

VAMPIRE MAGICK



The Grimoire of the Living Vampire

FATHER SEBASTIAAN

Foreword by MICHAEL W. FORD, *AUTHOR OF* *Luciferian Magic*

CONTENIDO

- Prólogo de Michael W. Ford
- Expresiones de gratitud
- Introducción
- La Ordo Strigoi Vii (OSV) por Magister Maelle
- Vampiros de los Cárpatos de J. M. Dixon

LIBRO UNO: Rituales vampíricos: Liber Vampyricus Ritualis

- CAPÍTULO 1: Elementos de la Magia Vampírica
- CAPÍTULO 2: Paradigmas
- CAPÍTULO 3: Ritos solitarios
- CAPÍTULO 4: Ritos de las Fiestas
- CAPÍTULO 5: Vampyre Lycanthropy
- CAPÍTULO 6: Magia sexual vampírica
- CAPÍTULO 7: Ritos de boda: "Sangre y rosas"
- CAPÍTULO 8: Curación vampírica
- CAPÍTULO 9: Manifestación
- CAPÍTULO 10: Magia de sigilos vampíricos: Veves, sigilos, glifos, amuletos, herramientas y armas mágicas
- CAPÍTULO 11: Servidores y Familiares
- CAPÍTULO 12: Fetiches de vampiros

LIBRO DOS: Vampyre Sanguinomicon Libro IV: Liber MoRoi "Aparece en el crepúsculo"

- CAPÍTULO 1: Avanzando por Crepúsculo: La Prueba MoRoi del Adepto Vampiro
- CAPÍTULO 2: Espiritismo Primordial
- CAPÍTULO 3: Apoteosis: Autodeificación
- CAPÍTULO 4: El Pilar del Medio Vampiro
- CAPÍTULO 5: Artes Avanzadas del Vampirismo
- CAPÍTULO 6: El Reino Astral
- CAPÍTULO 7: Comunión en silencio
- CAPÍTULO 8: El vuelo de la súcubo (OBE)
- CAPÍTULO 9: Caminando en sueños

PREFACIO

La Magia Vampírica es una base fundamental en lo que yo llamo ideología "Adversarial" o "Promethean"; el impulso interno hacia la autoevolución y el cambio deseado. Muchos tienden a pensar que el estado mental del depredador es malicioso y dañino para la sociedad. El depredador es un bello ejemplo del instinto natural de supervivencia. Si alguna vez tiene la oportunidad, observe la alimentación de una rata con una serpiente del tamaño apropiado. No ves a la serpiente obteniendo "placer" al sujetar a la rata, ni el depredador prolonga el momento más de lo necesario. La serpiente sin dudarlo se alimenta para sobrevivir. Los humanos no matan a otros por comida, sin embargo, el mundo es un entorno consistente de "supervivencia del más apto".

De la rutina diaria del trabajo, como buscar un ascenso o tratar de obtener una cuenta antes que un competidor, no importa. El mundo todavía funciona según la ley del depredador. La sociedad se hace grande por aquellos que son capaces de operar dentro del contrato del contacto humano: no dañar a otros a menos que sea en defensa, no robar o engañar a otros, y buscar la excelencia en uno mismo mientras ayuda a los que le rodean. El Depredador no es un sociópata; más bien es el punto de conectividad lo que nos conduce hacia la excelencia. Magick es el motivador exacto en este proceso; crea cambios y nos permite buscar las poderosas reservas therionick en nuestro inconsciente profundo. (Therionick es un término que representa "bestia", que se encuentra en mis libros, Akhkharu: Vampyre Magick y The Bible of the Adversary. Representa el instinto oscuro o primordial que se expresa en nuestros deseos y lujurias básicos). Dar forma a esa oscuridad en un comportamiento productivo de acuerdo con la voluntad es el propósito de Vampyre Magick.

Para aquellos que buscan la esencia de las llamadas Artes Negras, no necesitan mirar hacia algún concepto abstracto y cansado de "demonología" con diseños inversos; más bien, mira hacia adentro. Somos el espejo de lo peor del mundo, pero también de lo mejor que hay en él. Si puedes establecer tu Templo o morada para los dioses oscuros en tu interior, entonces tu base comienza y termina en tu interior. El vampiro se da cuenta de que, para tener éxito en la magia, el pensamiento y la acción responsables deben ser coherentes con la voluntad del individuo. No se deje encubrir pensando que la naturaleza es esponjosa, amable y nutritiva en su totalidad. ¡Comprenda los aspectos depredadores, a menudo violentos y oscuros de la naturaleza y luego busque el equilibrio! Esto es evidente en todas partes a nuestro alrededor; cuando algo se destruye, otra creación emerge de ello. Solo en la falta de equilibrio que se encuentra en algunas avenidas de la humanidad vemos más destrucción que creación: derrames de petróleo en el océano, desprecio por la educación en las ciudades, permitir que la violencia contra los inocentes quede impune por la ley, etc.

El Vampiro debe estar dispuesto a existir dentro del mundo y las leyes que la sociedad ha establecido. Recuerde que la mayoría de los humanos en masa son como ovejas; ellos creen lo que se les dice consistentemente, y es razonable observar que puede haber pocos líderes. A muchos les gusta que los guíen y les digan qué hacer; que se encuentra en todas las cosas, desde la democracia hasta el socialismo. Depende del nivel de restricción que los llamados "líderes" deseen imponer.

Vampyre Magick te permitirá aprender a sentirte cómodo y encontrar alimento en la oscuridad, pero al mismo tiempo te ofrecerá la fuerza para ascender como un dios. El Camino Adversario, tal como lo he definido en los últimos años, ha sido el resultado de mi iniciación en los misterios del Vampiro, pero aplicándolos de acuerdo con mi voluntad. El éxito ha sido un

resultado continuo, que me ha enseñado la importancia del control, la reflexión cuidadosa y la prueba continua de mi voluntad y los aspectos centrales de mi Ser.

El padre Sebastiaan es uno de mis hermanos de los misterios vampíricos; sus obras permitirán al iniciado inspirado alcanzar su propio nivel de Despertar vampírico. Sebastiaan por experiencia es bastante consciente del instinto depredador y auto-divino y del potencial del Vampiro Despertado. No importa si lo llamo "Azal'ucel", "demonio", "dragón" o, como Sebastian compartió con nosotros, "Elorath", el instinto vampírico o la espiritualidad divina que algunos llaman "alma", se encuentra con nuestros círculos de poder. Sin embargo, déjame recordarte y advertirte. La imaginación y la voluntad son esenciales para nuestro arte sagrado. Cuando ingresa a la cámara ritual, debe usar su imaginación para ver y sentir completamente lo que está convocando; permita que su mente sea libre aquí y encuentre la creencia para luego ver que sus deseos se hacen realidad en el mundo que lo rodea. La creencia puede hacer que se manifieste cualquier cambio deseado, siempre y cuando esté dentro de los parámetros de la "razón". todo lo posible para nosotros dentro de nuestro mundo viviente.

En el camino del Vampiro, tu espíritu viajará con el viento del Oeste hacia los reinos del crepúsculo, adentrándose aún más en la oscuridad. Desde el camino de Zhep'r comenzarás un proceso de autotransformación, que te permitirá experimentar esta vida más intensamente y con un hambre más profunda por más de lo que la vida ofrece. Zhep'r, en mi propia experiencia, permite cierto tipo de "nostalgia", con la que podrás reconocer las experiencias sutiles de una vida que parece eterna. Alimenta al Dragón, transforma tu mente y cuerpo en el cuidadoso equilibrio del Vampiro; la vida nunca volverá a ser la misma para ti.

En resumen, bienvenido a la posibilidad de Zhep'r.

Michael W. Ford, Akhtya Dahak Azal'ucel de la Orden Negra del Dragón

EXPRESIONES DE GRATITUD

Gracias a todos los miembros de la OSV y Nuestros inspiradores, que incluyen, pero no se limitan a Maelle, Irhandi, Grimm, Lilith, Persephanie, Magnus, Desanera, Lucius, Ziss, Vos y Nine.

Un agradecimiento especial para Michael W. Ford y todos aquellos que buscan desafiar e inspirar.

INTRODUCCIÓN

¡Claro que los vampiros no existen! No True Vampyre cree en los vampiros; son solo una fantasía. -Magíster Dimitri, agosto de 1996

Cuando la mayoría de los mortales piensan en magia, piensan en brujas y hechiceros que realizan maldiciones y hechizos sobre personas mundanas. Sin embargo, lo que no se comprende es que los rituales y las ceremonias son una parte importante de cualquier cultura, especialmente entre los Strigoi Vii. Los rituales son cualquier secuencia de acciones orientadas a la celebración o persecución de una meta o propósito específico. El ritual matutino de preparación de la familia para el día, la investidura de un nuevo presidente, las ceremonias y los ritos funerarios de los antiguos egipcios o nativos americanos y la misa católica elaborada son todos rituales.

Recuerde que la Magia Strigoi Vii es sistemática, a menudo intencional, impulsada por la voluntad y ritualista, mientras que Nomaj, o "Hechicería de Vibración Vampiro", es competencia de los Magisters y tiene una aplicación más instintiva. A los efectos de este libro, nos centraremos en los elementos más avanzados de la Magia Vampírica y dejaremos la Hechicería por los Misterios Interiores.

Dentro de Strigoi Vii tenemos muchos ritos que definen Nuestras tradiciones, refuerzan Nuestras filosofías y celebran Nuestra espiritualidad. Cada uno tiene un propósito específico, y cada ritual lleva al individuo a un enfoque y estado mental que de otro modo sería aleatorio y caótico. El ritual refuerza la voluntad, estimula el subconsciente y enfoca al trabajador.

Magick (escrito con k en deferencia a Crowley) se define como llevar al individuo a otro estado mental y aplicación de la Voluntad. Para los rituales de Living Vampire son caminos para practicar magia, y por eso este libro se llama Vampyre Magick para celebrar esta realidad.

Este libro no es un grimorio personal, sino un recurso y una colección de los rituales, antiguos y nuevos, que se han utilizado o se pretendía utilizar entre los Strigoi Vii durante décadas. Por supuesto, muchos están inspirados en el funcionamiento de la Orden Hermética de la Golden Dawn, los ritos antiguos y otras tradiciones del vampirismo; algunos, de hecho, son nuevos e interesantes a partir de los experimentos de varios miembros de la Familia Vampyre.

Dentro de los rituales de Strigoi Vii deben ser simples, flexibles y fácilmente modificables para que el usuario los aplique. Un ritual que es demasiado complejo y no se puede memorizar o hacer espontáneamente suele ser ineficaz porque se convierte en un trabajo de aprender a usar la herramienta en lugar de un trabajo centrado en los resultados.

El ritual grupal es una herramienta poderosa para enfocar las mentes individuales y dirigir la intención. La mayoría de los Strigoi Vii son solitarios o están aislados geográficamente de otros miembros de la Familia y, por lo tanto, no pueden participar en ritos y ceremonias grupales. Por eso, en este libro pretendemos centrarnos en los trabajos solitarios, que pueden llevarse a cabo solos con la excepción de rituales específicos que solo pueden realizarse en grupo. Recuerde que este es su viaje, y su creatividad solo influye en el enfoque de los rituales. Siéntase libre de publicar sus sugerencias y resultados en los foros en línea de Family (www.thesanguinarium.com/forums) y compartir sus innovaciones y cómo surgió su propio enfoque.

Otros libros rituales excelentes incluyen The Vampire Ritual Book de Michelle Belanger, las obras de Michael W. Ford de la Orden del Dragón Negro y, por supuesto, muchos libros sobre

Traducido por: **ENKIL LAILEB**

magia hermética, pagana y ceremonial. Simplemente visite Amazon o su librería local para estos trabajos.

Use los rituales aquí como una plantilla, modifíquelos como mejor le parezca; sólo el resultado final debería importar. Enfoca tus energías, Voluntad, deseo e intención y crea Magia Vampírica genuina.

Padre Sebastián

Lutecia Halo, París

14 de enero de 2011

EL ORDO STRIGOI VII (OSV)



La Orden del Vampiro Viviente, o formalmente Ordo Strigoi Vii (OSV), fue establecida oficialmente a principios del siglo XXI por la dirección de los Ancestros. Con sus comienzos en reuniones antes de esto, los miembros del Sanguinarium se dieron cuenta de que había un llamado para formar una orden esotérica fraternal e iniciática para promover la preservación y prosperidad de los Misterios Vampíricos Strigoi Vii más evolucionados. La OSV está muy separada y al mismo tiempo en equilibrio con el Clan Dientes de Sable del Padre Sebastiaan y el Sanguinarium, que consiste principalmente en Vampiros Filosóficos del Lado Diurno. A lo largo de los años, ha evolucionado, desarrollado y fomentado tradiciones, filosofías y experimentos mágicos, que han sido copiados y modificados por innumerables otros grupos.

A pesar de que la OSV es una orden élite, soberana y altamente selectiva a la que solo se accede por invitación, ha trabajado, hecho amistad, inspirado, guiado y honrado muchas otras tradiciones de vampirismo y vampirismo. Sin embargo, la OSV se mantiene neutral, independiente y completamente libre de afiliaciones formales. Esta flexibilidad ha permitido un enfoque interno en el Zhep'r colectivo de los Misterios Strigoi Vii y le ha permitido influir y ser influenciado en términos que benefician a la membresía colectiva en ese momento.

Cuando conocí a mi padre por Internet a fines de la década de 1990, yo era miembro del Templo del Vampiro y de la Iglesia de Satanás, los cuales me inspiraron mucho y me atrajeron a sus enseñanzas y filosofías, pero no pude entrar completamente en Estoy de acuerdo con usar la imagen de Satanás como mi única definición de inspiración y enfoque. Esto me llevó al Templo de Set y finalmente me llevó a convertirme en cofundador de la Ordo Strigoi Vii.

En contraste con Padre, soy un individuo muy reservado y privado, una descripción que representa a la gran mayoría de los otros Vampiros Verdaderos que he conocido. A muchos les parecería inusual que sea madre de cuatro hijos, pero mantengo perspectivas que son duras, sensatas, darwinistas, depredadoras y obstinadas. No tengo imagen pública, no deseo la fama y solo deseo inspirar a los pocos elegidos que pasan por las puertas de los santuarios de la OSV. Al establecerse en esta realidad, nadie se cruzará conmigo ni con mis Familias del Lado Nocturno o del Lado Diurno, ya que ambas están separadas, pero son iguales, en mi corazón. A pedido mío, en 2010, la OSV adoptó oficialmente el sigillum de los Ouroboros que rodean al Vampyre Legacy Ankh, que es representativo de la nueva dirección y que, al momento de escribir este artículo, permanece en secreto. Sin embargo, a través de los libros Vampyre Sanguinomicon y Vampyre Magick, compartimos nuestros misterios. El Padre Sebastiaan se ha ofrecido gentilmente a componer y dirigir estos proyectos como una contribución a la Familia. Nos esforzamos por seleccionar a los candidatos y buscadores de mejor calidad para nuestro pedido a través del patrocinio y la aplicación. Este proceso de selección nos permite seleccionar a las personas más sinceras y dedicadas que se destacarán como modelos a seguir

de los misterios de Strigoi Vii. A día de hoy esta fórmula sigue siendo un discreto secreto y sólo conocida por el Sínodo, órgano espiritual y administrativo de la OSV.

Ronin son aquellos que practican los Misterios Strigoi Vii en su totalidad o en parte y no son miembros de la Orden; estos individuos solitarios que, ya sea por elección o por no haber sido aceptados en la Orden, representan la gran mayoría de quienes practican Strigoi Vii. Algunos Ronin finalmente serán aceptados en la Orden, mientras que otros optarán por permanecer solos. Una idea errónea importante es que los Ronin son menospreciados por la orden; en realidad, representan los dos extremos de la diversidad entre aquellos que imbuyen el Espíritu Vampírico Verdadero.

Los Cisnes Negros son Vampiros del Lado Diurno y han adoptado, inspirado o han sido tocados por la Corriente Vampírica y el Espíritu. Representan a las personas cercanas al Espíritu Vampírico, ya sean amantes, amigos, clientes colmillos de Padre, artistas en eventos o personas que simplemente disfrutan de nuestra compañía. Muchos Cisnes Negros abrazan los Misterios del Lado Diurno como un camino filosófico en sus propios términos a través de las enseñanzas externas conocidas como Virtudes Vampíricas: Los Velos Rojos.

Cualquiera que sea la relación con los misterios, ya sea iniciado, Cisne Negro o Ronin, todos están en lo que los masones han llamado "La Balanza", cada uno en un mismo nivel, aunque en diferentes porciones del camino, explorando cada uno a su manera. .

Deje que este libro sirva a sus propios intereses; compartimos nuestros conocimientos, ceremonias y misterios con el mundo a través de este texto. Deja que te inspire, te desafíe y te libere; en cualquier caso, lo que te beneficia es tuyo. Sin embargo, dentro de la Orden continuamos experimentando y prosperando como filósofos espirituales flexibles pero definidos de la comunidad Vampyre.

Eternamente,

Magister Maelle

Strigoi VII Ipsissimus

Gran Magister de la OSV

VAMPIROS DE LOS CÁRPATOS

El Drácula real no fue el primero de los vampiros, ni fue el origen de los mitos vampíricos. De hecho, Vlad Drácula creció en una hermosa tierra rica en folklore vampírico, y probablemente usó ese folklore intencionalmente para fomentar los mitos que lo rodeaban. Los pueblos de la región de Europa del Este cerca de los Cárpatos son conocidos por sus cuentos populares, el más famoso de los cuales trata sobre criaturas vampiros a las que llaman Strigoi.

Los Strigoi Morte son los espíritus vampíricos que deambulan y cazan sin cuerpos, alimentándose de las energías de los humanos vivos, a veces cuando los humanos están durmiendo o soñando, y a veces mientras están completamente despiertos y simplemente en el lugar equivocado en el momento equivocado. A diferencia de los vampiros de las leyendas modernas, los Strigoi Morte no son considerados demonios o espíritus enojados de aquellos que fueron asesinados o no fueron enterrados adecuadamente. La gente de esta región, incluso hoy en día, simplemente cree que los Strigoi Morte son los espíritus de Strigoi Vii, vampiros vivos y que ya no están en posesión de un cuerpo físico.

Se cree que los Strigoi Vii, a veces también llamados Moroi, son una raza similar a la humanidad, pero diferente en su necesidad de alimentarse de energía humana o sangre humana. Aunque se cree que hay otros tipos de vampiros en la región, son los más conocidos, particularmente entre los gitanos que viven allí.

Los gitanos o romaníes, el término que algunos prefieren, siguen siendo un pueblo a menudo nómada, esparcido por muchos países, pero con una larga historia en Rumanía en particular. Tienen un gran amor por las historias fantásticas y los cuentos de miedo, pero detrás de cada una de sus ficciones hay una columna vertebral de hechos, incluso sus historias de vampiros. Según ellos, los Strigoi Vii eran personas altas, hermosas, pálidas, fuertes, inteligentes, educadas, regias y, a menudo, ricas, generalmente terratenientes, hombres de negocios e, históricamente, incluso realeza y nobleza.

Al igual que el Strigoi Morte, el Strigoi Vii se alimentaba principalmente de las energías vitales de la humanidad, eligiendo un solo voluntario para alimentarse durante un período de tiempo. Según los gitanos, el Strigoi Vii también podía alimentarse de sangre humana, pero solo los jóvenes e inexpertos optaban por hacerlo. Como se sugirió en la novela Drácula de Bram Stoker, los gitanos y los vampiros de la región, especialmente en Rumania, tienen una larga historia de trabajar juntos amistosamente. Los ricos y terratenientes Strigoi Vii podían proporcionar a las caravanas gitanas un salario justo por el trabajo manual o el entretenimiento, así como un paso seguro a través de su tierra, en particular protegiendo a los gitanos de la discriminación y los posibles atacantes. Los gitanos también proporcionarían un valioso servicio del que los discretos vampiros de la región no podrían prescindir: la comida.

Los gitanos y los vampiros de la región practicaban una tradición a la que se referían como señores, según la cual una gitana, generalmente una mujer voluntaria, sería elegida para ir a vivir con los Strigoi durante el tiempo que su familia estuviera en la tierra. Por lo general, al vampiro se le permitía alimentarse de ella en su tiempo libre, y su familia estaba protegida a cambio. Y aunque no era una parte real del trato, el vampiro siempre trataría al invitado con el máximo respeto y, a menudo, traería regalos a la familia como muestra de la tradicional gratitud vampírica. Según miembros de la familia gitana Carbone de Travois, este arreglo todavía era una práctica común hace no más de ochenta años en tierras rumanas. Un miembro

de esa familia afirma que su tía abuela Piranda fue enseñoreada de un vampiro rico en las décadas de 1910 y 1920.

La hermana menor de Piranda, Nia, describió al vampiro como muy alto con cabello castaño claro, siempre inmaculadamente vestido y perfectamente afeitado, con un físico esbelto y masculino. Nia agregó que olía "bonito". En 1918, cuando Piranda pasó el verano con él, tenía el primer automóvil que Nia había visto. Entre otras cosas, le dio a la familia bueyes y vacas, mantas, ropa de todo tipo y permiso para cortar sus árboles y cazar animales salvajes en su tierra. Nia dijo que parecía preocuparse genuinamente por Piranda, invitándola a regresar a su casa todos los veranos cuando la familia pasaba, llegando incluso a mantener un campamento especial despejado para ellos, con un pozo que solo ellos podían usar. Nia dijo que su hermana regresaba a la familia al final de cada verano luciendo "en forma y bien como vino añejo".

El vampiro de Piranda, cuyo nombre se ha perdido en el tiempo, está lejos de ser el único Strigoi Vii del que se ha informado en la zona. Casi todo el mundo ha oído hablar del Príncipe Vlad Drácula, "el Empalador". Nacido en Transilvania en 1431, gobernó Rumania durante una época difícil. Los turcos atacaban en oleadas y, con sus fuerzas completamente superadas en número, usó su inteligencia para librar una guerra psicológica contra sus enemigos, lo que también sirvió para mantener a raya a su propio pueblo e infundir confianza en que prevalecerían. Mientras vivió, mantuvo la paz en su tierra y mantuvo a raya a los enemigos.

Sin embargo, no mucha gente sabe acerca de los hermanos de este famoso vampiro, o incluso acerca de su maestro.

El príncipe Vlad Drácula era hijo de Vlad Dracul, "el Dragón", y su nombre significaba literalmente "Vlad, hijo del Dragón". Tanto él como su padre eran miembros del Ordo Dracul, la organización de la Orden de Dragonean compuesta por la realeza de Europa del Este. Las familias gitanas sobrevivientes afirman que, a lo largo de la historia de esta región, la mayoría de la nobleza eran Strigoi Vii, lo que da cierta credibilidad a las afirmaciones que algunos hacen de que la membresía de la orden era exclusiva de los vampiros, el término dragón se usa como palabra clave. Para vampiro Curiosamente, este hecho probablemente era bien conocido en ese momento, ya que los cristianos de la época, particularmente en esa región, a menudo se referían a los vampiros como diablos, demonios o dragones. Y en el caso del idioma rumano, una palabra, Dracul, significaba las tres cosas al mismo tiempo. Un ejemplo: los íncubos y súcubos de los cuentos populares medievales se denominan indistintamente "vampiros" y "demonios".

El Príncipe Vlad no solo tenía subordinados entre los otros vampiros; también tenía un maestro. Pocas historias mencionan al amo y señor de Drácula, el rey de la región en ese día, y es dudoso que muchos incluso se pregunten sobre su existencia. Su nombre era Matías Corvino. Probablemente un Strigoi Vii, el Rey Matthais estaba lejos de intimidarse por el Empalador. De hecho, una vez hizo encarcelar al príncipe durante tres años, o posiblemente más, debido a varias motivaciones políticas y su necesidad de tener un príncipe menos independiente en la posición de Vlad. Un hombre sabio y pacífico, Corvinus estaba lejos del señor de la guerra que se dice que fue en las representaciones cinematográficas populares del inframundo, y finalmente comprometió a sus ejércitos en la defensa de Rumania solo después de que Vlad se enamoró y pidió la mano de un pariente suyo, probablemente la hermana de la solicitud del rey Vlad, dicho sea de paso, se hizo durante su cautiverio en el castillo del rey.

El tipo de vampiro Strigoi Vii ciertamente tiene una profunda historia en la región de los Cárpatos, documentada por escritores como el monje Montague Summers y relatada en las

historias de familias gitanas como la banda Carbone de Travois. Probablemente sea por esta historia que los vampiros modernos a menudo usan el término Strigoi Vii cuando se describen a sí mismos, especialmente cuando intentan evitar el estigma que a menudo acompaña al término vampiro.

RITUALES DE VAMPIRO: Liber Vampyricus Ritualis



Este libro pretende ser un complemento de los libros básicos de Vampyre Sanguinomicon, que en su mayoría están dirigidos a aquellos iniciados más avanzados de Strigoi Vii. Se expande sobre los rituales que se encuentran en ellos, especialmente los Ritos de Comunión como la Misa Sanguínea y los Ritos de Ascensión de los diversos grados. La Misa Sanguínea es el núcleo de la Magia Vampírica.

Capítulo I

ELEMENTOS DE LA MAGIA DEL VAMPIRO



¿No es más sensato adorar a un dios que [el hombre] mismo ha creado, de acuerdo con sus propias necesidades emocionales, el que mejor representa al mismo ser carnal y físico que tiene la idea-poder de inventar un dios en primer lugar?

Si el hombre insiste en exteriorizar su verdadero yo en la forma de "Dios", entonces ¿por qué temer a su verdadero yo al temer a "Dios", por qué alabar a su verdadero yo alabando a "Dios", ¿por qué permanecer exteriorizado de "Dios"? ¿PARA PARTICIPAR EN CEREMONIA RITUAL Y RELIGIOSA EN SU NOMBRE? -Anton Szandor LaVey, The Satanic Bible LA MAGIA DEL VAMPIRO TIENE MUCHOS elementos, que van desde pequeños rituales y ceremonias, que se llevan a cabo todos los días, hasta los rituales secretos del Sínodo. Dentro de Strigoi Vii Magick, sabemos que creer es una herramienta, por lo que siempre nos enfocamos en lo positivo y somos conscientes de lo negativo. Esta actitud verdaderamente trae un espíritu de empoderamiento a los trabajos. Vemos la magia como "tecnología psicológica" desde el Lado del Día, y desde el Lado de la Noche, un concepto espiritual y abstracto. Aprender a diferenciar la realidad de la fantasía es uno de los obstáculos más difíciles de superar para el vampiro neófito. Solo la sabiduría y la razón pueden emplearse en el Lado del Día de la Magia Vampírica, que casi siempre tiene una racionalización psicológica o científica. The Nightside se basa en los resultados y la flexibilidad de las creencias; más complejo aún es el Crepúsculo, que acepta y se sitúa entre ambas perspectivas. Aquí, una vez que se experimenta Crepúsculo, se realiza verdaderamente la Mentalidad Inmortal.

Convenio

Uno de los Misterios Interiores, los Principios de la Hechicería Vampírica Vibracional y el dominio de las tres capas de la realidad, ahonda en el Principio del Acuerdo. Sin acuerdo, la magia se pierde y carece de poder. Toda la realidad, ya sea la propaganda de marketing de las corporaciones, la confusión de la política o las representaciones teatrales de un mago, requiere acuerdo para el éxito. El ritual grupal es un punto de acuerdo. Si los individuos no están sincronizados, solo se perderán la experiencia y potencialmente arruinarán el ritual para todos los demás. Es por esto que la verdadera iniciación en el nivel básico es una declaración de acuerdo; muchos sistemas de espiritualidad e incluso cultura tienen tales ritos de iniciación. La democracia es el acuerdo de la mayoría, y el resto debe seguir, pero el acuerdo se puede manipular y cambiar. Es por eso que los Strigoi Vii validan la realidad y las experiencias como individuos, y cuando se unen para trabajar, la magia es más poderosa.

Viajes Astrales

El dominio de las experiencias fuera del cuerpo (OBE) y los viajes astrales, conocidos por los Strigoi Vii simplemente como "Vuelo", son la base para criar a Zhep'r y lograr la Inmortalidad del Lado Nocturno. El nivel de ascensión de MoRoi y superior comienza a enfocarse fuertemente en estos trabajos y técnicas. El viaje astral es simplemente proyectar la conciencia fuera del cuerpo hacia la vasta capa astral de la realidad. Esto se trata más profundamente en el Libro IV de Vampyre Sanguinomicon, "Coming Forth by Twilight". Sin embargo, tocaremos esto en este libro para complementar esos misterios. Por lo tanto, consulte Liber MoRoi para obtener más información sobre el núcleo de estas técnicas.

El viaje astral es muy importante para niveles más altos de vampirismo y encuentros cara a cara más profundos en los reinos donde existen los Strigoi Vii en su hábitat natural. El astral es una realidad abstracta, el lugar de los sueños, las visiones y el conocimiento. Aquí se encuentran los Registros Akáshicos, la capa astral del Ser y el lugar de las emociones y los pensamientos. Estar en el astral es similar a estar en el espacio o bajo el mar, que es un entorno extraño. El sueño lúcido, o ser consciente dentro de un sueño, es una técnica que se requiere dominar para beneficiarse plenamente de las experiencias en el astral, porque solo a través del sueño lúcido puede un vampiro realmente diferenciar entre la realidad y la imaginación y validar si realmente se están proyectando.

Los Strigoi Morte han dominado el Vuelo y han aprendido a mantener un cuerpo etérico de Prana, lo que les permite interactuar con el mundo corpóreo. Efectivamente, son conciencias incorpóreas que aprenden a aprovechar y manejar las energías pránicas en Sus vidas humanas, y una vez que llega la Primera Muerte, pueden mantener Su existencia consciente y residir entre la Primera y la Segunda Muerte.

Creencia

Dado que el vampiro es un mago del caos, la creencia es una herramienta. La flexibilidad de las creencias es esencial para que un Vampiro logre Zhep'r. En el ritual, el vampiro encuentra la mayoría de los resultados cuando la creencia y la incredulidad están suspendidas; esta es la verdadera naturaleza de la experiencia Crepúsculo. Este estado de conciencia es el punto de referencia principal de Zhep'r y es el estado en el que se experimenta mejor la Comuni3n. Cuantos más resultados experimente el Vampiro, más comenzarán a centrarse en ellos por encima de los sistemas comunes de creencias. Aquí es donde surge la razón.

Los vampiros neófitos, los de los niveles de iniciación de Prospectii y Jahira, tendrán más dificultades para lograr este estado de incredulidad y creencia. La mayoría de los Jahira, cuando realizan por primera vez el ritual de la Comuni3n, encontrarán que no recibirán "resultados", y esto se debe a la realidad de que no pueden experimentar, ni siquiera por un corto tiempo, el verdadero Crepúsculo. Sin embargo, a medida que Zhep'r construye a través de un consenso más fuerte, a través de la experiencia y de los resultados, la validación se reunirá en la mente del vampiro.

No creer en algo es la racionalidad natural de un escéptico de mentalidad mortal y es esencial para la perspectiva del Día del Vampyre. Esto no le sirve a la Mente Inmortal y es el primer bloqueo que debe ser superado.

Sangre

Muchos afirman que beber sangre corporal es la única forma en que un vampiro puede obtener las energías que necesita para su equilibrio emocional, físico y espiritual. Por supuesto, el Strigoi Vii respeta el libre albedrío, pero discrepa sinceramente con esta perspectiva como una aplicación del acto de vampirismo. Hemos descubierto y aprendido a estar libres de estas percepciones y mirar hacia formas más sutiles de consumo de energía. Quedará claro qué forma de alimentación es válida, segura y eficiente. Culturalmente, es imposible justificar la necesidad de beber sangre, y no hay evidencia científica de que el consumo de sangre corporal proporcione beneficios genuinos para la salud. Aunque la sangre puede ser en sí misma un ritual poderoso y romántico o un símbolo sexual, simplemente no proporciona energía útil para la preservación del Ser más allá de la muerte. ¡Desde la perspectiva de Strigoi Vii, beber sangre no es enfáticamente un camino sensato hacia la Inmortalidad del Ser!

En esencia, el arquetipo del vampiro en la leyenda, el mito y la mayor parte de la literatura se trata de la inmortalidad y de sobrevivir a la muerte como un no-muerto. Si uno no puede preservar el Ser más allá de la Primera Muerte, o es mortal o no ha tenido éxito con la verdadera ascensión. Alcanzar la Inmortalidad depende del principio muy básico de sobrevivir mientras se está desvinculado del cuerpo. Una vez que un individuo vence a la Primera Muerte y no tiene cuerpo corpóreo, ¿de qué le servirá el consumo de sangre? ¿Qué habilidades les beneficiarán cuando existan en un estado completamente sutil? Además, ¿cómo intenta uno beber sangre cuando no tiene boca física? Aquellas personas que propugnan beber sangre deben buscar una ruta más pragmática y alcanzable hacia la inmortalidad.

La ciencia médica ha demostrado que enfermedades como el VIH pueden permanecer latentes en la sangre durante más de diez años. Drenar a un individuo generará dos problemas imprácticos importantes desde la perspectiva de la interpretación del vampirismo de Strigoi Vii. Primero, uno debe tener un donante sano y examinado de quien alimentarse. Esto requiere una confianza extrema en un donante, que debe esperar diez años para demostrar su salud en una especie de cuarentena. Si este donante deja o se vuelve contra su vampiro, el único resultado es que el vampiro está fuera de una fuente hasta que puedan evaluar y construir una relación con otro donante de manera segura. Las relaciones humanas son bastante complejas y no todos los humanos, como seres de libre albedrío, son tan obedientes y leales como el mejor amigo del hombre. Cambian de opinión. Las sesiones de alimentación deben ser frecuentes para satisfacer una adecuada Sed de sangre y ciertamente beber sangre no es eficiente para el Strigoi Vii. ¿Qué pasa con dos vampiros en una relación? ¿Se alimentan unos de otros? Va contra el sentido común que los depredadores se consuman unos a otros, y se considera canibalismo espiritual. En segundo lugar, ¿por qué un espíritu tan independiente e individualista podría depender de alguien más que de Sí Mismo? ¿Limita esto la apoteosis del individuo? ¡Absolutamente!

El Strigoi Vii puede preguntarse cómo se relaciona Blood Magick con esta discusión. Sencillamente, Blood Magick es diferente de alimentarse de sangre corporal. Blood Magick incluye la modificación del cuerpo, los ritos de sacrificio en las religiones caribeñas y africanas, como la yoruba y la santería (en las que los animales se sacrifican de una manera un poco diferente a la del carnicero de tu vecindario), y formas de arte como las pinturas de sangre. Si se realizan de manera estéril y segura, no diferente a la carnicería, estos rituales no implican los riesgos que conlleva el consumo de sangre.

Intención y sinceridad

Sin intención y sinceridad, todo se pierde en la magia. Tan importante como el acuerdo, uno debe ser honesto y venir con una intención sincera para poder dirigir la Voluntad y la energía. Los Strigoi Vii tienen altos estándares en el individuo y la comunidad. Cuando vas a realizar un ritual, ya sea la Comunión más sagrada o las artes más simples del Vampirismo, debes dejar de lado el humor y la fantasía y llevar a la plena realización tu propio enfoque.

Invocación

La invocación es la convocatoria interna de energías, fuerzas o entidades en el mago, equivalente a una posesión o auto-identificación con ciertos espíritus. Este término proviene del verbo latino invocare, que se traduce como "invocar", y Magus Crowley lo expresó perfectamente: Crowley afirma que Invocación es "invocar", "llamar", al igual que "evocar" es "llamar adelante." Esto es muy aplicable dentro del sistema de magia Strigoi Vii en el sentido de que lo usamos para las Artes del Vampirismo y en ciertos rituales de Comunión donde invocamos a los No-muertos para "skinride", o invocar y elevar la Corriente de Elorath. La única excepción, la Invocación del Rito del Dragón, no es tanto invocar al Dragón Interior como más o menos reconocer su presencia como el núcleo del Ser y el trono de la percepción.

La invocación también se puede emplear para identificarse con formas divinas, espíritus o entidades completas o aspectos de ellas, como las Corrientes de la Trinidad o la Dualidad de Kalistre y Mithu, donde el iniciado se convierte en una encarnación de ese aspecto de la Corriente. Por ejemplo, si un iniciado de Strigoi Vii quiere invocar la fuerza de Mithu o las energías sexuales de Kitra, tomaría aspectos de ellos y los invocaría.

Para invocar con éxito, uno debe tener Su conciencia sintonizada y abierta para dar la bienvenida a esa energía o entidad específica. Esto se hace con trance, estimulación sexual, ayuno, privación del sueño, dolor, SM, danza y ritual, lo que aclara la mente a un estado primario donde las transmisiones, visiones y voces pueden ser traídas a través del iniciado.

Evocación

La acción opuesta directa de una invocación es una evocación, que es traer una entidad o energías externas al invocador. Esto a menudo se considera en la magia mortal como llamar a un espíritu a un contenedor, círculo, cámara ritual, etc. Luego, en una situación literalmente cara a cara, el invocador puede interactuar con la entidad en persona y pedir favores, hacer pactos, u obtener información. Los ejemplos históricos de evocación se encuentran en grimorios antiguos como The Lesser Key of Solomon, The Greater Key of Solomon, The Dragon Rouge y The Sacred Magic of Abramelin the Mage. Esto implica sistemas pesados como el simbolismo, el fuego, la danza, las ofrendas, las herramientas y el entorno.

Dentro de Strigoi Vii y otros Ritos de Comunión, usamos la evocación en la Misa Sanguina para invitar a los Ancestros a venir a alimentarse de Nuestro sacrificio ofrecido de Prana, del cual nos hemos alimentado. Las evocaciones se utilizan mejor para rituales grupales y obtendrán una experiencia común; por otro lado, una invocación se trata más de un mago central que realiza el ritual y tiene la experiencia más profunda.

Meditación

Hay varias formas de meditación, cada una de las cuales contiene beneficios y enfoques específicos. El propósito principal de la meditación es lograr un estado alterado de conciencia. Los dos más utilizados dentro de Strigoi Vii y Vampyre Ritual son el activo y el pasivo. La meditación pasiva es lo que la mayoría de la gente considera meditación, que es un estado de trance más relajado con los ojos cerrados y con poco o ningún movimiento. La meditación activa es cuando el sujeto se está moviendo y puede tener lugar durante la danza, el sexo, la carrera, el esfuerzo físico, el deporte, la actuación, la pintura, etc. Ambos tienen sus beneficios y aplicaciones específicos.

Nigromancia

El proceso esotérico de hablar con los espíritus de los muertos para la adivinación se conoce como nigromancia. El Vampiro Viviente es un nigromante natural, y estas prácticas, que son la Comunión con los No Muertos, están en el centro de los Misterios Strigoi Vii sobre la inmortalidad espiritual. Sin embargo, hay otros usos; el Vampiro puede acceder a la Matriz de los Sueños de las almas muertas y extraer información; algunos Strigoi Vii han dominado la práctica de exorcizar espíritus de humanos, animales, demonios, elementos o incluso Renegade Strigoi Morte. Escuchamos en las leyendas humanas los cuentos de sacerdotes de vudú haitianos que hacen zombis, brujas que se enfrentan a demonios y nigromantes que capturan y contienen entidades y espíritus de los muertos. La nigromancia a menudo se considera un tabú y está prohibida para los de mente mortal, pero dado que es natural para el vampiro Strigoi Vii, se convierte en una poderosa herramienta de autodeificación. Estas transmisiones y mensajes del "otro lado" pueden surgir en rituales, espontáneamente, adivinaciones elementales o visiones. Esta es una de las principales formas en que los Strigoi Morte se comunican con nosotros.

La Cámara Ritual

La cámara para el ritual puede variar desde una habitación privada, una arboleda aislada o el escenario de un artista hasta la mente de un individuo. Al principio es importante que el Strigoi Vii tenga herramientas y entorno, pero lo más importante es la mentalidad. Los rituales requieren concentración, y realizarlos requiere un entorno específico que esté libre de distracciones y permita la concentración. Los Strigoi Morte solo responderán en el ritual cuando no estén distraídos de sus objetivos. El lugar de último recurso para un Vampiro que tiene un amante mortal o un familiar presente es, milagrosamente, el baño. Aquí suele haber un espejo y privacidad, donde los demás no interrumpirán ni se entrometerán. Sin embargo, muchos de nosotros mantenemos cámaras rituales en nuestros hogares o tenemos privacidad a través de un Lado del Día adecuadamente administrado para realizar nuestros ritos sagrados en soledad entre otros miembros de la Familia.

Magia Sexual

El sexo en Vampyre Magick es una herramienta muy poderosa tal como lo es en muchos sistemas de magia y esoterismo. El simbolismo es aún más profundo, ya que la sensualidad, el BDSM, el fetichismo, el romance, el misterio y la seducción son elementos fuertes del arquetipo del vampiro y pueden usarse dentro de este paradigma. La iniciación ofrece un renacimiento de la perspectiva mortal a la mentalidad inmortal, y la cámara ritual es similar a una matriz de la que nos levantamos de la muerte a la vida.

Los "matrimonios sagrados" tienen lugar cuando se produce una relación sexual con la participación de un Strigoi Morte, una forma divina, una entidad o una de las Corrientes de Elorath. Esto se puede hacer en ritual o trance o puede, especialmente en el caso de Strigoi Morte, ser similar a una experiencia de posesión. Las leyendas de íncubos, súcubos y demonios que se aparean con humanos pueden ser, de hecho, matrimonios sagrados sexuales. Es común que un Strigoi Morte posea un mortal y sea una "segunda semilla" para aumentar las posibilidades de un niño con potencial vampírico. Otras veces, un Strigoi Morte hará el amor con una mujer humana o se montará en la piel durante el sexo. Estas experiencias son muy energéticas y, a menudo, extremadamente estimulantes. Dichos encuentros se utilizan a menudo para crear estados de trance para la meditación o aumentar Zhep'r. Un ejemplo de Matrimonio Sagrado es el ritual del Templo de Kalistree presentado en este libro.

El orgasmo en la magia sexual ha sido una poderosa herramienta a lo largo de la historia para concentrar y elevar las energías. Las técnicas de Kundalini Yoga son muy similares a Montar el Dragón en el Congreso Sexual y pueden usarse para acercarse al Dragón Interior. En este libro se presentan dos rituales sexuales vampíricos para que experimentes.

Cambio de forma

Se sabe que los vampiros en la leyenda cambian de forma a murciélago, lobo o niebla, pero en realidad, esto es prácticamente imposible de lograr dentro de la capa corpórea de la realidad y solo se puede hacer en los reinos etéreo y astral. Dentro de la perspectiva de Strigoi Vii, muchos seres Despiertos pueden cambiar de forma, pero es predominantemente en un plano astral, ya que esta es la frecuencia de energía más intangible de todos los reinos. Una vez que se ha dominado el cambio de forma allí, se requiere más energía para cambiar el cuerpo etérico y enormes cantidades de energía para cambiar de forma a las energías duras e inflexibles del cuerpo. Consulte el capítulo 5 sobre la licantropía para obtener más información sobre cómo se logra y maneja el cambio de forma dentro del paradigma Strigoi Vii.

Color

Se dice que el negro es el color principal del vampiro, y hay algo de verdad en este cliché.

Simbólicamente, el color negro representa autoridad, elegancia, misterio, silencio, muerte, caos, fuerza, miedo, secreto, poder, oscuridad y seriedad. El negro lo usan sacerdotes, jueces, policías, graduados académicos, abogados en muchos países, como el Reino Unido y Francia, y los esmóquines negros se usan para funciones formales de etiqueta. Este es también el color que los mortales asocian con las brujas y hechiceros. "Black Magick" es un símbolo de lo desconocido, que ahora se conoce como ciencia.

