenómeno sólo descubierto en la cultura y creencias mágicas vudú, pero ilustra el alcance de los poderes y capacidades de un hechicero. Aunque la datura stramonium puede ser usada por un Hechicero del Caos para provocar que una víctima sufra amnesia, la tetrodotoxina no se puede obtener en las Islas Británicas en su forma natural como el pez globo hembra que no habita nuestras aguas.

Las técnicas de magia maléfica con muñecas discutidas, son suficientes para permitir al Hechicero del Caos imponer su voluntad sobre otra persona. Aunque el Hechicero del Caos está trabajando en un paradigma caótico general, a menudo es práctico seguir a un trabajo malicioso con un trabajo benéfico en algún punto para experimentar los extremos y contrastes. Un hechicero inexperto que practique mayoritariamente trabajos maliciosos, puede crear demonios de su propia mente que sea incapaz de controlar, y con el tiempo las sombras del pasado finalmente lo encerrarán en un velo de oscuridad, consumiendo su mismo ser, dejándole indefenso y necesitado de la asistencia de otro hechicero de mente más abierta. Esta no es una advertencia kármica, es la consecuencia mágica de practicar hechicería maléfica de alguna forma parecida a una vocación a tiempo completo. Incluso el bokor Haitiano conoce cómo realizar hechicería benéfica usando el poder de los garde. La línea divisoria entre la hechicería del houngan y la del bokor no está tan claramente dibujada como algunos han sido conducidos a creer.