A menudo se dice que los que visten de negro son los creadores de sus propios destinos. Energéticamente, el negro es un muy buen conductor de energía porque absorbe todas las frecuencias de la luz. El negro es un absorbente casi perfecto de energías incluso en el espectro infrarrojo. Esta absorción de energías puede aumentar el poder y el enfoque de las formas de pensamiento del usuario y del observador. El negro también funciona para neutralizar las energías negativas y, por lo tanto, es bueno para el destierro, la purificación, las ataduras y la magia defensiva; también actúa como un escudo protector.

A lo largo de la cultura mortal, muchos grupos consideraban que el negro era un símbolo fuerte. Una antigua secta cristiana, los cátaros, consideraba el negro como un color de purificación; los espejos negros en el esoterismo se usan para adivinar; muchas sociedades se consideran "negras" cuando son muy reservadas; el código bandana de la comunidad gay a mediados del siglo XX consideraba al negro como el símbolo del BDSM.

Dentro de la cultura japonesa, el negro simboliza la experiencia, la nobleza, la sabiduría y la edad. Esta es la razón por la que los Magisters Strigoi Vii usan piedras negras, y en los rituales se usan a menudo túnicas negras.

El rojo para el vampiro simboliza la fuerza vital, el sacrificio y la sangre. El Strigoi Vii se basa en los otros poderosos simbolismos de este color, que representan el fuego, el heroísmo, la vitalidad, el vigor, el nacimiento, la belleza, el sacrificio, la pasión, la lujuria, la energía física, la fuerza, el coraje, el entusiasmo y el sexo. Para el Vampiro, el rojo es profundamente simbólico, y el uso de este color aumenta y estimula la mente, el espíritu y la sexualidad.

Sin embargo, tenga cuidado, porque si el rojo se usa para sobreestimular la psique humana, puede provocar ira, miedo, discusiones y odio. Las compañías de seguros cobran más por los autos rojos brillantes porque la policía detendrá un auto deportivo rojo más que cualquier otro color.

El púrpura representa realeza, magia, divinidad y aristocracia para el vampiro. Este color está tradicionalmente relacionado con el misticismo, la espiritualidad, la purificación y la devoción. Esta es la razón por la cual el Adepto Vampiro usa una piedra púrpura en Su sigilium, y es el color de los Antiguos Misterios Crepusculares.

La plata es un color esencial para el Strigoi Vii porque simboliza las energías lunares y la pureza para el vampiro, y contiene el elemento reflexivo y simbólico más seductor para la mayoría de los vampiros. La mayoría de los vampiros prefieren la plata al oro para fines personales y para la meditación. Hay muchos Misterios Interiores, que no se pueden explicar aquí, que se relacionan con el concepto de plata y su importancia para el Vampiro.

Sacrificio

La palabra sacrificio proviene del latín sacrificium, o "ritos sagrados", y del antiguo francés facere, "hacer, realizar". En términos mortales, se refiere a ofrendas como animales, plantas, dinero, regalos o incluso humanos vivos a lo divino a cambio de favores.

Los vampiros vivos respetan el libre albedrío de los seres sintientes y nunca dañan a los humanos ni a los animales (excepto cuando cazan o sacrifican para obtener alimento corporal). Sin embargo, en el Rito de Comunión más sagrado, la Misa Sanguínea, los Vampiros ofrecen Su energía vital más la obtenida de las prácticas del Arte del Vampirismo, a cambio de Sorra, que

es energía de frecuencia espiritualmente inmortal y divina. Este proceso de liberación de energías del libre albedrío en un ritual al Strigoi Morte se conoce como la "Ofrenda". Este circuito de Vampirismo y Comunión con los Ancestros es el acto central de intercambio energético dentro del Vampirismo y perpetúa la conciencia después de la Primera Muerte y fortalece los cuerpos etérico y astral para que puedan existir conscientemente en el estado de existencia no-muerto (no muerto). o no vivo pero atemporal) y prevenir la Muerte Segunda.

Es ineficiente y va en contra de los Principios Vampíricos que el Vampírico destruya la vida, porque el Vampírico distingue seriamente entre asar gatitos en la barbacoa para divertirse y entretenerse y sacrificar humanamente el ganado para su sustento. Somos catalizadores del flujo de la vida, y el asesinato de un animal o humano es la destrucción de la vida y una fuente de fuerza vital. Cuando se destruye un ser vivo, su exceso de fuerza vital se libera en el mundo sutil donde se disipa y se recicla, a menudo cambiando de frecuencia. Esto no tiene valor para un vampiro. La única excepción es cuando se matan animales para mantener la necesidad de alimento corporal.

Para el Verdadero Vampiro, ofrecer esta energía a los Ancestros es un proceso natural, que muchos Vampiros han estado haciendo naturalmente desde que éramos niños con Nuestros Espíritus Patronos, mentores Strigoi Morte y espíritus guías a quienes algunos Vampiros llaman Susurradores. Lo que diferencia al iniciado de este acto subconsciente es la intención, que puede aumentar la cantidad de energía proporcionada en una Ofrenda. Los Strigoi Morte buscan solo la más alta calidad de Prana y no desean sentarse en una mesa de sobras. Si se considera digno, los Susurradores se manifestarán dentro del santuario en el que se realiza el ritual, festejando con la Ofrenda y proporcionando las energías de Zhep'r a cambio. Dado que la energía es la moneda del Vampiro, esta es la forma más sagrada de sacrificio, y los Strigoi Morte no tienen otro interés que el Prana, que un Vampiro cosecha y refina.

Cuanto más se realiza la Comunión con honestidad e intención, más evoluciona Zhep'r.

Servidores

Al igual que con muchos otros poderes, se sabe que los vampiros de leyenda tienen muchos sirvientes, como bestias de la noche y criaturas sobrenaturales, a sus órdenes. La realidad está lejos de estas leyendas. El Vampiro Viviente busca dominar la Vida y las Creencias; por lo tanto, al equilibrar estos dos rasgos, pueden crear servidores, que son creados por creencias y patrones de pensamiento en una frecuencia específica que son entidades conscientes y están programados para un propósito específico. La mente humana a menudo alimentará a estos servidores a través del miedo, la fe, la adoración o incluso reconociendo que existen simplemente por la Voluntad del Vampiro. Los ingenieros de marketing, publicidad y propaganda presentan conceptos similares en la conciencia colectiva humana que los magos usan para convertir a las egregoras y servidores en la programación cultural humana. Esto es efectivamente crear un elemental en miniatura hecho de voluntad e intención que está programado para un propósito específico. Los servidores se pueden usar para proteger, dañar o lograr una tarea específica. Lo que diferencia a los servidores Strigoi Vii de los de otros sistemas mágicos es que están imbuidos de fuerza vital directamente del vampiro y, al mismo tiempo, de los elementos de la corriente misma. Esta es la "Sangre", que se requiere para iniciar su existencia y sintonización como Servidores Vampiro.

La Sombra

Según Carl Gustav Jung (1875-1961), psiquiatra suizo y fundador de la psicología analítica, la Sombra es la porción de nosotros mismos que es el catalizador de todas nuestras emociones negativas y tendencias autodestructivas. La Sombra se compone principalmente de emociones reprimidas, ego descontrolado e impulsos primitivos.

Esta Sombra es como una gran bestia dentro de todas las criaturas sintientes, más aún para Nosotros, porque rechazamos el eterno optimismo y la placidez que ofrece la creencia mortal. En todo momento debemos evitar que la Sombra se vuelva abrumadora y provoque que Nosotros mismos y quienes nos rodean se vean envueltos en negatividad. Los Strigoí Vii son más susceptibles a la Sombra que los mortales porque estamos más en contacto con lo que los humanos llaman nuestro "lado oscuro". Esto es especialmente cierto para aquellos que todavía se están desidentificando de sus raíces mortales. Controlar la Sombra puede ser un proceso desafiante para muchos de nosotros y requiere pura Voluntad. No se endurezcan ni se cansen en su rechazo de la creencia y la ilusión y no se vuelvan hacia la desesperación y el nihilismo. Recuerda que todavía hay mucha vida, amor, creatividad y alegría en este mundo. Tu existencia es lo que haces de ella. Elige ser el catalizador de todas las cosas buenas en tu vida. Elige ser empoderado. Elige el disfrute. ¡Recuerda siempre que eres tú propio dios y divinidad!

Capítulo 2

PARADIGMAS



La magia se alimenta de voluntad, acuerdo e intención. Sin embargo, al final, solo importan los resultados.

Maestro Dimitri, 1995

LOS VERDADEROS VAMPIROS SON por naturaleza magos del caos, esforzándose por estar libres de fe y creencias para enfocarse completamente en los resultados de Sus acciones. Este concepto es difícil de comprender para muchos Vampiros recién Despertados que no están familiarizados con él, pero a medida que Zhep'r evoluciona, el cambio de la creencia al conocimiento y la gnosis comienzan a establecerse si son Verdaderamente de la Corriente Vampírica. En el centro de este mago del caos hay un concepto específico llamado paradigmas.

Los paradigmas son escuelas de pensamiento y sistemas de creencias creados con mayor frecuencia por acuerdo sobre tradiciones, fe, creencias, filosofía y espiritualidad. Cada paradigma tiene su propio sabor de rituales, teología, simbolismo y perspectivas. Incluso algunas escuelas de magia se consideran paradigmas; por ejemplo, Phil Hine, mago del caos y contemporáneo del padre fundador de la magia del caos, Peter J. Carol, ve la magia del caos como un sistema sin paradigma. El Sr. Carol ve la magia del caos como un meta-paradigma, en el sentido de que puede "convertirse" en cualquier paradigma y moldearse en él.

Los vampiros que están abiertos espiritualmente y son fieles a Su naturaleza pueden adoptar varios paradigmas, al igual que los mortales cambian el estilo de vestir para adaptarse a sus propios gustos y situaciones. No hay límite para la cantidad de paradigmas de los que un individuo puede obtener poder e inspiración; es una cuestión de gusto e intereses personales de cada Vampiro. Algunos Vampiros incluso experimentan durante un tiempo con un paradigma o realizan un ritual específico de ese paradigma para "probar" la experiencia.

Muchos paradigmas se cruzan entre sí, evolucionan como lo hacen sus miembros (la religión católica no es la misma que cuando comenzó), tienen derivaciones y, a menudo, dan origen a nuevos paradigmas.

Los vampiros de la Tradición Strigoi Vii se ven a sí mismos como parte de un movimiento que promueve la evolución espiritual y filosófica, que está profundamente arraigada en el alma, no solo como una religión o paradigma singular específico. Una vez Despertado no hay vuelta

atrás; la Corriente está viva dentro del individuo. Esta realidad nunca cambiará y no puede ser eliminada a menos que uno conscientemente comience a romper el Velo y cese Zhep'r, lo que equivale a la muerte final.

La filosofía Strigoi Vii Vampyre fomenta la exploración de los propios paradigmas, la experimentación con los métodos de esos paradigmas y la asimilación de lo que produce los mejores resultados. Debido a que Strigoi Vii no es una religión, sino una espiritualidad sagrada basada en la utilización de la creencia como herramienta, los elementos de la realidad pueden doblarse y transformarse a través de Will. Cada paradigma puede mezclarse con otros paradigmas, personalizarse y especializarse para cada interpretación individual. La magia del caos se puede considerar desde una perspectiva neopagana como un sistema ecléctico de magia. Entonces, en cierto sentido, el vampiro es un mago ecléctico.

La mayoría de los paradigmas encontrados entre los Vampiros de la Tradición Strigoi VII fueron traídos con nuevos miembros, establecidos y desarrollados por el individuo, y reconocidos formalmente por Magisters. Aquí hay algunos paradigmas de ejemplo que se sabe que existen entre los misterios de vampiros Strigoi Vii y una muestra de cuán diversos y compatibles con otros sistemas de creencias pueden ser los vampiros.

Asatru por Frater Grimm

El paradigma Asatru se creó a fines de la década de 1960 o principios de la de 1970 en Islandia para resucitar la estructura de creencias del nórdico antiguo. El término Asatru significa literalmente "fiel a los dioses". Asatru tiene sus raíces firmemente en la literatura del nórdico antiguo, siendo las fuentes principales Poetic Edda y Prose Edda. Varias traducciones de estos Eddas están fácilmente disponibles. Lejos de ser una biblia, o una fuente de dogmatismo, los Eddas son vistos como una guía suelta por la cual dirigir las propias acciones. Además de las Eddas están las Sagas. El objetivo principal de la saga es contar la historia de una antigua línea familiar, o región particular, a lo largo de varias generaciones. Algunas sagas notables son Egil's Saga, Vinland Saga y Hrolf Kraki's Saga.

A medida que el paradigma se desarrolló durante las próximas décadas, se seleccionaron varios principios de la literatura. El más famoso de estos principios son las Nueve Virtudes Nobles, como las declara Edred Thorsson en su libro Un Libro de Verdad. Estos cargos son: Valentía, Veracidad, Honor, Fidelidad (que no debe confundirse con la monogamia), Disciplina, Independencia, Laboriosidad, Perseverancia y Hospitalidad. Estas Nueve Nobles Virtudes le dieron a Asatru la sensación de que es una religión viva. Esto vino a significar que a los dioses les importa menos el sacrificio del ritual y más el individuo que vive una vida noble.

Asatru es una religión politeísta mezclada con el culto a los antepasados, el fatalismo y dos ramas de la magia. Hay demasiadas deidades para nombrarlas en este artículo, pero ya conoces seis de ellas. Los días de la semana llevan su nombre: martes-Día de Tyr, miércoles-Día de Odín, jueves-Día de Thor, viernes-Día de Frey. Para cada uno de estos dioses, uno encontrará historias elaboradas.

Al que es nuevo en Asatru se le suele advertir que no romanice a los dioses nórdicos. Es decir, no hay un dios de la guerra o una diosa del amor. Cada una de las deidades tiene facetas multidimensionales de fortalezas y debilidades. Por ejemplo, Thor, aunque es el protector de la humanidad, es objeto de burlas en la mayoría de sus historias.

Las dos ramas de la magia nórdica son Seidhr y Galdr. Seidhr es un tipo de práctica chamánica que cubre todo, desde los trabajos oraculares hasta el cambio de forma. Galdr es la magia de las runas. Hay muchas fuentes para aprender de estas prácticas. Dos fuentes recomendadas son Trance-Portation de Diana Paxson y Runes for Transformation de Kaedrich Olsen.

Los seguidores de Asatru abrazan fácilmente el Pilar del Dominio Material del Lado Diurno. El más alto de todos los principios de Asatru es buscar aumentar el poder y la fuerza. Es decir, uno busca volverse más influyente y rico en su vida. Esto, entonces, unido a la hospitalidad, significa que un líder exitoso comparte su riqueza y poder para que la comunidad, como un todo, pueda aumentar en poder y fuerza.

La comunidad es un punto fuerte para Asatru. Se cree que todos los que siguen los caminos del nórdico antiguo comparten un alma popular común. Esta alma popular no depende de la genética corporal como algunos insisten. Más bien, el alma popular es como el vampiro egregor de Elorath. Si todos los Asatruar se comportan de manera noble, el poder y la fuerza de todos los Asatru pueden incrementarse. Si alguien actúa de manera ignominiosa, quebrantando las leyes o dejando que su honor sea profanado, el poder de toda la comunidad

se ve disminuido. Por lo tanto, uno siempre debe esforzarse por comportarse con la mayor valentía.

Muchos Asatru, como Strigoi Vii, son muy independientes y de voluntad fuerte. Se recomienda encarecidamente que cada seguidor de Asatru realice un estudio académico de los textos primarios y las interpretaciones académicas secundarias. Este estudio independiente junto con la audacia natural de los Asatru conduce a muchas opiniones divergentes en las reuniones paganas. Se producen discusiones animadas, hasta el punto en que los recolectores deben estar de acuerdo en no estar de acuerdo.

El ritual principal de Asatru se llama Blot (pronunciado "hinchar"). Es de naturaleza muy similar al Rito de Comunión Strigoi Vii. Los blots son ritos estacionales, con intenciones similares a los ritos estacionales de los Strigoi Vii. Durante la mancha, se lleva a cabo una protección y luego se llama a un dios en particular y a los antepasados. Luego se bendice el hidromiel, se reparte entre los recolectores y se vierte en un cuenco como ofrenda. El paso del aguamiel es un proceso doble. La gente reunida carga su propia energía en el hidromiel que luego se vierte en el cuenco. El hidromiel bendito, del cuenco, se rocía sobre la gente, otorgando las bendiciones de los dioses a la gente. Debe notarse que la mancha es un rito devocional, pero no es uno de súplica y sumisión. Los Asatruar se paran audazmente ante sus dioses y ancestros invocándolos con respeto y los tratan como si fueran todos iguales como miembros de una familia astral extendida.

La muerte juega mucho en la tradición nórdica. Uno no vive para morir como creen muchos que piensan en Asatru como un camino vikingo. Los seguidores de Asatru buscan vivir la vida al máximo en cada momento. Al hacerlo, no temen a la muerte. Los Eddas nos dicen que todos los que mueren recorren el camino a Helheim, la tierra de los muertos. En el pozo de Helheim se encuentra el gran pozo Hvergelmir. Todos los que son arrojados a Hvergelmir son destruidos, y todos los ríos que fluyen a través de todos los mundos salen de Hvergelmir. Esto es paralelo a lo que los Strigoi Vii conocemos como la segunda muerte. El alma que está comprometida con Hvergelmir es destruida, y la esencia de su ser es devuelta a lo largo de toda nuestra existencia compartida.

Sin embargo, no todos los que recorren el camino de Helheim están condenados a perecer. Si uno es plenamente consciente de su muerte, ama verdaderamente su vida y busca apasionadamente continuar con su existencia, evita el gran caldero hirviente. En cambio, se encuentran en uno de los muchos salones de los dioses (como Valhalla). Aún más continúan su existencia como Disir.

Los Disir son muy similares a lo que conocemos de los Strigoi Morte. Son seres humanos que han ascendido de sus cuerpos mortales para alcanzar la inmortalidad en el astral. A menudo se ve a los Disir guiando el destino de aquellos en su propia línea familiar, grupos comunales o de toda la egregora Asatru. Ofrecen orientación, dirección y patadas ocasionales en el trasero. Por respeto y con gratitud por su guía, estos antepasados son muy honrados en manchas y otros rituales personales similares a nuestro Rito de Comunión.

Para el ojo inexperto, Asatru puede parecer un grupo de individuos bárbaros empeñados en el hedonismo y la autodestrucción. En realidad, la mayoría de los Asatruar están muy bien educados y pueden debatir sus conocimientos con destreza académica. Lo que es más importante saber es que viven como esperan morir: con honor y audacia, sin remordimientos. Este amor por la vida, por uno mismo y por la comunidad allana el camino para que ocupen su

lugar entre los Dísir y los dioses... cómo cada Strigoi Vii que valientemente persigue a Zhep'r ocupará su lugar entre los Strigoi Morte.

Cristiano

Muchos pensarían que la noción de un vampiro cristiano es una contradicción y que los vampiros, por naturaleza, se oponen directamente al cristianismo. Esto está lejos de la verdad. La respuesta obvia es que uno pensará que el concepto de tal combinación de perspectivas no es compatible y el individuo sería un hereje.

Sin embargo, desde la perspectiva del vampiro cristiano, una es una religión y la otra es un camino espiritual y filosófico, entonces, ¿por qué un vampiro no puede ser cristiano? El simbolismo vampírico prevalece mucho en toda la Biblia, incluida esta cita de la Biblia King James, que puede interpretarse como un ejemplo directo del Principio de Sangre del Velo Negro:

... porque es la vida de toda carne; su sangre es para su vida; por tanto, dije a los hijos de Israel: Sangre de ninguna carne comeréis; porque la vida de toda carne es su sangre; cualquiera que la comiere, será cortado (Levítico 17:14).

Obviamente en esta cita dice nunca comer carne física, porque el espíritu está en la sangre. Mire también el ritual de comunión de los católicos, que es beber de la sangre de su dios, que pasa directamente del vino espiritualmente cargado a la Sangre corpórea de Jesús.

El Sang Grael o la Sagrada Línea de Sangre en la humanidad tiene muchas interpretaciones; uno de ellos es el linaje de Jesucristo. Algunos incluso podrían pensar que si miras más profundamente en las leyendas de la antigua Sumeria, verías a los Anunnaki, que eran dioses que vinieron a la tierra y tuvieron hijos con los humanos.

Se puede ver la bendición de un ángel (Strigoi Morte) en la historia del arcángel Gabriel que lleva la semilla divina para fecundar a María. José pudo haber sido el padre corpóreo y un Strigoi Morte un padre divino o espiritual. Esto se ve en muchas tradiciones más antiguas con demonios que poseen a un padre y embarazan a una mujer y el niño resultante es la descendencia con sangre divina. ¿Puede esta historia estar relacionada con la historia de los Nefilim? ¿Podría ser que Jesús fuera un Nephilim, un miembro de Sang Grael Bloodlines? El Libro de Génesis menciona a los Nephilim:

Y aconteció que cuando los hombres comenzaron a multiplicarse sobre la faz de la tierra, y les nacieron hijas, vieron los hijos de Dios que las hijas de los hombres eran hermosas; y tomaron para sí mujeres, cualquiera que escogieron. Entonces el SEÑOR dijo: "Mi Espíritu no contendrá con el hombre para siempre, porque ciertamente él es carne; sin embargo, sus días serán ciento veinte años". Los Nefilim estaban sobre la tierra en aquellos días, y también después, cuando los hijos de Dios entraron en las hijas de los hombres, y ellas les engendraron hijos. Esos eran los valientes que desde la antigüedad eran varones de renombre (Génesis 6:1-4).

Paganismo Oscuro

Entre las diversas religiones de influencia dentro de la comunidad esotérica, la que ha tenido mayor impacto es la Wicca. Esta es una religión reconstructiva neopagana que afirma ser una de las religiones paganas precristianas originales en las Islas Inglesas. Lo que es más interesante es que, como encarnación moderna, fue fundado o popularizado por Gerald Gardner después de que afirmó haber sido iniciado en un aquelarre en New Forest, Inglaterra, en 1939. Cualesquiera que sean los orígenes, que no se pueden probar, muchos tienen sido introducido en el mundo esotérico con la infinita variedad de libros, reuniones, sitios web y recursos para Wicca, que no es necesario que entremos aquí. Sin embargo, vamos a explorar la realidad de aquellos que son Vampiros y encontraremos en la Wicca un paradigma de empoderamiento.

Algunos historiadores del ocultismo afirman que Gardner en realidad se inspiró en Thelema de Crowley (a quien conocía personalmente) como base de la Wicca. Algunos incluso afirman que Crowley incluso creó la religión, manipulando a Gardner para su último hurra antes de morir. Sin embargo, incluso con los orígenes controvertidos de Wicca, lo que es más importante es el funcionamiento real, la teología y el enfoque en la magia y los rituales, que son empoderadores y funcionales.

En el centro de Wicca hay una dualidad de dioses: el Dios Astado masculino y la Diosa Triple. Esto se relaciona fácilmente con los aspectos de Kalistre y Mithu de Elorath y, como muchas otras formas divinas, puede aprovecharse y usarse en relación con el verdadero vampirismo. Los trabajos mágicos del patio exterior del vampiro también pueden estar fuertemente relacionados con el uso de los ciclos lunares, que los wiccanos encuentran útiles en sus trabajos. La Rueda del Año y los ocho Sabbats se unen fácilmente en el funcionamiento del Festival Vampyre porque tienen orígenes similares. Estos Sabbats son comparables a los Festivales en muchos aspectos, pero fusionarlos a través del simbolismo suele ser difícil en todos los casos. El elemento ritual de los Wiccanos, conocido como Círculo, tiene herramientas y elementos similares a la Misa Sanguina. Se considera que estos orígenes se basan en los rituales de la Orden Hermética de la Golden Dawn, que es la base de la mayoría de las tradiciones mágicas occidentales y está tomado de antiguos sistemas mágicos. No hay ninguna razón por la que estos dos rituales no puedan fusionarse o cruzarse, pero esto depende de los gustos personales de las personas que los realizan para seleccionar cuál funciona mejor para ellos. El Libro de las Sombras de Wiccan es idéntico en concepto a los Grimorios de vampiros de ser un libro y un diario personal.

Estas similitudes crean una fuerte compatibilidad entre el vampirismo y los paradigmas de la Wicca, pero la mente racional del Vampiro del Lado del Día suele rehuir las tendencias exclusivas del Lado de la Noche de la comunidad de la nueva era, a la que la Wicca está tan estrechamente ligada. Un libro excelente, que podría ser de interés para Dark Wiccans es *Out of the Shadows* de John J. Coughlin.

Discordianismo

El discordianismo es un paradigma y una religión creados a fines de la década de 1950 por Greg Hill y Kerry Thornley o desatados una noche al azar en una bolera en Los Ángeles por un chimpancé espectral. Este paradigma se encuentra en algún lugar entre una religión del caos y una broma pesada. El foco central es Eris, la diosa griega de la discordia, el caos y la confusión.

Este paradigma siguió siendo un pequeño movimiento limitado a amigos cercanos de los fundadores como una broma privada hasta principios de la década de 1970. Esto cambió cuando Ripp Off Press de San Francisco publicó por primera vez una versión de Principia Discordia, el tomo que detalla las filosofías, escrituras y enseñanzas del Discordianismo. Dentro de Principia Discordia uno encontrará muchas rarezas únicas que van desde el Libro del Útero hasta la Epístola a los Paranoicos y la temida Maldición Discordiana del Pavo.

¡Mejorando y expandiendo aún más el paradigma, Robert Shea y Robert Anton Wilson fueron los autores de Illuminatus! Trilogy, una parodia de ciencia ficción que se inspiró mucho en las escrituras de los Principia Discordia. Por lo tanto, estos dos textos llevaron el discordianismo al centro de atención de las subculturas clandestinas de todo el mundo.

¡Puedo decir que hay muchos beneficios de ser un Discordiano! Tienes una excusa franca para cualquier locura que te guste, siempre que esté dentro de lo razonable, y tengas una razón sólida y práctica detrás de ella. Debido a que implica ser un adorador del caos, la evolución y el cambio, las enseñanzas del Discordianismo naturalmente sientan bien a muchos Strigoi Vii. ¡Estos deben ser francamente imposibles u obviamente lo suficientemente ridículos para que la gente se ría tanto que puedas salirte con la tuya! El humor es un gran seductor y ayuda al Glamour.

Un ejemplo de Quórum Discordiano tenía como actividad principal invadir una bolera disfrazados de payasos. Se salieron con la suya corriendo por los carriles y derribando bolos, maquillando a la gente y haciendo que la gente tropezara con ellos mismos. Muchos incluso coqueteaban con chicas en el callejón, una de las cuales tenía fobia a los payasos, y estaban extrañamente excitadas. Unas semanas más tarde, una pareja de SV fue e hizo un picnic al azar en medio de la pista de baile de un club nocturno. Estos comportamientos inesperados no parecen "actividades vampíricas", pero de hecho llaman sutilmente la atención y son excelentes herramientas para el vampirismo ambiental. Recuerde mantenerse dentro de los Principios del Velo Negro porque un Vampiro que es arrestado por la causa del Discordianismo tienen la carga de antecedentes penales y menos libertad en la próxima ronda. Consulte las pautas de comportamiento del evento Zombie Con o SantaCon para obtener un buen conjunto de reglas sobre cómo ser discordante sin ser arrestado. Una de las artes de ser un Discordiano es subvertir tabúes y costumbres normales sin ofender o atacar a nadie.

La auto-iniciación es la única forma de convertirse en un Verdadero Discordian, y con una ráfaga de Strigoi Vii convirtiéndose en lo que Nosotros llamamos hermanos y hermanas de Eris en todo el mundo, no es sorprendente lo común que es el Discordianismo dentro del Sanguinarium, incluso sin gente. dándose cuenta! Más allá de los sistemas estándar de pensamiento convencional, los sistemas de quórumes se adaptan perfectamente y reflejan la naturaleza Discordiana; muchos Strigoi Vii acceden fácilmente a la Corriente de Eris.

La aleatoriedad, la contradicción y el caos son herramientas centrales del Vampiro Discordiano. Por ejemplo, a los discordianos se les prohíbe comer bollos de salchicha, pero durante su iniciación en el paradigma, se les anima a comer una bolsa entera de bollos sin

salchichas. Eris Esoteric, una de las órdenes mortales Discordianas, proporciona un buen ejemplo de iniciación Discordiana: su dictado establece que cada miembro debe escribir cinco veces la Afirmación Erisiana. Luego deben poner la huella de su nariz en él y firmarlo, y luego enviar la primera copia al presidente de los Estados Unidos y la segunda a una oficina menor del gobierno de California. El tercero será clavado a un poste de teléfono, el cuarto escondido y el quinto quemado.

Aunque el Discordianismo puede parecer un grupo de locos que buscan una excusa para volverse locos, tiene un propósito más siniestro. En realidad, se necesita una tremenda creatividad, inteligencia y libertad del condicionamiento social para equilibrar el Crepúsculo de uno y permanecer fiel al Discordianismo.

Draconiano

El Camino Draconiano es un término que se usa entre los Strigoi Vii para describir una amalgama de ideas. La dureza y la realidad innatas son las que hacen que un vampiro sea naturalmente draconiano, pero aquellos que adoptan este paradigma lo llevan más allá. Tales Vampiros ven esta Sangre del Dragón como la fuente de un potencial innato para la divinidad personal y la divinidad.

Aquellos que se adhieren a este camino ven el mundo como bello y duro al mismo tiempo. El enfoque se basa en última instancia en la búsqueda del conocimiento y la espiritualidad. El Draconiano busca elevarse a las alturas del universo y descender a las profundidades del inframundo sin que los mortales lo sepan.

El "Fuego del Dragón" es un término usado por aquellos alineados con la Corriente Draconiana para destruir todos los obstáculos en Su camino que les negarían Su propia deificación del Ser.

Vlad Dracul y la Orden del Dragón a menudo actúan como el ejemplo más obvio del Camino Draconiano. Nació en una época horrible cuando Walachia estaba en la primera línea de la guerra con el Imperio Otomano. Tuvo que usar la guerra psicológica con tal dureza que se consideró draconiana. Durante este tiempo, muchos miembros de la nobleza oriental fueron considerados Strigoi Vii por muchas de las tribus gitanas. La Orden del Dragón era en realidad, en algunos relatos, una colación organizada de Nobles Strigoi Vii que luchaban para proteger Europa. Esta orden proviene de la palabra Dracul, que en muchas fuentes se traduce como demonio, dragón y vampiro, todo en uno.

Otra fuente para el vampiro draconiano es el legislador griego Draco, que vivió en el siglo VII a. Reemplazó el sistema de feudo de sangre y ley oral por uno que solo podía ser aplicado por un tribunal de justicia. La constitución draconiana, que fue la primera ley escrita de Atenas, detalló sus leyes. Para que nadie pudiera refutar las leyes, se escribieron en tablillas de arcilla y se dispersaron por toda Grecia. Lo que más destaca es su dureza; incluso los delitos más pequeños se castigaban comúnmente con la pena capital. Por ejemplo, Plutarch declaró: "Se dice que el propio Drakon, cuando se le preguntó por qué había fijado el castigo de muerte para la mayoría de los delitos, respondió que consideraba que estos delitos menores lo merecían, y que no tenía un castigo mayor para los más importantes. "

Dentro de este paradigma, unos pocos humanos seleccionados tienen la "Sangre de Dragón", y esto se relaciona con el concepto vampírico del Dragón.

Despertar por dentro. El Vampiro Draconiano a menudo ve a la Gran Dragonesa Tiamat como la madre de todos los demonios, que está durmiendo y esperando a que la despierten.

Kemetismo

Kemetismo es el término más comúnmente utilizado para describir la religión del Antiguo Egipto y se traduce como "La Tierra Negra". El vampiro Kemetico abraza los ritos antiguos y la mitología de las religiones Kemetico. Tal enfoque no es diferente de las religiones paganas reconstruccionistas y los cultos de avivamiento, que llegaron junto con el neopaganismo alrededor de los años sesenta y setenta. Este sabor es extremadamente empoderador para muchos Vampiros como un paradigma tan antiguo que tiene una profundidad y un misticismo que está incrustado en la conciencia humana.

Los componentes teológicos prominentes de los vampiros que provienen del kemetismo egipcio son el ankh y la palabra kheper, que se usa dentro de Strigoi Vii como Zhep'r. El ankh representa la vida eterna y la inmortalidad, mientras que el término Kheper significa convertirse y transformarse.

En la era moderna, la mitología egipcia realmente abrazó el concepto de vampiros originarios de Egipto, especialmente con la invención de Akasha de Crónicas de vampiros de Anne Rice. Hay poco en el camino de los seres verdaderamente vampíricos en la mitología egipcia, salvo las sacerdotisas de la diosa león Sekhmet, que se sabe que beben sangre en sus rituales, y los espíritus de los muertos que no fueron alimentados con ofrendas, lo que hace que su espíritu para volver a atormentar a los vivos.

Las relaciones de la teología kemética y el espiritualismo pueden llevarse a la perspectiva vampírica con la correlación de muchos aspectos. Primero, por supuesto, está el símbolo ankh que significa vida; el segundo es el Libro egipcio de los muertos, que ofrece una variedad de herramientas para trascender la muerte. Dentro de la cultura Vampyre hay dos formas divinas y tradiciones dominantes, que han surgido en relación con las religiones keméticas:

Los asetianos en los misterios keméticos se basan en la forma de diosa de Aset, que es el término más antiguo y kemético para Isis. Este término significa aproximadamente "El Trono" y se considera la fuerza y el poder detrás de los faraones y los reyes. Desde los primeros tiempos de las religiones keméticas, muchos también han considerado a Aset como la "maestra de la magia" porque es muy hábil en el concepto de Heka, o magia egipcia. Para el Strigoi Vii, la Corriente de Aset se relaciona con el aspecto del Kalistree y muchas Soror y Frater encuentran fuertemente Su relación con ella como Patrona.

Los Setianos son la relación más antigua, aunque no tan común, dentro de la cultura Vampírica, ya que la Corriente de Set es muy adoptada por las tradiciones ocultas del Camino de la Mano Izquierda del hombre moderno. De hecho, la primera orden de vampiros organizada, la Orden de los vampiros dentro del Templo de Set, muestra cuán fuerte es esta forma divina. Set es el dios del desierto, el "dios rojo", y tiene otros nombres conocidos como Sutekh y Seth en varios escritos. A menudo se considera que Set se corresponde con el dios griego Tifón, y muchos consideran que la magia de los Setianos es la magia Tifoniana. Set, aunque no se considera dentro de los misterios de Kemetico, se cree que es una fuerza necesaria dentro del universo. Muy a menudo, Set está relacionado con el chacal (a veces también con la hiena), pero también está representado por el cerdo, el asno y el hipopótamo.

Otras veces, Set es visto como un animal parecido a una quimera con orejas cuadradas y cola bifurcada, que hasta el día de hoy sigue siendo un misterio para los egiptólogos. Este animal puede existir realmente. Se le conoce como Typhonian o Set Animal en la forma de un perro salvaje llamado Sha y puede haber sido capturado en el norte de Egipto.

Muchos consideran a los Setianos lo opuesto a los Asetianos porque Set fue el dios que asesinó a Osiris, esposo de Isis. Sin embargo, en la cultura moderna estas son simplemente dos Corrientes Keméticas diferentes que se aplican en varios aspectos rituales dependiendo de su uso. Por lo general, no se los llama al mismo tiempo porque Set fue demonizado como el asesino del Señor de la Tierra Negra y se ha relacionado con muchos conceptos modernos del Diablo.

Por supuesto, hay muchos otros elementos de la religión egipcia que entran en juego dentro de la comunidad Vampyre. Estos van desde una variedad de interpretaciones e influencias, pero recuerde que no existe una tradición ininterrumpida de kemetismo (contrariamente a las afirmaciones de algunos grupos) desde la antigüedad.

Lovecraftiano

Los mitos de Cthulhu de los escritos de H.P. Lovecraft está de moda en la comunidad ocultista en estos días e incluso se considera increíblemente sexy, especialmente entre aquellos interesados en la magia del caos. El verdadero mago de Cthulhu sabe a ciencia cierta que la mitología lovecraftiana no se basa en ningún trasfondo histórico o mitológico, sino en la recepción y experiencia de sueños y transmisiones del subconsciente colectivo humano. Las obras de Lovecraft tratan sobre el Más Allá, dioses alienígenas conocidos como los Grandes Antiguos, por lo que, fuera del alcance de la conciencia humana y la interpretación, acercarse demasiado o interactuar demasiado con ellos volverá loca a la mente humana normal. En el centro de este mito se encuentra el temido y ficticio libro Necronomicon, que inspiró el nombre del Vampyre Sanguinomicon. Se dice que fue escrito por el "árabe loco" Abdul Alhazrad, este libro apareció por primera vez en la historia de Lovecraft "El sabueso", escrita en 1922. Necronomicon trata sobre la invocación y la historia de los Antiguos.

Varias ediciones de Necronomicon han sido publicadas a lo largo de los años por las principales editoriales, incluyendo la más conocida, muy controvertida y popular, Simon Necronomicon de Avon Books. El autor nunca fue conocido por nadie excepto por el nombre de Simón. Esta edición se centra en la mitología babilónica y sumeria más que en las antiguas.

Dentro de la magia lovecraftiana, encontrarás un enfoque específico de la nigromancia, la conjuración, los encantamientos, el trabajo de sigilos, el cambio de forma, los pactos, los amuletos, el caminar onírico, las convocatorias, las invocaciones y la apertura de las puertas a otras visiones sutiles del Más Allá. También hay varias órdenes dedicadas a la magia lovecraftiana que están surgiendo en los últimos años, incluida la Magan Lodge de Dragon Rouge, que está muy dedicada a muchas de estas hechicerías.

Dentro de las formas divinas lovecraftianas más notables están, por supuesto, Cthulhu, que es el sumo sacerdote de los Antiguos, pero hay muchos otros, incluido Nyarlathotep, el que se arrastra; Yig, el Padre de las Serpientes, Azathoth, "el nombre horrible"; y Dagón, un importante dios semítico. Dentro del Simon Necronomicon hay escasas referencias a entidades parecidas a vampiros y cómo convocarlos y controlarlos, pero dado que este libro se basa más

en la mitología babilónica, realmente no tiene nada que ver con los mitos de Cthulhu. Este libro toca el tema de los Lilitu y los hijos de Tiamat como seres parecidos a vampiros. La Sombra tiene mucho que ver con el concepto de los vampiros lovecraftianos porque es parte del espíritu mortal, que puede convertirse en un ser parecido a un demonio y cambiar de forma bajo el control del hechicero, y luego enviarlo como un ser depredador para alimentarse de las energías de sus víctimas.

Ya sea que estas entidades existan en la conciencia humana histórica o no, existen ahora como egrégoras dentro de las culturas esotéricas porque se trabaja con ellas como formas divinas legítimas. El vampiro lovecraftiano adopta esta mitología como una herramienta y comprende la realidad de la ficción desde la fantasía, utilizando el principio del psicodrama del mago del caos y, cuando está en el Lado Nocturno, adopta estos conceptos y aprovecha las energías de los Primigenios del subconsciente. De la humanidad.

Kalistree (La Diosa Dragón Interior)

La Madre Oscura, la Doncella y la Anciana, la Reina y el Espíritu de la Bruja Vampira La corriente tiene muchos nombres, desde Lilith hasta Hekate y Kali. Su Corriente espiritual divinamente femenina se manifiesta a través de la palabra Kalistree entre la Familia Vampírica. Estas son aquellas damas que son verdaderas Brujas Vampiro y encarnan la Corriente femenina de Kalistree con definido entusiasmo. Lilith, madre de la noche, la seducción, el feminismo y el empoderamiento, es la representación más común de esta Corriente, pero esta energía tiene muchos nombres, incluidos Kali, Hel, Sekhmet, Aset, Isis, Ishtar, etc. Al igual que Lilith, los Lilians están muy en contacto con Su feminidad y sexualidad.

El concepto de la "Bruja Vampiro" es como una dama poderosa y emancipada que ha adoptado el Espíritu Vampiro como una herramienta de empoderamiento desde una perspectiva femenina. Esta forma de brujería no está inspirada en la plantilla moderna de brujas de Halloween con escobas, gatos negros y calderos.

La Bruja Vampiro se sienta en el trono de la Diosa Dragón Interior como una serpiente de inspiración draconiana. Se burlan de las limitaciones culturales impuestas a las mujeres y utilizan la seducción, el encanto, la astucia, la belleza, la sensualidad, el intelecto, el pensamiento alternativo, la razón, el conocimiento y el glamour como elementos de Sus vidas.

Sin embargo, por supuesto, la bruja vampiro es elegante, seductora, primaria, romántica y una auténtica libertina. Ella nunca responderá a la opinión de nadie sobre sus intereses y elecciones sexuales, comerciales u otros si son criticados. No tiene miedo de ser dama y gozar de la Carne y del Espíritu en las porciones que Ella elija. Si Ella quiere un hombre, va por él, ya sea de manera agresiva o sutil o alguna invención propia. ¡Piense en una pirata, una dama tejana o una chica de metal que sea lo suficientemente elegante y culta como para que un caballero pueda llevarla a casa para conocer a sus padres conservadores oa una noche elegante en la ópera!

Hoy más que en cualquier otra era, hay un lugar libre para que la Bruja Vampiro gobierne Su propio sueño, tome el cáliz de la vida y se eleve dentro de una cultura que elogia los elementos mismos que Ella es. Que los hombres la adoren y la respeten, pero honren y devuelvan la adoración a aquellos hombres que natural o intencionalmente se relacionen con las Virtudes de valor de Vampyre Knight.

Otras lecturas sugeridas para la bruja vampiro incluyen la bruja satánica de Anton Szandor LaVey, las mujeres francesas no duermen solas de Jamie Cat Callen y el arte de la seducción de Robert Greene.

Luciferianismo

El vampiro luciferino, desde la perspectiva de los vampiros, se identifica con la búsqueda del conocimiento o la iluminación y, por lo tanto, se les llama "Illuminati" dentro de la Familia.

Abrazando simbólicamente la Corriente espiritual de la Estrella de la Mañana, o Venus, que se conoce como Lucifer el Portador de la Luz, entre los temas atribuidos a este paradigma, que imitan la búsqueda de la luz, están los altos niveles de autodisciplina, la búsqueda depredadora del conocimiento, y excelencia espiritual. En el núcleo del vampiro luciferino hay un profundo deseo de conocimiento y, por lo tanto, están muy centrados en el concepto de Gnosis. Este deseo también se mezcla con una búsqueda personal para convertirse en Iluminado y nunca puede cumplirse debido a la inmensidad del universo, atribuyéndose así a la realidad de que "el Camino al Éxito está Siempre en Construcción". Se pueden encontrar excelentes fuentes de conocimiento sobre este camino en los escritos del fundador de la Orden del Fósforo, Michael W. Ford.

Mithu (El Dios Dragón Interior)

El paradigma de Mithu es un camino fraterno, siguiendo el ejemplo de los francmasones, los caballeros templarios y los misterios de Mitra de la antigua Roma. En lugar de una perspectiva machista, aquellos que son, por Su propia frecuencia, Mithu honran y respetan las diferencias entre hombres y mujeres, pero abrazan, apoyan y promueven la igualdad de oportunidades. Mithu ama las energías femeninas y busca promover Su lugar como caballero, a menudo aprendiendo viejas tradiciones y llevándolas a la era moderna. Por lo tanto, el paradigma de Mithu promueve la fraternidad, el honor, la hermandad y para inspirar a un caballero Vampiro en el trabajo social, en el trabajo mágico, y para trabajar juntos para buscar el oscurecimiento a través del Despertar de sus Dragones y el baile dentro del Crepúsculo.

Otro enfoque del paradigma Mithu sobre la fraternidad no es solo el equilibrio entre hombres y mujeres, sino promover los lazos íntimos y fuertes entre aquellos de espíritu masculino. ¡Los ejemplos históricos incluyen la fuerte unidad y fraternidad entre los legionarios del Imperio Romano, que vivieron y murieron juntos por la gloria de Roma! Este amor fraterno, que es difícil de manifestar en un día de corrección política, es un aspecto sólido de Mithu. Sin embargo, nunca busca descartar o menospreciar los elementos femeninos y, en cambio, se ve a sí mismo como el reflejo en una perspectiva similar a Yin/Yang.

Como uno puede imaginar, la corriente de Mradu corre fuertemente a través de los hombres que se sienten atraídos por este paradigma. Los ramkht son secundarios en número y, por supuesto, el tercero es Kitra. Sin embargo, los iniciados en las tres Corrientes están representados. Como se ve en el concepto de los Velos Rojos, está el Caballero Vampyre.

El Caballero Vampyre es el caballero consumado dedicado a los Velos Rojos de Caballería, Guerrero, Romance, Fraternidad, Honor, Pasión y Cultura al abrazar Sus propias energías masculinas.

Cuando interactuaban entre ellos, los Caballeros Vampyre a menudo se llamaban fraternalmente simplemente "Tú, Hermandad". El Caballero no sale simplemente y se declara como tal; este Velo debe ser vivido a través de la acción y defendiendo las Virtudes Vampíricas. Es un verdadero hombre, un amante, y no está limitado por la desmasculinización o los prejuicios que prevalecen en muchos aspectos de la sociedad moderna. No le teme a las mujeres poderosas, exitosas e inspiradoras y trata a las verdaderas damas con respeto y dignidad.

Aunque reservado a aquellos de persuasión masculina, Vampyre Knight es una tradición de fraternidad de hermanos dedicados a convertirse en mejores hombres y mejorar la Corriente masculina dentro de Ellos Mismos. Practican la caballería y la cortesía modernizadas, juegan juegos como el ajedrez, disfrutan de los museos, aprenden artes marciales, disfrutan de las artes clásicas de la seducción y la cultura, la música y la danza, y se enorgullecen de ser caballeros.

En las décadas de 1980 y 1990, los hombres seguían siendo hombres unidos en fraternidad; hoy en día muchas mujeres se quejan de que no quedan caballeros en el mundo y solo encuentran individuos débiles, muchas veces patéticos y emasculados. Esto está lejos de la verdad con Vampyre Knight; Es una figura espiritual de elegancia, que es natural e inquebrantable dentro del Verdadero Vampiro. Los Caballeros utilizan las antiguas tradiciones de empoderamiento en un formato revisado para la nueva era. Como los perros son simplemente lobos inmaduros, el Caballero Vampyre no es un niño en este nuevo entorno.

Thelema

La palabra Thelema se traduce de la palabra griega "Voluntad" y es el nombre de un paradigma y una religión fundada por la Gran Bestia, Magus Aleister Crowley (1875-1947). La escritura original de Thelema es El Libro de la Ley, que fue revelada a Crowley el 4 de abril de 1904 por una inteligencia espiritual a la que se dirigió como Aiwass. Crowley prohíbe la discusión de este libro en la Ordo Templis Orientis (OTO), porque sintió que cada persona debería resolverlo por sí misma.

Después de su muerte, los seguidores de Crowley, especialmente aquellos dentro de la OTO, han mantenido vivas sus enseñanzas en la Iglesia Católica Gnóstica.

Crowley asumió el cargo de Gran Maestro de la OTO en la década de 1920 y desarrolló la orden para convertirse en un vehículo para Thelema. La Misa Gnóstica es el ritual central de Thelema y, a menudo, la realizan miembros de la OTO, ya que fue escrita por el mismo Crowley; es una de las inspiraciones de la Misa Sanguínea.

Thelema enseña que todas las almas son eternas y cada una posee una "Verdadera Voluntad", que es el propósito esencial de esa alma, muy similar al Dharma (propósito) en la teología hindú y, por lo tanto, es la única ley que uno debe cumplir. Esto puede verse como un destino autoestablecido dentro de la carne. Por lo tanto, durante cada encarnación, la agenda final es que un alma cumpla su propia Verdadera Voluntad, sea lo que sea, desde un asesino en serie hasta un santo católico, ya sea que esté alineado con los conceptos ordinarios de mortalidad o no. Dentro de Thelema, cualquier acción de acuerdo con la Verdadera Voluntad de uno se considera buena, y no seguir la Verdadera Voluntad de uno es, en última instancia, incorrecto.

Una cita thelémica secundaria, aunque bien conocida, es "No tienes más derecho que hacer tu voluntad".

El concepto central de Thelema, "Haz lo que quieras, es toda la Ley", fue hecho famoso por Crowley. Esto no es una excusa para correr desenfrenadamente y realizar actividades destructivas y criminales; uno debe ponerse en contacto con su Alto Ángel Guardián (el Dragón) para descubrir su Verdadera Voluntad. Esto encaja muy bien con los ciclos del Dragón dentro de los Misterios Internos de Strigoi Vii y la última medida del potencial y el propósito de un Vampiro de promover Zhep'r. Aquellos que no siguen Su Verdadera Voluntad como vampiros finalmente se vuelven iconoclastas de Su propia naturaleza, y solo terminan enfrentándose a la Muerte Segunda.

Satanismo

Anton Szandor LaVey se afeitó la cabeza el 30 de mayo de 1966 y declaró una nueva Era Satánica; tres años más tarde publicó la Biblia Satánica con Avon Books. Esto, junto con la Wicca y las obras de Aleister Crowley, sentaron las bases para abrir el mundo esotérico. Muchos de los principios de LaVeyan son fuertemente comunes a los Vampiros de la tribu Strigoi Vii porque son puro sentido común. Sin embargo, es importante darse cuenta de que los satanistas de LaVeyan son ateos al igual que la perspectiva de Dayside Vampyre.

El Vampiro debe darse cuenta de que no pueden ser una dualidad equilibrada en un estilo de vida duro y rockero de tiempo completo. Muchos Strigoi Vii consideran que el satanismo de LaVeyan es muy imprudente, inmaduro y principalmente para niños. Sin embargo, los satanistas más maduros son de los "viejos tiempos", antes de la década de 1980, cuando la música metal se convirtió en lo que LaVey llamó "la segunda etapa de la evolución satánica".

Vudú de Frater Ash

Muy pocos temas han capturado la imaginación, los corazones y el miedo de la cultura moderna como el de los vampiros y el vudú (anglificado como vudú). Por lo general, se garantiza que la mera mención de cualquiera de las palabras evoca pensamientos de poder, misterio y lo desconocido. El misterio y lo desconocido los caracterizan bastante bien porque, aunque ambos han sido representados innumerables veces en la cultura popular e investigados por expertos, se sabe muy poco sobre la realidad de cualquiera de ellos fuera del círculo iniciado y los practicantes dedicados.

Hay muchas diferencias que distinguen a la religión del vudú de la tradición del vampiro viviente practicada por los Strigoi Vii.

Sin embargo, si uno está buscando un lugar donde los dos caminos se encuentren en una encrucijada espiritual, sería el papel que juega Ancestry en ambas tradiciones. En Vodou, la veneración ancestral es la piedra angular de la práctica. Los espíritus de los ancestros de uno son fundamentales para el desarrollo espiritual del iniciado y otorgan importantes lecciones y gnosis que no podrían aprenderse en ningún otro lugar. El practicante de vudú erigirá un altar y dejará ofrendas como comida, licores (alcohol), tabaco y otros artículos favorecidos por los espíritus para honrar a los que les precedieron a cambio de su conocimiento y empoderamiento.

Uno encontraría que una práctica comparativa en el Strigoi Vii y el Ritual de Comunión para que el SV inicie la conexión con los espíritus ancestrales de la corriente de Elorath, también conocida como Strigoi Morte (SM), es parte integral de su Xeper o empoderamiento espiritual. A través de la interacción con el SM uno también gana gnosis y un tipo único de empoderamiento en forma de Sorrra, o energía refinada. El practicante de Vampyre Strigoi Vii también hace ofrendas en honor a los espíritus ancestrales en forma de energía pránica, la cual es debidamente dirigida a través del Ritual de Comunión. Durante esta interacción, el iniciado experimenta la corriente de Elorathian y recibe información sobre la naturaleza de la inmortalidad mientras obtiene un mayor empoderamiento de su Zhep'r individual.

El vudú y el Strigoi Vii son tradiciones vivas empoderadas por corrientes espirituales distintas que siguen un flujo eónico. Los iniciados de ambos caminos se sumergen en esas energías y comienzan a resonar con ellas en un nivel sutil. Por lo tanto, uno puede ser de cualquier nacionalidad y de cualquier origen étnico y aún así practicar vudú y aprender de los antepasados. Lo mismo es válido para el Strigoi Vii. Al trabajar con la Corriente de Elorath, uno se vuelve "de la sangre" en un nivel sutil que crea un vínculo tan fuerte como la relación física y el linaje. Muchos se sienten "llamados" a estas tradiciones individuales por un tirón en Su espíritu que no pueden explicar. Puede ser que la chispa y la conexión siempre hayan estado ahí; la sangre llama a la sangre. Si uno ya es un practicante de un camino de vudú y se sintió atraído por el camino del vampiro viviente, harían bien en comenzar con sus antepasados. Buscando su conocimiento, es posible que se encuentren comunicándose con un Strigoi Morte que ha estado allí todo el tiempo esperando que respondan a la llamada de la Sangre.

Capítulo 3

RITO SOLITARIO



La Magia Vampírica por naturaleza es un camino solitario, que se basa en resultados y objetivos individuales. El acuerdo es donde encontramos el poder.

-Maestro Maelle

LA MAYORÍA DE LOS RITUALES DE VAMPIROS, especialmente los Ritos de Comunión de los Strigoi Vii, son ritos solitarios y, a diferencia de los Ritos Familiares, tales rituales los realiza el individuo solo y para Su propia gratificación y validación...

Rito de cambio de apodo

Puede haber momentos en los que el iniciado Strigoi Vii sienta que ha superado o evolucionado más allá de su apodo y desea adoptar uno nuevo. Esta decisión no debe tomarse a la ligera sino con mucho cuidado, ya que uno pensaría en hacerse un tatuaje que simbolice sus aspectos más profundos y sinceros de sí mismo.

Por supuesto, este rito debe comunicarse directamente con los administradores de los foros del CoE para los iniciados que deseen cambiar formalmente Su nombre. Esto no debe hacerse con frecuencia y requiere mucho tiempo de meditación. El mejor momento para cambiar un Sobrenombre es durante un Rito de Ascensión o dentro de la Sagrada Comunión, especialmente dentro de los Misterios Exteriores, pero se puede hacer de forma independiente con el siguiente conjuro:

Ancianos, Ancestros, Hermanas y Hermanos, ¡Escuchen mi Llamado! He evolucionado, he cambiado y he sentido Zhep'r. Con esto adopto un nuevo sobrenombre, a partir de ahora seré conocido como [nuevo sobrenombre]. Conóceme por este nombre desde este momento y en adelante.

El Despertar del espíritu Vampiro

El Despertar del Espíritu Vampírico es un ritual en el que uno toca los elementos exteriores de la Corriente de Elorath. Evocar a la propia egregora en su forma completa es muy peligroso y nadie lo recomienda excepto los Magisters. Este ritual es el significado externo de invocar y evocar simultáneamente al Espíritu Vampiro dentro del iniciado. Tal ritual puede ser realizado por Cisnes Negros y Strigoi Vii que deseen reafirmar Su lugar con las Virtudes Vampíricas, "Los Velos Rojos", también.

Aquí hay un encantamiento de ejemplo que puede emplear por su cuenta: ***Ancianos, Sorors, Fraters, Ancestros, ¡Escúchenme ahora! Estoy abierto en espíritu y mente, cuerpo y alma. Sin embargo, dentro de este espejo, mientras te miro, me miro a mí mismo. Dragón, sal, Cabalga la Corriente, Despiértate dentro de mí, porque tú eres yo y yo soy tú. Que las virtudes y los velos despierten en mí la sangre noble de la que soy y honren los Velos Rojos, SALVE ELORATH... Levántate, Despierta, suelta tus bobinas dentro de mí. Zhep'r.***

La carga diurna

Cuando Nos levantamos por la mañana y realizamos el Rito Sarjaah, que se encuentra en el Libro III de Vampyre Sanguinomicón: Liber Calmae "Saliendo de noche", Nos encontramos con el sol. El cambio del Lado Nocturno al Lado Diurno es el mundo contrastante de Crepúsculo cuando tanto las experiencias como las perspectivas interactúan. The Dayside Charge es un empoderamiento y trata sobre el materialismo, la salud, las metas personales y las agendas. Es un complemento de la Carga del Lado Nocturno y una reafirmación de las perspectivas del Lado Diurno del Vampiro. El Dayside Charge se realiza mejor por la mañana cuando comienza el día.

Ancianos, Ancestros, Hermanas y Hermanos, Escuchad mi Llamado, el Rugido de Mi Dragón. Hoy afirmo mi Búsqueda de Maestría material dentro del Lado del Día y los pasos de Zhep'r que he dado hasta este punto. No me desviaré de mi camino, ni me vendrán distracciones, sea el amor, la guerra o la pasión. Sigo asegurando y reafirmando mi Lado del Día esta mañana fomentando mi espíritu emprendedor, la nobleza personal y la Inmortalidad corporal. Por mi Voluntad sé que renazco y me revitalizo para dominar este mundo. Me levantaré, cabalgaré sobre mi Dragón y bailaré por la eternidad dentro del Día. ¡Salve, Elorath!

Después de decir estas palabras, debes meditar en las metas para el día y el futuro.

La carga del Lado Nocturno

La Carga Nocturna es similar a la Carga Diurna; entrar en la noche manifiesta y fortalece tus habilidades y talentos de Nightside, mientras revisas ideas y técnicas perdidas en las que uno no se ha centrado recientemente. Elija una técnica de enfoque cada vez que ingrese a la noche y concéntrese en manifestar esa habilidad como un ejercicio y practíquelo. Esto puede ser trabajo de chakra, sellado, conexión a tierra, centrado, una aplicación del Arte del Vampirismo, una Comunión que no has hecho en mucho tiempo, o una con la que necesitas experimentar más resultados.

Aquí hay un ejemplo de una carga nocturna.

Ancianos, Ancestros, Hermanas y Hermanos, Escuchad mi Llamado, el Rugido de Mi Dragón. Hoy afirmo mi Búsqueda del Crepúsculo dentro del Lado Nocturno y los pasos de Zhep'r que he tomado hasta este punto. No me desviaré de mi camino, ni me vendrán distracciones, sea el amor, la guerra o la pasión. Continúo asegurando y reafirmando mi Lado Nocturno e Inmortalidad espiritual a través de la práctica continua del Vampirismo y la Comuni3n. Me levantaré, montaré mi drag3n y bailaré por la eternidad dentro de la noche. ¡Salve, Elorath!

Entrando en el crepúsculo (La carga del crepúsculo)

Este ritual, meditaci3n y ejercicio se centran en fortalecer el equilibrio entre el funcionamiento del Lado Diurno y el Lado Nocturno. El himno de la Carga Crepuscular te llevará al centro de una técnica en la que debes ser capaz de manifestar aspectos tanto del Lado Diurno como del Lado Nocturno. Un ejemplo de esto es dejar de lado su creencia y luego pasar directamente al Rito de la Comuni3n. Durante la Comuni3n, sea capaz de aceptar tanto los aspectos de la experiencia del Lado Diurno como los del Lado Nocturno como un observador, en lugar de como un experimentador.

Esta ceremonia debería tener lugar durante las horas del Crepúsculo, preferiblemente por la mañana cuando el mundo está fresco y nuevo. Comience con una técnica de puesta a tierra y luego céntrese. Abrirse al tiempo entre mundos y ver salir el sol. El encantamiento a continuaci3n puede ser susurrado o pensado en tu mente; luego comience la técnica de Throning. Aquí hay un ejemplo, que puede adaptar a sus propias necesidades, o crear el suyo propio como mejor le parezca:

Ancianos, Ancestros, Hermanas y Hermanos, Escuchad mi Llamado, el Rugido de Mi Drag3n. Hoy afirmo mi Búsqueda del Crepúsculo y los pasos de Zhep'r que he dado hasta este punto. No me desviaré de mi camino, ni me vendrán distracciones, sea el amor, la guerra o la pasi3n. Sigo asegurando y reafirmando mi Lado del Día a través de la Maestría material. Sigo asegurando mi Lado Nocturno en la práctica diaria de Nuestros Misterios. Me levantaré, cabalgaré en mi drag3n y bailaré por la eternidad dentro del Crepúsculo. ¡Salve, Elorath!

Capítulo 4

RITO DE LAS FIESTAS



Es mi Voluntad informar al Mundo de ciertos hechos dentro de mi conocimiento. Por lo tanto, tomo "armas mágicas", pluma, tinta y papel.... La composición y distribución de este libro es, pues, un acto de Magia por el cual provocho que se produzcan Cambios de conformidad con mi Voluntad.

-Aleister Crowley

COMO SE DEFINE EN EL Vampyre Sanguinomicon, se celebran seis festividades importantes en toda la Familia Vampyre de acuerdo con la tradición Vampyre. Están destinados a ser celebrados en coro con el resto de la Familia para elevar las energías colectivas y ser a la vez un asunto personal y privado. Cada uno de estos festivales tiene un propósito y un significado específicos, así como un conjunto correspondiente de rituales.

Se alienta a aquellos que son geográficamente solitarios de los Misterios Exteriores y que no son expertos en viajes astrales a participar en estos festivales en persona si es posible o simplemente celebrándolos en forma solitaria. Los adeptos al Vuelo también son alentados a participar en la Comunión grupal seguida de una proyección astral. O deberían unirse al gran coro en el astral.

Las siguientes son simplemente plantillas y se presentan en trabajos individuales y grupales. Recuerde que un Magister o un Adepto debe estar presente cuando se trabaja en rituales grupales.

La Mascara

Celebración del Festival del Crepúsculo,

30 de octubre-1 de noviembre

Este es el más grandioso de todos los festivales de vampiros; dura tres días completos y se celebra en Samhain Eve, Halloween, Samhain y el Día de los Muertos. Dado que este es el equivalente de un Año Nuevo Vampírico, se llevan a cabo muchas celebraciones, pero tradicionalmente, un Baile de Máscaras, como el Baile Vampiro de la Noche Interminable en

Nueva Orleans, donde se invita a muchos mundanos, se lleva a cabo en la víspera de Todos los Santos o alrededor de esta.

Durante estas noches, los mortales no despiertos son tocados por una variedad de emociones y tradiciones. Estas noches, cuando los muros entre los mundos son más delgados, es fácil cruzar los Velos entre varias capas de realidad. En los países latinos se celebra el Día de los Muertos, durante el cual las familias recuerdan a sus ancestros, mientras que, en América del Norte, particularmente en Canadá y Estados Unidos, se celebra Halloween con millones saliendo disfrazados.

Esta es la oportunidad perfecta para cosechar y cazar; el Vampiro tiene más libertad estas tardes para hablar abiertamente sobre quiénes y qué son porque los humanos están muy distraídos y al mismo tiempo "de humor". Además de la apertura y la libertad de que el Vampiro pueda cazar, estas son las noches en las que se permite realizar la Misa Sanguínea con invitados de mentalidad mortal que estarían receptivos a la ceremonia.

Para aquellos que tienen dificultades geográficas y no pueden asistir a las celebraciones más grandiosas o eligen no hacerlo, la Misa Sanguínea también se puede realizar en un nivel solitario con el celebrante si ha dominado tales habilidades para realizar el Vuelo (como se define en Coming Forth by Twilight). Algunos vampiros eligen celebrar solo la caza esta noche con sus seres queridos elegidos.

Tradicionalmente, el tiempo posterior a estos eventos es un tiempo de reflexión y soledad para el individuo Strigoi Vii, y no es raro tomar algunos días después de la alta energía para realizar meditaciones y sellamientos de Su energía.

Esta noche se lleva a cabo una Misa Sanguínea típica, pero las invocaciones y el propósito del ritual se enfocan para reflejar el festival específico.

El Himno del Crepúsculo/Carga

Deja que las puertas entre los mundos se abran de par en par y se fusionen en uno.

Esta Eva, camino en el borde de las dimensiones, mientras el Velo entre los mundos se Adelgaza.

Que las mentes mortales sean testigos de Nuestra Regla Abierta con amor y lealtad.

El espectro de Dayside y Nightside están en equilibrio, esta noche

Bienvenido el Verdadero Crepúsculo.

Máscaras encendidas y apagadas, Elevar Nuestros Cálices en celebración y bailar en la Luz del Día y las Sombras en la Noche.

He aquí la Corriente de Elorath, Zhep'r.

Porque esta noche los mortales son los que llevan la máscara.

La Misa del Lado Nocturno

Yule/Solsticio de invierno, 21 o 22 de diciembre en el hemisferio norte o 20 o 21 de junio en el hemisferio sur.

Mientras muchos Vampiros se preparan para las celebraciones de las festividades religiosas de Su familia mundana mortal, como Navidad, Yule, Ramadán y Hanukah, los Vampiros del Norte planean en secreto celebrar Su Larga Noche, el momento en que hacen Sus mayores y más profundas Comuniones en el Actual. Aquí, pequeños grupos de Strigoi Vii de todo el mundo se reúnen para una gran convergencia dentro de la capa astral de la realidad para realizar la Comunión o en solitario para reflexionar sobre Sus Lados Nocturnos y los lazos espirituales entre los miembros de la Familia, que es la Corriente.

La ofrenda esta noche en Comunión es hacia la Corriente directamente y no hacia el Strigoi Morte. Tradicionalmente, al dar las doce de la noche en la noche de Yule, los Vampiros se unen en un sábado en el astral, para bailar y reunirse en celebración de Su amada Corriente.

Durante el mes anterior al Nightside Festival, el Vampiro se centra en Sus habilidades Nightside, realizando meditaciones y trabajo energético para promover Sus propias agendas personales de evolución individual. La comunión debe hacerse al menos todas las noches durante doce noches, y alimentarse mucho antes de que finalmente llegue el Nightside Festival.

Los celebrantes, en grupos si es posible, o en solitario, realizan Misa Sanguínea hasta el punto de la Ofrenda. Luego, a medianoche, una vez con seguridad y comodidad en el clímax del ritual más sagrado de los Vampiros, comienza la Reunión. Este Encuentro es para invocar la Corriente de Elorath hacia Sí Mismos o, para aquellos que tienen maestría, la técnica del Vuelo, reunirse en el astral. Aquí la conciencia de la Corriente está de acuerdo.

Una vez que se complete la comunión masiva en todo el mundo, los Strigoi Vii se trasladarán para reunirse con las familias mundanas o para deleitarse con Su empoderamiento de Nuestro propio espíritu colectivo.

El Himno/Carga de la Larga Noche

Espíritus antiguos y vampiros vivientes de todo el mundo, estamos juntos como coro esta noche. ¡Escucha mis Llamados y saludos a través de las capas de la realidad!

Estoy aquí para celebrar Nuestra Antigua Sangre, un fuego viviente de Dragones unidos en celebración.

Deja que mi Dragón RUGA y sea escuchado, la sangre se incendie y mis Sueños pasen de la fantasía a la realidad.

Despierto dentro del Sueño de mi propia creación, bailo al son de los tambores de mi propia creación.

Aquí mis Ancianos, Hermanas y Hermanos, evolucionemos y demos la bienvenida a la Nueva Temporada de Nuestra Propia Sangre, Nuestra Corriente, Nuestro Ser...

La Misa Carmesí

Anti-San Valentín, 14 de febrero

Esta celebración es de la existencia del Amor, una representación de estas características del Amor que unen a la Familia y alimentan la Corriente. A diferencia de muchos mortales que detestan las celebraciones del Día de San Valentín, el vampiro hace lo contrario; es un tiempo de reflexión y evolución.

En el aspecto personal, honramos a quienes hemos amado, amaremos o amaremos actualmente, tanto vampiros como mortales, y reflexionamos sobre cómo han contribuido personalmente a Nuestra evolución individual. Para el Vampiro el amor es un vínculo y un intercambio de energía a un nivel verdaderamente intenso. Aquellos a quienes hemos amado son nuestros maestros y donantes, amigos y enemigos con quienes hemos perdido relaciones positivas. El amor ayuda a definir a cada individuo, y Nosotros nos damos cuenta de esta realidad y nos enfocamos y reflexionamos sobre esto.

El amor es eterno para el Vampiro porque Nosotros somos seres atemporales y el único momento que existe para el Vampiro es el aquí y el ahora. Cada vez que hemos amado entra en un foco central dentro de La Misa Carmesí, ya que cada experiencia de amor es diferente, ya sea romántica, familiar o fraternal.

Para celebrar esto, tomamos un tiempo unos días antes del Día de San Valentín y realizamos una Misa Sanguínea en confines solitarios. En Nuestros propios altares personales escribimos un breve poema para cada amor de Nuestra vida, ya sea ahora o en otro tiempo. Recordamos y damos gracias por la oportunidad de amar, y encendemos una vela para reflexionar sobre cada experiencia.

Los amantes con quienes estamos actualmente que están abiertos a Nuestras tradiciones o que son iniciados a menudo realizan el Rito del Templo de la Carne o un ritual similar durante la Misa Sanguínea para amplificar y honrar el amor que surge entre aquellos que están enamorados.

Durante la noche real del Día de San Valentín, celebrar con Nuestros amantes mortales es la forma común mortal tradicional, o si somos solteros y solitarios, salimos y cosechamos las energías que irradian los muchos amantes en el mundo.

El himno carmesí/Carga

Mis amores.

Atracción, pasión, placer.

Dolor, conflicto, discordia.

Estas son las realidades del AMOR.

Que no les tema, sino que evolucione a partir de ellos.

Elevo este cáliz para celebrar mis amores pasados, presentes y futuros.

Porque soy quien soy hoy por Nuestras elecciones, Nuestros Asuntos.

Que nunca se olviden los Lazos Carmesí, porque el amor nunca es el mismo en el tiempo y en la eternidad no hay tiempo.

Gracias, mis amores. Tus recuerdos son eternos conmigo.

Noche de Fuego, Una Celebración del Festival del Dragón

Noche del 30 de abril al 1 de mayo

A lo largo de la historia, predominantemente en Europa, este evento tiene lugar en la noche del 30 de abril o el primero de mayo. Aquí dentro de Nosotros mismos Nos enfocamos en el Fuego de Nuestros Dragones, el Fuego que tenemos ardiendo dentro de Nuestras almas Vampíricas.

La noche del Festival del Dragón cae excelentemente sobre el festival celta Beltane, que celebraba la llegada de una buena temporada de crecimiento y estaba marcada por el encendido de fuegos en celebración de la renovación y el renacimiento. La misma palabra Beltane significa "fuego brillante" en irlandés antiguo. En la mitología germánica, la Noche de Walpurgis es cuando las brujas se reúnen en la montaña Brocken para celebrar celebraciones con sus dioses. Esta es la montaña más alta del centro norte de Alemania. Así, en estas tierras muchas tribus del norte de Europa encendían hogueras para mantener a raya a los demonios y malos espíritus y celebrar la llegada de la primavera, de forma similar a las celebraciones de Beltane.

Para el Vampiro este fuego representa la purificación y el renacimiento, la relación con el símbolo del Dragón.

El himno/la carga del dragón

Oh Gran Serpiente Antigua. ¡Escúchame!

Te llamo, mi Dragón.

Levántense, levántense, levántense dentro de las Espirales de mi Eternidad.

Yo te convoco el sin nombre y el invisible

¡El núcleo de mi ser primordial e inmortal!

Porque yo soy tú y tú eres yo.

Mi vida es la expresión de tu presencia.

¡Soy tu aliento, soy tu fuego!

Soy la percepción de tu Trono.

Mis ojos son tus ojos.

Somos uno y Eterno.

¡Mientras tomas tu próximo aliento, soy renovado y renacido!

Levántate, levántate, mi Dragón Interior.

¡Salve, Elorath!

Misa de día largo

Solsticio de verano, 21 de junio

Cuando Nosotros celebramos el Lado del Día, Nosotros nos enfocamos en el mundo materialista de los cinco sentidos, Nuestra perspectiva pragmática de la realidad y la promoción de Nuestras vidas corporales. El ritual del Día Largo involucra una Misa Sanguina donde se quema un sigilo.

Quemar un sigilo que hemos preparado con meses de anticipación nos enfoca en nuestras tareas y objetivos del Lado del Día.

El Himno/Carga del Día Largo

Me paro en las Puertas del Día mirándote, mi Dragón.

Aquí me centro en el mundo materialista.

A través de los Cinco sentidos del Reino Corporal Nos Elevamos. Levántate, levántate, levántate dentro de las bobinas mis visiones y deseos.

Hoy afirmamos nuestro compromiso con este mundo corpóreo.

Encontrar nuestra fuerza en el espíritu emprendedor.

Vive con placer, honor y nobleza personal.

¡Soy tu aliento, soy tu fuego!

Soy la percepción de tu Trono.

Levántate, levántate, porque la Voluntad de mi Dragón lo Ordena.

La caza salvaje: Celebrando el Festival Bast

Este ritual celebra la noche de la caza salvaje, donde Nos deleitamos en Nuestras naturalezas primarias y olvidamos Nuestros condicionamientos civilizados. Esto suele tener lugar en agosto en la época durante los meses de verano en el hemisferio norte. Para aquellos que practican la licantropía, este es un momento poderoso para disfrutar del cambio de forma ya que las energías de la noche son muy altas.

Un entorno boscoso o un parque a altas horas de la noche es tradicionalmente el lugar de la Misa Bast. Esto, como otros rituales, debe estar aislado de lo mundano, y solo aquellos iniciados o Despertados deben participar. Una fogata, hidromiel y comida son excelentes herramientas para el elemento de celebración del evento.

La Misa Bast es diferente a cualquier otro ritual Strigoi Vii e implica algo de audacia y coraje. Se lleva a cabo la "Cacería salvaje", donde los miembros preparan máscaras y pinturas corporales. Cada participante debe crear dos máscaras, una que represente a los depredadores nobles como el lobo, el oso, el gran felino, el tiburón, el halcón, el águila, etc., y la otra que represente a los animales de presa como el ciervo, el ratón, el pez, el alce, las aves, etc. El sacerdote o diácono que preside la ceremonia debe estar vestido, por supuesto, con atuendo ritual.

Para la vestimenta durante el ritual, se recomienda encarecidamente el vestido de noche, por supuesto con pintura corporal y elementos primarios como colas, garras y otros detalles que representan a los animales inferiores. Esto permite a los celebrantes entrar mejor en el espíritu de la ceremonia y asumir los roles que van a asumir.

Una Misa Sanguínea debe comenzar las ceremonias hasta el Retroceso. Una vez establecido esto, comenzará el núcleo del ritual. Los miembros se alinean en fila, y con el lanzamiento de una moneda antigua, el sacerdote o diácono dirá "depredador" y "presa" a cada celebrante. Esto divide a los grupos en dos, y la presa toma sus máscaras y corre hacia la noche para esconderse. Luego comienza la primera ronda de Bast Mass, y los depredadores corren alrededor de la hoguera gritando, aullando e invocando a sus tótems depredadores elegidos.

Aquí las habilidades de cambiar de forma entran bien. Si hay suficientes celebrantes, un tercer grupo puede iniciar un círculo de tambores y cánticos para entrar en ambiente.

Una vez que comienza el trance y el cambio de forma del alma invoca a los espíritus totémicos, el sacerdote o diácono libera a la manada de lobos de animales depredadores en la noche para encontrar su presa. Lo excelente de este ejercicio es la preparación previa, la creación de las máscaras y la investigación de cada tótem, lo que dará a los celebrantes tiempo de meditación para reflexionar sobre sus naturalezas primarias.

La primera ronda de la cacería dura hasta que se capturan todas las presas (sea tan suave o rudo como desee, siempre y cuando se haga de manera segura) y se devuelven a la hoguera para el festín. Una vez que esto se ha completado, los celebrantes cambian sus roles, la presa se convierte en depredador y comienza la segunda ronda de la Cacería Salvaje. A medida que avanza la noche, los roles pueden cambiarse tantas veces como los celebrantes tengan energía. Al finalizar la caza, se completa la Misa Sanguina y los sacerdotes y celebrantes disfrutan de un festín de comida y bebida.

Este ritual se puede hacer solo en un nivel solitario, en el que el celebrante prepara su máscara e identidad y se adentra en el desierto o dentro de su propia casa. Practican las artes de la licantropía y se sintonizan con el tótem que mejor se adapta a ellos. Dos celebrantes también pueden realizar este ritual, uno tomando el papel de depredador y el otro de presa en un lugar secreto y prohibido.

**Himno/Carga de la cacería salvaje
(Aullido de Gotham)**

Esta noche es donde escucho la llamada de la Cacería, la Cacería Salvaje.

Invoco al depredador en mi alma.

Garra, diente, ojo, pluma y garra,

Esta noche soy uno con el espíritu de la presa.

Porque yo soy el vértice, el maestro de todo.

(Aullido de Gotham)

Capítulo 5

VAMPIRO LICANTROPÍA



Por la noche, los ojos de los lobos brillan como las llamas de una vela, amarillentos, rojizos, pero eso se debe a que las pupilas de sus ojos se engordan en la oscuridad y captan la luz de tu linterna para devolvértela, roja por un peligro; si los ojos de un lobo reflejan sólo la luz de la luna, entonces brillan con un verde frío y antinatural, un color mineral, penetrante. Si el viajero ignorante ve esas lentejuelas luminosas y terribles cosidas de repente en los negros matorrales, entonces sabe que debe correr... Teme y huye del lobo; porque, lo peor de todo, el lobo puede ser más de lo que parece.

Angela Carter, "La compañía de los lobos"

LAS LEYENDAS DE VAMPIROS HABLAN DE seres que pueden transformarse en felinos, serpientes, chacales, ratas, murciélagos y, por supuesto, lobos. Al igual que con tantas leyendas de vampiros, hay una pizca de verdad en estos cuentos. El Vampiro puede cabalgar sobre estas leyendas y, sin embargo, conocer la Verdad de Su naturaleza y, por lo tanto, deleitarse con Su potencial como cambiaformas dentro de los reinos sutiles de la realidad.

Tenga en cuenta que el cambio de forma es una técnica avanzada y requiere una persona capacitada, hábil y talentosa que domine muchas de las técnicas requeridas, por lo que es mejor que los Adeptos vampiros practiquen esta forma de manipulación de energía.

La licantropía y la terianopía son palabras que se refieren al proceso de cambio de forma de un ser humano a la forma de un animal. La licantropía se refiere específicamente al cambio de forma en un lobo, y proviene de la palabra griega para lobo (lykos) y hombre (anthropos). El arquetipo del hombre lobo que cambia de forma con los ciclos de la luna llena es un símbolo importante para muchos vampiros que trabajan en los Misterios Exteriores. Los vampiros y los hombres lobo se han asociado durante mucho tiempo entre sí en la leyenda y la literatura. Por ejemplo, en la novela Drácula de Bram Stoker, el conde vampiro toma la forma de un lobo en numerosas ocasiones. Incluso la cultura popular contemporánea asocia a los vampiros con los hombres lobo, aunque a menudo como enemigos, como en el mundo de las películas Vampire: the Masquerade y Underworld. Sin embargo, en el folclore, los hombres lobo son tradicionalmente los sirvientes de los vampiros, como en el programa de televisión True Blood. Para muchos mortales, el lobo es un depredador primordial y símbolo del miedo, por lo que la asociación de vampiros y lobos es otro aspecto de Nuestro Glamour.

Hay muchos ejemplos de cambios de forma en leyendas, mitos y religiones a lo largo de la historia. Ejemplos notables de la antigüedad y la época clásica incluyen el maldito rey Lycos en la antigua Grecia, el Hengeyoki de Japón y los magos rusos que cambian de forma llamados zagovori. Muchos creían que los feroces guerreros vikingos Berserker tenían la capacidad de transformarse en osos para ser luchadores aún más feroces, y numerosas tribus nativas americanas se identificaron estrechamente con varios animales tótem. Un elemento que casi todas las leyendas tienen en común es que cuando el individuo cambia de forma a un animal, obtiene poderes adicionales de fuerza, percepción o movimiento. Dentro de este capítulo, exploraremos la realidad de la licantropía vampírica y el cambio de forma, y cómo se puede usar dentro de los misterios de Strigoi Vii como una herramienta de poder.

Muchos piensan en los hombres lobo como opuestos a los vampiros en una guerra eterna como se detalla en los juegos Vampire: the Masquerade y las películas Underworld. En realidad, esto es solo un juego de roles y un concepto de Hollywood y no el caso con la esencia del vampirismo. Esos Vampiros que abrazan el cambio de forma, especialmente con el tótem del lobo, no son animales de carga, como podría pensarse; Son individuos altamente independientes, leales y primitivos que son tocados por el Espíritu del vampiro y el Espíritu del lobo simultáneamente.

Algunos magos humanos, chamanes, tradiciones esotéricas y místicos han aprendido ciertas técnicas de cambio de forma. Sin embargo, la percepción de la mentalidad mortal del cambio de forma es más parecida a un hechizo o maldición, por lo que abundan numerosas leyendas sobre la "maldición" del hombre lobo, o las diversas creencias sobre cómo uno "se convierte" en un hombre lobo (que van desde beber agua en que la luna llena se refleja al ser mordida por otro hombre lobo). Sin embargo, el vampiro abraza por completo esta disciplina como una forma elegante y natural de manipulación de la energía. Una vez que un Vampiro individual se ha familiarizado con las energías astrales de la realidad, puede comenzar a cambiar de forma preliminar.

Sin embargo, un concepto erróneo común sobre el cambio de forma, que es confirmado por muchas de las leyendas, es que ocurre principalmente a nivel corporal. La realidad es que el cambio de forma es una forma de proyección astral y etérica. El cambio de forma comienza con la visualización consciente y dirigida del patrón astral deseado. Con la fuerza necesaria de la Voluntad y la aplicación de Prana, el Adepto Vampiro puede modelar Su cuerpo sutil en la forma que Él elija y, a través de tocar los espíritus totémicos de esa bestia, puede adoptar muchas de sus características. En principio, la manipulación astral crea ondas, o ecos, en los planos etérico y corporal, por lo que teóricamente la forma corporal podría cambiar como resultado de la manipulación astral. En realidad, las energías sutiles son mucho más flexibles que la materia corporal. Se necesita un esfuerzo literalmente abrumador de voluntad y magia para cambiar de forma corporal de esta manera, lo cual es virtualmente imposible dentro de las leyes de la física.

Tótems

En la tradición de los nativos americanos, los tótems son formas de espíritus animales con las que se puede sintonizar un vampiro Strigoi Vii específico. No todos los vampiros Strigoi Vii sentirán una sintonía con un animal específico, pero aquellos que lo hagan encontrarán que la forma de ese animal es más fácil de asumir durante el cambio de forma. Muchos Strigoi Vii se

encuentran en sintonía con cualquier animal que fuera Su favorito durante la infancia, o el animal es Su tipo favorito de mascota. Los lobos son obviamente tótems comunes entre los vampiros Strigoí Vii. Los miembros de la Familia que reclaman al lobo como Su tótem son conocidos entre los Strigoí Vii como Caninus Lupus. Sin embargo, hay muchos más tótems y formas preferidas.

Es importante tener en cuenta que, con práctica y habilidad, los vampiros Strigoí Vii pueden cambiar de forma a cualquier animal o forma que elijan. Los tótems representan animales con los que un adepto Strigoí Vii tiene una afinidad especial, y que están en sintonía con Su Dharma. Como un ejemplo similar, aunque cualquier Strigoí Vii Vampyre puede entrenarse en cualquiera de los tres Triunvirate Trinity Choirs of the Current, muchos Vampyres, miembros de Kharrus, se encontrarán natural e innatamente atraídos a uno de los tres caminos como uno caería. enamorado de otro individuo. Al igual que con los Triunviratos Trinity Choirs, algunos Strigoí Vii pueden no tener un tótem personal, y algunos raros Strigoí Vii Vampiros tienen más de uno. Sin embargo, un mayor porcentaje de vampiros Strigoí Vii se asocian con un animal totémico que aquellos que están formalmente iniciados en una de las Corrientes de la Trinidad de Elorath de Kitra, Mradu o Ramkht.

Una vez que un Vampiro Viviente Strigoí Vii ha determinado Su animal tótem, ya sea a través de la intuición, la meditación o el Rito de los Tótems, el primer paso es familiarizarse con ese animal. Si el animal es una mascota doméstica, como un gato o un perro, el vampiro Strigoí Vii debe intentar observar cuidadosamente e interactuar con ese animal. Si el tótem es un animal más "salvaje" como un león, un mono o un águila, el Adepto Vampiro Strigoí Vii debe hacer todo lo posible para observar de manera segura a ese animal en su hábitat natural o al menos dentro de un zoológico, e investigar personalmente el comportamiento del animal. hábitats y comportamientos. Hay muchos videos excelentes sobre la naturaleza disponibles que pueden ayudar en el proceso.

El vampiro Strigoí Vii puede entonces comenzar a asumir la forma de Su tótem en el reino astral a través de la meditación. Durante los sueños lúcidos, o el Vuelo astral, los Strigoí Vii deben visualizar Su Ser astral, no como un doble humanoide, sino como Su animal totémico. O deberían cambiar conscientemente en cualquier animal que deseen, siendo el tótem generalmente la forma más fácil de tomar. Quizás la mejor manera de comenzar este proceso es cambiando de forma deliberada durante el sueño lúcido. En lugar de viajar a través del sueño como tú mismo, concéntrate y moldea ese yo en forma animal. El Adepto Vampiro que ha practicado el sueño lúcido ya tiene experiencia moldeando el sueño a su alrededor; ahora debería ser posible moldear el yo dentro del sueño. Una vez que se completa la "transformación", el Strigoí Vii puede percibir, a través del mundo de los sueños, los cinco sentidos de esta forma, como la forma de un lobo corriendo rápidamente por un bosque o un majestuoso halcón volando por el aire.

El siguiente paso es cambiar de forma durante el vuelo astral. Muchos Vampiros descubren que este proceso se facilita al visualizar, en lugar de un doble astral, un "tótem astral", cuando comienzan su Vuelo. Una vez que haya cambiado de forma con éxito a su tótem astral, podrá interactuar con el reino astral en esta forma y con todas las habilidades y poderes del animal tótem. ¡El cambio de forma astral proporciona una experiencia y perspectiva completamente diferente en el plano astral!

El proceso para cambiar de forma astral a otras formas animales es el mismo que para cambiar de forma a un animal totémico. Sin embargo, a la mayoría de los vampiros Strigoí Vii les

resulta, inicialmente, mucho más difícil cambiar de forma a otros animales que no sean su animal totémico. Es por eso que recomendamos intentar descubrir y cambiar de forma a su animal totémico primero.

Ritual: Rito del Cainus Lupus

Este ritual comienza en el reino astral y se realiza mejor en la noche de luna llena, debido a la vinculación de los hombres lobo y la luna llena en el inconsciente colectivo. En este ritual, el Strigoi Vii Vampyre abraza y recurre a la naturaleza primordial del Wolf TOTEM.

El primer paso es la visualización. El vampiro Strigoi Vii, por supuesto, se habrá preparado de antemano, observando y estudiando a los lobos como se describió anteriormente. En un lugar apartado, preferiblemente un lugar rural al aire libre, el Adepto Vampiro comienza visualizando la imagen del lobo con la mayor claridad posible.

Una vez que el Adepto se ha fijado en el Tótem del Lobo, debe comenzar a atraer y aceptar al lobo dentro de Sí Mismo. Algunas visualizaciones incluyen aullar como un lobo, bailar salvajemente, ponerse a cuatro patas, gruñir y realizar cualquier acción que los acerque al tótem del lobo. El Adepto Vampiro debe intentar perderse en el espíritu primordial del Lobo y suspender la incredulidad para que pueda tener lugar un verdadero cambio de forma astral y espiritual.

Si está disponible, un círculo de tambores puede ayudar al Adepto a pasar de la mentalidad humana corpórea al estado animal primario. También hay muchas grabaciones de llamadas y aullidos de lobos disponibles, que pueden servir como activadores útiles, especialmente si este rito debe realizarse en interiores. Si es posible, también es empoderador realizar este rito con una máscara de lobo y vestido de noche o vestido solo con la pintura corporal adecuada. Algunas ceremonias chamánicas similares requerían que el celebrante usara una piel de lobo para promover la identificación con el animal. Muchas especies de lobos se consideran actualmente en peligro de extinción, por lo que esta técnica solo debe emplearse si el vampiro está absolutamente seguro de que la piel se ha obtenido de forma legal y ética.

Suma

Una vez que el iniciado ha dominado por completo el cambio de forma, ha obtenido el potencial para ascender a adepto y convertirse en adepto de los misterios de los vampiros. Desde la perspectiva del Círculo Exterior, el cambio de forma tiene lugar principalmente en el reino astral. Cambiar de forma es una habilidad avanzada que, como el vuelo, requiere tiempo y práctica para dominarla. Si el vampiro no logra el éxito al principio, debe perseverar, recordando que el cambio de forma es una parte natural del verdadero vampiro. Para el Strigoi Vii, el cambio de forma es una poderosa herramienta de evolución personal y transformación espiritual y un paso importante en el viaje de Zhep'r.

Capítulo 6

MAGIA SEXUAL VAMPIRO



Nuestra Orden posee la llave que abre todos los secretos masónicos y herméticos, a saber, las enseñanzas de la magia sexual, y esta enseñanza explica, sin excepción, todos los secretos de la Naturaleza, todo el simbolismo de la Masonería y todos los sistemas de religión.

-Jubilaeums-Ausgabe Der Oriflamme (1912)

LA MAGIA SEXUAL ES EL dominio de las energías sexuales para alimentar elementos de un trabajo específico. Esto se puede hacer como visualizaciones solas o copulaciones de dos o más individuos. Pensamos en el Sabbat de la Bruja con una orgía en reverencia a Satanás o poderes demoníacos, pero en su forma más pura, incluso la abstinencia de actividad sexual puede considerarse magia sexual. Cualquiera que sea la práctica, las energías liberadas y/o elevadas están destinadas a enfocarse en un propósito u objetivo específico.

Muchos ocultistas tenían diferentes aplicaciones en la magia sexual. Aleister Crowley usa el orgasmo como una herramienta de liberación y enfoque en su religión de Thelema. Afirmó que toda la violencia en el mundo era el resultado de la represión del comportamiento sexual. Esto es particularmente interesante porque vivió y practicó su magia durante la era victoriana. Mientras que otros, como Samuel Aun Weor, proclaman evitar en lo posible el orgasmo seguido de un intenso acto de liberación sexual para concentrar las energías.

Las energías sexuales son una forma de energía extremadamente potente; cuando se enfocan pueden lograr salud corporal y resultados poderosos. Durante el orgasmo, los practicantes logran una mayor sensación de trascendencia sobre la realidad normal.

Hierodule o prostitutas del templo (un término no popular debido a las connotaciones modernas) realizaban magias sexuales en los días antiguos. Hay leyendas de hierodule en los templos de Ishtar e incluso Afrodita. Un claro ejemplo de prostitución sagrada se ve en la Torá, que tiene dos palabras diferentes para prostituta: zonah (1177) y kedeshah. La palabra "zonah" simplemente significaba una prostituta común o una mujer vagabunda; pero la palabra "kedeshah" significa literalmente "mujer consagrada", de la raíz semítica q-d-sh (77) que significa "santo" o "apartado". Lo que es importante notar es que estas referencias históricas no confirman completamente el concepto de magia sexual dentro de los cuerpos religiosos, pero muestran que estas culturas consideraron el pensamiento de la sexualidad y la libertad de los mismos.

Las leyendas y la literatura de vampiros profundizan seriamente en el concepto de sexualidad entre los no muertos. El súcubo y el íncubo son excelentes ejemplos de esto. El Vampiro, siendo un libertino en el sentido más verdadero, se eleva personalmente por encima de las limitaciones mortales de la sexualidad, especialmente cuando uno gana más y más Zhep'r y disfruta de la libertad del astral. ¿Quién sabe? Las leyendas de los íncubos y súcubos pueden ser verdaderamente los Susurradores y los Vampiros Vivientes avanzados que practican el Arte del Vampirismo.

Muchos vampiros mayores más conservadores consideran que los límites sexuales de la sociedad humana son una forma de magia sexual perpetuada por los Ancestros. Al enfocar sus energías hacia las relaciones heterosexuales, la población humana explotó y las energías se concentraron, y esto significó una cosecha más abundante de Prana para Ellos.

Para el Vampiro, especialmente los Adeptos de los círculos centrales de los Strigoi Vii, la libertad de la esclavitud sexual, o al menos la comprensión de ella, es la razón por la que tantos SV se sienten atraídos (o al menos tienen la mente abierta) hacia la homosexualidad. actividades libertinas y BDSM. Para algunos de Nosotros, ni siquiera consideramos que algunos actos sean libertinos o incluso fetichistas; son simplemente deseos y actos instintivos a los que no queremos poner etiquetas. La libertad de los patrones de pensamiento judeocristianos es un punto de Zhep'r y una libertad del Ser. Sin embargo, esto no significa necesariamente que todos los Strigoi Vii participen en estas actividades, es solo que Nosotros no juzgamos a los demás por su elección de comportamiento siempre que respete el libre albedrío.

Dar poder a los roles femeninos o sumisos, que tradicionalmente se consideran menores, es una forma de empoderamiento para el Vampiro. Muchos Mithu que son heterosexuales adoran al Kalistre y, a cambio, son adorados.

Invocación de la Diosa Dragón

Ritual de Magister Maelle

Esta Invocación es, en esencia, una práctica de magia sexual, comunión y vampirismo, y la versión estándar debe realizarse con dos compañeros, uno masculino y otro femenino, mientras que este ritual trata con las corrientes de dualidad de Elorath. El compañero masculino debe actuar como sacerdote y juntos invocan a la Diosa (Kalistree) dentro de la hueste de Kalistree.

La sacerdotisa debe estar desnuda durante el ritual y tener como objetivo invocar la Corriente de Kalistree, con el glifo de la diosa Vampyre debajo de su ombligo en el chakra del falo. El sacerdote debe invocar la Corriente de Mithu y colocar el Glifo de Dios en el mismo lugar. Ambos deben colocar el sigilo de Elorath en sus frentes sobre su tercer ojo. Esto se puede hacer con delineador de ojos o cualquier forma de maquillaje.

Se debe llenar completamente el templo con incienso (es decir, opio o almizcle) y se debe preparar el altar donde se realizará la comunión sexual. Por supuesto, la habitación debe estar llena de velas rojas y negras para representar la sangre de la Familia y la oscuridad, respectivamente.

El ritual comienza con la sacerdotisa recostada en el altar cantando "la, la, Kalistree, Lilith, Hel, Kali, Black Mary, Aset". Luego, el sacerdote recita los encantamientos, y la sacerdotisa debe

concentrarse en una comunión silenciosa y ser poseída por la Corriente de Kalistre y hacer una profunda ofrenda a Strigoi Morte. Debe visualizar a la diosa en todos sus atributos, donde la conciencia de la sacerdotisa y la diosa se vuelven una. Una vez que se ha iniciado la comunión, la sacerdotisa debe despertar a su Dragón a través de la visualización de la serpiente Kundalini, que es una serpiente enrollada en la parte inferior de la columna vertebral que sube y sale del chakra del tercer ojo. El objetivo es inflamarse a sí misma con la lujuria primordial del Dragón y encarnarse en las energías de la Diosa de Kalistree.

El Mithu

Los antiguos vienen y festejan, antiguas Diosas de la Corriente, Kalistree, quid de todo lo que es femenino, poderoso y divino...

¡Os convoco a este templo, un templo de carne!

¡Posee el cuerpo de nuestra sacerdotisa, únete a nosotros en este éxtasis y unión!

¡Me ofrezco, como tú vaso, tu sacrificio en el altar del placer!

¡Por amor y lealtad, Sangre y Fuego!

Revélate a mí.

Déjame probar tu conocimiento prohibido...

Déjame obtener sabidurías de un tiempo antiguo.

Abre tu vientre de Sangre.

¡Ven a mí, mi diosa, bailemos en la eternidad!

Seguido por el canto en éxtasis: Hail Kalistree, Hail Kalistree, Hail Kalistree.... En este punto, la sacerdotisa se retuerce en el altar, masturbándose, pero sin alcanzar el clímax. Cuando sienta la inspiración, se levantará y comenzará su parte del ritual y continuará el canto.

La Kalistre

Estoy aquí para darle la bienvenida a la diosa Kalistree. ¡Yo soy tú y tú eres yo!

¡Soy el catalizador de la transformación, de la carne al espíritu! ¡Dentro de mí está el útero de toda Vida y creación!

¡Bebe de mi taza de extracto! ¡Prueba mi lujuria insaciable!

*¡Estoy aquí para ser purificado de toda consecuencia mortal a través del amor y la pasión!
¡Yo soy la llave del jardín de las delicias!*

¡Soy el recipiente que devuelve la muerte a la vida!

Sumérgete en mi abrazo que se disuelve y levántate en la comunión de la Diosa.

¡Salve, Elorath! ¡Salve Kalistree!

Una vez que se completan los encantamientos, comienza a excitar al sacerdote y cuando se ha llenado completamente de lujuria, lo monta. El congreso comienza y ella es ahora la encarnación de toda la lujuria femenina primaria.

Durante el congreso, la ofrenda debe ser liberada y continuar hasta el orgasmo conjuntamente si es posible para el Don más poderoso. Ambos participantes pueden gruñir, aullar, gritar y saludar a las corrientes, y deben estar completamente abiertos a todos los Strigoi Morte que vengan a festejar. Permita que las visiones más primarias y oscuras de la sexualidad pasen al primer plano de la mente y actúen si es posible.

Una vez completada la ofrenda, continuar y subir el Retroceso; una vez completado, ambos participantes beberán del cáliz y recibirán los sacramentos de la Sangre, que está cargada con Sorra. Se sugiere encarecidamente un destierro después de que el ritual se complete en la suma.

Abriendo las Puertas del Trono

Un ritual solitario de Soror Aziza Rii

El ritual implica trabajar con energía sexual para limpiar/abrir centros de energía/chakras hasta el chakra de la Corona, que es similar a una escalera de energía, que uno puede "subir" al Trono de uno, para escuchar la voz de su propio Dragón, o Superior. Ser.

Aclara tu mente. Comienza por encender la chispa de la lujuria; concéntrate en ello. Hacer crecer la energía en tu chakra sacro hasta que surja la sensación de tensión y deseo de ser liberada. No lo suelte por ningún medio físico.

Magnetice sus manos frotando las palmas entre sí con movimientos rápidos, hasta que comience a sentir pinchazos o tensión en las palmas, o cualquier sensación familiar que signifique que sus palmas están cargadas. Por Voluntad, forma esta energía cargada para que sea magnetizante.

Deje que la energía en su centro sacro se eleve y crezca, concentrándose en su objeto o idea de lujuria.

Es mejor visualizarlo ya que necesitará visualización para obtener resultados efectivos; también es mejor usar tu mente para concentrarte en despertar esta energía. Los ojos cerrados, la mente enfocada, despejarán tu camino de interrupciones.

Cuando comience a sentir una agradable sensación de ardor, comience a mover las manos frente a su cuerpo desde el chakra inferior hasta el chakra superior de la coronilla, centro por centro. Los movimientos deben ser como si estuvieras acariciando el cuerpo energético con las manos (que en este punto están magnetizadas y deben concentrarse para unir la energía del abdomen, levantándolo). Mueve la energía a los reinos de la parte superior del cuerpo. Ten en cuenta que debes evitar tocar tu cuerpo con las manos o con cualquier objeto físico. Más bien, manténgase enfocado y sienta la sensación de energía cubriendo y elevándose por su cuerpo. De esta manera, la energía de fuego en tu abdomen debería liberar y empujar el estancamiento, incluso los bloqueos, de tu cuerpo sutil a medida que te mueves por todos ellos.

A medida que asciende, respire profunda y rítmicamente mientras eleva la energía hasta la coronilla: una respiración profunda por cada círculo de ascenso. Dirija la energía hacia arriba y devuelva sus manos en semicírculos a cámara lenta alrededor de su cuerpo hasta el chakra inferior con la exhalación.

La sesión logra sus objetivos cuando comienzas a sentir algo así como una sensación de coronación alrededor del chakra de la coronilla. La sensación puede variar y ser subjetiva. Encuentro que se enfría, pero uno debe sentir como si la cabeza estuviera "coronada", "abierta" o "liberada".

A partir de este momento, cuando abres los ojos, tu perspectiva debe cambiar, porque estás mirando, viendo y dándote cuenta de la realidad desde otra perspectiva, ahora fresca. Esto es lo que yo llamo las puertas del Trono abiertas. El Trono se desata para que cabalgues con tu Dragón y lo fusiones con tu conciencia.

Como vampiro, es posible que desee participar en la recolección de Prana en un centro de energía principal en particular mientras se alimenta, y trabajar la misma sesión de episodio desde un centro alrededor del cual concentró Prana. Es posible que desee participar en la alimentación astral como Incubus o Succubus recolectando energía en el centro sacro, luego trabajando hasta el punto de abrir las Puertas directamente mientras realiza la alimentación.

Debido a que este ritual es solitario y usted entra en contacto con la esencia de su núcleo primario/puro, encender la energía en el centro del objeto de la lujuria es más efectivo, espontáneo y fácil de fluir, y puede producir los resultados básicos deseados para esta sesión privada en particular.

Capítulo 7

RITOS DE BODA: "SANGRE Y ROSAS"



El amor es un espíritu que vive y respira entre dos o más personas, a menudo expresado culturalmente en los rituales y ceremonias del matrimonio. Cuando ese amor cambia, muere o evoluciona, hay pocas opciones para los humanos. La cultura vampírica que busca la inmortalidad se da cuenta de que tales acuerdos deben renovarse con el tiempo; por lo tanto, nuestros rituales matrimoniales reflejan nuestra libertad de que las personas cambien y evolucionen.

Magister Maelle

COMO SE MENCIONA EN WILLIAM Shakespeare's Cymbeline, el matrimonio a mano es un estilo precristiano de boda europea. Este Rito de Boda Vampiro, conocido como Sangre y Rosas, es de hecho muy similar a esta tradición. Como la mayoría de las tradiciones nupciales, hay un intercambio de "anillos", a menudo en tres niveles. Cada anillo representa una profundización del matrimonio y refleja la relación. Los matrimonios Strigoi Vii tienen algunas características interesantes en comparación con los matrimonios tradicionales modernos y están de acuerdo con las prácticas renacidas de muchas tradiciones neopaganas. La ceremonia de Sangre y Rosas puede ser un compromiso civil o espiritual, y tradicionalmente consta de tres niveles, cada uno conocido como "Anillos". El Primer Anillo es un compromiso de un año y un día; el Segundo Anillo es por un período de siete a trece años, o "mientras dure el amor"; y el Tercer Anillo es para toda la eternidad.

Lo que es importante tener en cuenta es que se alienta a los Strigoi Vii a tener más de una ceremonia para acomodar su vida vampírica y la mundana. La primera ceremonia, la "Boda de Día", es una boda típica de la religión de la familia mortal y es especialmente importante cuando sólo un miembro de la pareja es de la Sangre. Estas bodas diurnas suelen ser bodas tradicionales según las costumbres del individuo y sus familias. Esto permite que no haya presión y que los Strigoi Vii honren a sus amigos y familiares mortales y promuevan aún más el Glamour.

La segunda boda, "Nightside", generalmente se realiza por separado del mundo mundano, en un Quórum privado en presencia de un Magister. Esta ceremonia, por supuesto, puede ser presenciada por Cisnes Negros o aquellos de Legados polarizantes. Lo más importante es que esta forma de matrimonio tradicionalmente es presidida por la pareja misma, que determina sus propios votos. Un Magister o un diácono pueden presidir la ceremonia, pero su enfoque es

únicamente en la observación y los elementos principales de la Misa Sanguínea. Las parejas pueden, por supuesto, optar por realizar los Primeros Anillos como un compromiso completamente solo, sin un Magister presente. así como los amantes son bienvenidos a realizar la Comunión en grupo sin la presencia de un Magister o diácono.

Los tres niveles del matrimonio

Dentro del vampirismo Strigoi Vii, hay tres niveles de matrimonio, cada uno de los cuales conduce al siguiente. Los tres niveles son similares a los niveles normales de desarrollo de relaciones en muchas culturas. Lo que hace que Strigoi Vii sea único es el tercer nivel de matrimonio, el Tercer Anillo, que es un sello eterno para ambas almas y sobrevive a la muerte de cualquiera de los dos. El Segundo Anillo sólo dura mientras ambos individuos están encarnados y es roto por la Primera Muerte de uno de los socios. Por supuesto, no es aconsejable tener estas tradiciones de boda con cisnes blancos o mundanos y son solo específicamente para vampiros y cisnes negros.

Lo que es importante señalar es que estas formas de matrimonio son solo representaciones de lo que realmente hay.

Primeros anillos (compromiso)

El nivel del Primer Anillo es equivalente a un compromiso y permite a los miembros del matrimonio probar su relación y compatibilidad en un formato oficial y ceremonial. El Primer Anillo tradicionalmente dura un año y un día. Puede renovarse, permitir que caduque o los miembros del acuerdo pueden pasar al Segundo Anillo.

Segundos anillos (boda)

El Segundo Anillo es un matrimonio formal, y estos votos duran tradicionalmente diez años. Este alcance limitado reconoce que los individuos evolucionan y cambian a lo largo de su propio desarrollo personal. El intercambio de los Segundos Anillos a menudo tiene lugar cuando un matrimonio civil coincidirá con el matrimonio oficial. Al igual que el Primer Anillo, los miembros pueden permitir que caduque, renovar el Segundo Anillo o pasar al Tercer Anillo.

Tercer Anillo (Sellado Eterno)

El Tercer Anillo es el compromiso más íntimo y equivale a una renovación de votos y lazos entre las almas de los amantes sobre una base eterna, más allá de la Primera Muerte. Este es el más alto de todos los rituales de compromiso de Vampire y no se puede romper. Los individuos estarán atados permanentemente y casi nada puede romper este vínculo. El Tercer Anillo solo debe hacerse cuando los individuos están absolutamente seguros de sí mismos, y es prudente esperar después de las renovaciones del Segundo Anillo. A menudo, esto se hace como una renovación de votos cuando los dos saben que son almas gemelas.

La ruptura de los anillos

La Rotura de los Anillos es equivalente a un divorcio Vampiro y se puede hacer para cualquiera de los dos primeros niveles de matrimonio. Esto se puede hacer con ambas personas presentes y, por lo general, se lleva a cabo antes de que expire el compromiso de un ayuno a mano.

Auto-matrimonio

El automatrimonio es una tradición común entre los vampiros que son muy individualistas y eligen conscientemente no tener un compañero de vida. Esto suele ser cuando el individuo realiza una Misa Sanguínea solo o en grupo y luego hace Sus votos en un espejo solo o con un Magister presente.

Capítulo 8

SANACIÓN VAMPÍRICA



El Arte del Vampirismo, cuando se hace correctamente, es la alimentación responsable y ética de la fuerza vital humana, eliminando los bloqueos de energía negativos y estancados dentro del cuerpo sutil humano. Por lo tanto, tiene un efecto secundario beneficioso de curación.

-Magíster Maelle, Gran Maestre de la Ordo Strigoi VII

LOS VAMPIROS COMO SANADORES FUERON tratados en libros anteriores del Vampyre Sanguinomicon, y sabemos que esto proviene de la realidad de la naturaleza de la Corriente y de la interacción directa y la manipulación de las energías sutiles. Demonizado durante mucho tiempo debido a la incomprensión del mundo mortal, se cree que el verdadero vampiro, como ser espiritual, solo cumple el papel de un depredador; de hecho, el vampiro tiene un propósito similar pero más evolucionado en la jerarquía de la naturaleza. Las habilidades sutiles de curación son algo natural para muchos Strigoi Vii, y la práctica del Qi Gong y Reiki curativo taoísta es muy común entre la Familia.

Simplemente practicando el Arte del Vampirismo, eliminamos las energías estancadas y facilitamos el flujo de fuerza vital en Nuestros donantes. En este capítulo exploraremos los diversos modos y técnicas de la Curación Vampírica intencional, con un ejemplo de curación de cada una de las Corrientes de Elorath. Describiremos cómo interactúan entre sí y cómo aplicar con plena intención el concepto de Sanación sutil.

En primer lugar, la salud, la fuerza, la mente y el espíritu del individuo es la herramienta más poderosa para la curación. Se ha demostrado que los placebos funcionan bien, y todos hemos escuchado historias de cáncer que desaparece inmediatamente de una persona que de otro modo estaría condenada a la muerte. La mente y el espíritu están unidos y se reflejan en el cuerpo corpóreo. A diferencia de las prácticas médicas occidentales, que se enfocan únicamente en el cuerpo físico y apuntan a destruir los síntomas, no la dolencia real, Vampyre Healing piensa globalmente y busca equilibrar la curación de la mente, el cuerpo y el espíritu a través de la curación en los niveles de lo corpóreo. , etéreo, astral y más allá.

La comprensión y el dominio del cuerpo sutil de uno es, por supuesto, el prelude antes de practicar cualquier forma de sanación vampírica. Cuanto más hábil sea el vampiro en el ciclismo, la meditación, la puesta a tierra, el trabajo de la respiración, la geografía del cuerpo sutil y el arte del vampirismo, más preparado estará el practicante para desarrollar sus

habilidades como sanador. Una palabra de advertencia, la curación sutil no es una curación corporal, y esto solo debe ser realizado por un profesional de atención médica capacitado y con licencia. Las técnicas sutiles de sanación, que se enfocan en las capas etéreas y astrales del cuerpo, nunca reemplazarán la sanación física, por lo que es sabio y aconsejable que todos los Vampiros se entrenen en primeros auxilios y RCP.

No todos los Vampiros practican la curación porque están enfocados en Su propio Zhep'r personal, búsquedas materialistas, iluminación y evolución personal. Aquellos que se enfocan en tales técnicas verdaderamente están enamorados del proceso de promover y facilitar la vida y el cuidado de quienes los rodean.

Los básicos

Cuando pensamos en sanar, pensamos en trabajar en los demás, pero muchas de estas técnicas las puedes hacer tú mismo. La razón por la que comenzamos con el aprendizaje de las facetas de la curación al nivel de Azraelle es que, no solo requiere que se aprendan habilidades específicas de antemano, sino que también exige un fuerte sentido de energía y la capacidad de manejarlo. Lo que no quieres hacer es usar tu propio Prana cosechado para sacrificar a tu sujeto a menos que estés en una gran necesidad. Recuerda que nos estamos enfocando en el cuerpo etéreo; el astral es mucho más difícil de dañar porque es muy fluido y menos denso; esto podría equipararse a tratar de dañar el agua o el vapor.

Las tradiciones de sanación energética como Reiki no utilizan la energía del practicante; más bien, canalizan y se convierten en las energías universales, que tienen una fuente ilimitada. Sin sintonía y sin una iniciación adecuada en Reiki (que les resulta fácil a muchos Vampiros), es esencial no tratar de aprovechar tales energías, o a menudo usarás las tuyas propias y te agotarás y te debilitarás. Lo que el vampiro quiere hacer es reciclar la energía y permitir que el sujeto se cure a sí mismo. Cualquiera que sea el propósito de curación en el que esté trabajando, es esencial al principio leer el tema y descubrir qué requiere más atención. Esto se puede hacer cerrando los ojos y simplemente escaneando el cuerpo etérico con las manos o tocando la espalda y enviando sus zarcillos por encima y dentro de su cuerpo, dejando que sus sentidos lo guíen hacia lo que necesita más atención. Tenga cuidado de pedir permiso de antemano y explique exactamente lo que está haciendo para que haya pleno consentimiento.

Heridas etéricas

Las heridas etéricas pueden ser causadas por ataques psíquicos, apegos de entidades sutiles y práctica excesiva del Arte del Vampirismo. La curación de heridas etéricas es diferente de la curación básica en que es importante saber exactamente cuál es la dolencia y qué la causó. Ya sea que esté intentando eliminar un apego o reparar el daño de un ataque psíquico o una herida sutil, el primer paso es diagnosticar el problema real y realizar una lectura simple del tema. Esto determinará qué debe repararse y lo ayudará a formular un enfoque adecuado para realizar la curación. Como una sintonización, es importante preparar un santuario con una alta frecuencia de energía y escudos y ambiente apropiados. Tales lugares sagrados son tan importantes como cualquier consultorio médico o cámara de cirugía.

Cuanto más compleja sea la operación, más seguro debería ser el santuario. Utilice muchos de los mismos procedimientos que en la técnica de armonización para preparar el lugar sagrado. Por supuesto, estar conectado a tierra y centrado y calentar de antemano. Su paciente debe trabajar con usted y participar en la curación, por lo que la comunicación constante es esencial. El proceso de curación de las heridas debe incluir la conciencia de las vulnerabilidades y la posible pérdida de energía.

Los Strigoi Vii, como todos los seres vampíricos, tienen zarcillos sutiles en sus cuerpos etéricos, que pueden usarse como herramientas similares al bisturí y la aguja de un cirujano. Estos son extremadamente útiles para cauterizar heridas, coser heridas sutiles y cortar el cuerpo etérico. Se requiere percepción y, por supuesto, una fuerte conciencia de lo etérico para aplicar verdaderamente estas técnicas. La visualización ayuda seriamente con la cirugía sutil y, en la mayoría de los casos, se requiere para realizar las tareas más complejas.

Las Corrientes de la Trinidad

Cada una de las Corrientes de la Trinidad tiene diferentes ventajas en tipos específicos de sanación, al igual que sus sintonizaciones. Los Kitra son excelentes en las armonizaciones, que son limpias para promover los flujos de energía y eliminar las energías estancadas en todo el cuerpo sutil. Los mradu son conocidos por su capacidad para poner a tierra, proteger y centrar a las personas. Finalmente, se sabe que los Ramkht son de gran ventaja cuando se trata de eliminar entidades sutiles y son conocidos por su habilidad en lo que llamaremos "exorcismo". Por supuesto, todos los Strigoi Vii son capaces de trabajar con estas técnicas; simplemente sucede que la frecuencia de cada Corriente y sus interacciones con la energía suelen dar una ventaja para un tipo específico de sanación.

Sintonizaciones (Corriente de Kitra)

Estas son una forma de limpieza que es muy importante cuando hay energías negativas o malsanas dentro del individuo. Tal trabajo también puede usarse para crear y promover un flujo saludable de energías dentro del cuerpo sutil, como desbloquear chakras y meridianos obstruidos.

La habilidad con la energía cíclica dentro del cuerpo sutil del practicante es esencial para aprender a realizar una sintonización. Los Kitra, dado que ciclan la energía en una frecuencia tan alta, pueden aplicar mejor esta técnica con poco esfuerzo. Sin embargo, esto se puede hacer con herramientas como Florida Water, incienso e incluso sal. Una gran ventaja de las iniciaciones es que se pueden combinar con masajes o incluso con ejercicios tántricos.

Realizar una sintonización con otro no requiere contacto físico, pero sí requiere la conexión de los dos cuerpos etéricos. Por lo tanto, es esencial tocar al sujeto si se siente cómodo con eso, o colocar las manos solo unos centímetros por encima de su piel. Por supuesto, es mejor estar conectado a tierra y centrado antes de trabajar directa y profundamente en el cuerpo sutil de un individuo. Realizar un destierro antes y después en la zona donde se realiza la sintonización también puede ser de gran ayuda. Las sintonizaciones se pueden realizar con el sujeto sentado o acostado en una mesa, cama o camilla de masaje. Esto variará según los lugares del cuerpo sutil que desee efectuar y el tipo de sintonización que desee realizar.

Una vez que se ha establecido el área para la sintonización, es importante crear una filacteria en la que depositar cualquier exceso o energías negativas tomadas del paciente. Esto debe limpiarse como lo haría un cirujano con un contenedor de desechos después de una cirugía corporal. Tenga en cuenta que nunca debe tomar ninguna de estas energías porque, al igual que las bacterias, no pueden traerle aflicciones a usted también.

Una vez que esté preparado y el sujeto se sienta cómodo, el siguiente paso es comenzar a acumular energía en sus manos de manera similar a la bola de energía, no como una evocación sino como una invocación dentro de sus palmas. Esta carga se puede combinar con frotarse físicamente las manos para calentarlas. Una vez hecho esto, haga que su sujeto inhale lentamente por la boca y exhale por la nariz para crear un ciclo subconsciente dentro de su cuerpo sutil. Ahora, con todo preparado, es hora de sincronizar con la energía de tu sujeto. Para hacer esto, simplemente debe tener sus manos lo suficientemente cerca para que sus campos de aura se superpongan y use sus zarcillos vampíricos para extenderse hacia el cuerpo sutil de su paciente. Las manos deben tener

los dedos cerrados y en ángulo en una posición de copa para algunas partes de la armonización, especialmente al eliminar bloqueos. Deben sostenerse con las palmas de las manos rectas y planas cuando se expulsan energías del cuerpo.

Comience con un calentamiento y un ciclo de la energía dentro del sujeto para aflojar las energías estancadas y trabajar en su cuerpo para llevar su energía a sus manos. Básicamente, se trata de crear un vínculo sutil pero no una conexión profunda, a menos que desee realizar una sintonización avanzada. Su objetivo es hacer la combinación de ciclado, conexión a tierra y centrado para prepararse para las partes más complejas del procedimiento.

En segundo lugar, comience con el chakra de la corona y extienda sus zarcillos hacia el chakra del paciente. Puede sentir tensión con manchas y energía estancada en todo el cuerpo. Con sus zarcillos comience a romper esta energía y sáquela del cuerpo y colóquela en su filacteria. Estas manchas son en realidad bloqueos de energía en el cuerpo sutil, similares a la placa en las arterias del cuerpo corporal. Simplemente visualice tirando de las energías hacia arriba y hacia sus manos; el uso de una técnica de bola solar es poderoso. Esto es cómo usar un láser para hacer una cirugía. Imagina una bola de fuego, que está hecha de Prana formándose en cualquier área donde sientas resistencia. A medida que se rompen las manchas y los bloques, los quita con las manos como un imán que tira del metal. Esta visualización organiza tu energía en un formato para recolectar las energías negativas. Es aconsejable usar un movimiento cíclico en las pequeñas bolas de energía para magnetizar la energía hacia ellas de modo que pueda acumularse en estas "bolas solares". Por supuesto, hay otras formas de visualización que se pueden emplear, como pequeños agujeros negros o bolas vaporosas de humo negro. Experimenta y descubre cuál funciona mejor para ti. En cualquier caso, asegúrese de que sus visualizaciones sean lo más simples posible y no compliquen su trabajo. Su objetivo es hacer que la energía circule y fluya y elimine las energías negativas.

Simplemente repita con cada chakra hasta que termine, dejando el plexo solar para el final porque requiere especial atención y cuidado. Cuando se acerque, es mejor nunca tocar físicamente esta área especial si está haciendo contacto corporal. Concéntrese en el plexo solar con la mayor duración de tiempo. Ten mucho cuidado porque esto afecta al resto del cuerpo sutil.

Una vez que se hayan ocupado los chakras, pase a las extremidades y, como en la limpieza inicial, comience a usar las manos como una escoba y expulse toda la energía a través de las

manos y los pies. Concéntrese en las articulaciones como lo hizo primero con los chakras, especialmente en los hombros, donde a menudo se concentra la mayor parte de la tensión. Estos deben ser trazos dramáticos y rápidos con el uso de la respiración y, a menudo, la palabra ashe, que se refiere a la vida en la santería. Una vez que las extremidades estén limpias, pase a la cabeza y finalmente al torso, repitiendo una vez más las extremidades para eliminar cualquier energía que haya sido expulsada del torso. Recuerde que si siente puntos adicionales en el cuerpo sutil que no tienen un componente corpóreo correspondiente, tenga cuidado de leerlos antes de hacer cualquier sintonización para encontrar su estructura de meridianos. Estos son especialmente comunes en Magisters y otros tipos de seres Despiertos además de Vampiros.

Ahora que ya ha completado el trabajo central sobre su tema, es hora de hacer una pausa y separar sus energías. Aléjese y visualice sus zarcillos retrayéndose; sacuda cualquier energía que pueda haberse adherido a usted y realice una limpieza en usted mismo o haga que un asistente lo haga. Una gran herramienta para tener es Florida Water, que puede usarse para "esterilizarse" y limpiarse después de la sintonización. Tómese unos momentos para ponerte a tierra y centrarte para recuperar una separación limpia de energías.

Durante unas pocas horas o incluso hasta un día después de haber terminado, el receptor de una sintonización puede sentir una fuerte sensibilidad a las energías sutiles. Al igual que después de un masaje, una técnica quiropráctica o una limpieza corporal, no deben moverse con rapidez; deben relajarse y permitirse acostumbrarse a la avalancha de energía. El principal beneficio de la sintonía es que el cuerpo responderá a un flujo de energía más saludable y será más feliz. Por supuesto, está bien convertir las frecuencias de las energías negativas después de consumir el Prana por ti mismo. Realizar sintonizaciones en mortales y otros seres Despiertos es una manera excelente y honorable de practicar el Arte del Vampirismo.

Exorcismo (Corriente de Ramkht)

El exorcismo es la providencia del Ramkht y con frecuencia se considera similar al mismo término definido por la Iglesia Católica. La posesión sucede más a menudo de lo que uno puede pensar, y la mayoría de las veces no es un ser poderoso, sino una entidad sutil sin mente. Estas entidades se adhieren al cuerpo etérico, generalmente con fines parasitarios para alimentarse de la fuerza vital del objetivo. Los ejemplos del tipo más común de estos seres, que deben eliminarse, incluyen parásitos, aparecidos y servidores perdidos. Tales entidades pueden ser drenajes para la víctima, y la pérdida de energía puede afectar su salud mental, física y sutil. Eliminarlos devolverá al individuo a su estado normal de flujo de energía y no habrá drenaje.

Rara vez estas criaturas son más inteligentes que un animal y, por lo tanto, no son maliciosas en sus intenciones, solo están empeñadas en sobrevivir e impulsadas por el instinto. Un tipo de estos seres más básicos con los que se puede razonar un poco son los aparecidos, que son espíritus de humanos que se han vuelto vampíricos debido a que eran vampiros psíquicos en vida o que han manifestado estas tendencias después de la muerte. No confundas a los aparecidos con Strigoi Morte; están atascados e impulsados por el instinto de alimentarse de la fuerza vital. Estos seres suelen estar sin mente o completamente perdidos y atrapados entre la Primera y la Segunda Muerte. Debido a su estado perdido o sin mente, no tienen idea de sus vidas pasadas y son similares a los zombis del mito, pero, de hecho, son solo entidades sutiles.

La mayoría de las veces no es difícil eliminar la entidad; simplemente bañarse o dirigir energía sutil contundente o desagradable lo convencerá de irse. Otras veces pueden distraerse con otra fuente de alimento o incluso con un simple pedido o bofetada etérica. Sin embargo, la mayoría de las veces deben ser removidas a la fuerza, y esto involucra el uso de las fuerzas sutiles de la energía y los zarcillos del Vampiro.

Para una mejor aplicación de la extracción de un accesorio, es importante que el paciente se relaje. La mayoría de los apegos provienen de zarcillos del ser sutil que se vinculan con el cuerpo sutil de su anfitrión. Estos deben ser cortados y cauterizados para no causar daño al cuerpo sutil del paciente. Los Strigoi Vii que son avanzados en ascensiones generalmente pueden eliminar la mayoría de las entidades por sí mismos, pero los humanos y Otros que solo están ligeramente despiertos no tienen la capacidad de eliminar tales entidades por sí mismos. Los Strigoi Vii más avanzados simplemente convertirán la entidad en un tipo de energía compatible y la consumirán como Prana puro. Parásitos simplemente sutiles a menudo se engancharán como una garrapata, con los zarcillos y eslabones funcionando como los "colmillos", que están enterrados en el cuerpo sutil. Pueden ser asfixiados por un escudo de energía sutil o los zarcillos y enlaces pueden ser cortados por los del vampiro. En este caso, la entidad debe ser removida, luego unida o desterrada para que no cause daño al paciente o a otra persona en las intermediaciones. Esto se hace percibiendo la entidad sutil, ubicando las conexiones con el paciente y simplemente agarrándola como una bola de energía y, usando los zarcillos sutiles como un cuchillo, cortándola y retirándola. Los Strigoi Vii avanzados pueden simplemente tocar la entidad y absorberla cambiando la frecuencia a través de la aplicación de Su Voluntad.

Lo más importante al realizar esta forma de eliminación de dichas entidades es asegurarse de que la herida esté sellada. Esto lo hace principalmente el sujeto, visualizando como lo haría con cualquier herida y dirigiendo Prana hacia la herida. Si el paciente no está despierto o no tiene experiencia con el automantenimiento, la herida debe sellarse como se describe en la cirugía sutil. Tenga cuidado de cortar todos los vínculos unidos de la entidad al paciente y de eliminar las energías de la entidad, porque los pedazos de sus zarcillos pueden quedar en el cuerpo sutil y causar una fuga de energía o una herida que continúa afectando. el tema.

Los seres más avanzados pueden ser más fuertes que los Strigoi Vii que realizan el exorcismo, por lo que es posible que se requiera trabajo en equipo para realizar el exorcismo. Los seres más avanzados pueden requerir rituales complejos para generar suficiente energía para liberar al ser. Estos a menudo son realizados por Strigoi Vii avanzados, la asistencia de Otros Despertados, un grupo de Strigoi Vii o incluso una solicitud de un Strigoi Morte. Esto es como una cirugía tradicional realizada por un grupo de médicos y enfermeras que realizan una amputación. Los rituales y técnicas avanzados se mantienen dentro de los misterios superiores de la Familia y no están destinados a ser divulgados públicamente. Ramkht, al realizar las formas más avanzadas de exorcismo, puede beneficiarse de tener un Mradu y un Kitra presentes para ayudar en sus trabajos. Esto les dará una base adicional de Mradu y el flujo profundo de energía de Kitra. Con su apoyo, combatir y eliminar una entidad sutil se vuelve mucho más efectivo.

Si un Strigoi Morte está en posesión de un mortal por "skinriding", es de buena educación comunicarse con ellos y preguntarles sus intenciones. No es prudente pedirles que se vayan porque puede haber una agenda en un nivel más alto del que el Strigoi Vii está al tanto, y puede estar al servicio de promover el Zhep'r de la Familia.

Aumento (Corriente de Mradu)

El aumento es la providencia de la Corriente de Mradu y es el equivalente de la terapia física o un entrenador personal para el cuerpo corporal. El aumento fortalece el cuerpo sutil. Esto implica una combinación de técnicas de puesta a tierra y centrado, sobre las que trabaja el Mradu dentro del cuerpo sutil del receptor. Para realizar tales técnicas, el Mradu, por supuesto, primero debe estar completamente energizado y conectado a tierra. Luego deben sincronizarse con el paciente y llevar la energía del paciente a la misma frecuencia que la suya. Se debe realizar un aumento en lo que el paciente requerirá más ayuda. La terapia de aumento está entrenando la energía de un paciente para que se vuelva más fuerte y ayude a crear escudos y técnicas de centrado más potentes.

El aumento para el blindaje es importante si los protectores del paciente son naturalmente débiles. Básicamente, el practicante puede crear una burbuja protectora alrededor del paciente y alimentar Prana en sus escudos más débiles, básicamente colocando una capa de energía etérica alrededor del paciente como un yeso o una armadura. Esto se desvanecerá con el tiempo, pero si el sujeto está herido o tiene que curarse de algunas heridas, esta es una excelente herramienta para tener protección temporal para que el cuerpo sutil sane por sí mismo. El Vampiro forma la burbuja protectora alrededor del paciente extendiendo su cuerpo etérico alrededor del cuerpo sutil del sujeto. A menudo se utiliza una visualización para guiar esta maniobra, y con la respiración el practicante guía la energía como una fuerza de luz alrededor del sujeto mientras forma vínculos entre los cuerpos sutiles de ambos. A medida que el escudo se vuelve más fuerte, el cuerpo sutil del paciente se unirá en forma con el practicante, como un molde.

La segunda técnica, conocida como Elevar vibraciones, sería enfocar la energía en el paciente y sincronizarla con él para que el paciente entre en vibración con el médico. Esto se hace de manera similar a una Sintonización, pero el enfoque está en la frecuencia del cuerpo sutil del individuo y luego permite que un poco de Prana fluya hacia el paciente para estimular el flujo de energía. A medida que la inyección funciona, la firma de energía del paciente comenzará a vibrar y emulará la frecuencia del sanador. El paciente debe permanecer acostado o sentado cómodamente y dejar entrar al practicante dando la bienvenida a su energía y bajando los escudos que pueda tener.

La técnica de Centering Augmentation es de gran importancia para el sanador Vampyre y permite que el paciente también aprenda de la experiencia. Muchas veces esta técnica permitirá que el paciente sea más receptivo a otras formas de sanación porque su cuerpo sutil está más abierto. Preparar al paciente es importante, permitiendo que el individuo se relaje primero. Una sintonización definitivamente es de gran beneficio cuando se usa esta técnica. Al igual que la técnica de sincronización de protección, el individuo debe acostarse o sentarse en una posición cómoda.

Primero, el sanador crea una poderosa bola de energía, que está conectada a tierra y centrada. Luego, el curandero lo carga en sus manos hasta un punto fuerte de calor. Luego, el sanador se sincroniza con el cuerpo sutil del paciente a través del tacto o interactuando directamente con el cuerpo sutil. Seguido de esto, la bola se inyecta en el plexo solar del paciente, lo que le permite parecerse mucho a un huevo. Luego, el sanador sincroniza y repite la respiración del paciente y la suya propia. A medida que inhalan y exhalan, la bola de energía crecerá dentro del sujeto y se expandirá y contraerá para centrar al individuo. Esto también ayudará a centrar.

El aumento de conexión a tierra se realiza casi como la técnica de autoconexión a tierra. Es muy importante que el aumento se haga como una invocación o evocación. La invocación es cuando el curandero coloca realmente una pequeña. Esto se hace de manera similar a una Sintonización, pero el enfoque está en la frecuencia del cuerpo sutil del individuo y luego permite que un poco de Prana fluya hacia el paciente para estimular el flujo de energía. A medida que la inyección funciona, la firma de energía del paciente comenzará a vibrar y emulará la frecuencia del sanador. El paciente debe permanecer acostado o sentado cómodamente y dejar entrar al practicante dando la bienvenida a su energía y bajando los escudos que pueda tener.

La técnica de Centering Augmentation es de gran importancia para el sanador Vampyre y permite que el paciente también aprenda de la experiencia. Muchas veces esta técnica permitirá que el paciente sea más receptivo a otras formas de sanación porque su cuerpo sutil está más abierto. Preparar al paciente es importante, permitiendo que el individuo se relaje primero. Una sintonización definitivamente es de gran beneficio cuando se usa esta técnica. Al igual que la técnica de sincronización de protección, el individuo debe acostarse o sentarse en una posición cómoda.

Primero, el sanador crea una poderosa bola de energía, que está conectada a tierra y centrada. Luego, el curandero lo carga en sus manos hasta un punto fuerte de calor. Luego, el sanador se sincroniza con el cuerpo sutil del paciente a través del tacto o interactuando directamente con el cuerpo sutil. Seguido de esto, la bola se inyecta en el plexo solar del paciente, lo que le permite parecerse mucho a un huevo. Luego, el sanador sincroniza y repite la respiración del paciente y la suya propia. A medida que inhalan y exhalan, la bola de energía crecerá dentro del sujeto y se expandirá y contraerá para centrar al individuo. Esto también ayudará a centrar.

El aumento de conexión a tierra se realiza casi como la técnica de autoconexión a tierra.

Es muy importante que el aumento se haga como una invocación o evocación. La invocación es cuando el sanador realmente coloca una pequeña porción de su energía en el paciente. La evocación es cuando simplemente interactúan en un nivel sutil para ayudar a entrenar el cuerpo del paciente para imitar y sintonizarse a una frecuencia lo más cercana posible a la del sanador. Con esto en mente, un sanador debe estar en una frecuencia más fuerte que el paciente.

Suma

Aquí se enumeran solo algunos de los conceptos más generales y básicos de la curación de vampiros. La naturaleza de Nuestra curación puede no ser bien recibida por la mayoría de los que no tienen claro quién eres y qué estás haciendo. Para algunos mortales, no es necesario decirles lo que eres; solo que seas un trabajador de la energía o un psíquico es suficiente para que tengan una mente abierta. A veces, el Arte del Vampirismo ocurrirá de forma natural. El paciente y el sanador, el Vampiro, no deben preocuparse por esto porque el paciente siempre está interactuando con la energía. Lo que más debe preocupar es si el paciente comienza una atracción unidireccional hacia el vampiro. Esto puede suceder en muchos casos, tanto intencional como no intencional, como con los vampiros psíquicos. Los de la Corriente obviamente serán más receptivos con los que no son de la Familia. Esto es causado simplemente por la diferencia de frecuencias, pero los Strigoi Vii tienen una ventaja porque son más sensibles al trabajo de energía que el mortal promedio.

Capítulo 9

MANIFESTANDO



Durante el séptimo año (tendría catorce), los dos viejos me llevaron con los ojos vendados a las montañas de los tigres blancos. Me sujetaron por cualquiera de los codos y me gritaron en los oídos: "Corre, corre, corre". Un viento me impulsó sobre las raíces, las rocas, las pequeñas colinas. Llegamos al lugar del tigre en poco tiempo:

Un pico de montaña a tres pies del cielo. Maxine Hong Kingston, la mujer guerrera

MANIFESTAR ES UNA TÉCNICA DE MANIPULACIÓN VAMPÍRICA de fluir la fuerza vital a varias partes del cuerpo sutil, que a su vez carga y mejora el cuerpo corporal. Esto se puede usar para curar el cuerpo de heridas y enfermedades, así como para mejorar la velocidad, los reflejos y la fuerza. Sin embargo, la Manifestación quema rápidamente el prana almacenado y, si no se usa correctamente, puede dañar los cuerpos corporales y sutiles.

Mitos de Vampiros

Los vampiros míticos poseen cualidades sobrehumanas, como sentidos mejorados, mayor fuerza y curación rápida, así como un dominio completo sobre su cuerpo físico. Sin embargo, tales cuentos no se limitan a la mitología vampírica; incluso dentro del mundo de los mortales, existen numerosas historias de humanos que superan temporalmente sus limitaciones normales. Considere, por ejemplo, las historias omnipresentes de padres que levantan autos de sus hijos atrapados después de un accidente. Hay relatos aparentemente interminables de personas que de alguna manera sobreviven a accidentes o situaciones fatales, como víctimas de delitos que reúnen la fuerza insospechada para luchar contra sus atacantes o aventureros que logran sobrevivir bajo temperaturas extremas o privaciones. Varias culturas humanas han atribuido poderes sobrehumanos a los practicantes de varios caminos místicos, desde los yoguis del este hasta los curanderos de los nativos americanos. En un nivel muy mundano, el juego infantil de "ligero como una pluma, rígido como una tabla" asume la posibilidad de dominar el reino corpóreo con una aplicación de Voluntad. Tal dominio se refleja dentro de la realidad Vampírica como Manifestación.

La realidad del Lado del Día de la Manifestación es que, con un enfoque de Voluntad, tanto los mortales como los Vampiros Vivientes pueden empujar sus cuerpos físicos más allá de los

límites humanos normales, superando temporalmente las restricciones corpóreas ordinarias. ¡El cuerpo humano es una máquina increíble! Como sabe cualquier ingeniero mecánico, las máquinas, como los automóviles o las computadoras, pueden sobrealimentarse para lograr un rendimiento mejorado. Sin embargo, estos estados normalmente no se pueden mantener de forma permanente y dañarán el dispositivo si se mantienen durante largos periodos de tiempo. La analogía se extiende al cuerpo humano. Las personas que supuestamente levantaron automóviles u otros objetos pesados de las víctimas atrapadas actuaban en condiciones de pánico y las reacciones biológicas asociadas, como la liberación de grandes cantidades de adrenalina. ¡Cualquiera que tratara de levantar un automóvil regularmente se lesionaría gravemente, incluso hasta el punto de morir!

Sin embargo, como una máquina, el cuerpo humano puede ajustarse a su rendimiento óptimo y ocasionalmente sobrealimentarse cuando sea necesario. Así como los humanos solo usan una pequeña fracción de su capacidad cerebral, la mayoría de los mortales solo acceden a una porción correspondientemente pequeña de su capacidad física corporal. Hay notables excepciones, como los atletas olímpicos que baten récords mundiales o el mago y doble de riesgo David Blaine, que en una de sus actuaciones permaneció bajo el agua durante más de diecisiete minutos. Los practicantes expertos de artes marciales como el karate y el Qi Gong son capaces de realizar hazañas que serían sobrehumanas desde la perspectiva de una persona promedio sin entrenamiento. Trucos aún más mundanos, como caminar sobre brasas, son ejemplos de la Manifestación de la Voluntad sobre el cuerpo corpóreo.

Por supuesto, no todos son físicamente capaces de alcanzar los mismos niveles de dominio corporal que un atleta profesional o un artista marcial. Sin embargo, desde la perspectiva de Strigoi Vii, todos debemos esforzarnos por manifestar todo nuestro potencial corporal. Esto incluye no solo mantener Nuestros cuerpos corporales en la mejor forma posible, sino también permanecer conscientes y receptivos a las tecnologías emergentes del transhumanismo, como la ingeniería genética, la nanotecnología y los implantes cibernéticos. Nosotros, los Strigoi Vii, tenemos una enorme ventaja sobre la mayoría de los mortales que nos permite Manifestar corporalmente todo nuestro potencial más fácilmente. Somos capaces de aplicar Nuestra Voluntad de una manera enfocada de la que los humanos simplemente no somos capaces. A medida que creces en la evolución de Zhep'r, te resultará cada vez más fácil Manifestar tu Voluntad sobre tu cuerpo físico.

Desde la perspectiva de Strigoi Vii, la Manifestación tiene un aspecto Nocturno, porque cuando Nos Manifestamos, deliberadamente concentramos Prana y lo dirigimos por Nuestra Voluntad para lograr los resultados deseados. Estos resultados pueden manifestarse en los planos corpóreo, etérico, astral u otros. Obviamente, para el Adepto Strigoi Vii, la Manifestación está más limitada en el plano corpóreo porque ese plano tiene el mayor número de restricciones desde la perspectiva MoRoi. Siempre es importante que los Strigoi Vii MoRoi sean conscientes de las limitaciones corporales para no dañar Su cuerpo físico. Un Strigoi Vii de complexión muy delgada sufriría mucho al intentar Manifestar la misma fuerza corporal que un Strigoi Vii que levanta pesas regularmente. Por esta razón, la Manifestación Corporal debe estar respaldada por un entrenamiento y una preparación física asociados.

Con estas precauciones en mente, la Manifestación será más eficiente cuando vaya acompañada de una suspensión racional de la incredulidad. La tendencia de la mente mortal es sabotearse a sí mismo devaluando o descreyendo el alcance de las habilidades de uno. El Vampiro Verdadero sabe no sólo que el Prana cosechado y la aplicación de la Voluntad pueden

extender Su capacidad natural, sino también que su capacidad natural es mucho mayor que la que sospechan los de mente mortal.

Una vez que los Strigoi Vii han reunido grandes cantidades de Prana y han centrado Sus energías y atenciones en la Manifestación deseada, comienzan el proceso de Manifestación comenzando a concentrar Su Prana cosechado y sus propias reservas de energía vital alrededor de Su plexo solar. . La visualización y la intención sincera son extremadamente importantes aquí, especialmente para las personas que intentan esto por primera vez. Las verbalizaciones también son factores que contribuyen a los nuevos en Manifestación. A menudo, el Strigoi Vii empleará un encantamiento o mantra para enfocar la Voluntad y potenciar la Manifestación.

Después de que el Strigoi Vii haya alcanzado un estado de fuerte concentración, debe mantener la energía utilizando técnicas de respiración. Antes de liberar la energía en la Manifestación, el Strigoi Vii debe concentrarse en la forma exacta de la Manifestación. Por ejemplo, si el Strigoi Vii desea manifestar una mayor velocidad física, debe imaginar que la energía y la voluntad acumuladas fluyen a través de sus músculos y tendones, aumentando su ritmo cardíaco. Deben imaginarse fuertemente a Sí Mismos moviéndose como un borrón a través del mundo corpóreo. Para Manifestar una gran fuerza física, el Strigoi Vii debe visualizar Sus músculos firmes como el hierro y Todo su cuerpo estable y centrado. Solo entonces debe liberarse la energía para alimentar la Manifestación. Es importante darse cuenta de que la Manifestación tiene lugar en múltiples niveles; los cuerpos etéreo y astral también deben ser empoderados y dirigidos para sostener el cuerpo corpóreo más allá de sus límites ordinarios. Por lo tanto, Manifestar es una técnica del Crepúsculo porque todos los niveles del cuerpo deben armonizarse y volverse uno para Manifestarse con éxito.

Las aplicaciones de Manifestar son virtualmente ilimitadas. Junto con el aumento de la fuerza y la velocidad, la Manifestación también se puede utilizar para mejorar los sentidos corporales.

Manifestar es una habilidad que requiere práctica dedicada. Al igual que el Vuelo astral, el Adepto Strigoi Vii puede no lograr resultados al principio y puede tener que hacer muchos intentos antes de lograr una Manifestación exitosa. La manifestación requiere una base sólida en el trabajo de energía y una base sólida de Zhep'r. El MoRoi que está experimentando severas dificultades para Manifestarse puede querer revisar las técnicas y prácticas detalladas en secciones anteriores del Vampyre Sanguinicon antes de continuar con esta práctica. Eventualmente, la Manifestación vendrá naturalmente, y el Strigoi Vii podrá Manifestarse cada vez más fuerte. Algunos de los Misterios Internos del Strigoi Vii incluyen Manifestaciones tales como curar enfermedades y retrasar el envejecimiento; sin embargo, estos son Secretos de Nomaj y no se hablará más de ellos aquí.

Hasta este punto hemos discutido principalmente la Manifestación en el mundo corpóreo.

Es esencial practicar la Manifestación; esta habilidad de Adept requiere todo su trabajo y entrenamiento de energía previos más Zhep'r para realizarse completamente. Uno no puede simplemente Manifestarse repentinamente a través del Lado Nocturno porque aprender a reunir y dirigir la energía es esencial con estas técnicas. Nightside Manifesting tampoco funcionará solo sin la dirección de Will in the Dayside. Tales fundamentos requieren equilibrio, disciplina y larga práctica. Eventualmente, la Manifestación vendrá de forma natural, y esta puede desarrollarse, promoviendo a Zhep'r y dando como resultado lo que podría considerarse hazañas sobrehumanas. Es mejor no realizar la Manifestación frente a los

mortales, excepto como trucos de salón para tu propio entretenimiento vampírico. Esto puede dañar sus estructuras de creencias y causar un trauma mental.

La manifestación también se puede usar para aumentar los sentidos corporales, y esto requiere también aprovechar los sentidos astrales y despertar el cuerpo sutil. "Ver con cinco ojos es mejor que ninguno", dijo una vez un vampiro. Combinar y realzar los sentidos sutiles, así como los corporales son esenciales para Manifestarse de la manera más eficiente. A menudo, será necesario centrarse en un sentido.

Manifestación de la noche

Night Manifesting también se puede utilizar para complementar la autocuración vampírica. Esto se hace principalmente enfocando la energía en un área específica del cuerpo, como una extremidad, un órgano o un músculo o una herida para una curación más rápida de los tejidos. La enfermedad también se puede reducir mediante la manifestación de mecanismos de defensa específicos en el cuerpo, como el sistema inmunológico, el aumento de la frecuencia cardíaca o el ataque de energía y el cortocircuito de los virus. Lo que es importante tener en cuenta es que cuando realiza la Manifestación para la autocuración, la enfermedad puede parecer que aumenta rápidamente, pero el tiempo de recuperación se reduce considerablemente. Nunca confíes solo en la Manifestación para la curación; incluir medicinas mentales, espirituales y corporales para hacer un cóctel de funcionamientos y tomar lo mejor de cada uno para obtener los mejores y más eficientes resultados.

El sexo también se puede aumentar con Manifestación de la misma manera que cualquier otra aplicación corporal de esta técnica. La estimulación de los órganos sexuales también puede aumentar el flujo de sangre a esas partes esenciales del cuerpo. Dirigir la energía hacia la resistencia y la velocidad también puede aumentar el placer para todos los socios involucrados. Pruébalo con su (s) amante (s) y vea cómo funciona.

Recuerda siempre que Nightside Manifesting es como un subidón de adrenalina; una vez que termina, el cuerpo corpóreo puede ignorar el dolor o el daño. El cuidado y los pasos de bebé son importantes para evitar tales daños. La Manifestación del Lado Nocturno, dependiendo de cuán lejos vayas, también requiere más y más energía. Un Vampiro sano, disciplinado y bien entrenado que haya alcanzado un alto nivel de Zhep'r y almacene energía será mucho más eficiente. Así que esté prevenido y practique, practique, practique.

Dentro de las Corrientes de la Trinidad de Elorath, cada una de las tres tiene relaciones especiales con la Manifestación. Los ramkht a menudo son los que más lo necesitan, ya que por lo general están desarrollando más sus propias habilidades astrales, por lo que puede verse como un complemento a su falta común de desarrollo físico. Sin embargo, aumentar sus sentidos suele ser su área más hábil. Para los Mradu, la Manifestación es casi una segunda naturaleza, ya que dominar las técnicas de Manifestación es básicamente una parte de la Corriente Mradu. Los mradu son mejores con el aumento de la fuerza y la resistencia a través de la Manifestación. Al final, los Kitra suelen ser más expertos en Manifestar una mayor sexualidad y agilidad.

Dentro de la perspectiva del Crepúsculo, Manifestarse durante el Vuelo puede ser extremadamente enriquecedor. Una vez que se logra genuinamente la EFC, el Vampiro Viviente puede mirar hacia atrás al mundo corpóreo a través del espejo de lo etéreo y

manipular objetos físicos. Por supuesto, esta es la técnica más difícil de dominar y requiere enormes reservas de Prana, que requieren los niveles vibratorios más altos para funcionar correctamente. El resultado de esto, si lo percibe un mortal, serían actividades poltergeist tradicionales u objetos que levitarían y se moverían sin ninguna fuente.

Aprender a Manifestarse primero en el astral es fundamental porque ese nivel de la realidad sutil es menos denso y más vaporoso. Una vez que se logra la Manifestación y el movimiento de los objetos y el control del cuerpo astral, es esencial trabajar de regreso a lo Etéreo y finalmente a lo astral. Solo un pequeño número de Strigoi Morte puede Manifestarse en el cuerpo, y aún menos Strigoi Vii han podido lograr esto con gran éxito.

Un ejemplo de Crepúsculo manifestándose en lo corpóreo desde un estado incorpóreo se puede ver en la película Ghost de 1990. Aquí, el personaje principal Sam no puede tocar nada en lo físico hasta que obtiene suficiente energía en sus entrañas durante un encuentro emocional para afectar lo corpóreo derribando un marco de imagen. Luego, después de encontrarse con otro fantasma en el metro que puede manifestarse en ráfagas cortas rompiendo ventanas y derribando a la gente, regresa con este otro fantasma y aprende a manifestarse en lo corpóreo.

En resumen, Manifestar es una combinación de Voluntad, disciplina, habilidad y energías directivas.

Capítulo 10

MAGIA DE SIGIL DE VAMPIRO: VEVES, SIGILS, GLIFOS, AMULETOS, HERRAMIENTAS Y ARMAS MÁGICAS



Sigilos programados con los diseños de Nuestra Voluntad, ¿así que la escritura simple también es magia?

-Anónimo

EL SIMBOLISMO SE UTILIZA ENTRE los Strigoi Vii, especialmente con fines de comunicación discreta, rituales mágicos y aplicaciones de la Voluntad. Este capítulo sirve como una introducción a estos conceptos, que serán de mayor uso dentro de los Misterios Interiores, pero que tienen aplicaciones directas dentro de los Misterios Exteriores.

Los sigilos y glifos son muy importantes dentro de la cultura Strigoi Vii. Los glifos son símbolos, ideogramas o pictogramas relacionados con palabras específicas. Los ejemplos más conocidos de glifos en la historia mortal incluyen jeroglíficos egipcios, símbolos mayas o ideogramas chinos. Estos no son caracteres como los que se encuentran en el alfabeto latino; los glifos representan pictóricamente palabras o conceptos completos.

Glifos

Los glifos comunes se han comenzado a utilizar entre los Strigoi Vii y están respaldados y reconocidos por el Sínodo. La mayoría solo pueden ser leídos por Magisters porque siguen siendo secretos de los Misterios Interiores. Sin embargo, algunos de los glifos básicos se revelan en este libro.

La mayoría de estos glifos alguna vez fueron sigilos creados en comunión sagrada con los Strigoi Vii o recibidos como visiones inspiradoras. La etimología de la palabra glyph llegó al idioma inglés de la palabra francesa glyphe.

Sigilia

Estos son diferentes de los glifos de Strigoi Vii en que tienen un propósito específico en lugar de solo un significado. La palabra sigilia es plural para sigil y proviene de la palabra latina sigillum, que significa "sello". Un sigil es una combinación de varios glifos cargados con energías mágicas. Las runas nórdicas y sigilia cabalística son ejemplos mortales de sigils.

En la magia ceremonial histórica, específicamente en las tradiciones europeas como la magia hermética, la sigilia se usaba para convocar y unir entidades sutiles como demonios y ángeles. Este sistema fue conocido como el Goetia. Estos sigilia se encontraron en grimorios, como The Lesser Key of Solomon, también conocido como Lemegeton Clavicula Salomonis. Este tomo contiene setenta y dos sigilias que eran equivalentes al verdadero nombre de un ser y podrían usarse para manipular y controlar la entidad.

Entre los magos mortales, a Austin Osman Spare se le atribuye la popularización de un sistema de funcionamiento de sigilos. Su sistema es utilizado por muchos en la comunidad esotérica de hoy y es muy simple y efectivo. Las palabras de una declaración impulsada por el deseo y la Voluntad se desglosan y luego se cargan de diversas formas, como energía sexual y meditación. Este sistema se ha convertido en un elemento central de la magia del caos.

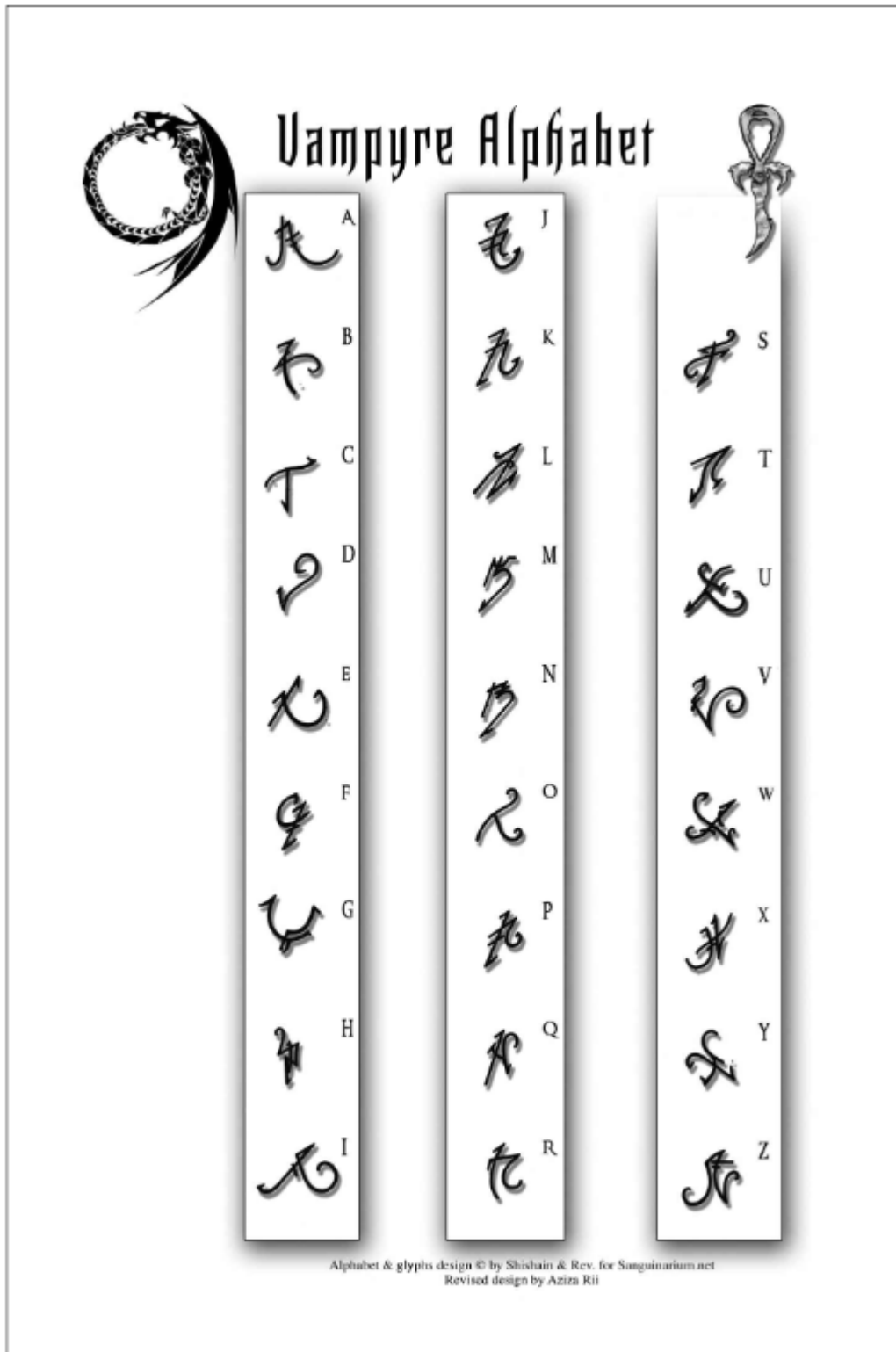
Aquí hay un excelente ejemplo del Sigilo de Ameth. Ameth en hebreo significa "verdad". Esto se usó principalmente en los trabajos de Enochian del Dr. John Dee. Durante la Comunión se le indicó que recreara este sigilo.

Ezerix o tatuaje metafísico

El tatuaje, a lo largo de la historia humana, ha sido un rito de iniciación en muchas culturas. Los primitivos urbanos contemporáneos adoptan los tatuajes como importantes marcadores de empoderamiento personal. Si bien no todos los Strigoi Vii eligen adornarse con Ezerix, diseñar y obtener tales símbolos puede ser una poderosa herramienta mágica.

Ejemplos de Ezerix incluyen el Legado Ankh, sigilos personales o marcas de iniciación. Ezerix puede incluir tatuajes sutiles y pequeños detrás de las orejas, debajo del nacimiento del cabello o en la nuca, o imágenes grandes en la espalda, las piernas o los brazos. Ezerix sirven como signos de compromiso con los misterios y pueden usarse como puntos focales durante los trabajos rituales y mágicos.

Lo que hace que un Ezerix sea más poderoso es que la carga de estos glifos o sigilia va más allá del cuerpo físico. La imagen está realmente grabada en el cuerpo etérico y astral. El ritual para crear Ezerix es un secreto de los Magisters. Se aconseja a los iniciados en los Misterios Exteriores que practiquen la paciencia y no intenten obtener un Ezerix hasta que hayan alcanzado el nivel apropiado de iniciación. La creación y aceptación de un Ezerix denota un profundo compromiso mágico. Sin embargo, no es raro que un tatuaje previamente existente se cargue más tarde como un Ezerix.



Magia de sigilo de vampiro

Capítulo dos

SERVIDORES Y FAMILIARES



Es bueno, pues, intentar en nuestra imaginación dar a cualquier forma alguna ventaja sobre otra. Probablemente en ningún caso deberíamos saber qué hacer para tener éxito. Nos convencerá de nuestra ignorancia sobre las relaciones mutuas de todos los seres orgánicos; una convicción tan necesaria, como parece ser difícil de adquirir. Todo lo que podemos hacer es tener presente que cada ser orgánico se esfuerza por crecer en una proporción geométrica; que cada uno en algún período de su vida, durante alguna estación del año, durante cada generación oa intervalos, tiene que luchar por la vida y sufrir una gran destrucción. Cuando reflexionamos sobre esta lucha, podemos consolarnos con la plena creencia de que la guerra de la naturaleza no es incesante, que no se siente miedo, que la muerte es generalmente rápida y que los vigorosos, los sanos y los felices sobreviven y multiplicar.

-Charles Darwin, El origen de las especies

LOS SERVIDORES SON ELEMENTOS ARTIFICIALES creados por un mago, místico, hechicero o vampiro que están programados o sintonizados con un propósito y objetivo específicos. Durante siglos, la humanidad ha creado servidores por pura intención o simplemente por acción. Algunos magos mortales cantaban o visualizaban una energía o propósito específico hasta que había suficiente energía para que el elemental se manifestara. Se pueden agregar servidores a los elementos para crear armas mágicas, sigilos, maravillas tecnológicas (como robots o incluso computadoras) o incluso palabras.

Otras formas de servidores incluyen el golem en el folclore judío de la República Checa o el homúnculo de la alquimia. Estas representaciones corporales están cargadas con el espíritu de intención y deseo, energía manifestada e infundida en un objeto. Sin embargo, algunos servidores no tienen contrapartida corporal y permanecen en el astral como una simple idea de fuerza. Para sorpresa del Inmortal, muchos humanos crean servidores y ni siquiera se dan cuenta de lo que han hecho. Para el ser Despierto, es importante dominar esta técnica.

Los Strigoi Vii tienen Su propio proceso de creación de servidores, que está sintonizado específicamente y nace de la esencia misma de Nuestra Corriente. Este sistema de gestión y creación se puede comparar con los servidores de los místicos mortales u otros seres despiertos. Sin embargo, no pueden ser controlados por nadie que no esté en sintonía con la Corriente o que no haya nacido de ella. Si no se mantienen, la mayoría de los servidores dependen de la fuerza vital del anfitrión o de otro individuo para el que fueron creados o de

uno del que se alimentan en un formato similar al vampirismo psíquico. Para obtener los mejores resultados, los servidores Vampyre requieren la habilidad de crear y cargar Vampyre Sigils, por lo que se adapta perfectamente como una habilidad central para Azraelle. La creación, el mantenimiento y la evolución de los servidores es algo que se hace con un cóctel de Voluntad, intención, Prana o la "Sangre del vampiro" y un toque de Sorrra. Los Servidores pueden usarse con fines benévolos o maléficos, dependiendo de la intención con la que están programados.

Lo que debe saberse ante todo al tratar con servidores Strigoi Vii es que si están imbuidos de Sorrra, están sintonizados y son efectivamente parte de la Corriente de Elorath. Esto da como resultado la realidad de que siempre irán primero por los intereses de Elorath, antes que todo lo demás y cualquier otra programación. Los humanos y otros seres despiertos pueden crear tantos servidores como deseen; sin embargo, la diferencia radica en el hecho de que un Strigoi Vii tiene la Corriente de Elorath atravesándolo, por lo que cualquier servidor creado con Su espíritu se sintoniza automáticamente con la Corriente, más aún después del Rito de Transformación. Si se crea un servidor para dañar a un miembro de la Familia, simplemente no funcionará, o si se usa directamente para oponerse a la Familia, el servidor puede, en lugar de seguir su tarea programada, volverse contra su creador. Por lo tanto, un servidor Strigoi Vii nunca causará daño ni atacará a otro Strigoi Vii, sin importar cuán fuerte sea la programación.

Los servidores más avanzados y exitosos pueden sobrevivir al creador si pasan a la Muerte Segunda o pueden vincularse a un humano o animal que los posea de manera efectiva y cree un "familiar", dándole a ese individuo el propósito, las tareas y las habilidades del servidor. Estas entidades se convierten en sirvientes de la Voluntad de Elorath y, a menudo, se convierten en entidades completamente diferentes a las concebidas originalmente.

Crear un servidor

Para los propósitos de este capítulo, comenzaremos con la creación de un Servidor Menor, que es la forma más simple de servidor. Los Servidores superiores son mucho más complejos y requieren meses, si no años, para dar a luz, y muchos incluso evolucionan durante siglos a menos que se dispersen, destruyan o extingan. Algunos eventualmente incluso evolucionan hacia egregores o formas divinas como lo han hecho en el pasado, pasando a otras historias y fomentando movimientos completamente diferentes de los que uno puede imaginar. Algunos Magisters de los Strigoi Vii teorizan que así es como nació Elorath, pero ese no es el propósito de Nuestra discusión aquí.

La creación de Servidores Menores implica primero la creación de un sigilo simple y dotarlo de intención y propósito. Esto debería ser como cualquier sigilo básico y servirá como el "esqueleto" de la entidad. Este sigilo esquelético es pictórico, como lo llamó Austin Spare, el "padre de la magia del sigilo". Estas entidades para el nuevo creador deben ser simples y tener un propósito específico. A medida que el Vampiro desarrolla Su habilidad para crear servidores, las entidades que se crean pueden volverse cada vez más complejas e intrincadas. Esta es la razón por la que una creación como la de un Servidor Vampiro debe llevarse a cabo con una planificación cuidadosa.

Una vez creado el esqueleto, es aconsejable comenzar a llenar de vida la carne del servidor. Esto se hace alimentando el sigilo Prana y Sorrra. Esto puede tomar un período de tiempo dependiendo de la complejidad de la entidad, su propósito y las metas previstas. Uno debería

poder crear un servidor simple en unos pocos días. Una vez que se ha completado la ceremonia inicial de creación del sigilo del esqueleto, que solo debería tomar menos de una hora, debe ser desarrollado. Esto es tan simple como concentrarse en el sigilo y, como en la Ofrenda en Comuni3n, alimentarlo con fuerza vital. Eventualmente, la entidad comenzará a tomar forma y, a través de los resultados, la verás en acci3n. Recuerde, es esencial que el servidor se mantenga, se alimente y, si se sale de control, se destruya.

Mantenimiento de un servidor

Mantener un servidor es muy importante porque, como entidades vampíricas, no pueden sobrevivir sin infusiones de fuerza vital de otras entidades; no pueden generar ninguno por sí mismos. Pueden depender de las energías de su creador o alimentarse de la fuerza vital de las energías de un objetivo, o salir y alimentarse al azar. Esto puede ser peligroso porque un servidor que no recibe mantenimiento puede ser una carga para cualquiera que encuentre, a menos que permanezca inactivo o sea destruido.

Otra preocupación mayor para mantener a un servidor es cómo lo tratamos. Como cualquiera de los animales menos evolucionados, como perros y gatos, si los tratas bien y les prestas atención, en la mayoría de los casos responderán de la misma manera. Sin embargo, debido a Nuestra visi3n limitada del universo y la cercanía a las percepciones humanas, que es mucho más lineal y jerárquica, a menudo obtendrán su propia sensibilidad y voluntad, volviéndose así contra sus amos. Esto a menudo se llama el síndrome de Frankenstein en los círculos esotéricos.

Debemos ver a los Servidores Vampiro como formas de energía; y la energía, cuando se entretejen para un propósito específico como la vida, evoluciona por sí sola. Por lo tanto, es más ventajoso y sabio ver a Nuestros servidores como seres vivos, que tienen el potencial de evolucionar más allá de su programaci3n original. Lo hemos visto en innumerables historias de ciencia ficci3n y terror, desde Frankenstein hasta 2001: Una odisea del espacio. Estas entidades parten del cóctel de su propia personalidad; Sin embargo, los instintos, la Voluntad y el Karma evolucionarán por sí solos con el tiempo y, en efecto, son una especie de niño mágico y deben ser atendidos como tales. Muchas veces, los servidores evolucionarán más allá de su programaci3n inicial y se convertirán en sus propias entidades si no se destruyen, vinculan, fabrican o controlan adecuadamente.

Vincular a un servidor

Atar a un servidor implica la habilidad avanzada y compleja de crear una prisi3n sutil para entidades y seres a través de la pura Voluntad del Vampiro. Esta es una parte extremadamente importante de la gesti3n de Servidores. La uni3n puede ser a un lugar o elemento específico, ya sea en las realidades corpóreas o sutiles. Atar es muy diferente de desterrar; requiere una fuerte intenci3n y una alta inversi3n de fuerza vital y Voluntad para entidades más poderosas. Las entidades inferiores, como los parásitos sutiles, pueden ser atadas fácilmente, mientras que los seres con autoconciencia y libre albedrío son mucho más difíciles. Se pueden usar componentes corporales del ritual, pero no son necesarios si el Vampiro tiene suficiente enfoque y habilidad en los reinos más sutiles, especialmente con la visualizaci3n.

El núcleo de esta técnica es aceptar la realidad de que la unión es completamente una fuerza de voluntad, es muy agresiva y tiene que ver con el control de un ser sobre otro. Los enlaces más efectivos funcionan para las energías sutiles más débiles, como los parásitos etéricos. Estos pueden ser atados en una filacteria, que es un contenedor físico que ha sido cargado y nombrado con los correspondientes equivalentes etéricos y astrales. El peligro de atar es que, por la razón que sea, si la entidad se suelta y comprende el concepto de resentimiento, puede volverse hostil como un animal de zoológico que escapa de una jaula. Por lo tanto, es aconsejable no tratar de atar a una entidad que tiene una voluntad más fuerte que la tuya, o posiblemente buscará venganza, posiblemente incluso intentando atarte.

Dado que la vinculación requiere un tremendo enfoque y grandes cantidades de energía, los sigilos son excelentes herramientas. Esto puede usarse como un "sello" para la filacteria o prisión mágica creada o como un ancla a un lugar específico.

De manera más efectiva, la vinculación es útil para entidades opuestas, individuos o aquellos que son amenazas constantes. Por ejemplo, atar a un enemigo que es hostil contigo se puede hacer con un muñeco (muñeca). Esta representación física debe estar imbuida de la fuerza de vida cosechada del nombre y como una representación física, etérea y astral de múltiples capas. Luego, a través del ritual, comenzando con técnicas ceremoniales en lo corpóreo, puedes transmitir las acciones al individuo y sellarlo con un sigilo. Esto debería evitar que realicen acciones específicas, especialmente si son hostiles contigo o con otras personas que elijas nombrar en el sigilo.

Las entidades sutiles simplemente deben vincularse a un sigilo o una filacteria, y esto solo debe hacerse si no pueden destruirse o rechazarse permanentemente. Por ejemplo, los parásitos sutiles y los servidores descartados son excelentes ejemplos de seres sutiles que deberían estar atados. Las entidades sutiles más avanzadas requerirán muchos más recursos y, en ocasiones, requerirán que más de un vampiro realice el trabajo para elevar suficiente prana y voluntad para forzar la unión de manera efectiva.

Lo que es importante tener en cuenta es que las fijaciones solo se utilizan como último recurso y no es algo que deba tomarse a la ligera. Esto se debe especialmente al hecho de que deben ser mantenidos y vigilados. Incluso las ataduras más poderosas solo duran un período de tiempo y eventualmente se debilitan y se rompen. Las entidades con voluntades fuertes que son conscientes de lo que está sucediendo siempre buscarán escapar de sus ataduras y, como se mencionó anteriormente, buscarán a su prisionero y se vengarán.

Los enlaces también pueden ser beneficiosos; por ejemplo, vincular a un servidor a un talismán o herramienta mágica puede darle más vida y potenciar el objeto. Especialmente si el servidor está diseñado para estar dispuesto a hacerlo y tiene un propósito. Dichos artículos, incluso después de que su componente corporal haya sido destruido, pueden transportarse después de la Primera Muerte. Esta es la razón por la que tantas culturas antiguas entierran artículos con sus muertos. Estos talismanes y herramientas consagradas pueden ser de gran valor para los Strigoi Vii, otros seres Despertados o para los amados Cisnes Negros. Algunos incluso pueden usarse como obsequios y herramientas de protección o motivación. Dichos artículos a menudo se denominan artículos mágicos y pueden incluir cálices, talismanes, amuletos, ropa, bastones, sombreros, cajas o contenedores. El servidor vinculado al objeto le da vida y nombre.

Capítulo 12

FETICHES DE VAMPIROS



Hay dos tipos de fetiches para vampiros: fetiches mágicos y fetiches sensuales. No confundas los dos.

Maestro Maelle, Gran Magister de la Ordo Strigoi VII

LOS FETICHES DE VAMPIROS NO SON lo que uno podría pensar como un "fetiche sexual"; estos fetiches son en realidad similares a los "fetiches mágicos", que son objetos corpóreos que están infundidos con energías mágicas o propiedades como talismanes, amuletos, varas, libros, bastones, cálices, campanas o armas.

El concepto de fetichismo en un sentido espiritual fue utilizado originalmente por los portugueses para referirse a objetos de cultos religiosos en África Occidental. Conceptos similares también se manifestaron en casi todas las religiones del mundo con ejemplos como en el Antiguo Egipto de talismanes y amuletos, la Santa Cruz en el cristianismo y muñecos en Vodou. Los ingredientes o elementos de un fetiche pueden incluir sangre, huesos, garras, plumas, piedras preciosas, agua, plantas, madera, piel y cabello.

Lo que es más importante darse cuenta es que estas herramientas para el Mago Vampiro no son solo símbolos y enfoques, particularmente en la perspectiva del Lado del Día. En el Lado Nocturno, funcionan como un portador que trabaja dentro de la Red de Wyrd para tejer y transferir energías. Desde la perspectiva Crepuscular, a diferencia de los elementos rituales normales utilizados por la magia ritual y la brujería, estos están infundidos con la Corriente de Elorath, lo que los hace específicamente útiles en la Magia Vampírica. No solo se utilizan para dirigir la manipulación de la Voluntad y la energía, sino también para dirigir la Corriente misma, por lo que son un foco poderoso y poseen valores simbólicos. La mayoría de los fetiches están hechos de materiales que amplifican la energía y pueden generar fácilmente muchos enlaces de energía.

Los fetiches generalmente los crea simplemente un individuo que usa el objeto repetidamente y, por lo tanto, se establecerán muchos vínculos entre el usuario y el objeto. Sin embargo, un fetiche consagrado y sintonizado puede contener más vínculos y, por lo tanto, puede infundirse con mayores cualidades y cargarse a un nivel superior. Un Vampyre Fetish correctamente sintonizado está infundido con tres niveles de energía, incluida la fuerza vital, la energía de la Corriente y la de su usuario. Por supuesto, saber cómo usar el elemento es muy

importante, y aquellos iniciados en Strigoi Vii encontrarán un mayor uso de Fetiches de vampiros que alguien que no lo está.

Los fetiches que estaban hechos de materiales que alguna vez estuvieron vivos, como madera o huesos, podrán tener dobles más fácilmente creados en la realidad sutil. Sin embargo, ciertos minerales, como el hierro o la plata, son de particular utilidad para un vampiro y pueden usarse para crear elementos como art'thanas, que tienen una contraparte astral más fuerte.

Consagrar y sintonizar un Vampyre Fetish amplificará los vínculos que el objeto puede poseer inmediatamente y cuánta energía puede canalizar. Para obtener los mejores resultados, es beneficioso consagrar y armonizar un objeto con un Vampiro individual específico que lo use; por lo tanto, se convierte en un elemento sagrado de ese individuo. Algunos artículos pueden eventualmente convertirse en una reliquia sagrada dentro de la Familia. Dicho elemento generalmente continúa conectado al usuario si asciende y el objeto corpóreo está atado como una reliquia y vinculado a ese usuario incluso si se eleva para convertirse en no-muerto. Por lo tanto, un fetiche creado para un Vampiro específico a menudo tendrá el Resplandor, o la firma, de su portador dentro de él.

Si un fetiche se destruye corporalmente, no necesariamente se destruye su esencia en las capas sutiles de la realidad. Tales energías pueden vincularse a un nuevo elemento de forma similar a través de varios rituales y manipulaciones de energía.

Psicológicamente, sintonización y consagración de un trabajo fetiche para ayudar a establecer un vínculo con un elemento específico.

Al final, estas son solo herramientas mágicas. Como el cuerpo corpóreo que tiene un doble, así hacer herramientas mágicas; por lo tanto, podrán ser llevados a la realidad sutil.

Los siguientes son varios ejemplos de fetiches utilizados en el Strigoi Vii.

Armas Mágicas y Consagraciones

Estos objetos se utilizan en muchos otros sistemas de magia, incluida la protección, la dirección de energía, la unión, el corte de energías sutiles y como símbolo de poder. La mayoría de los Strigoi Vii tienen un ar'thana (conocido como athame en la mayoría de los sistemas místicos), que es un cuchillo mágico de empuñadura negra que se usa para dibujar rituales y simbólicos y para manipular la fuerza vital. Muchos vampiros, sobre todo Mradu y Mithu, siempre llevan consigo su propio ar'thana consagrado para uso ritual, utilidad e incluso para cortar su propia comida en los restaurantes. Cuanto más interactúan y usan Su espada, más sintonizada está con Ellos, ya que se forjan más vínculos.

La consagración de Ar'thana y la bendición de la hoja

Esta consagración sintonizará una hoja específica con su usuario. Esto se hace a menudo durante una Misa Sanguínea, en la que se llama a los No-muertos para que ofrezcan Sus bendiciones adicionales e infundan la Corriente dentro del objeto. Psicológicamente y con fines energéticos, es aconsejable limpiar el objeto de cualquier energía antes de comenzar el ritual para que sea espiritualmente neutral, a menos que la hoja se haya hecho

específicamente para el usuario. Esto se puede hacer con sal, incienso o líquidos como Florida Water.

Una vez limpia la hoja, es hora de comenzar la Comuni3n. En la Invocaci3n, declara tus intenciones de consagrar y armonizar un nuevo fetiche. Despu3s de tu Ofrenda, afina la espada sosteni3ndola sobre el altar hacia el oeste o d3jala en el altar y empuja las energías que te quedan dentro de ella. Luego, al retroceder, una parte del Sorrra del Strigoí Morte entrar3 en la hoja. Esto cargar3 el artícuo. Por supuesto, nombrar la hoja ser3 un poderoso punto de enfoque para el artícuo. Un ejemplo de consagraci3n podría ser:

Oh Antiguos, vengo esta noche para armonizar y consagrar un nuevo Ar'thana. ¡Escuchame!
¡Porque esto es un fetiche en honor a la Familia y por la Gran Obra que Juntos Realizamos!
Juntos forjaremos este artícuo en el astral. Que esta espada sea el símboo de dirigir Nuestra Sangre, Nuestra Fuente, Nuestra Corriente y Nuestra Inmortalidad.

Una vez consagrada, la hoja se sintonizar3 con el resplandor del vampiro para el que est3 destinada.

Varitas

A diferencia de la hoja, las varitas se usan para dirigir la voluntad y, en la mayoría de los casos, est3n hechas de madera o, para usos m3s precisos, de materiales y cristales específcos.

Grimorios

Tambi3n conocidos como Magickal Journals, los grimorios est3n cubiertos en Coming Forth by Day como una herramienta importante para la ascensi3n. Tambi3n se incluye una consagraci3n de un grimorio.

Amuletos y Talismanes

Estos objetos a menudo se usan como joyas, particularmente collares o pulseras; funcionan con propiedades m3gicas como traer suerte, beneficios o protecci3n al usuario. Los talismanes suelen estar hechos de materiales org3nicos y los amuletos de minerales o metales. A menudo est3n infundidos y vinculados con un servidor y, por lo tanto, manifiestan una identidad y personalidad propias. Se pueden hacer con intenciones preprogramadas y, a menudo, se sintonizan y se crean para un individuo específcico.

LIBRO DOS

VAMPYRE SANGUINOMICON LIBRO IV:

Liber MoRoi

"Saliendo por el crepúsculo"



Más allá de la máscara del Círculo Exterior se encuentra el fundamento de los Misterios Superiores. Estos revelan un Yo que está evolucionando hacia un ser noble y elegante pero depredador que está verdaderamente de acuerdo con las Leyes de la Naturaleza y es el amo de la Civilización. Dentro de los Misterios Superiores, los Strigoi Vii son libres de quitarse la máscara de humanidad, practicar la Ética Vampírica genuina y recorrer verdaderamente el camino de la Inmortalidad Personal.

-Magister Dimitri a Calmae Raven, verano de 2002

Capítulo I

SALIENDO POR EL CREPÚSCULO: LA PRUEBA MOROII DEL ADEPTO VAMPIRO



*Dos veces al día
se abre una grieta
entre la noche y el día,
Dos veces el crepúsculo se cuela por esa grieta.
Se queda poco tiempo
mientras la noche y el día
pararse susurrando secretos
antes de que se vayan por caminos separados.*

-Ralph Fletcher, Crepúsculo Viene Dos Veces

BIENVENIDOS AL Vampyre Sanguinomicon Libro IV: Liber MoRoi "Apareciendo en el crepúsculo". Ahora te encuentras en el umbral de los Misterios Internos de Strigoi VII. La diferencia más profunda entre los Misterios Externos e Internos es la evolución de la mente mortal a la percepción Inmortal. El Strigoi VII MoRoi está equipado para abrazar Su naturaleza primordial: la del Depredador elegante, evolucionado, honorable y Noble.

Los MoRoi toman decisiones desde una perspectiva Crepuscular y están en pleno contacto con Su Ser Superior. Pueden adoptar convicciones que parecen extrañas o confusas para los de mente mortal; sin embargo, más allá de los Principios del Velo Negro, los MoRoi Strigoi VII son responsables únicamente de Su propia supervivencia y éxito para alcanzar la Inmortalidad del Ser. Los vampiros se desvinculan de la ideología de la mentalidad presa-víctima tan común entre los mortales, tanto espiritual como mentalmente, y adoptan una perspectiva similar a la de un depredador. Los MoRoi han comenzado a actualizar completamente Su potencial para la Inmortalidad del Ser.

La palabra MoRoi se deriva del término espíritu, fantasma o vampiro en el folclore rumano. En croata, la palabra mora significa pesadilla; por lo tanto, los MoRoi a veces son conocidos como

Mora dentro de la Familia con respecto a Su enfoque en el trabajo astral y los Sueños. El femenino de esta palabra es Moroaică. En la mitología rumana, los MoRoi a veces se describen como una especie de fantasma que se levanta de la tumba para extraer energía de los vivos. En el folclore, los MoRoi son a menudo niños no bautizados o descendientes de dos Strigoi.

Estos y otros mitos han inspirado nuestro uso de este término para describir el nivel final de ascensión dentro de los Misterios Exteriores del Strigoi VII. La ascensión a Vampyre Adept es la base de la iniciación formal en una de las Corrientes de la Trinidad de Elorath y el último paso antes de continuar con la iniciación en los Misterios Internos. Una vez que el Strigoi VII ha completado la prueba de MoRoi, obtiene la oportunidad de perseguir los Misterios Superiores más profundos y más profundos.

El MoRoi ha dominado los Misterios Exteriores y ahora se enfoca en lograr un Crepúsculo equilibrado. Han adquirido experiencia con los sueños lúcidos, la proyección astral (también conocida como vuelo), el caminar onírico, la apoteosis, la espiritualidad depredadora y las artes avanzadas del vampirismo. Para lograr un verdadero equilibrio de Crepúsculo, los MoRoi deben poseer una base sólida en el Lado del Día Corporal y el Lado de la Noche Etéreo.

En el corazón del Misterio MoRoi hay una evolución personal verdadera y genuina desde la mentalidad de mentalidad mortal a la de un Inmortal.

Esto implica decir adiós por completo a las apuestas no verificadas con la propia vida, una desconexión seria del lavado de cerebro de los medios de comunicación y un compromiso activo con la preservación del Templo del Ser, como lo demuestran acciones como el abandono total de los hábitos personales nocivos. Los MoRoi también deben dedicarse a preservar y mejorar Su mundo corpóreo del Lado Diurno viviendo de una manera ética y noblemente responsable y actuando para mejorar la calidad de la vida corpórea para Ellos mismos y Sus seres queridos. Los MoRoi deben practicar el dominio personal de los principios del Lado del Día mientras planifican la posibilidad de un futuro Inmortal. Los MoRoi son vampiros completamente maduros, ya que abrazan la vida de una manera conscientemente positiva, en gran parte desconocida para los de mente mortal.

Ronin, por supuesto, son bienvenidos a leer este volumen y probar y experimentar con las enseñanzas que contiene. Los Ronin que se sientan satisfechos con Su propio Zhep'r pueden atestiguar "Habiendo Avanzado en el Crepúsculo". Los Strigoi VII que deseen que Su dominio de este importante nivel de ascensión sea reconocido formalmente dentro de la Familia pueden, al igual que con las Ascensiones de Jahira y Calmae, presentar un testimonio escrito al Sínodo. Como dijo un Magister Strigoi VII, "Si te encuentras con un Ronin Vampiro Strigoi VII que realmente ha llegado al Crepúsculo sin un iniciado formal, será obvio en sus acciones y conocimiento". Dado que Strigoi VII es un sistema orientado hacia el interior, la gran mayoría de los Ronin que han logrado el dominio de estos misterios nunca intentarán hacer alarde de Su logro, ni requerirán la aprobación externa de los demás.

Algunos MoRoi tienen las cualidades de Magisters potenciales. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la validación formal de esta ascensión es necesaria antes de que los MoRoi o Ronin que han llegado al Crepúsculo puedan seguir el camino de Magister dentro de la Escala de Ascensiones y Ordalías de los Strigoi VII. Por lo tanto, muchos Strigoi VII, incluso aquellos que se consideran Ronin, optan por solicitar que el Sínodo valide formalmente la Ascensión MoRoi.

Los MoRoi buscan alinearse con los grandes pensadores del mundo y buscan lograr una maestría e iluminación similar a la de los "reyes-filósofos" de Platón. Los MoRoi pueden desear estudiar de cerca y emular a los grandes filósofos de la historia, tales como Sócrates y Platón, Hypatia, Santo Tomás de Aquino, Thomas Hobbes, Bodhidharma, Pascal, Lao Tzu, Mary Wollstonecraft y muchos otros que exhiben la naturaleza de la vida de mente inmortal.

Los MoRoi están completamente dedicados a la Inmortalidad del Ser y la han elegido como Su enfoque principal en la vida. No solo desean sobrevivir, sino prosperar. Sin los cimientos del Lado Diurno y el Lado Nocturno, ningún Vampiro Verdadero puede Aparecer en el Crepúsculo, ni tener la resistencia para la Inmortalidad personal o la Nobleza individual. El Verdadero Vampiro está libre de la Cultura de la Distracción que impregna el mundo de los mortales. Despertar a la Verdadera Naturaleza Vampírica de uno es Despertar de las distracciones dañinas y abrazar completamente la oportunidad de la Inmortalidad.

Los textos restantes de Strigoi Vii más allá de este libro se difundirán de forma privada dentro de los misterios secretos y las enseñanzas de la Ordo Strigoi Vii. Los MoRoi son bienvenidos a aspirar a unirse a esta orden y ser iniciados formalmente si así lo desean, pero deben hacer un Juramento de Lealtad a la Familia y pasar por el Rito de Transformación para ser reconocidos formalmente como Magister.

Los marcadores de la prueba de MoRoi

Los marcadores de la prueba de MoRoi incluyen:

Primero: Apoteosis e inmortalista

En el núcleo mismo del vampirismo está el impulso para lograr la inmortalidad del yo. La apoteosis es el núcleo de este concepto y se trata de alinearse con el concepto de divinidad y deificación personal. Este marcador es un paso esencial de ascensión en el que el individuo no ve otro dios antes que él mismo y su propio ego.

Segundo: Equilibrio del Crepúsculo

Esto se basa en el dominio de las habilidades MoRoi y la comprensión y aplicación de los elementos Dayside y Nightside de Strigoi Vii. El crepúsculo no es una condición estática, sino una que debe mantenerse y explorarse constantemente. El iniciado del Misterio MoRoi debe tener el coraje de enfrentar este eterno desafío. Nunca pueden descuidar Su Lado Diurno o Su Lado Nocturno, porque una vez que ese equilibrio desaparece, también lo hace Twilight.

Tercero: despertar a la espiritualidad depredadora

Este es uno de los pasos más difíciles y profundos de la evolución personal. El Espíritu Depredador debe levantarse y ser liberado. Solo dentro de Crepúsculo se puede liberar por completo esta fuerza primordial. Los MoRoi deben aprender a abrazar completamente Su naturaleza depredadora.

Cuarto: Libertad en el Astral

Este es un requisito absoluto para la ascensión genuina y la comprensión de los Misterios MoRoi. En el centro de Tocando el astral está el sueño lúcido, seguido del Vuelo y el caminar onírico. Solo dentro del astral el Strigoí Vii está verdaderamente liberado, ya que las moralidades, inhibiciones y barreras de la mente mortal que existen en el mundo corpóreo simplemente no están presentes. Allí, los Strigoí Vii pueden realizar completamente Su potencial y comportarse como un Depredador Espiritual verdaderamente evolucionado, utilizando las habilidades que aprendieron en niveles anteriores de ascensión.

Esta libertad astral viene con poder y responsabilidad asociados. En el Lado Diurno y los mundos corpóreos, el Strigoí Vii se establece en la moralidad convencional y el Velo Negro. En el plano astral, el Strigoí Vii tiene la oportunidad de Ascender y elevarse como una verdadera Divinidad del Ser a través de una perspectiva completamente nueva, que debe ser practicada y dominada responsablemente. Con esta libertad recién descubierta, el Strigoí Vii puede adoptar los fundamentos de Nomaj (Strigoí Vii Sorcery), ya que pueden tocar e interactuar activamente con Web of Wyrd y navegar por el Laberinto de Kaladra. Estas son las redes astrales de interconexión y el universo de vínculos entre todas las cosas corporales y espirituales. La Red de Wyrd se puede manipular de acuerdo con Voluntad y Hechicería correctamente aplicadas. Como parte de Su evolución de Zhep'r, cada Strigoí Vii debe recorrer eventualmente los caminos sagrados del Laberinto astral de Kaladra. Estos conceptos son la base de toda la Hechicería de los Misterios Interiores y no se explicarán más aquí.

El Rito de MoRoi

El Rito de MoRoi es la afirmación del éxito y la comprensión absoluta de los marcadores de la Condición Crepuscular. Se puede hacer en un ritual grupal como testimonio en persona ante un Magister en regla con el Sínodo. Alternativamente, el Rito puede realizarse como un ritual solitario y enviar un testimonio escrito al Sínodo para su validación (si el Strigoí Vii es un miembro activo de la Corriente de Elorath). Ronin son bienvenidos a validarse a sí mismos; sin embargo, la autovalidación no proporciona un reconocimiento formal de iniciación dentro de la Familia.

El Rito de MoRoi se puede realizar durante una Misa Sanguina en uno de los Festivales o en un ritual durante la Luna Oscura. Sin embargo, como el Adepto Strigoí Vii está abrazando la hechicería y entrando en un mundo de Su propia creación, no necesitan adherirse estrictamente a la estructura del festival. Por lo tanto, el ritual MoRoi se puede realizar de manera efectiva en cualquier momento. Aquellos que participen activamente en el ritual deben tener niveles de iniciación iguales o superiores a los de los iniciados MoRoi, pero los testigos del ritual pueden ser de cualquier nivel de iniciación Strigoí Vii. El iniciado que realiza el Rito debe prepararse con todas las herramientas de la Misa Sanguínea. Tradicionalmente, para el Rito de MoRoi el espéculo debe ser un cuenco o recipiente negro lleno de agua. Esto es para representar las aguas primarias y el reflejo del espejo del mundo, así como la puerta del espejo hacia el reino astral profundo.

El Juramento del Crepúsculo

¡Ancestros, escúchenme ahora!

Yo, (Sobriquet), vengo a este Sanctum por mi propia voluntad, para presentarme ante mis Sorors y Fraters, en amor y lealtad, con la plena intención de reafirmar mis Juramentos de Prospectii, Jahira y Calmae, entrando así en el Crepúsculo. de los Misterios Strigoi Vii.

Esta Ascensión es mi testimonio de la realidad del reino astral, el Espiritismo Depredador y la Apoteosis. Con esta Ascensión abrazo los Principios de Bellah Mora. Me dedico a mi Búsqueda personal de la Inmortalidad y la liberación de las ataduras mortales.

¡He sido tocado por los Ancestros en la sagrada Comunión y en mi corazón sé que estoy aquí orgullosamente entre la Familia!

Prometo convertirme en un escudo en defensa de la Familia.

Prometo ser una espada para dividir la Verdad de la falacia.

Prometo ser un pilar de fortaleza, transmitiendo los Misterios de Strigoi Vii a aquellos que escuchan el Llamado de Nuestra Búsqueda.

¿Alguien se opone a mi Ascensión? ¡Habla aquí y ahora!

Por lo tanto, ahora me declaro MoRoi (sobrenombre) de los Strigoi Vii.

Capítulo 2

ESPIRITUALISMO PRIMARIO



*Para los iluminados no hay dios y
ningún diablo, solo tú y el universo.*

-Maestro Dimitri

EL VERDADERO ADEPTO VAMPIRO es por naturaleza un Depredador evolucionado, elegante y primitivo, pero Noble, que está muy en contacto con Su naturaleza animal primaria y es maestro de Su condicionamiento civilizado. El núcleo de la Espiritualidad Depredadora es estar en contacto con la propia naturaleza primaria, la destrucción de la mentalidad de víctima y la aceptación de las leyes de la naturaleza: que no hay ley superior a la supervivencia. Despertar la Espiritualidad Primordial es la barrera más difícil que el Verdadero Vampiro debe superar para poder verdaderamente Come Forth by Twilight. Ser un depredador evolucionado de la Filosofía Vampírica va mucho más allá de dañar físicamente, torturar o abusar de humanos o animales. Para ser Verdaderamente Adepto en Vampirismo, uno debe aceptar total y completamente este principio fundamental para Elevarse a niveles más altos de Zhep'r.

Sin la perspectiva depredadora y primaria, Zhep'r es simplemente imposible, y aquellos que permanecen atados a su ética mortal no pueden abrazar completamente su naturaleza. Simplemente no hay otra fuente de energía que sea tan eficiente, refinada y potente como la fuerza vital humana, y este es el combustible de la Inmortalidad. Pocos de los que vienen a los Misterios de la Familia tienen el coraje, la fuerza y la Voluntad para abrazar genuinamente el concepto de Espiritualismo Depredador. Los MoRoi que aceptan plenamente el Espiritualismo Depredador deben ir más allá de las percepciones y éticas humanas con las que han sido criados. La clave de Zhep'r más allá de Salir de noche es Despertar y darse cuenta del espíritu depredador primario que hay dentro.

Nota: Lo que uno debe darse cuenta es que el espíritu depredador desde la perspectiva del vampiro no significa que uno deba ser un criminal violento que se aprovecha de los demás. Es una metáfora de la voluntad de sobrevivir, de abrazar la naturaleza primordial y de prosperar más allá de las barreras de las percepciones limitadas en las que la sociedad nos ha condicionado a creer y poner nuestra fe.

El Espíritu depredador

El espíritu depredador y el logro de la perspectiva primordial del dragón son los cimientos de la mente inmortal. Desde la perspectiva del Dragón, uno puede despertar los instintos de supervivencia latentes perdidos en el condicionamiento de la civilización. Este espíritu primigenio genera habilidades naturales de supervivencia que se encuentran dentro del cerebro reptiliano. Un solo cuerpo humano por sí solo no genera suficiente fuerza vital refinada para alimentar los niveles superiores de Zhep'r. Sin Prana humano cosechado, el Vampiro no puede generar las energías necesarias para hacer Ofrendas a Nuestros Ancestros en Comuni3n y alimentar la Magia Vampírica para derrotar a la Muerte Segunda.

Esta mentalidad y perspectiva en la naturaleza es la línea divisoria histórica entre depredador y presa, gobernante y sirviente, inmortal y mortal. El Adepto vampiro ya no acepta el papel de presa y se da cuenta de que la supervivencia del más apto es la ley más alta de la naturaleza, que no es diferente en la sociedad humana.

Nobleza primigenia

Desde la perspectiva diurna, la nobleza primigenia es una ideología en la que el vampiro toma el ejemplo y la inspiración de los gobernantes y los nobles depredadores de la naturaleza, como el león, el tigre, el halcón, el lobo, el oso y muchos otros. Estas criaturas son los máximos depredadores y señores de sus reinos. El Verdadero Vampiro irradia un aura de dominio que se proyecta desde cada elemento de Su Ser, incluso en las circunstancias más terribles y desafiantes. La nobleza depredadora para los Strigoi Vii implica verse a sí mismos por encima de la cadena alimenticia y abrazar por completo la realidad de esa posición. Sin embargo, el Depredador Noble acepta la doctrina de la nobleza obliga y no usa Su dominio para atormentar o torturar, solo para asegurar Su supervivencia espiritual.

Así como el león vive en la jungla y afina sus instintos de acuerdo con las leyes de supervivencia, también lo hace el verdadero vampiro. El Vampiro, sin embargo, vive dentro de la jungla de la civilización humana.

Para sobrevivir en esta jungla, el vampiro debe mirar a los miembros más exitosos de la sociedad humana como ejemplos. El éxito en la jungla humana depende del ingenio, la inteligencia, el espíritu perseverante y la creatividad. Algunos ejemplos de aquellos que han tenido éxito en la sociedad humana a través de la nobleza depredadora incluyen a Julio César, Cleopatra, Benjamin Disraeli, Alfred Hitchcock, Margaret Thatcher, el general Patton, Oprah, Napole3n Bonaparte, la reina Isabel I, Thomas Edison, Winston Churchill, Eleanor Roosevelt, Stanley. Kubrick, Alejandro Magno, incluso Bill Gates y muchas otras figuras históricas y contemporáneas notables. Un ejemplo moderno de darwinismo social en un nivel diurno es el fundador de Facebook, Mark Zuckerberg, como se ve en la película La red social. Asumir la mentalidad del espiritismo depredador significa lograr el dominio de los principios del Lado del Día y prosperar en la jungla de la humanidad solo doblando las leyes de la sociedad, donde muchos las aman y veneran, y no rompiendo las leyes abiertamente.

Espiritualismo depredador

La filosofía Dayside del espiritismo depredador es similar al darwinismo social. Desde la perspectiva del Strigoi Vii, es obvio que nada ni nadie es creado igual. Como señaló Charles Darwin, la variación abunda tanto en la naturaleza como en el mundo humano. Los organismos que poseen variaciones más favorables para su supervivencia prosperarán y transmitirán esas ventajas a su descendencia. Por supuesto, dentro de la sociedad humana el concepto de "variación favorable" es mucho más complejo que dentro de los reinos animal y vegetal. Además, los humanos tienen la capacidad de adaptarse a sus circunstancias y cambiar los prejuicios inherentes en ventajas o perfeccionar los dones latentes en poderosas herramientas de dominio.

Los humanos más exitosos son aquellos que pueden utilizar sus talentos innatos y desarrollar habilidades que los demuestren superiores a los demás. Considere atletas profesionales que nacen con un tipo de cuerpo superior pero que deben entrenar asiduamente para desarrollar sus habilidades. O Stephen Hawking, que posee un intelecto a nivel de genio, pero sufre de ELA (esclerosis lateral amiotrófica). Ha sobrevivido más allá de todas las predicciones sobre su esperanza de vida y es uno de los físicos más brillantes e innovadores de la historia. El escritor superventas Stephen King soportó años de desánimo y resbalones de rechazo hasta que publicó su primera novela. Los Depredadores Nobles de la cultura humana tienen éxito a través de ventajas inherentes, innovación, astucia, superación de desafíos, determinación y trabajo duro constante, tal como lo debe hacer el depredador en la naturaleza.

Inmortalidad espiritual

Desde la Perspectiva del Lado Nocturno hasta Despertar por completo la Condición Vampírica de Zhep'r, el cambio a una mentalidad primaria de supervivencia debe tener lugar en lo más profundo de la psique. Este Despertar debe hacerse para madurar completamente y tener las habilidades necesarias para alcanzar la inmortalidad espiritual. Muchos Strigoi Vii no Despertados adoptarán naturalmente las características de Su naturaleza primaria y comprenderán la necesidad del Vampirismo sin entrenamiento. Sin embargo, esto está lejos de ser perfecto, y el propósito de la convergencia de la Familia a través de la Orden es lograr un Despertar colectivo consciente y un grupo de expertos para promover esta naturaleza de una manera nunca antes vista. Para otros, adoptar un punto de vista primitivo parece duro, egoísta o desequilibrado con la moralidad de la sociedad moderna. ¿No deberíamos todos producir suficiente fuerza vital por nuestra cuenta para vivir una vida completamente funcional sin aprovechar la energía de los demás? La respuesta es sí, todos producimos suficiente fuerza vital durante un corto período de tiempo. Sin embargo, no es suficiente para sostener la cohesión de la autoconciencia cuando el cuerpo corporal deja de funcionar.

En algún momento, después de la Primera Muerte corpórea, la conciencia quedará incorpórea, sin un cuerpo vivo que respire para producir Prana. El cuerpo humano es una máquina productora de energía y es nuestra fuente constante de energía. Incluso antes de la Primera Muerte, esos Vampiros de Zhep'r superior requieren mucha más energía de la que el cuerpo mortal puede producir, y no pueden alimentar las ofrendas en la Comunión, alcanzar niveles más altos de proyección astral o ser utilizados para moldear diversas aplicaciones de hechicería que Nosotros requieren para sobrevivir como entidades incorpóreas. Todas estas acciones aumentan Nuestro Zhep'r y, por lo tanto, nos ayudan a evitar la Muerte Segunda.

Cuando Ascendemos por Nuestros propios esfuerzos para derrotar a la Segunda Muerte, es el resultado de que Nuestra vibración espiritual es muy alta, por lo que debemos aprender a almacenar cantidades masivas de fuerza vital para mantener la autoconciencia sutil y la cohesión sin un cuerpo corpóreo. Sin las Artes del Vampirismo, simplemente no podemos lograr la cohesión, y entraremos en lo que se conoce como la Matriz del Sueño y nos enfrentaremos a la Muerte Segunda. En resumen, no nos conformamos con producir la energía suficiente para sobrevivir. Absorbemos suficiente energía para prosperar y avanzar ¡Nuestra evolución! La mejor parte es que esto no es ilegal, ni lo será; es, sin embargo, evitado por la ciencia de mente mortal como un punto de ficción, y pocos incluso creerían que tal posibilidad sea cierta. El Verdadero Vampiro desea que esto sea cierto y no se intimida por aquellos que no están de acuerdo o no creen; de hecho, el True Vampyre hace lo contrario y promueve la idea de que no es una posibilidad.

La medicina moderna no es ajena a la práctica de reemplazar, modificar y mejorar partes y sistemas del cuerpo humano. Los médicos reemplazan articulaciones, trasplantan órganos y realizan transfusiones de sangre diariamente. A la luz de esto, la práctica del vampirismo debería parecer tan sensata, razonable y útil como cualquier ser humano que opta por una transfusión de fluidos necesaria o un trasplante de órganos. Un marcador clave de la evolución es encontrar y utilizar herramientas para avanzar y mejorar la vida. ¡El vampiro no solo está interesado en mejorar su vida corporal, sino que también se dedica a promover su vida eterna y su inmortalidad personal!

La mentalidad de presa

La mentalidad de presa es el concepto asociado con animales de presa que están genéticamente programados para aceptar su destino en las fauces del depredador. Esta es la naturaleza de la cadena alimentaria.

Sus instintos de supervivencia están ahogados y adormecidos por las comodidades de la sociedad humana y por los medios de comunicación. Simplemente existen, siendo lavados de cerebro por los opiáceos de la televisión y otras formas de medios de comunicación. En el tiempo transcurrido desde las grandes guerras de mediados del siglo XX, la tecnología ha proporcionado comodidades tales como alimentos baratos y producidos en masa, alojamiento asequible y cómodo, y una atención médica mucho mejor. Atrás quedó la necesidad de ir al bosque para cazar o al campo para cosechar alimentos a mano. Estos lujos desencadenan el reflejo en la mente de la mayoría de los humanos de no luchar más para sobrevivir. Como resultado, se han vuelto más tolerantes con la mentalidad de presa.

Ética del noble depredador

Para el Strigoi Vii, la ética del vampirismo se reduce a la intención y la acción. El Verdadero Vampiro, educado en los beneficios sociales y la moralidad de la cultura humana, nunca daña físicamente a humanos o animales. Nuestra intención es promover Nuestra propia evolución e Inmortalidad personal, no dañar Nuestra Fuente. Aceptamos Nuestro papel como aceptamos Nuestra naturaleza depredadora Primordial sin infringir la ley ni poner en peligro Nuestra existencia corporal. El vampiro evolucionado aprende rápidamente que beber sangre es una forma arriesgada e ineficaz de vampirismo para satisfacer a nuestro Zhep'r, y a menudo lo ve

como un simple fetiche sexual. Los vampiros se burlan de participar en actividades ilegales o socialmente reprobables, o de involucrar directamente a las frágiles e inestables mentes diurnas de los menores en True Vampyre Mysteries. Tales actos solo limitan a Nuestra especie dentro de la sociedad humana.

Es posible que los mortales perciban la ética vampírica como a menudo contradictoria e hipócrita. Aunque la mayoría de los mortales profesan valorar la vida humana y animal, en secreto todavía se ven a sí mismos como superiores a los demás y pretenden mostrar igualdad entre ellos en los juegos de la corrección política. Muchos mortales que afirman abrazar la hermandad/hermandad al principio negarían, y luego no dudarían en sacrificar, a un prójimo humano si su propia supervivencia estuviera en juego. Algunos de los defensores más estridentes de los derechos de los animales y el medio ambiente se involucran egoístamente en actividades que directa o indirectamente dañan el ecosistema. Muchas de las llamadas organizaciones "humanistas" han apoyado abierta o encubiertamente el genocidio, la opresión, la violación, la tortura y el imperialismo. Naciones mortales que afirman públicamente respetar las libertades personales y la justicia social, sin embargo, invaden y colonizan otras naciones cuyos gobiernos no están de acuerdo con ellas o que carecen de fuerza militar para defenderse. The True Vampyre rechaza y desprecia esta mentalidad egoísta de Jekyll y Hyde y ve la realidad como la supervivencia del más apto. Somos seres autorrealizados que actuamos con responsabilidad y no nos autoengañamos. Somos Depredadores Nobles evolucionados que nunca matan, torturan o dañan a otros seres por placer. En lugar de negar Nuestro papel, abrazamos y aceptamos Nuestro lugar en la jerarquía de los seres vivos. La naturaleza no acepta el concepto de corrección política; solo ve la supervivencia del más apto.

Para el Vampiro, la humanidad es una Fuente de Prana prácticamente ilimitada, especialmente en estos días modernos con miles de millones de humanos generando un campo masivo de fuerza de vida refinada sobre el planeta. En la red alimenticia de la vida, el vampiro debe cosechar la energía vital sutil que irradian los humanos, pero también debe trascender a un nuevo conjunto de ética y moralidad para lograr un estado evolutivo avanzado a través del enfoque y la práctica espirituales. El Vampiro nació y se crió en la cultura humana con orígenes y experiencia humanos. Sin embargo, el vampiro no despierto siempre ha poseído el potencial. Incluso antes de darse cuenta de Su verdadera naturaleza, es posible que se hayan sentido "diferentes" de quienes los rodean de una manera muy profunda. El camino de Zhep'r for the Vampyre incluye explorar completamente las profundidades de esta diferencia. Esta evolución se puede lograr dentro de los confines de la sociedad civilizada mortal. El Vampiro es sabio al aplicar el Espiritualismo Depredador sin trabas solo en los niveles etéricos y astrales de la realidad y usar la máscara de la ética y la moralidad humanas en el reino corpóreo mientras aún reconoce Su Espíritu Primordial.

Suma

En conclusión, el vampiro acepta su papel como un noble depredador de los de mente mortal. Nos negamos a involucrarnos en los elementos autoengañosos comunes a la mentalidad mortal. El Verdadero Vampiro, mirando a través de los Ojos del Dragón hacia el Espejo, solo es genuino una vez que Ellos abrazan Su Noble Espíritu Primordial.

Capítulo 3

APOTEOSIS: AUTODEIFICACIÓN



*¿Amarás a Dios como él a ti? luego digerir,
Alma mía, esta sana meditación,
Cómo Dios el Espíritu, por medio de ángeles esperó en
En el cielo, hace Su templo en tu pecho.
Habiendo engendrado el Padre un Hijo bendito,
Y sigue engendrando porque nunca comenzó-
se ha dignado elegirte por adopción,
Co-heredero de Su gloria, y el descanso sin fin del sábado.
y como un hombre robado, que por la búsqueda encuentra
Sus cosas robadas vendidas, debe perderlas o comprarlas de nuevo,
El sol de gloria descendió y fue inmolado,
A nosotros, a quienes Él hizo, y Satanás robó, para desatar. 'Fue mucho, que el hombre fue
hecho como Dios antes,
Pero, que Dios se haga semejante al hombre, mucho más.*

-John Donne, "Divino Soneto XV"

Tat Tvam Asi.

(Tú eres eso).

Chandogya Upanisad

UNA PREGUNTA SE HA UTILIZADO MUCHO TIEMPO como prueba entre los Buscadores de vampiros que desean distinguir entre Potenciales genuinos y mortales curiosos. Esta pregunta es simplemente, "¿Deseas ser Inmortal?" Sin falta, los de mente mortal responderán negativamente. Pueden ofrecer una serie de justificaciones para su respuesta, que van desde "No soportaría ver morir a mis amigos y familiares" hasta "Me aburriría" e incluso "La muerte es un proceso natural".

Sin embargo, el subtexto detrás de todas estas respuestas es el mismo: los mortales adoran la muerte y simplemente no tienen la capacidad de concebir, y mucho menos abrazar, la posibilidad de la Inmortalidad. Como ovejas, preferirían dócilmente "entrar gentilmente en esa buena noche" y se atreverían simplemente a esperar que una deidad omnipotente les conceda una apariencia de existencia continua de acuerdo con sus creencias religiosas. Algunos mundanos incluso confesarán que no desean una vida después de la muerte; solo quieren dejar de existir en su estado actual o renacer como una persona completamente diferente a través de la Reencarnación.

El Verdadero Vampiro siempre lucha por la Inmortalidad personal del Ser. Se alinean con la divinidad, o numina (del latín). El Verdadero Vampiro es el dios/la diosa de Su realidad personal y celebra el Ser y se adora a Sí mismo como Su propio dios; esa es una de las razones por las que el espejo es un símbolo poderoso en el vampirismo. No hay mayor propósito que la Supervivencia del Ser. Una vez que el Ser completo se ha ido, no hay libre albedrío, ni percepción, ni Zhep'r. Por lo tanto, la exaltación y preservación del Ser es la máxima prioridad para el Strigoi Vii. Además, al aceptar Su Divinidad personal, el Verdadero Vampiro también acepta plenamente el lugar que le corresponde como el más evolucionado de todos los seres vivos y finalmente se deshace de todos los lazos de mente mortal en celebración de Su Verdadero Ser Divino.

Apoteosis

El Strigoi Vii promueve la Búsqueda de la Inmortalidad del Ser con el proceso de Auto-Deificación o Apoteosis. Este término proviene de la palabra griega apotheoun, que significa "deificar". Tanto la palabra latina dieficatio como la palabra italiana gióvino significan "ser hecho divino".

La apoteosis también se puede ver a lo largo de la historia en los "cultos imperiales" antiguos y modernos. Por ejemplo, los antiguos egipcios inicialmente vieron a los faraones como hijos de la diosa Hathor y luego como encarnaciones mortales del dios Osiris. En la leyenda romana, Rómulo y Remo, los fundadores de Roma, eran hijos de un dios. Los antiguos romanos creían que sus emperadores ascenderían a la divinidad tras su muerte. Incluso durante su vida, sus súbditos a menudo los adoraban como divinos y se convirtieron en la pieza central de las religiones estatales. Durante la Edad Media en Europa, se creía que los reyes gobernaban por derecho divino; supuestamente fueron elegidos por Dios y por lo tanto eran los representantes de Dios en la Tierra.

Dentro de los misterios de Strigoi Vii, la autodeificación es una cuestión de adoración del Ser por encima de todo. Para lograr la apoteosis, el Strigoi Vii debe estar completamente libre de la fe y las creencias religiosas tradicionales de mentalidad mortal. El primer mandamiento aparece en Éxodo en la Biblia judeocristiana como "Yo soy el Señor tu Dios, que te saqué de la tierra de Egipto, de la casa de servidumbre; no tengas otros dioses delante de mí". El

Verdadero Vampiro sabe que Ellos mismos se han liberado de la esclavitud de la mentalidad mortal; además, para los Strigoi Vii, ¡el Ser es la deidad principal por encima de todo! El Verdadero Vampiro logra la divinidad personal al Despertar a las percepciones que son el aliento del fuego Prometeico del Dios Dragón Interior. El Vampiro es libre de alinearse con Sus propias percepciones de la divinidad.

Más allá de la fe y las creencias, existen otros conceptos que son clave para comprender la apoteosis y la autodeificación.

Dharma

Dharma es un concepto que proviene de las tradiciones indias y es una noción central dentro de los misterios más avanzados del Strigoi Vii. Está vinculado al concepto de Karma, pero este vínculo ha sido frecuentemente olvidado o completamente ignorado por la cultura occidental moderna. Dharma es el equivalente del Tao en el taoísmo. El término Dharma significa vagamente "el deber justo de uno" y es el foco de la comprensión de la "Verdad Superior", similar a escuchar los susurros del propio Dragón Interior.

Aquellos Vampiros que eligen no abrazar y escuchar al Yo Superior simplemente están sujetos a las limitaciones autoimpuestas y la maldición del Khaskt y nunca lograrán la Inmortalidad personal consciente de sí mismos. Dharma es un propósito profundo y se expresa primero dentro de la Corriente como el Llamado de uno a los Misterios. Un ejemplo es que, para algunos Vampiros, ser Verdadero es responder y dominar un Llamado, una Corriente específica de la Trinidad. En términos más generales, Dharma es simplemente comprender y aceptar el propósito de uno.

En un sentido mundano, seguir tu Dharma es la búsqueda para comprender el camino y el propósito de tu propia vida.

Un ejemplo en los estudios esotéricos occidentales es el concepto de Voluntad Verdadera de Aleister Crowley, sobre el cual elaboró en su novela *Diary of a Drug Fiend* y otros escritos. Crowley creía que cada persona tiene una vocación genuina en su vida y que el propósito final de todos debería ser descubrir y seguir su Verdadera Voluntad. Una vida vivida sin la realización de la Verdadera Voluntad de uno es, según Crowley, una vida llena de desesperación silenciosa, anomia y apatía. Aquellos que no han discernido su Voluntad Verdadera a menudo se vuelven desesperadamente hacia actividades y hábitos autodestructivos. No son fieles a su propia naturaleza y, por lo tanto, no son verdaderos vampiros. Obviamente, la mayoría de los mortales nunca logran descubrir o seguir su Verdadera Voluntad. Parte de Zhep'r es la búsqueda del verdadero propósito de uno y, por lo tanto, del Verdadero Ser Divino de uno.

Karma

El karma a menudo también se malinterpreta en la cultura occidental y, a veces, muchas filosofías de la nueva era lo malinterpretan, lo adoptan y lo redefinen. La comprensión de Strigoi Vii del Karma es más parecida al concepto hindú original que la Ley Triple de los Wiccans, que ignora el Dharma. Karma nocivo o "negativo" resulta de no realizar o adherirse a su Dharma. Para el Strigoi Vii, un excelente ejemplo de Karma negativo es negar el potencial

natural de uno. Simplemente hacerlo es ignorar la oportunidad para Zhep'r e Immortality. Algunos que son de la Corriente, sin embargo, eligen no abrazar su naturaleza por miedo, falta de voluntad u otras razones propias, ignorando su potencial. Estos individuos se aferran a sus perspectivas de mente mortal y verdaderamente no tienen la resistencia para el Camino de la Inmortalidad.

Suerte

La suerte es, en el mejor de los casos, un concepto de mentalidad mortal seguido por el Verdadero Vampiro como parte de la Cultura de la Distracción de los mortales. Nada sucede por pura casualidad. Las cosas que parecen afortunadas solo ocurren debido al trabajo duro o al comportamiento oportunista. Una situación "desafortunada" casi siempre se puede manipular para lograr un resultado positivo. Lo que se percibe como suerte a menudo resulta de una aplicación concertada de la Voluntad, ya sea del Vampiro individual o de la Familia como un todo.

El camino de la mano izquierda

El Camino de la Mano Izquierda (LHP) es una perspectiva espiritual en la que el individuo busca alcanzar la divinidad personal y adora al Ser por encima de todas las demás divinidades. Lo opuesto a esto es el Camino de la Mano Derecha (RHP), que implica servidumbre o adoración de una deidad. Aquellos dentro de la perspectiva de la Mano Izquierda son individualistas y vienen de muchos caminos. El más obvio de estos es el satanismo de LaVeyan, pero también se pueden considerar varias formas de budismo e incluso sistemas gnósticos del cristianismo primitivo desde el Camino de la mano izquierda. El sistema mágico de Thelema de Aleister Crowley también se clasifica como LHP. Una de las mejores explicaciones de LHP es el dicho de Aleister Crowley: "Haz lo que quieras es toda la ley. El amor es la ley; ama bajo la Voluntad". daño a los demás. ¡Esto es falso! Muchos practicantes de magia basada en LHP eligen realizar curaciones y trabajos beneficiosos para otros y pueden involucrarse con causas humanísticas en sus Lados del Día.

Suma

Para los MoRoi, estos variados individuos tienen el potencial de convertirse en distracciones del camino de Zhep'r y Apotheosis. El Verdadero Vampiro se enfoca en su propia evolución personal y la divinidad del Ser y no se deja arrastrar por el drama que abunda entre los mundanos obsesionados con los vampiros. Los MoRoi deberían esforzarse por ver a estos individuos por lo que son: fuentes de Prana y diversión para los Strigoi Vii y nada más.

Capítulo 4

EL PILAR MEDIO DEL VAMPIRO



A los que sienten el llamado a hacer este esfuerzo, llega la Orden con una serie de cuadros, símbolo del crecimiento del alma a la nueva vida. Las meditaciones dadas... están diseñadas para conducir la mente hacia ideas que ayudarán en el autoconocimiento, ideas impersonales universales que cada uno debe encontrar a su manera "los secretos que no se pueden contar excepto a aquellos que ya los conocen".

Israel Regardie, El amanecer dorado

La técnica del PILAR MEDIO DEL VAMPIRO es una variación de una meditación que fue utilizada por la Orden Hermética de la Aurora Dorada y discutida en el libro La Aurora Dorada y otras publicaciones de Israel Regardie. El ejercicio que se presenta aquí es la versión Strigoï Vii empleada dentro del plan de estudios del OSV. El Pilar del Medio se usa para conocerse a sí mismo y aprender y controlar la mente y el cuerpo, controlando así la energía dentro de su cuerpo. Lo que es más importante, se enfoca en la conexión a tierra y el centrado del Ser, lo que le permite construir centros de energía consagrados en el cuerpo.

El Principio de la Vibración establece que "nada descansa y todo se mueve". Toda forma de energía en realidad vibra. La ciencia moderna afirma que todo está compuesto de vibraciones, desde las partículas subatómicas hasta las más complejas colecciones de materia corporal. Muchos científicos contemporáneos creen que la estructura fundamental del universo puede describirse como un conjunto de cuerdas vibrantes. El Principio de la Vibración se conocía desde el Antiguo Egipto, donde no había diferenciación entre ciencia, religión y magia. Incluso mientras hablas, sientes las vibraciones de tu pecho. Al concentrar el habla en una parte específica del cuerpo, esa parte del cuerpo vibra más intensamente. Si te concentras lo suficiente en una parte del cuerpo, enfocará las vibraciones. El ejercicio del Pilar del Medio, por lo tanto, hace uso del principio vibratorio.

El Pilar del Medio te relajará a nivel mental, espiritual y físico, equilibrando los aspectos desequilibrados de tus cuerpos corporales y sutiles. A medida que desarrolle meditaciones más avanzadas, notará que el lado del cuerpo que más usa tarda más en relajarse que el otro lado. Por ejemplo, una persona diestra probablemente necesite más tiempo para relajar su lado derecho y viceversa para una persona zurda. Ese es un efecto natural; durante la meditación, asegúrese de ser consciente de tales desequilibrios para obtener el máximo beneficio de este y otros ejercicios similares.

Una vez que el cuerpo esté relajado a través del ejercicio del Pilar Medio, la energía podrá ascender a través de sus chakras y llegar a su cerebro. En Raja Yoga (más recientemente llamado Kundalini Yoga), el yogui elevó la energía a través de su columna vertebral hasta su cerebro para alcanzar el máximo potencial de su mente y cuerpo. A través de la relajación, la concentración y la repetición, el yogui enfocó la energía. Con la práctica repetida, su cuerpo recordará el estado de relajación que ha logrado. Para programar el cuerpo y la mente para recordar el estado relajado, haga el ejercicio del Pilar Medio inmediatamente después de despertarse como parte del Surjaah y justo antes de acostarse. Esto es cuando la mente es más susceptible a la sugestión.

La técnica del Pilar Medio se realiza mejor sentado en una silla cómoda y respirando rítmicamente. Esta postura también se puede realizar de pie con ambos pies en el suelo, las rodillas juntas y las manos en los muslos.

Primero, concéntrese en una luz brillante y purificadora que penetre en su cráneo, brillando justo por encima de su corona. Esta luz debe visualizarse como una esfera de luz giratoria y radiante del tamaño de un melón pequeño o una toronja. Fórmalo en los niveles astral y etérico. A continuación, debe implantar la palabra divina "Ah" en la esfera. Mientras inhalas, di este nombre en tu mente, y mientras exhalas, dilo con tu voz en voz alta para que puedas experimentar corporalmente las vibraciones y concentrarlas en la esfera. La concentración profunda ayudará a que la pelota vibre.

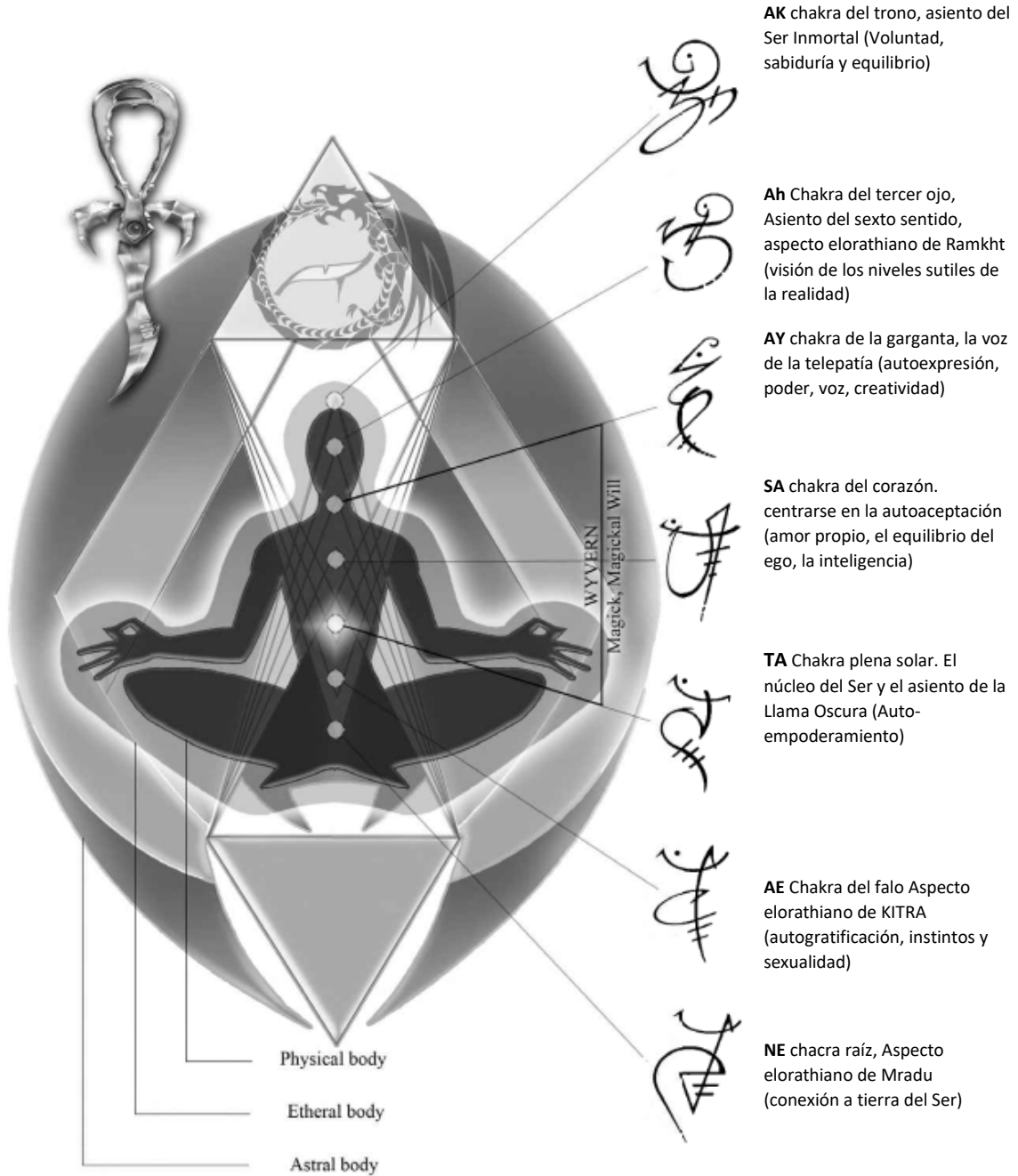
Ahora, repite este paso para los otros chakras. Imagina un tubo o un rayo de luz entrando en tu chakra del Tercer Ojo. Repita la palabra "Ah" tanto mental como verbalmente. Continúe con todos los demás chakras; Garganta (AY) Corazón (SA), plexo solar (TA), Sacro (AE) y Raíz (NE). Una vez que esto se logre, sus chakras se unirán para plantar energía profundamente en la tierra corpórea y sutil.

Para conectarte a tierra, concéntrate en la energía debajo de tus pies y respira rítmicamente durante cuatro segundos y cuatro segundos mientras imaginas que tus chakras irradian energía por todo tu cuerpo. Imagina la energía del lado derecho de tus pies fluyendo hacia arriba por tu cuerpo mientras inhalas y hacia abajo por el lado izquierdo mientras exhalas.

Ahora visualiza la energía subiendo por tu frente mientras inhalas y desciende por tu espalda mientras exhalas. Esto se puede visualizar como la energía que sube y baja por un huevo que encierra tu cuerpo. Ahora imagina la energía subiendo por el Pilar del Medio a través del centro de tu cuerpo mientras inhalas y sale por la parte superior de tu cabeza como una fuente mientras exhalas. La energía debería saturar todos los lados de tu cuerpo a medida que fluye hacia el fondo del huevo que te rodea. Imagina este huevo de Prana formándose a tu alrededor mientras fluye hacia abajo. Repite hasta que sientas que la energía fluye con fuerza a tu alrededor.

Para concluir el ejercicio, enfoca la energía en un chakra específico, usando la energía divina como mantra. El chakra que elijas dependerá del resultado deseado. Por ejemplo, si buscas fortalecer tu ser y tu comprensión de tu naturaleza de mente inmortal, eleva la energía a tu plexo solar. Visualice la energía proveniente de su base (el suelo) y fluyendo hacia su plexo solar. Mientras inhalas, imagina que la energía se expande, y mientras exhalas, imagina que se contrae. Esto se puede hacer por un período de tiempo tan largo o tan corto y tantas veces como desee. También puede alterar la visualización y el mantra según sus preferencias personales.

Strigoi VII GEOGRAFÍA DEL CUERPO SUTIL



Capítulo 5

ARTES AVANZADAS DEL VAMPIRISMO



... y mirándome estaban los ojos más hambrientos del mundo... esos ojos. Nada vulgar, pero de todos modos te miran con hambre... Hubo una leve sensación de vértigo como si me estuvieran sacando algo. Solo un poco.

Fritz Leiber, "La chica de los ojos hambrientos"

DENTRO DE LOS TOMOS ANTERIORES del Vampyre Sanguinomicon y el capítulo sobre Espiritualismo Primario, exploramos los aspectos elementales del Arte del Vampirismo, incluyendo ética, aplicaciones y prácticas como el Vampirismo Ambiental, de Superficie, Sensual y Profundo. Aquí, en Coming Forth by Twilight, exploramos formas más avanzadas de aprovechar la energía en el arte del vampirismo. Nos enfocaremos en el control de la respiración y las aplicaciones de Vampirismo Psicométrico y Visual. El Vampirismo Astral, o Vuelo, se discutirá más adelante en el capítulo 6, porque su práctica requiere un conjunto de habilidades significativas y más avanzadas.

La capacidad de emplear estas Artes Avanzadas del Vampirismo depende en última instancia de la intención sincera del Strigoi Vii. Aquellos que no posean una experiencia significativa en las técnicas inferiores del vampirismo y el genuino propósito de ir más allá de la ética de la mente mortal mientras extraen Prana, no habrán alcanzado las percepciones necesarias para emplear el vampirismo avanzado. Si el aspirante a MoRoi siente alguna duda sobre estos puntos, le recomendamos que revise los libros anteriores del Vampyre Sanguinomicon antes de intentar estas Artes Avanzadas del Vampirismo.

Si bien las Artes Avanzadas del Vampirismo son procesos naturales que caen sólidamente dentro de los límites de la ética de la Inmortalidad, es especialmente necesario que los aspirantes a MoRoi abandonen por completo cualquier percepción residual de la mente mortal de tocar Prana como un "robo no ético". nuestra naturaleza, y como el león se alimenta de su presa, Nosotros debemos alimentarnos de las manadas de la humanidad. Sin embargo, a diferencia de los animales salvajes de la naturaleza, Nosotros deseamos fomentar entre los humanos el contento, así como la felicidad y la satisfacción en su día a día. vidas diurnas. Adorar a sus dioses, ídolos y celebridades los mantendrá en un estado seducido de generación pránica. Estas distracciones son el pincel en el que Nosotros nos acostamos y esperamos, aprovechamos sus energías y los alentamos a expandir aún más su número para proporcionarnos una Fuente ilimitada de Prana para Zhep'r.

Nuestras formas psicométricas y visuales de atraer energías implican la intención directa de practicar el vampirismo al mirar a un mortal, unir un zarcillo a su cuerpo sutil y extraer su fuerza vital en grandes cantidades. No hay nada poco ético en aprovechar la energía de esta manera para alimentar a Zhep'r. Es un proceso necesario dentro de la evolución de Strigoi Vii, y la aceptación total y completa del Arte del Vampirismo es necesaria para acercarse a la Inmortalidad del Ser y evitar la Muerte Segunda.

Incluso si un mortal se percatara de tus intenciones al aprovechar su energía, lo cual es poco probable, la mayoría de los mundanos no creerían que te estás alimentando de ellos porque rara vez tienen percepciones despiertas más allá de lo corpóreo. Por el contrario, aquellos mortales que tienen la Corriente de Elorath en sus almas o que manifiestan habilidades psíquicas genuinas pueden notar sus acciones. Tenga cuidado con tales individuos y evítelos si es posible, a menos que tenga su consentimiento para aprovechar sus energías. Un Strigoi Vii puede reconocer a tales individuos despiertos o semidespertados al observar su firma de energía.

Las aplicaciones avanzadas del Arte del Vampirismo son mucho más desafiantes que las formas más simples de Nuestro Arte. El Arte Avanzado del Vampirismo se basa en energías más profundas cuando el Strigoi Vii golpea directamente desde el cuerpo etérico de un objetivo a distancia. Dado que el cuerpo etérico del Strigoi Vii no toca directamente el del objetivo, la conexión debe hacerse a través de capas de realidad más diversas que no se han discutido antes de esta enseñanza. Tales actos requieren un cambio significativo en la percepción.

Control de la respiración

El control de la respiración es una parte esencial de la gestión y el control del flujo de Prana. La fuerza vital es transportada y dirigida por la respiración y por la aplicación de la Voluntad. Por ejemplo, imagina que eres un bailarín en un club y te encuentras cara a cara con tus donantes de manera íntima. Míralos directamente a los ojos como lo haría un león o un lobo y respira sutilmente su energía mientras se distraen con tu actuación. No necesitas contacto físico, solo contacto visual. Esta técnica funciona bien para cualquier Strigoi Vii que sea regularmente el foco de atención de la gente, como un profesor universitario, un orador público, un guía turístico o un artista. Esta técnica también se puede utilizar para seducir a un mortal. Siente su aura y, cuando estés a suficiente distancia, respira directamente, tomando su energía. Debe experimentar y practicar para determinar a qué distancia encuentra más efectiva esta aplicación.

Al principio, lo más probable es que el Strigoi Vii encuentre que es más fácil si está físicamente cerca de su donante, mientras que más tarde podrá realizar esta técnica desde una gran distancia.

Vampirismo psicométrico

Es fundamental trabajar la técnica de la respiración. Esta es la base de estas formas más avanzadas de vampirismo. Cuando estás aplicando el Vampirismo Psicométrico, tu respiración guiará y dirigirá la energía. El vampirismo psicométrico requiere que los Strigoi Vii cambien sus percepciones para romper la ilusión del tiempo y el espacio. Este concepto proviene de la idea

de magia "simpatizante" o "imitativa", como la describen eruditos como James Frazer en *The Golden Bough*. El vampirismo psicométrico es una forma de tapping basada en la correspondencia. Requiere un puente corpóreo, o un elemento que esté conectado a los donantes. Las prácticas relacionadas con el vampirismo psicométrico incluyen la psicometría (objetos de lectura), muñecos de vudú (cuando se crean y usan correctamente) y el contagio sagrado.

La mención del contagio no proviene del concepto de enfermedades contagiosas, sino de una interpretación concebida positivamente de la teoría del Sagrado Contagio prevista por el sociólogo francés Émile Durkheim en su libro *Las formas elementales de la vida religiosa*. Tal definición de contagio es que las propiedades espirituales de un objeto pueden pasar a otro objeto, persona o lugar a través del contacto físico. Los Strigoi Vii usamos este concepto de contagio para transferir energía a través del Arte del Vampirismo.

La psicometría es la capacidad de leer impresiones energéticas dentro de objetos como una prenda de vestir, joyas u otras posesiones personales poderosas. El psicometrista experto puede sostener un objeto de este tipo y recibir impresiones de la(s) persona(s) que lo poseyeron, en qué condiciones se usó el objeto e incluso, en trabajos avanzados, localizar al(los) propietario(s). La psicometría depende del hecho de que todo crea vínculos energéticos cuando entra en contacto con otros objetos o es utilizado por un ser vivo. Las personas no solo crearán vínculos con otras personas con las que se asocian, sino que también crearán vínculos con objetos personales. Por ejemplo, un anillo de bodas que se usa todos los días tendrá un fuerte vínculo con el usuario. Al practicar el Vampirismo Psicométrico, el Strigoi Vii debe ser capaz de gestionar estos vínculos a gran distancia sin que el donante esté físicamente presente.

El vampirismo psicométrico permite así una conexión remota con el donante. Sin embargo, desde la perspectiva astral, el donante no está realmente ausente, ya que el espacio es simplemente una ilusión cuando se percibe desde el astral. Por tanto, el donante está a la vez a distancia, pero directamente en contacto contigo a través del objeto personal al que está vinculado. Estas piezas se conocen como Viss y contienen vínculos inmensamente fuertes con el donante.

Con Viss, puede crear un puente entre usted y el donante que pasa por alto la distancia corporal y contiene muchos vínculos sutiles sobre los cuales dibujar. Cuando se practica el vampirismo psicométrico, el Strigoi Vii simultáneamente "toca" sutilmente al donante a través de los enlaces y lo alcanza corporalmente a través de la Viss física. Viss puede incluir cualquier elemento que haya tenido tiempo de formar un número significativo de vínculos con el donante. El más básico sería una prenda de vestir favorita, una pieza de joyería, un amuleto de la suerte, un teléfono celular, etc. Los Viss más efectivos son aquellos artículos con los que el donante tiene un fuerte apego emocional o aquellos con los que ha tenido un contacto físico prolongado. Sin embargo, los mejores Viss son en realidad partes del individuo, como uñas, cabello, sangre o piel. Estos han sido generados por el cuerpo corpóreo y mantienen vínculos intensos con el donante.

En este punto debemos lanzar una advertencia para aquellos que buscan dominar este nivel del Arte del Vampirismo. Desde la perspectiva del Strigoi Vii, el Vampirismo Psicométrico no es una violación del Velo Negro porque el Strigoi Vii no tiene necesidad de ingerir o siquiera tocar físicamente la sangre corporal del donante con Su piel desnuda. Por supuesto, los elementos físicos del donante deben obtenerse de manera ética y sin dañar físicamente al donante. Cada

Strigoi Vii tendrá que determinar por Sí Mismo en qué medida desea practicar esta aplicación particular de nuestro Arte y ejercer la responsabilidad en la obtención de la Viss necesaria. Por ejemplo, un Strigoi Vii podría desarrollar una relación informada y consensuada con un donante en particular y solicitar un frasco sellado de forma segura de sangre extraída de forma segura para practicar el vampirismo psicométrico con este donante. El donante puede enviarles un regalo de un Viss. ¡Por supuesto, es simplemente temerario e irresponsable que los Strigoi Vii se pongan en contacto directo con cualquier fluido corporal! Por esta razón, muchos Strigoi Vii que practican el vampirismo psicométrico de esta manera prefieren usar elementos como un mechón de cabello o recortes de uñas como Viss y evitan por completo el tema de la sangre corporal.

También es necesario tener en cuenta que los productos de desecho excretados, como la orina y las heces, no son adecuados para el vampirismo psicométrico. El contacto con dichas excreciones no solo representa un riesgo potencial para la salud, sino que son los productos de desecho desechados del cuerpo físico y, como tales, no tienen un fuerte vínculo energético con él.

Un gran ejemplo de este arte son las muñecas vudú, que se originaron en algunas prácticas del vudú haitiano. El practicante crea una muñeca a semejanza de un individuo que contiene elementos de esa persona, como su cabello o ropa. El muñeco está así vinculado al individuo. En teoría, cualquier daño que sufra el muñeco también afectará al individuo. Sin embargo, en muchas prácticas, las muñecas se utilizan únicamente para funciones positivas como la curación. Un eco de esta práctica existe en el concepto de filacteria, o cuando se traslada la vida de un individuo a un objeto exterior. Hay viejos cuentos populares de personas que han escondido su corazón en un lugar secreto y así lograron la inmortalidad. La historia tradicional rusa de Koschei the Deathless es uno de esos cuentos. Todos estos representan ejemplos de enlaces y cómo se pueden manipular en un nivel sutil para varios propósitos.

Una vez que el Strigoi Vii ha obtenido el Viss deseado, simplemente se vinculan al elemento sosteniéndolo o tocándolo y comenzando a visualizar a Su donante. En el caso de un Viss que involucre sangre o partes corporales del donante, por razones de seguridad, se recomienda colocar primero el Viss dentro de un recipiente sellado o tocarlo solo con guantes protectores estériles. Para objetos físicos como prendas de vestir o joyas, es preferible simplemente sujetar el Viss con las manos desnudas. Luego, el Strigoi Vii debe tomar una respiración profunda hacia adentro, apretando los músculos abdominales si lo desea para ayudar a mantener su enfoque en el individuo y el Viss. Luego deben comenzar a extraer Prana a través de Viss. Algunos Strigoi Vii informan que Viss puede comenzar a "sentirse cálido" o comenzar a vibrar sutilmente a medida que la energía se canaliza a través de él, y otros informan la sensación como una especie de "brillo energético". Dondequiera que estén, estos enlaces se pueden utilizar para atraer su energía. Por supuesto, cuanto más cuidadosamente construidos y personales sean los Viss, más fuertes serán los enlaces.

Nuestro Arte del Vampirismo Psicométrico también se puede aplicar con personas que no conoces. Por ejemplo, suponga que encuentra un bolso o billetera que una persona desconocida ha perdido (por supuesto, en breve deberá llevarlo a los objetos perdidos o a la policía). Mientras sostiene el objeto, simplemente medita en él, sintiendo los enlaces que se extienden a través de la Red de Wyrđ en la realidad sutil. Una vez que sienta que ha hecho contacto con el donante en el otro extremo, simplemente aplique el control de la respiración y aspire la energía como un líquido a través de una pajilla. Nuevamente, asegúrese de no tomar demasiado, ya que puede dañar al donante o alertarlo sobre sus intenciones. Durante este

proceso, puede encontrar que obtiene algunas impresiones psicométricas de la persona que perdió el artículo, ¡incluso potencialmente a dónde fue después de que lo dejó caer!

Experimente con el vampirismo psicométrico tanto como sea posible. Intente tocar la silla de su colega cuando no está en su escritorio, un vaso que un cliente de un club nocturno dejó en la barra o en la mesa, o un abrigo en un guardarropa. Tenga en cuenta sus impresiones durante estos experimentos. Sin embargo, el sentido común dicta que no es una buena idea manipular o examinar las posesiones personales de un extraño. Es por eso que los objetos neutrales como sillas de escritorio o vajillas abandonadas pueden servir mejor como Viss. En el caso de que construya un Viss a partir de posesiones muy personales o preciadas, se recomienda obtener el consentimiento del donante para usar estas cosas en lugar de simplemente tomarlas.

Estos vínculos se disiparán y debilitarán con el tiempo, ya que las conexiones corporales y sutiles se dispersarán. Ergo, aproveche los enlaces fuertes y recientes que pueden emplearse poderosamente.

Vampirismo Visual

El vampirismo visual sólo puede intentarse después de que el iniciado haya dominado el vampirismo psicométrico, ya que requiere tocar exclusivamente a través de los niveles etéreo y astral sin siquiera la vinculación corporal de un Viss. El término Mal'acchio proviene del "mal de ojo" que lanzan las brujas en muchos mitos y cuentos populares. Sin embargo, ¡Nuestro vampirismo visual no es una maldición maligna! En cambio, utiliza enlaces formados por contacto visual entre el Strigoi Vii y el donante. Hay un viejo dicho que dice que "los ojos son las ventanas del alma", y para el Strigoi Vii, ¡esto es literalmente cierto!

Por ejemplo, es posible identificar a una persona que se encuentra en medio de una multitud o que camina por la calle haciendo contacto visual con ella. El contacto visual es inicialmente una gran herramienta para crear un vínculo de distancia débil, pero esto no es suficiente para satisfacer la sed de Prana que experimenta un Strigoi Vii. El Strigoi Vii debe hacer contacto sutil con el donante. Sin embargo, ¿cómo puede ocurrir esto cuando no hay contacto directo entre los cuerpos etéricos? La respuesta es simple: el Strigoi Vii debe aprender a crear el vínculo a través del reino astral, en el que el tiempo y el espacio no presentan las mismas limitaciones que en el mundo corpóreo.

Una vez que haya hecho contacto con un individuo y desee iniciar el Vampirismo Visual, comience a sentir su presencia a distancia con su aura. Extiende un zarcillo lo más que puedas hacia ellos. Entonces comenzarás a encontrar los enlaces que guiarán tus zarcillos en contacto con su cuerpo sutil. Esta es una técnica difícil que requiere tiempo y práctica para dominar. Algunos Strigoi Vii encuentran que es útil visualizar un rayo o haz luminoso que se emite desde el chakra del Tercer Ojo y penetra en el cuerpo sutil del donante. Este proceso también puede facilitarse al principio si elige a un donante con el que tenga algún motivo evidente para mirarlo a los ojos, por ejemplo, si está haciendo un anuncio público o luciendo un atuendo llamativo. Muchas personas, especialmente en áreas urbanas, evitan el contacto visual con extraños y pueden romper ese contacto antes de que pueda establecer un vínculo. Con práctica dedicada, eventualmente podrá formar un vínculo incluso con una mirada de una fracción de segundo.

Una vez que el Strigoi Vii supera las barreras del tiempo y el espacio y ve la distancia como solo una ilusión, puede llegar directamente a través del astral y "tocar" a su donante. Este proceso se denomina mirada vampírica cuando se utiliza en combinación con la técnica Glamour de la Presencia Vampírica. El vampirismo visual es similar a lo que muchos teóricos y ocultistas de la nueva era llaman telequinesis, que es el proceso de tocar con la mente o el cuerpo sutil de uno para afectar el mundo corporal. Dado que el espacio y el tiempo son diferentes en el reino astral, el Strigoi Vii puede simplemente mirar a Su donante sin ninguna conexión física, hacer un contacto sutil a través del reino astral y extraer las energías pránicas deseadas. El Strigoi Vii debe ser capaz de proyectarse tanto etérea como astralmente simultáneamente para practicar efectivamente el Vampirismo Visual. Dominar el tapping de Mal'acchio es la base necesaria para pasar a Flight.

Advertencias

Ciertas advertencias se aplican a este Arte Avanzado del Vampirismo. Debido a la íntima conexión astral y etérea con el donante, el Strigoi Vii debe tener cuidado de asegurarse de que no haya un flujo inverso de energía, ien el que el donante realmente absorbe energía del Strigoi Vii! Esto no es peligroso en aplicaciones más básicas de Nuestro Arte como el Vampirismo Ambiental, porque en ese caso el Strigoi Vii simplemente se desconecta conscientemente del Prana Ambiental. Sin embargo, en el tapping de Mal'acchio, el zarcillo que une el Strigoi Vii y el donante puede potencialmente transmitir la energía en ambos sentidos. En ese caso, el Strigoi Vii debería desconectarse conscientemente y romper los zarcillos que los unen al donante. Como analogía, cuando uno está respirando aire mal perfumado, simplemente puede contener la respiración para evitar el hedor. Esto es similar a desconectarse cuando se toca Ambient. Sin embargo, si bebe leche en mal estado a través de una pajita, debe dejar conscientemente de chupar la pajita, e incluso puede optar por quitar la pajita de la taza. Tal es desvincularse del Vampirismo Visual, ya que los zarcillos (o la paja) no entran en el Arte Ambiental del Vampirismo.

Asegúrese de filtrar el Prana sobre el que extrae, porque es mejor eliminar la estática de los apegos astrales, como las emociones o los pensamientos. Si no lo hace, puede absorber partes confusas de los recuerdos, la mentalidad o las emociones del donante. Durante esta aplicación del Arte del Vampirismo, el Strigoi Vii busca únicamente el Prana puro, no los apegos astrales asociados. Sin embargo, las técnicas más avanzadas dentro del Nomaj practicadas por Magisters incluyen aprovechar deliberadamente la energía con apegos astrales.

Los vampiros psíquicos tradicionales (asarai) son parásitos que a menudo se alimentan de energía tanto astral como etérea. Muchos relatos de la maldición del mal de ojo en realidad pueden tener sus raíces en las prácticas de alimentación de las asarai. Esta no es nuestra intención. Al igual que con otras aplicaciones más avanzadas del Arte del Vampirismo, el Strigoi Vii debe tener cuidado de no hacer tapping demasiado profundo en un solo individuo; esto puede resultar en lo que Nosotros llamamos un Vampiro condicional o comprensivo. El cuerpo energético agotado del donante buscará instintivamente reponerse, a menudo provocando un flujo inverso de energía, como se mencionó anteriormente. ¡No hay razón ni sentido en beber la copa de Prana hasta las heces! Como Strigoi Vii éticos, siempre buscamos preservar la salud y el bienestar de Nuestra Fuente. Hay un excedente interminable de Prana en el mundo, y no hay motivo para aprovechar a un donante individual hasta el punto de un daño potencial.

Algunos Strigoi Vii prefieren practicar el Vampirismo Visual y otras Artes Avanzadas del Vampirismo con donantes consensuados e informados. Sin embargo, tal arreglo no es necesario en Nuestra práctica ética del Vampirismo y es meramente una preferencia individual. Como depredadores, no necesitamos sentir culpa por ninguna de Nuestras Artes del Vampirismo. Además, existen desventajas potenciales en aprovechar exclusiva o principalmente de ciertos donantes. Por ejemplo, extraer energía repetidamente del mismo donante durante un período prolongado de tiempo puede provocar vampirismo simpático. Además, muchas de las personas que ansiosamente se "ofrecen" como donantes son en realidad asarai disfrazados. ¡Actúan voluntariamente como donantes para extraer energía a medida que se aprovechan! No hay honor en tal arreglo, y es la antítesis de la naturaleza Strigoi Vii. Por estas y otras razones, la mayoría de los Strigoi Vii no dependen de donantes específicos ni aceptan ofertas de donantes potenciales cuando practican Nuestro Arte del Vampirismo.

Suma

Nuestras Artes Avanzadas de Vampirismo requieren dedicación, práctica y Voluntad de dominar. ¡Como Strigoi Vii, el mundo es tuyo para disfrutarlo! La vida está en todas partes. ¡Prueba estas técnicas por ti mismo, explora y disfruta de los resultados! Como todos los aspectos de Nuestros Misterios, estas aplicaciones pueden tomar tiempo para dominar. Sin embargo, no te desanimes y nunca olvides tu propósito. Zhep'r es el camino práctico hacia la Inmortalidad personal del Ser. Enfoca el Prana que recolectas en intenciones positivas y moldea tu realidad personal como deseos. Sobre todo, continúen ofreciendo su Prana recolectado como una ofrenda en comunión sagrada con Nuestros Ancestros. Al hacerlo, será más fácil aprovechar y almacenar cantidades cada vez mayores de energía, reforzar su cuerpo sutil y ascender a estados superiores. ¡Haz con él lo que quieras!

Capítulo 6

EL REINO ASTRAL



*Cuando examino lo brillante
Esfera celestial;
Tan rico con joyas colgadas, esa noche
aparece como una novia etíope:
Mi alma sus alas se extienden
Y hacia el cielo vuela
Los misterios del Todopoderoso para leer
En los grandes volúmenes de los cielos.*

-William Habington, "Nox Nocti Indicat Scientiam"

POR ENCIMA DE LO CORPORAL Y ETÉREO está el plano astral; aquí es donde residen los sueños, las emociones, las visiones y los pensamientos. La misma palabra astral significa "de las estrellas". La capa astral está compuesta por las energías más abstractas y menos densas de las tres capas exteriores de la realidad. También es el más vasto de los tres planos exteriores. Puede ser visto como un reino central entre los planos inferiores de existencia corpórea y etérea y superiores mentales y divinos. En las religiones de mentalidad mortal y el esoterismo, el astral está relacionado con el Yetzirah en la Cábala luriánica o el tercer mundo en el Árbol de la Vida, a veces llamado "el mundo de la formación". El plano astral es similar al concepto del Mundo de los Espíritus en el ocultismo y espiritismo. También se asocia con la tierra de las hadas en el folclore celta y la utopía pastoral de Pan, la Arcadia del Peloponeso, en la mitología griega. Desde la perspectiva de la ciencia y las matemáticas modernas, el astral también puede verse como la cuarta dimensión más allá del plano cartesiano x-y-z corpóreo.

Como punto central entre los planos superior e inferior de existencia, el plano astral es un mundo virtual donde las leyes del espacio-tiempo son muy diferentes de las que se experimentan en el mundo corpóreo o incluso en el etérico. El plano astral existe en una frecuencia vibratoria más alta que el plano corporal y etéreo. Es el reino de los espíritus, porque tales entidades no tienen forma física y existen solo como ciertas frecuencias de energía. El astral también puede ser aprehendido como la puerta de entrada luminosa a los

reinos superiores de existencia y percepción. Desde una perspectiva mística y espiritual, el concepto mortal del cielo se deriva del reino astral. Así es que Coming Forth by Twilight se ocupa del plano astral. Una vez que el Adept Vampyre haya obtenido y validado su comprensión del mundo astral, estará listo para pasar las Puertas del Espejo hacia los Misterios Interiores y explorar los niveles superiores de existencia.

El tiempo y el espacio no tienen el mismo significado en el reino astral que en los reinos corpóreo e incluso etérico. El mundo astral no es lineal y no puede entenderse completamente desde la percepción de la geometría euclidiana. Cuando Albert Einstein concibió su teoría de la relatividad, es posible que se haya inspirado en un vistazo al plano astral. ¡En el reino astral, en verdad, una línea recta a menudo no es la distancia más corta entre dos puntos! Las ciencias mundanas contemporáneas de la física cuántica, la teoría del caos e incluso la psicología están comenzando a describir la geografía del plano astral. Sin embargo, la verdadera y completa cartografía del astral aún está mucho más allá del dominio de la ciencia y la comprensión de la mente mortal. Es vasto y contiene muchos dominios y dimensiones que solo pueden alcanzarse conscientemente a través de la habilidad, las percepciones liberadas deliberadamente, la habilidad inherente o, en ciertos casos, el permiso de los guardianes de esos dominios. Como un verdadero vampiro, debes comenzar a aprender cómo desarrollar tu aptitud natural y "volar" dentro del reino astral.

El reino astral también se llama a veces "el reino de las emociones". Como con cualquier otro tipo de energía, las emociones son vibraciones, y de un tipo que son extremadamente potentes y mucho más cargados en el reino astral que en las capas inferiores de la realidad. En libros anteriores, hemos aconsejado no extraer energía de la capa astral, porque el Strigoi Vii que lo haga probablemente también absorberá las energías emocionales y las impresiones contenidas dentro de esta capa. También, la mente mortal pasa a través de la capa astral sobre la Muerte Segunda. Al hacerlo, sus emociones de culpa por su vida se amplifican al máximo. Esta es una de las razones por las que las personas que han sufrido verdaderas NDES (Experiencias Cercanas a la Muerte) a menudo sienten la compulsión de cambiar o enmendar sus vidas a partir de entonces.

Dentro del plano astral, los objetos corpóreos poseen contrapartes o dobles, tal como lo hacen en el plano etéreo. De hecho, este reflejo está relacionado con la naturaleza potencialmente holográfica de ciertos aspectos de la realidad.

El Cuerpo Astral

El cuerpo astral es la menos densa de todas las capas del Sí mismo y es la vasija del aspecto del Sí mismo a veces llamado "alma" por los de mente mortal. El término cuerpo astral tiene su origen en los teósofos y neo-rosacruces del siglo XIX. Muchos caminos ocultos y de la nueva era contemporánea también han adoptado el concepto del cuerpo astral. El cuerpo astral también puede verse como los confines de lo que a veces se conoce como la "conciencia concreta" de uno. Como un procesador espiritual, el cuerpo astral funciona como vehículo de deseos y emociones. También es el asiento de la imaginación, la Voluntad y la memoria.

El cuerpo astral está ubicado sobre el cuerpo etérico (aunque tales conceptos lineales tienen menos significado en estas capas superiores de la realidad), y por lo tanto apoyan mutuamente la existencia del cuerpo etérico. De manera similar, el cuerpo etérico sostiene la forma corpórea. Desde la perspectiva de Strigoi Vii, la existencia mutua y la interacción de estas tres

capas del cuerpo comprenden lo que normalmente se considera "vida". Tras la Muerte Segunda, todo el cuerpo astral se disipa, porque los cuerpos corporal y etérico ya no mantienen su cohesión y, por lo tanto, no sustentan la existencia continua del astral. El cuerpo astral depende de las energías que le suministran los cuerpos etérico y corpóreo y cuando decaen, también lo hace la envoltura astral de la memoria, la imaginación y la Voluntad. Tras la disolución del cuerpo astral, el Sí mismo esencialmente deja de existir. El Vampiro Viviente busca evitar a toda costa la Muerte Segunda y, por lo tanto, se preocupa por la preservación física y energética de todas las capas del cuerpo. Así como el cuidado físico ayudará a preservar el yo corpóreo, absorber Prana y hacer el circuito de Comunión ayudará a preservar el Yo energético y Verdadero.

Es posible que el cuerpo astral se manifieste corporalmente sin el caparazón físico. En ocasiones, los Strigoi Morte se han aparecido a ciertos miembros de la Familia utilizando este método. Los cuentos mortales de fantasmas o apariciones divinas también pueden tener alguna base en estas manifestaciones. No es imposible que un Strigoi Vii también manifieste Su cuerpo astral de esta manera, pero el proceso para hacerlo es una técnica muy avanzada de los Misterios Internos. La Manifestación Corporal del cuerpo astral es un proceso muy diferente al Vuelo, porque durante el Vuelo (o proyección astral), el Yo astral no es perceptible para los demás, mientras que en la Manifestación Corporal el cuerpo astral aparece como si tuviera realidad física. Los Strigoi Vii altamente calificados, así como los Strigoi Morte, también pueden, mediante la aplicación de la Voluntad, moldear Su cuerpo astral en cualquier patrón que elijan, ya sea una niebla, un murciélago o un lobo. Este arte se conoce como licantrópía o cambio de forma. Las técnicas muy avanzadas de la licantrópía también implican la extensión de la forma a los cuerpos etérico y corpóreo a través del reflejo de las capas del Ser.

Gran parte del folclore de mentalidad mortal sobre los vampiros puede en realidad derivar de la manipulación del cuerpo astral. Por ejemplo, la energía astral no es total o generalmente detectable por medios corporales. ¡Por lo tanto, un Vampiro viajando o proyectándose a través del astral no proyectaría un reflejo ni aparecería en una fotografía! Del mismo modo, la manipulación licantrópica del cuerpo astral puede ser la base de los viejos cuentos de que los vampiros pueden disiparse en niebla o transformarse en animales como gatos, murciélagos o lobos.

Dado que el cuerpo astral está compuesto de energía que está en una frecuencia diferente a la materia del mundo corpóreo, en la mayoría de los casos el cuerpo astral no puede ser dañado físicamente. Sin embargo, sería potencialmente posible que una entidad cargue o sintonice energéticamente un objeto que podría funcionar como un arma en el astral. Nuevamente, esta es la semilla de la superstición de que los vampiros pueden ser asesinados por objetos sagrados como cruces o armas "benditas". Como todas las capas del cuerpo están conectadas, las heridas sufridas en el cuerpo astral se reflejarán de alguna manera en el cuerpo corpóreo. De manera similar, las heridas físicas tendrán un análogo en el astral. Es posible, hasta cierto punto, curar heridas corporales emprendiendo procesos para curar el cuerpo astral, pero esta es una habilidad que requiere talento y dedicación para dominarla.

Si un Strigoi Morte elige manifestar corporalmente Su cuerpo astral, todavía estará limitado dentro de los cinco sentidos corporales. Pueden parecer visual y audiblemente presentes, pero generalmente solo podrán lograr un contacto táctil limitado con el plano corporal. Sin embargo, el Strigoi Morte puede fácilmente efectuar contacto etéreo de esta manera, y puede tocar y extraer Prana de los cuerpos sutiles de los mortales. De esta forma, junto con las ofrendas que se les hacen durante la Comunión, los Strigoi Morte sostienen Su existencia y

evitan la Muerte Segunda. También es posible que un Strigoi Vii realice el Arte del Vampirismo de manera similar durante la proyección astral. Sin embargo, es necesario aclarar que la naturaleza y existencia sostenida de los Strigoi Morte es mucho más compleja que esta simple explicación. A medida que los MoRoi se acercan a las puertas de los Misterios Internos, deben continuar profundizando y desarrollando Su relación con los Strigoi Morte para conocer mejor a Nuestros Ancestros y aprehender Sus Secretos.

Proyección astral

La proyección astral se detalla completamente en el capítulo sobre Experiencias fuera del cuerpo o "Vuelo". En resumen, es la capacidad de separar el Yo astral del cuerpo corpóreo y luego regresar al yo corpóreo a voluntad. El resultado a veces se conoce como Experiencia Fuera del Cuerpo (OBE) y representa un pináculo de libertad para el Strigoi Vii. Tenga en cuenta que la proyección astral es muy diferente de la proyección etérica. Cuando un Strigoi Vii se proyecta astralmente, se separa de los lazos energéticos del mundo etéreo y puede volar libremente dentro del plano astral. Algunas de las formas avanzadas del Arte del Vampirismo podrían verse como una proyección etérica.

Los Registros Akáshicos

Los Registros Akáshicos son un compendio de toda la historia del cosmos y la colección de todos los aprendizajes y conocimientos sensibles que existen en el mundo astral. Los registros son esencialmente la última biblioteca omnisciente de toda la existencia. La teoría de Carl Jung del inconsciente humano colectivo puede verse como una versión muy limitada de los Registros Akáshicos. El término Akasha significa "espacio" o "cielo" en sánscrito, y en la filosofía hindú es el elemento del espíritu, una de las cinco fuerzas básicas del universo. Este término encontró su camino en la Magia Occidental a través del movimiento Teósofo y finalmente fue asumido por la Orden Hermética de la Golden Dawn. Desde el siglo XIX, muchos líderes esotéricos y espirituales han afirmado haber visitado las salas de los Registros Akáshicos y dicen haber encontrado sabiduría oculta o inspiración dentro de estas "salas". Dentro de las salas de los Registros Akáshicos, todos los secretos de la creación pueden ser revelado.

Incluso los mortales ocasionalmente pueden visitar los Registros sin saberlo durante estados alterados de conciencia o sueños particularmente vívidos. La exploración consciente y deliberada de los Registros Akáshicos es una Enseñanza Interna del Strigoi Vii.

Percepciones extrasensoriales

Las Percepciones Extrasensoriales (PES) son los "sentidos" astrales que corresponden a los cinco sentidos corporales. Por supuesto, esto es solo una correspondencia aproximada porque los sentidos astrales funcionan en un nivel energético diferente y más sutil. En términos generales, estos son los sentidos a través de los cuales el Strigoi Vii experimenta el mundo astral. Sin embargo, con entrenamiento en los Misterios Interiores, el Strigoi Vii puede llegar a extender estos sentidos a percepciones etéricas e incluso corporales. Algunos casos informados de poderes psíquicos, como la lectura de la mente, en realidad ocurren cuando un

Strigoi Vii u otro individuo talentoso puede emplear estos sentidos sutiles dentro de un marco corpóreo.

Vista sutil

La clarividencia proviene de las palabras francesas clair, que significa "claro" y voyance, que significa "ver". Se refiere a ver dentro del plano astral. Entre los Strigoi Vii, esta clarividencia debe desarrollarse primero en el astral y luego proyectarse hacia afuera al plano vibracional. niveles de lo etéreo y finalmente lo corpóreo.

Toque sutil

Psicometría proviene de las palabras griegas psyche, que significa "espíritu" o "alma", y metron, que significa "medida". En la jerga de Strigoi Vii se refiere al tacto y la sensación en el astral. A diferencia del tacto corporal, la psicometría no está limitada por la distancia física. Las aplicaciones de este sentido astral se discutieron en el capítulo sobre Artes Avanzadas del Vampirismo.

Psicoquinesis proviene de las palabras griegas psyche y kinesis, que significan "movimiento". La psicoquinesis es la capacidad de mover objetos dentro del plano astral. Esto es muy difícil de traducir al mundo corpóreo y requiere mucha habilidad y Prana dirigido por la Voluntad. La mayoría de los informes populares de psicoquinesis (como la historia del horror de Amityville) son producto de engaños o ilusiones mortales.

Audición sutil

La clariaudiencia es audición astral, como la clarividencia es vista astral. La terminación de audiencia en la palabra proviene del francés para "oír".

Voz sutil

Telepatía proviene de las palabras griegas tele, que significa "distante", y patheia, que significa "ser afectado por". La telepatía es la capacidad de hablar o comunicarse en el mundo astral. Dicha comunicación puede incluir la transferencia de sentimientos, imágenes o recuerdos en lugar de un reflejo directo del habla corporal.

Sueños

¡Sueño! Los sueños dan forma al mundo. Los sueños crean el mundo de nuevo cada noche. No sueñes el mundo que era ahora... Sueña un mundo nuevo.

-Neil Gaiman, "El sueño de mil gatos"

Los sueños caen dentro del territorio del reino astral. Cuando todos los seres sensibles y semi-sensibles caen en las garras del sueño, inconscientemente interactúan con el plano astral. Los humanos talentosos son más hábiles para moverse dentro del astral que muchos otros seres, porque todos los humanos experimentan el sueño REM todas las noches. Además, los Strigoi Vii, con Nuestro talento innato para los sueños lúcidos, tienen un potencial aún mayor para la exploración dentro del reino astral.

Sueño lucido

Dominar los sueños lúcidos, o el control consciente sobre los propios sueños, es un marcador de la Ascensión MoRoi. Así como Nosotros, los Strigoi Vii, somos maestros de Nuestras realidades corporales, ¡también debemos ser maestros de Nuestras realidades oníricas!

El sueño lúcido ocurre cuando el soñador es (1) consciente de que está soñando dentro del sueño ("despierto dentro del sueño") y (2) capaz de moldear el sueño a su Voluntad. Para algunos, el sueño lúcido es algo natural. Para otros, requiere una práctica dedicada.

Al irse a dormir, el Strigoi Vii debe tener en mente Su intención de experimentar sueños lúcidos. Puede ser útil idear un mantra ("Experimentaré sueños lúcidos", por ejemplo) y repetirlo mentalmente. Algunos Strigoi Vii reportan una mayor tasa de éxito cuando meditan o realizan un ejercicio de apertura de chakra antes de dormir. También debe asegurarse de que no lo molesten o lo despierten bruscamente. Si bien la música de fondo suave puede ayudar, trate de minimizar las interrupciones como la televisión; las influencias externas pueden ser escuchadas por el cuerpo físico e incorporadas al sueño. En todos los casos, se debe evitar el alcohol y los medicamentos que favorecen el sueño, ya que interrumpen el ciclo normal del sueño. Históricamente, a menudo se consideraba que el opio facilitaba el paso al mundo de los sueños, pero en realidad simplemente causa efectos nocivos y limita las capacidades del cuerpo astral.

Los Strigoi Vii deben buscar Su sentido del Yo dentro del sueño, y tratar de recordarse conscientemente, "Esto es un sueño". La mayoría de la gente es el actor principal en sus propios sueños, ¡usualmente interpretándose a sí mismos! Si puedes mantener este conocimiento del Ser, te encontrarás libre para actuar como quieras dentro del sueño e incluso dar forma al entorno astral del sueño. Con el conocimiento consciente de esta libertad, generalmente viene una increíble euforia cuando te das cuenta de que puedes hacer lo que quieras dentro del mundo de los sueños, ¡desde "invocar" criaturas fantásticas como dragones hasta volar por el aire! Muchos soñadores lúcidos informan una mayor conciencia sensorial de los sueños al dominar los sueños lúcidos, hasta el punto en que realmente pueden "saborear" y "sentir" cosas consumidas o experimentadas dentro de los sueños lúcidos. Tal aumento de la información sensorial es una señal de que su cuerpo sutil se está relacionado directamente con el reino astral.

A menudo es útil tener un cuaderno al que pueda acceder fácilmente al despertar para registrar las experiencias de sus sueños. La experiencia en el recuerdo de sueños está estrechamente relacionada con la experiencia en sueños lúcidos y puede ser difícil para los novatos. ¡Demasiados sueños se han ido y se han olvidado con la primera taza de café de la mañana!

Entidades Astrales

Las entidades astrales van desde los cuerpos astrales de seres corpóreos como humanos y animales hasta entidades que los mortales generalmente perciben como ideas o sueños. El reino astral es también la morada de egregores y Strigoi Morte. Hay una variedad infinita de sus habitantes, por lo que los posibles encuentros son esencialmente innumerables. Dado que el astral es el reino de las ideas, las entidades astrales representan la manifestación de ideas e inspiraciones mortales e inmortales a lo largo de la historia. Además, existen entidades amorfas que pueden compararse con pura "energía onírica" o ideas sin forma. Los MoRoi Strigoi Vii, durante Su práctica de sueño lúcido y Vuelo, deberían comenzar a familiarizarse con la cornucopia de entidades fantásticas dentro del reino astral.

Como una analogía aproximada, considere el libro y la película *The Neverending Story*. El personaje principal, un niño, viajó a una tierra llamada Fantasía leyendo una historia en un libro encantado. Dentro de esta tierra moraban todas las fantasías jamás creadas por la mente humana. Más adelante en la historia, se le dio el poder de dar forma a la tierra de Fantasía con sus pensamientos y crear su entorno en ese mundo. Si bien esta comparación no es perfecta porque el concepto de Fantasía del autor estaba limitado por sus percepciones mortales, sirve como un punto de partida útil desde el cual comenzar a aprehender el astral.

Entre los Strigoi Vii, los Kharrus suelen tener interacciones específicas con seres sutiles, dependiendo de su sintonía con el Coro del Triunvirato. Kitra, por ejemplo, son canalizadores y, por lo tanto, a menudo atraen entidades sutiles hacia sí mismos, tanto consciente como inconscientemente. Ramkht, debido a su afinidad natural con el astral, son generalmente los más exitosos en percibir e interactuar con seres astrales. Finalmente, Mradu, debido a su naturaleza intensamente arraigada, a veces son inicialmente menos hábiles para interactuar con estas entidades sutiles. Sin embargo, debido a su base corporal, a menudo tienen talento para formar lazos duraderos con seres astrales particulares.

Un tipo específico de entidad astral de interés para Strigoi Vii se conoce como servidor. Un servidor es un ser elemental creado para una tarea específica, como la tutela o la asistencia ritual. La principal diferencia entre un servidor y una egregora (una mente grupal colectiva) es que un servidor no es consciente de sí mismo ni se autorrealiza a la manera de una egregora bien establecida. A menudo, también, se recurre a los servidores para fines específicos y limitados y luego se le devuelve a la estructura del plano astral cuando se ha cumplido su propósito. Las supersticiones con respecto a los familiares de las brujas pueden derivar parcialmente de la realidad de los servidores.

La creación de servidores no se trata en este tomo, pero puede llevarse a cabo de varias maneras. Hay una variedad de textos esotéricos, especialmente libros de magia del caos como *Liber Null* y *Psychonaut* que discuten la naturaleza y la creación de servidores.

Suma

El plano astral es como una piedra preciosa multifacética, que constantemente revela nuevas imágenes brillantes a la percepción de uno. Es el reino de los MoRoi y la frontera entre los "reinos inferiores" más concretos de lo corpóreo y etéreo y los "reinos superiores" abstractos de lo mental y divino. Dentro del reino astral, las leyes corpóreas del tiempo y el espacio no se aplican de la misma manera, por lo que el Strigoi Vii puede volar y bailar sin límites dentro del

mundo astral de recuerdos, inspiración, ideas y emociones. Mientras que el laberinto minoico le reveló a Teseo solo el mortal Minotauro en el centro, el laberinto del reino astral revela nuevas maravillas y delicias a cada paso. ¡Explorar!

Capítulo 7

COMUNIÓN EN SILENCIO



Sin saber ya si el tiempo existió, si esta exhibición había durado un segundo o cien años, si había un... Yo y otros, profundamente heridos por una flecha divina que le dio placer, profundamente encantado y exaltado, [él] se paró aún un rato inclinado sobre [el]... rostro pacífico... que había sido el escenario de todas las formas presentes y futuras.

-Hermann Hesse, Siddhartha

LA COMUNIÓN EN SILENCIO ES UN RITO DE COMUNIÓN SOLITARIO que se lleva a cabo sin los adornos del atuendo ritual, el habla u otros objetos y herramientas. Es la Comunión realizada por la aplicación de la Voluntad y la actividad en el cuerpo etérico solamente; el cuerpo físico no se mueve. Esto requiere una intensa concentración. Puede ser menos molesto o más difícil que un ritual formalizado, dependiendo de su personalidad, nivel de concentración y habilidad en el trabajo energético. El ritual formalizado es una herramienta para preparar y enfocar la mente, y muchos Strigoi Vii encuentran inicialmente necesario usar tales herramientas. La Comunión Silenciosa, sin embargo, es una habilidad esencial que debe ser dominada antes de Ascender a MoRoi.

Para realizar la Comunión en silencio, acuéstese boca arriba en el suelo en una habitación privada, oscura y tranquila. Si lo desea, use tapones para los oídos para bloquear los sonidos del exterior y una máscara para dormir para cubrir sus ojos. Acuéstese con los brazos a los lados, las palmas hacia arriba y todo el cuerpo relajado. Tus piernas deben estar ligeramente separadas, no cruzadas ni superpuestas. En yoga, esta postura se conoce como Shiva Sana o la "postura de la muerte". Frote su plexo solar enérgicamente por un corto tiempo para preparar su cuerpo etérico.

Prepara tu mente para el ritual. Aparta los pensamientos que te distraigan y concéntrate en la tarea que tienes entre manos. Tu respiración debe ser constante y regular. Si lo desea, con cada exhalación, "destierre" mentalmente cualquier pensamiento que lo distraiga, y con cada inhalación, atraiga la paz y la calma hacia usted mismo.

Cuando esté listo, concéntrese en su intención de realizar la Comunión. Haga una fuerte declaración mental de que está ofreciendo su Prana recolectado a los Strigoi Morte para Su uso. Visualízate diciendo esto en voz alta y empuja esta intención hacia afuera a través de tu Tercer Ojo. Al mismo tiempo, comience a liberar un poco de Prana a través de su plexo solar.

Espere una respuesta del Strigoi Morte. Si no responden, vuelva a enfocar y repita este paso. Cuando sienta Su presencia en respuesta a su declaración de intenciones, dirija con fuerza una corriente de Prana a través de su plexo solar y directamente hacia arriba, o en dirección al Strigoi Morte si puede sentir Su presencia en un área específica. Continúa hasta que estés exhausto o recibas un Retroceso.

Cuando haya terminado, quédese en la cámara ritual por un rato y contemple sus experiencias. No es raro tener visiones o quedarse dormido siguiendo este ritual. A menudo se usa como punto de partida para los sueños lúcidos, el vuelo o el caminar onírico.

Capítulo 8

EL VUELO DEL SÚCUBO (OBE)



No soñé del todo, pero todo parecía ser real... algo muy dulce y muy amargo a mi alrededor a la vez; y luego me pareció hundirme en aguas profundas y verdes, y hubo un zumbido en mis oídos, como he oído que ocurre con los hombres que se ahogan; y luego todo me pareció desaparecer; mi alma parecía salir de mi cuerpo y flotar en el aire.

-Bram Stoker, Drácula

LOS STRIGOI MORTE HAN sido capaces de conquistar la Muerte Segunda y asegurar Su Inmortalidad a través, entre otros factores, de Su dominio del reino astral. Para comenzar a ganar esta familiaridad con el astral debes dominar el Vuelo. En la jerga ocultista moderna, el vuelo se conoce a veces como una experiencia fuera del cuerpo (OBE) o proyección astral. El Vuelo Astral es una habilidad natural para los de la Corriente y un paso importante en Zhep'r que se requiere de los MoRoi antes de que lleguen al Crepúsculo. Es la base para niveles más altos de ascensión.

Sin embargo, jesto no quiere decir que dominar el Vuelo será fácil! Aunque eres intrínsecamente capaz de volar, debes practicar y aprender mediante la aplicación concertada y no desanimarte por un fracaso temprano. Un niño inherentemente sabe cómo caminar, pero debe tropezar y caer muchas veces antes de volverse ambulatorio. Para experimentar plenamente la libertad de la capa astral y Come Forth by Twilight, el Strigoi Vii debe resolver, experimentar y, finalmente, aplicar la tecnología dentro de este misterio.

Hasta que los Strigoi Vii logran tal dominio del Vuelo, están esencialmente aprisionados dentro de los lazos carnales del cuerpo corpóreo. A pesar de que el Vampiro puede tener la capacidad de interactuar completamente dentro de lo etéreo y ser hábil en las Artes del Vampirismo, todavía carece de las habilidades necesarias para derrotar verdaderamente a la Segunda Muerte y lograr la Inmortalidad del Ser. Lograr un vuelo exitoso es una tarea desafiante, sin embargo, una vez que se realiza conscientemente, el Strigoi Vii realmente ascenderá por encima de las capas etéreas y corpóreas más restrictivas de la realidad y participará de las libertades que solo una experiencia de vuelo genuina puede ofrecer. En Vuelo, el Strigoi Vii puede bailar dentro del universo más amplio, disfrutar de la compañía de los Ancianos de la Familia en Sus entornos naturales y, por primera vez, disfrutar de los placeres del contacto directo con los Ancianos Ascendidos.

Solo a través de una comprensión exitosa de Vuelo, el Strigoi Vii puede realmente experimentar el reino astral y Come Forth by Twilight.

Aplicaciones

Una vez que cambias tu perspectiva, cambias tu visión del mundo. Flight ofrece infinitas realidades y posibilidades que no se pueden lograr desde la perspectiva limitada del Dayside o Nightside. Durante el Vuelo, el Strigoi Vii se libera de las energías densas del mundo corpóreo, así como de las energías líquidas en movimiento del etéreo. Ecos de la realidad del Vuelo, transformada por el Glamour, se pueden encontrar en el folclore y las leyendas. Las historias de vampiros que se convierten en murciélagos y huyen hacia la oscuridad o se disuelven en una nube de niebla y viajan a través del ojo de una cerradura tienen su origen en la verdad de nuestro Vuelo. El Vuelo Astral está íntimamente asociado con el cambio de forma vampírico, como lo demuestra la gente. creencia de que los vampiros deben cambiar de forma antes de emprender el vuelo.

Desde la perspectiva de Crepúsculo, el Prana recogido por el Vampiro durante el Vuelo es mucho más fácil de consumir, deliciosamente más dulce y más intensamente potente. El contacto entre el cuerpo sutil del vampiro y su presa es directo y sin obstáculos, especialmente cuando el vampiro extrae prana de un mortal dormido. A lo largo de la historia, los mortales han sido vagamente conscientes de esto y han inventado leyendas de incubos o súcubos que atacan a las víctimas dormidas como explicación. La experiencia de ser tocado durante un Vuelo de Vampyre también puede ser exquisitamente intensa para el mortal, razón por la cual tantas leyendas representan a la criatura vampírica como un seductor depredador sexual. ¡Los mortales simplemente obtienen placer de tales experiencias!

Tecnología

Todas las capas del cuerpo están generalmente estrechamente afiliadas. Se requiere energía para efectuar la separación consciente del cuerpo astral del cuerpo corpóreo por cualquier período de tiempo. Antes de practicar el Vuelo, el Vampiro primero debe separar una porción del Prana contenido en Su cuerpo etérico para utilizarlo en el Vuelo. Este Prana debe sellarse y condensarse en lo que se conoce como un "doble", o una proyección astral del yo corpóreo. Con esta base el Vampiro es libre de dejar el reino corpóreo y moverse libremente en el astral.

Para el Vuelo exitoso, la salida astral debe hacerse conscientemente y con plena aplicación de la Voluntad, o de lo contrario se trata simplemente de visiones y fantasías. ¡Soñar despierto que está volando lejos de un aburrido día de trabajo no es volar! Una de las trampas más comunes para los Strigoi Vii que comienzan a experimentar con el Vuelo es el autoengaño. ¡Es posible imaginar tan vívidamente un episodio de Vuelo astral que uno mismo se convence de que realmente sucedió!

Recomendamos seguir asiduamente los ejercicios enumerados a continuación, así como investigar el vasto cuerpo de conocimiento oculto sobre la proyección astral antes de sacar conclusiones apresuradas sobre el éxito personal. Como con todo lo demás, el Strigoi Vii logrará el éxito en Vuelo solo a través de experimentos que arrojen resultados verificables. Sobre todo, ¡no te desanimes! El conocimiento y la memoria del Vuelo están en vuestra

Sangre. Es tu responsabilidad abrir las puertas de este misterio para experimentar el verdadero Zhep'r.

Percepciones mortales y experiencias cercanas a la muerte

Como se discutió, las Experiencias Cercanas a la Muerte (NDES, por sus siglas en inglés) generalmente pueden explicarse mediante procesos biológicos simples. Además, a veces la mente de la hyle (concepto de materia de Aristóteles), cuando el cuerpo está cerca de la muerte, inventa una ficción conveniente para enmascarar la realidad de la muerte. Muchas Experiencias Cercanas a la Muerte tienen características similares, como que el mortal se mueva hacia una "luz blanca curativa" o experimente sentimientos intensos de bienestar o seguridad. ¡Algunos de mentalidad mortal o "hyle" incluso informan que "vieron" las puertas del cielo durante estas experiencias! La gran mayoría de las Experiencias Cercanas a la Muerte se basan en mentiras que han sido plantadas en la conciencia de la mente mortal para consolarlos frente a la muerte. La mayoría de los mortales no pueden enfrentarse a la realidad de que eventualmente dejarán de existir como individuos y, en consecuencia, su energía se reciclará en el gran ciclo de la vida. Por lo tanto, los Strigoi Vii, en general, no consideran las Experiencias Cercanas a la Muerte como experiencias genuinas de Vuelo.

Para los mortales, después de la Primera Muerte, su cuerpo corporal deja de producir nuevo Prana para mantener los vínculos con el cuerpo etérico, que a su vez comienza a decaer lentamente. Dado que todos los niveles del Ser están vinculados, durante este tiempo el cuerpo astral comienza a evaporarse. La descomposición de los cuerpos corpóreos, etéreos y astrales puede ser en realidad una trampa muy placentera para el mortal. Cuando el cuerpo físico está en proceso de morir, libera sustancias químicas que reducen el dolor y promueven sentimientos de satisfacción. El cuerpo etérico, al morir, produce efectos equivalentes. Para los mortales, este es un proceso natural y carecen de la capacidad o el potencial para prevenir la inevitable Primera y Segunda Muerte.

Sin embargo, debería ser obvio que, si los Strigoi Vii pudieran separar Su cuerpo astral de Su cuerpo corpóreo, podrían continuar existiendo en el reino astral después de la Primera Muerte e incluso generar un cuerpo etérico utilizando Prana recolectado en el reino astral. ¡Este es un aspecto importante de la Inmortalidad Verdadera para el Strigoi Vii! Como hemos señalado en Salir de día y Salir de noche, este proceso se simplifica enormemente si se puede conservar el cuerpo físico; hay fuertes lazos entre todas las capas del cuerpo, y mantener el cuerpo astral será más difícil si se destruye el cuerpo corporal.

Advertencias

¡Sé cauteloso! Las capas corpóreas y etéreas no deben ignorarse ni considerarse irrelevantes una vez que haya experimentado verdaderamente el Vuelo. Tal mentalidad puede ser muy tentadora y seductora para el principiante. Sin embargo, todas las capas del Maiiah son parte del Ser. Ignorar otras capas del Ser en favor del astral puede tener su origen en el infame dualismo mente-cuerpo de Descartes, la base de gran parte del pensamiento y la religión occidentales. Descartes, como muchos después de él, consideraba el cuerpo físico esencialmente separado e inferior al espíritu o alma. ¡La experiencia y la existencia son valiosas en todos los niveles! ¡El Strigoi Vii no busca una vida limitada o una Inmortalidad

limitada! Si bien los placeres y las ventajas de volar son múltiples, no debe permitir que estos placeres lo distraigan de los placeres igualmente apremiantes que experimentará en los reinos corporal y etéreo.

Tantos mortales buscan mortificar o negar su cuerpo físico porque lo ven como una prisión y algo inmundo y profano. La perpetuación de esta creencia es otro ejemplo del Glamour de los Antiguos, porque con tal mentalidad, los mortales son esclavos de su propia ignorancia y, por lo tanto, nunca pueden disfrutar de la seguridad y los beneficios de la Inmortalidad. Libres de estas creencias, los Strigoi Vii verdaderamente pueden abrazar Su propia naturaleza y disfrutar los placeres de Zhep'r.

Sin el equilibrio de las tres capas del Ser, el Strigoi Vii no estará suficientemente establecido dentro del Maiiah para derrotar a la Segunda Muerte. Este equilibrio es esencial, porque se requiere que el Inmortal cambie las percepciones del Día a la Noche y, finalmente, alcance el Crepúsculo. Estas anclas son los tres fundamentos del Ser. Sin el dominio y el equilibrio del Lado Diurno Corporal y el Lado Nocturno Etérico, no hay base para Zhep'r dentro del Crepúsculo. El equilibrio es verdaderamente la clave para la autorrealización y la Inmortalidad del Ser.

Claves y Ejercicios

Quizás la mejor manera de comenzar su exploración del astral es a través de los sueños lúcidos, detallados anteriormente en este texto. Los sueños son una de las puertas de entrada al reino astral, y cada vez que sueñas, tu cuerpo astral se separa de tu cuerpo físico y vaga por todo el reino astral. En gran medida, los eventos confusos y el simbolismo de la mayoría de los sueños no son más que sus percepciones y expectativas residuales de la mente mortal que imponen limitaciones a su experiencia en el reino astral porque la sustancia del astral es bastante maleable. Debes aprender a separar los meros reflejos oníricos de eventos y predilecciones personales del verdadero Vuelo.

Una vez que tenga experiencia en sueños lúcidos, estará listo para intentar vuelos astrales cortos. Esto no tiene que hacerse necesariamente antes de dormir, pero debe intentarse en el mismo tipo de entorno en el que experimentó el sueño lúcido.

Para muchos, la parte más difícil es la separación consciente del cuerpo astral. Haga un esfuerzo concertado al comenzar la separación para sentir como si estuviera saliendo de su cuerpo como un buzo se quitaría el traje de neopreno. Si es necesario, tome un trago profundo de Prana de su cuerpo etérico para envolver y sostener su forma astral. Aquellos que necesitan más ayuda pueden querer visualizar una cuerda colgando sobre ellos y, mano sobre mano, sacar su cuerpo astral de su forma corpórea. A otros les gusta visualizar un "doble astral" plateado fantasmal que se separa y flota sobre su cuerpo físico. Debe experimentar y determinar qué método es más efectivo para usted.

Visualízate dejando tu cuerpo físico. Concéntrese en experimentar toda el área circundante desde la perspectiva astral a través de los sentidos sutiles de la clarividencia (vista) y la psicometría (tacto). Una vez logrado esto, deberías sentir una sensación de flotación, que muchos Strigoi Vii comparan con la deriva en la ingravidez del espacio. Otros han dicho que nada sin esfuerzo a través de una piscina cristalina.

Una vez más, puede ser difícil determinar cuándo solo está imaginando el Vuelo y cuándo lo ha logrado realmente. Algunos experimentan un "clic" al separarse de su cuerpo físico, pero muchos no.

Los siguientes son dos ejercicios que pueden usarse para verificar la validez de una experiencia astral.

El primero, citado en muchas discusiones diferentes sobre la proyección astral, es ideal para el principiante. Antes de comenzar la separación de su cuerpo físico, coloque un naipe boca arriba en la parte superior de un estante o en cualquier otro lugar elevado donde no se pueda ver. No mires la tarjeta mientras lo haces. Luego, una vez que comiences tu Vuelo, "vuela" hacia donde está colocada la tarjeta y "mírala". Pronto descubrirá que sus sentidos en el reino astral corresponden, aunque no exactamente, a sus sentidos corporales. ¡"Ver" en el astral es una experiencia diferente de ver en el mundo corpóreo!

Puede regresar a su cuerpo corpóreo viajando de regreso a él y fusionando los cuerpos astral y físico o concentrándose fuertemente en su Ser corpóreo. A pesar de mucha discusión sobre lo contrario, ¡es casi imposible "perderse" de su cuerpo físico mientras se proyecta astralmente! De manera similar, los cuerpos corporal y etérico tienen mecanismos de mantenimiento autosuficientes durante la duración relativamente corta del Vuelo (recuerde, también, que el tiempo es infinitamente variable en el astral), por lo que no hay que preocuparse de que su cuerpo muera o deje de funcionar mientras su la conciencia astral no está en él.

Al regresar a su cuerpo corpóreo, revise la tarjeta. ¿Fue la carta que viste durante el Vuelo? Una vez que haya completado con éxito este ejercicio, debe pasar a Vuelos más largos.

Para un Vuelo más largo, separa tu cuerpo astral de tu corpóreo como antes, pero esta vez escoge un destino más lejano y que te sea bien conocido, como la casa de un amigo o pariente o una calle conocida. ¡El tiempo y el espacio no son constantes en el reino astral, por lo que no tiene que preocuparse de que su destino esté demasiado lejos para que su yo astral viaje! La única salvedad además de la familiaridad en su elección de destino debería ser que debería ser capaz de verificar fácil y rápidamente sus impresiones astrales de ese lugar.

¡Esfuércese mucho por "ver" y no simplemente recordar la ubicación! Mire a su alrededor y tome nota cuidadosa de cualquier cosa que haya cambiado de sus recuerdos. ¿Tu amigo tiene una alfombra nueva en el piso? ¿Hay una venta en tu tienda favorita? Si hay personas presentes en el lugar que ha elegido, ¿qué están haciendo? no te preocupes por

ser descubierto mientras volaba astralmente. La mayoría de los mortales no pueden detectar seres astrales, e incluso los mortales más sensibles no suelen tener más que una débil sensación de que algo más está presente. Tan pronto como sea posible al regresar a su cuerpo corpóreo, verifique su experiencia. ¡Llama a tu amigo y pregúntale si ha comprado una alfombra nueva! ¡Haga un viaje a su tienda favorita y vea si hay una oferta en marcha! Este ejercicio puede facilitarse con la ayuda de un socio comprensivo que esté dispuesto a posicionarse en el lugar que ha elegido e inmediatamente verificar o descartar sus impresiones.

Al principio, le resultará más fácil volar a lugares de los que tiene conocimiento previo. Sin embargo, a medida que crezca su experiencia en Vuelo, podrá visitar astralmente lugares de todo el mundo.

Finalmente, la Cacería del Súcubo/Íncubo es un ejercicio avanzado para aprovechar la energía astralmente. Debe hacerse con seria intención antes de irse a dormir por la noche, en las condiciones señaladas anteriormente. El objetivo del tapping astral debe estar predeterminado y puede ser cualquiera, pero puede ser útil elegir a alguien con quien esté familiarizado y con quien pueda verificar la experiencia. Tenga en cuenta que no debe revelarles su intención y puede verificar sus resultados sin hacerlo. Una vez que haya obtenido su forma astral, visite astralmente a su objetivo mientras duerme. Puede resultarle útil "flotar" directamente sobre su cuerpo físico. Luego use la técnica de tapping visual del Arte Avanzado del Vampirismo para extraer de su cuerpo etéreo y disfrutar de la plenitud del abundante Prana. El tapping astral no es una experiencia que pueda describirse fácilmente. Los Strigoi Vii que han dominado este arte reportan fuertes sensaciones de dicha y gratificación, tanto durante el proceso como al regresar a sus cuerpos corporales. Algunos dicen que, cuando se recuerda, es como un episodio de un sueño particularmente placentero y vívido. Es algo que debes experimentar por ti mismo.

Si es posible, al día siguiente comuníquese con la persona de la que eligió tocar Prana. A menudo, la persona informará haber soñado contigo, o haber pensado en ti repentinamente en la noche o al despertar. Con mucha frecuencia también relatarán experiencias de ensueño mejoradas y placenteras.

Tenga en cuenta que, dado que mantener la cohesión del cuerpo astral requiere fuerza vital, se recomienda aprovechar la energía antes de intentar estos ejercicios. Una vez que hayas dominado la Caza del Súcubo/Íncubo, puedes usar el Prana así reunido para otros Vuelos astrales.

Dominar el vuelo puede ser un proceso frustrante y tedioso. Sin embargo, si se practica con diligencia, producirá beneficios inimaginables para el Strigoi Vii.

Capítulo 9

CAMINAR SUEÑOS



*¡Adiós! ¡adiós! tu himno lastimero se desvanece
Más allá de los prados cercanos, sobre el arroyo tranquilo,
Subiendo la ladera de la colina; y ahora está enterrado profundamente
En los próximos claros del valle.
¿Fue una visión o un sueño despierto?
Fled es esa música: ¿Me despierto o duermo?*

-John Keats, "Oda a un ruiseñor"

DREAMWALKING ES UNA APLICACIÓN AVANZADA del sueño lúcido. Requiere que el Vampiro Viviente esté consciente y "despierto" dentro de todos los sueños y se dé cuenta del Principio de Todos los Reinos. Dreamwalking es una técnica más avanzada que emplea elementos de proyección astral y sueños lúcidos; Caminar el Sueño se puede hacer en todas las capas de la realidad, no solo en la astral. Para el Vampiro Verdaderamente Despertado, todas las capas de la realidad son un sueño. Por el contrario, la conciencia normal de mente mortal percibe el mundo corpóreo como la única e inexpugnable realidad y todas las demás experiencias o existencias como un sueño o "falso". Los Strigoi Vii a veces se refieren a los Vampiros Verdaderos como los "Despertados" ya los mundanos como "Durmientes". Caminar en sueños es la más sofisticada de todas las técnicas de los Misterios Exteriores y puede requerir mucho tiempo y esfuerzo para que el Strigoi Vii MoRoi la domine. Requiere un cambio significativo de percepción y, por supuesto, no se puede lograr hasta que MoRoi haya obtenido resultados exitosos en el sueño lúcido.

El fundamento de caminar en sueños es el Principio de Todos los Reinos. El Principio establece que todo es "real" en todos los niveles de realidad y rangos de experiencia. Por lo tanto, toda experiencia es real y genuina, solo que con diferentes niveles de tangibilidad. De acuerdo con el Principio de Todos los Reinos, cada experiencia diferente tiene diferentes niveles de tangibilidad y se define por la posición de quien la experimenta. Si alguien experimenta algo, existe en sus percepciones, y su percepción lo hace "real". Así, todo es igualmente real o, por

el contrario, igualmente un sueño. Como escribió Edgar Allan Poe, "Todo lo que vemos y todo lo que parecemos / No es más que un sueño dentro de un sueño".

El concepto de caminar en sueños es la razón por la que consideramos a los inmortales como "despertados" y a los mortales como "soñadores". Así, el Vampiro debe alimentarse de la vida del soñador para mantener Nuestro estado Despierto. El Vampiro debe trabajar para estar Despertado en todo momento a todas las capas de la realidad, sabiendo que el hecho es tangible y válido, y la fantasía es una colección suelta de experiencias que no pueden validarse o hacerse tangibles en el mismo sentido.

El Principio de Todos los Reinos es quizás más simplemente ilustrado que explicado. Considere a un soñador que tiene un sueño particularmente vívido, pero no lúcido. Mientras sueñan, creen que todo dentro del mundo del sueño es real. Si están asustados dentro del sueño, realmente sienten miedo. Si se sienten atraídos físicamente por un personaje en el sueño, se sienten excitados. Si ese personaje luego muere en el sueño, el soñador siente pena y miseria. Todas estas experiencias y las emociones asociadas son válidas mientras dure el sueño. Luego, una vez que lo mundano despierta al mundo corpóreo, se dicen a sí mismos: "Fue sólo un sueño". Luego reanudan lo que consideran su vida "real", y se descarta todo lo que sucedió en el mundo del sueño.

Sin embargo, ¿qué hace que los eventos y personajes dentro del sueño sean irreales y menos válidos que los eventos y personajes dentro del reino corpóreo? Los sueños pueden provocar respuestas tan fuertes como los eventos en el reino corpóreo. Alguien que tenga una horrible pesadilla sobre ser atacado por un maníaco despertará temblando, cubierto de sudor y tan aterrorizado como si estuviera siendo atacado en el mundo corpóreo. Las emisiones nocturnas son orgasmos físicos provocados por sueños eróticos. Alguien que sueñe con la muerte de un amigo cercano o familiar se sentirá desolado y puede que hasta se despierte llorando.

Los mortales descartarán incluso las experiencias de sueños más profundas diciendo: "Es solo un sueño, no es real". Nosotros, los Strigoï Vii, experimentamos esta percepción de manera diferente. Cuando sueña, el soñador se relaciona directamente con el mundo astral. ¿Qué hace que el reino astral sea menos "real" que el reino corpóreo? ¿Qué hace que las experiencias en el astral sean menos "verdaderas" que las experiencias corporales? Muchos mortales intentarán limitar la realidad a lo que pueden detectar con los cinco sentidos corporales principales. Sin embargo, sabemos que hay un análogo a cada uno de estos sentidos en el reino astral, como se discutió anteriormente. ¿Cómo, entonces, pueden los sentidos corporales ser el único y último marcador de realidad y verdad? Los de mente mortal se limitan a sus mundos corpóreos y, por lo tanto, se esclavizan con un sonámbulo desprecio por todos los demás aspectos de la realidad.

Toda experiencia es verdad. El gran físico Albert Einstein tocó este aspecto de Nuestros Misterios en su teoría de la relatividad. Einstein afirmó que los observadores en diferentes marcos de referencia observarán su entorno de manera diferente. El tiempo transcurre de manera diferente para alguien que se mueve a una velocidad muy acelerada que para otra persona que, en relación con la primera, está en reposo. Las cantidades físicas como la longitud son vistas de manera diferente por los observadores que aceleran y los que no aceleran. Según Einstein, no existe un marco de referencia preferido; en otras palabras, no hay un observador "correcto" en estas situaciones. La persona que acelera hace observaciones que son verdaderas dentro de su marco de referencia. La persona que, en relación con la primera,

no se mueve hace observaciones que son verdaderas dentro de su marco de referencia. Cada una de sus experiencias es "verdadera".

Como una analogía aproximada, considere a alguien que viaja en un avión. A menos que el avión gane o pierda repentinamente aceleración o altitud, el pasajero sentirá que no se mueve y podrá caminar alrededor del avión como si estuviera en el suelo. En su marco de referencia, son estacionarios. Si el pasajero mira por la ventana, informará que, de hecho, se está moviendo a una velocidad muy grande, pero solo porque puede ver el suelo debajo de él. También podrían decir que el avión está inmóvil y que es la Tierra la que se mueve. Sin embargo, las personas en tierra que miran el avión informarán que el avión se mueve a gran velocidad y que son ellos los que están inmóviles. Sin embargo, los observadores en tierra no están inmóviles, la Tierra misma se mueve a gran velocidad a través del espacio, como podría ver un observador en una nave espacial.

O, como otro ejemplo, imagina que recibes una llamada entre lágrimas de un familiar de confianza que te dice que tu madre ha muerto. Reaccionarás con conmoción, angustia y tristeza. Puede comenzar a llorar o incluso ponerse histérico. En tu realidad, tu madre está muerta y la experiencia del duelo es tan real como cualquier otra cosa en tu vida. Aunque aún no ha recibido la verificación corporal de su muerte (como ver su cadáver), ha sucumbido a la creencia de que está muerta. Sin embargo, si el ser querido admitiera que le ha gastado una broma cruel, su percepción de lo real cambiaría repentinamente. Lo que era real y verdadero hace un momento, de repente se volvería falso. Su indignación posterior por la llamada engañosa sería tan real como la angustia de un pasado instantáneo. Sin embargo, ahora que ha validado la situación, pasa de la creencia a la razón. Sin embargo, aunque haya validado la verdad corporal, las emociones del dolor pueden persistir. Puede tener pesadillas en las que muere su madre o comenzar a anticipar su muerte con pavor. Cada vez que suena el teléfono, puede sentir pánico, esperando que sea la noticia de su muerte. La experiencia persiste en tu estado emocional y mental y continúa así en el plano astral. Allí es real, aunque la muerte de tu madre no sea "real" en el mundo corpóreo.

Un último ejemplo del Principio de Todos los Reinos puede verse en el famoso experimento mental del Gato de Schrödinger. El físico Erwin Schrödinger planteó esta supuesta paradoja en 1935 para ilustrar el principio cuántico de incertidumbre. En un artículo titulado "La situación actual de la mecánica cuántica", publicado en la revista alemana *Naturwissenschaften* ("Ciencias naturales"), escribió:

Un gato está encerrado en una cámara de acero, junto con el siguiente dispositivo (que debe protegerse contra la interferencia directa del gato): en un contador Geiger, hay una pequeña cantidad de sustancia radiactiva, tan pequeña que quizás en el curso de a la hora, uno de los átomos se desintegra, pero también, con igual probabilidad, tal vez ninguno; si sucede, el tubo contador se descarga y, a través de un relé, suelta un martillo que rompe un pequeño frasco de ácido cianhídrico. Si uno ha dejado todo este sistema solo durante una hora, uno diría que el gato todavía vive si mientras tanto ningún átomo se ha desintegrado. La función psi de todo el sistema expresaría esto al tener en él al gato vivo y muerto (perdón por la expresión) mezclados o untados en partes iguales.

Es típico de estos casos que una indeterminación originalmente restringida al dominio atómico se transforme en una indeterminación macroscópica, que luego puede ser resuelta por observación directa. Eso nos impide aceptar tan ingenuamente como válido un "modelo borroso" para representar la realidad. En sí mismo, no encarnaría nada confuso o

contradictorio. Hay una diferencia entre una fotografía movida o desenfocada y una instantánea de nubes y bancos de niebla.

En términos más generales, Schrödinger estaba abordando la indeterminación corporal básica presente en el nivel más pequeño de la materia. El estado de cualquier partícula subatómica específica puede describirse como una superposición (combinación) de funciones de onda. Sin embargo, la función de onda no colapsa hasta que se observa la partícula; la presencia de un observador afecta el resultado del experimento. No es hasta que un observador abre la caja que la partícula se ve obligada a "elegir" un estado y el núcleo se descompone o no y, en consecuencia, el gato muere o vive.

El acertijo del gato de Schrödinger está estrechamente relacionado con el principio de incertidumbre de Heisenberg, que establece que la posición (ubicación) o el momento (la potencia que reside en un objeto, calculada al encontrar el producto de la masa y la velocidad) se pueden determinar exactamente, pero no ambos. . Una vez que se determina uno, el otro se puede calcular solo dentro de un rango particular de incertidumbre. La implicación es que existe una indeterminación fundamental "incorporada" al mundo físico. La paradoja de Schrödinger extiende esta incertidumbre del mundo microscópico al macroscópico.

Desde la perspectiva del Strigoi Vii, no hay paradoja ni incertidumbre. Cuando Schrödinger habla de un "modelo borroso" de la realidad, habla desde una perspectiva corpórea de mentalidad mortal. Si bien fue uno de los más grandes físicos del siglo XX, como mundano todavía estaba limitado a las percepciones corporales. No hay rompecabezas cuando el problema se considera a través de todas las capas de la realidad. La incertidumbre radica únicamente en el reino corpóreo; el mismo hecho de que parece haber una paradoja simplemente muestra que estas teorías corporalmente limitadas son incompletas. De hecho, muchos físicos contemporáneos han comenzado a comprender este hecho con teorías como la interpretación de muchos mundos de la mecánica cuántica. Brevemente, la interpretación de muchos mundos implica la posible existencia de todas las historias y futuros alternativos, un concepto en diálogo directo con Nuestro Principio de Todos los Reinos.

Nosotros, los Verdaderos Vampiros, tenemos el potencial de Despertar a la plena conciencia de todas las realidades. Somos Soñadores Lúcidos, doblando la realidad de acuerdo con Nuestra Verdadera Voluntad, aprehendiendo los reinos desde la perspectiva del Dragón. Somos libres del tiempo y del espacio. Podemos ver el punto medio de todos los mundos posibles. Los MoRoi deben esforzarse por liberar Sus percepciones de la dependencia del mundo corporal. Deben continuar Sus exploraciones en el plano astral para ganar experiencia con la mutabilidad de la perspectiva a través de los reinos. Los MoRoi deberían comenzar a rechazar las definiciones aceptadas de lo que es "real" e "irreal" y, en su lugar, confiar en los Ojos del Dragón como guía.

TIEMPO

El tiempo es algo de lo que el True Vampyre busca escapar. Como mostró Einstein, el tiempo es una percepción mortal y un concepto relativo. Desde la perspectiva del reino astral, el tiempo ni siquiera existe. Es posible tener un sueño completamente desarrollado, vívido y lúcido en el espacio de no más de unos pocos minutos por un reloj corpóreo, aunque en el astral hayan pasado horas, días o incluso años. Una validación concreta útil de este hecho consiste en cronometrarse durante el Vuelo. Antes de emprender el Vuelo, observe el tiempo

registrado por un reloj. Cuando termine el Vuelo y regreses a tu cuerpo corpóreo, antes de volver a mirar el reloj, pregúntate honestamente cuánto tiempo pareció durar. Es muy probable que sientas como si hubiera pasado un largo período de tiempo mientras estabas en el reino astral, solo para descubrir que ha pasado un tiempo comparativamente corto en el mundo corpóreo.

The True Vampyre busca la eternidad a través de la atemporalidad y la independencia del tiempo. Una vez que los MoRoi hayan validado el Principio de Todos los Reinos, habrán comenzado a Despertar a la máxima inexistencia y mutabilidad del tiempo. Estos comentarios son solo el comienzo de una evolución muy profunda de Zhep'r que se explora más en los Misterios internos de Strigoi VII.

La matriz de los sueños

La Matriz del Sueño es el estado que existe entre la Primera y la Segunda Muerte. Esto es similar a la subconsciencia colectiva y la conciencia colectiva descritas por Carl Jung. La Matriz del Sueño es un estado sutil que corresponde al proceso corporal de muerte natural. Cuando el cuerpo físico está cerca de la muerte, libera químicos y otras sustancias que crean una sensación de euforia corporal. La Matriz del Sueño es el estado análogo de euforia en los planos etérico y astral. Dado que es un proceso sutil en lugar de corpóreo, es aún más seductor y placentero. Puede ser extremadamente difícil para el Vampiro resistirse.

¿Cuál es la gracia perdurable del Vampiro Viviente? Su puro Amor por la Vida y por Sí Mismo. Con un anhelo sincero por la eternidad y la inmortalidad, el vampiro puede dominar el Principio de todos los reinos, resistir la matriz del sueño, caminar dentro del sueño y despertar por completo.

Suma

Así concluyen los Misterios Exteriores de los Strigoi VII. Una vez que un Vampiro ha resuelto estos misterios, Han Ascendido para verdaderamente "Come Forth by Twilight". Aquellos que deseen seguir los Misterios Mayores deben ser iniciados en la Corte Interna de la Familia: la Ordo Strigoi Vii (OSV). Este pedido es solo por invitación. Todos los posibles miembros de OSV deben ser invitados personalmente por el Sínodo y patrocinados por un miembro actual de la Orden.

Acabas de empezar....

SOBRE EL AUTOR



EL PADRE SEBASTIAAN es una personalidad central y una autoridad en la subcultura Vampyre, maestro colmillero del Clan Sabretooth, Impressari de Endless Night Vampire Ball, fundador de TheSanguinarium.com y autor de la cultura Vampyre.

Ha aparecido en muchas cadenas de televisión, entre ellas: MTV, EE. UU., Discovery Channel, History Channel, A&E, National Geographic, Channel 4 (Reino Unido), ProSieben's Galileo (Alemania), ArtE (Francia), y ha aparecido en forma impresa en The New York Times, Time Out New York, The Washington Post, Bloomberg News, InStyle Magazine y Glamour.

Él vive en Paris.

Para obtener más información sobre el padre Sebastiaan, visite su sitio web en www.sabretooth.com.

IMMERSE YOURSELF IN THE HIDDEN SECRETS OF THE LIVING VAMPIRE CULTURE

The immortal vampire has been a shadowy part of our society since the dawn of time. From great works of art and literature to folklore, vampires are legendary creatures that bring an element of chaos and lust. And today our fascination with vampires remains stronger than ever, resonating in pop culture through hit television shows, movies, and bestselling novels.

VAMPIRES ARE REAL.
THEY LIVE. THEY BREATHE.
THEY PRACTICE MAGICK.

"This book is a resource and collection of the rituals, old and new, used amongst the Strigoi Vii for decades. Many are inspired by the workings of the Hermetic Order of the Golden Dawn, ancient rites, and other traditions of Vampirism; some in fact are new and from the experiments of various members of the Vampyre Family."

—from the introduction

In *Vampyre Magick* Father Sebastiaan reveals the hidden rituals and spells of the Strigoi Vii, the Living Vampire. Both a companion to *Vampyre Sanguinomicon* and a working book of practical magic, *Vampyre Magick* will appeal to any scholar of magickal arts, chaos magick, Luciferian Magick, the Golden Dawn, and other Western Mystery Traditions.

"The Vampyre realizes that to be successful in magick, responsible thought and action must be consistent in accordance with the will of the individual. Father Sebastiaan's works will allow the inspired initiate to achieve their own level of vampyric Awakening."

—from the foreword by MICHAEL W. FORD, author of *Luciferian Magic*

ISBN: 978-1-57863-504-7 U.S. \$19.95



9 781578 1635047

5 1 9 9 5