

El Libro de las 33 Runas (Historias cortas)

Xavier Liras



EL LIBRO DE  
LAS 33 RUNAS



XAVIER LIRAS



# Capítulo 1

## **EL LIBRO DE LAS 33 RUNAS**

"El Libro de las 33 runas" lo encontré por casualidad en una biblioteca en ruinas. Aún no he encontrado más información sobre sus orígenes, pero he decidido seguir explorando las ruinas para ver qué puedo hallar.

De momento, solo tenemos descripciones aisladas de las runas de poder. Empieza por "El Tejedor de Sueños". Cada una de las descripciones rúnicas lleva una historia, que parece ser parte de una tradición común.

Lo único que sabemos, gracias a lo que se dice de forma individual en las runas, es que estas 33 Runas Etéricas son utilizadas por los Maestros de Runas. Quienes son y dónde se encuentran estos Maestros, todavía no lo sé.

### **1. Tejedor de Sueños**

Hay que evitar pensar en esta runa como, sencillamente, un "creador de sueños".

Quien sabe utilizar este poder, es capaz de entrar en los sueños propios y ajenos y manipularlos a su antojo, para bien o para mal.

Ella estaba mirando en el fondo del cuenco bañado por la Luna. En el interior del cuenco estaba la Runa del Tejedor de sueños.

Quería buscar el consejo de los llamados Guardianes Escondidos.

Movió las yemas de sus dedos sobre la superficie del agua, como si estuviera tejiendo, y conectó los invisibles hilos del Éter mágico con el símbolo rúnico del fondo.

Se encontraba en la cima de una montaña, sobre miles de templos de diferentes metales: de oro, de plata, de bronce. Era un lugar tan sagrado que sentía que su sola presencia era un sacrilegio. Pero era su sueño y sabía qué hacer en todo momento. Se miró las yemas de sus dedos. Ahora en ellas había una suave luz azul: el éter mágico es visible en los sueños.

Empezó a bailar y, mientras bailaba, cerró los ojos y dejó que su Imaginación le guiara hacia los lugares más recónditos de su Universo Onírico. Cuando supo que se acercaba a un sitio donde se congregaba mayor cantidad de Éter, abrió los ojos. Se encontraba en el inmenso claro de un bosque con unos robles los cuáles eran tan grandes como pueblos

enteros. Las copas tocaban las estrellas.

Y las estrellas tocaban una canción suave, que le apaciguaba el alma. Se puso a cantar ella también, dibujando con sus dedos de Éter todos los signos que se le aparecían en la mente mientras cantaba. Signos en una lengua que solo ella conocía.

Del mayor de los Árboles, aparecieron un grupo de encapuchados. Eran gigantes. Se movían con elegancia y con suavidad, pero algo en ellos era muy amenazador. Pero ella sabía quiénes eran. No había nada que temer. Lo único que debía hacer era permanecer serena y quieta en el sitio.

## **2. Espíritu Animal**

Hay varias formas de utilizar esta runa. Las dos formas más comunes son la de hacer que un animal salvaje obedezca tus órdenes, y la otra es entrar en la conciencia de uno de estos animales. No obstante, esta última es muy peligrosa. Hay muchas historias de personas que se han convertido en animales y, luego, se han olvidado de volver. Y, finalmente, su parte humana desaparece con el tiempo.

Él solamente se convertía en animal cuando era absolutamente necesario. Él tenía ya un dominio muy grande sobre aquella runa y no necesitaba convertirse en un animal al cien por cien. Podía escoger varios elementos de un animal y adaptarlos a su persona de forma momentánea. Por ejemplo: podía convertirse en una persona con rasgos de lobo. Pero también podía enmascarar aquellos rasgos, y eso era algo que solo alguien de alto nivel puede hacer: los rasgos del lobo solamente estaban en su mente.

Le era muy útil aquella magia. Siempre que necesitaba un rasgo muy específico de su personalidad que no podía adoptar por sí mismo, atraía el rasgo de un animal concreto. Por ejemplo, si quería recordar dónde había dejado algo, conectaba su psiqué con el de una ardilla. Si quería demostrar una agresividad sobrecogedora, adoptaba la psiqué de un Oso pardo hambriento.

Lo único que cambiaba eran sus ojos. Sí, sus ojos se transformaban en los del animal. Por eso siempre llevaba gafas tintadas.

Los que utilizan mucho esta runa tienen una personalidad poco definida. Se han acostumbrado tanto a utilizarla para cambiar de carácter, que su personalidad humana es prácticamente como un muñeco de trapo sin expresión. Los verdaderos maestros de este arte consiguen separar su psiqué humana con la de los animales y prefieren solo utilizarla en los momentos que de verdad lo requieren.

Pero es una runa muy adictiva. Todos nos sentimos atraídos por la naturaleza animalesca.

### **3. Moldeador del Tiempo**

Esta runa es muy volátil y peligrosa. Es muy complicado dominarla por completo, puesto que el "tiempo" es, en realidad, una invención humana, es una ilusión. En la Realidad el tiempo como lo conocemos no existe. Existe la ilusión del paso del tiempo, que depende de nuestra percepción y de nuestra memoria. Y de nuestras experiencias.

Así pues, lo que hace esta Runa es romper esa Ilusión y acceder a la Eterna Espiral. En otras palabras, esto permite al Maestro de esa Runa escapar de la ilusión del tiempo y, mediante su Intención y Pensamiento, moldear y modificar ciertos elementos de la Espiral, los que él quiera: eventos, encuentros, catástrofes, desgracias, muertes y nacimientos.

Podría pensarse que este es un poder demasiado grande para un ser humano. Y lo es. Cada movimiento de Intención requiere de energía vital. Para cambiar lo que el Universo ha dispuesto para los distintos Mundos se necesita de una gran energía vital, y cuanto más importante sea el evento que se desea cambiar, más se deteriorará la energía vital del individuo.

Se rumorea que es tanta la energía vital que se necesita para "matar" a una persona, que si eso se hace, puedes verte condenado a varias miles de vidas desgraciadas.

Pero también se rumorea que ciertos magos se han reunido en grupo, en una sociedad secreta, para obrar este tipo de magia sin consecuencias tan drásticas: en grupo se reduce el "pago" vital. Aún así, el usuario inteligente solamente cambia elementos casi imperceptibles para que tengan un efecto mariposa en otros elementos importantes. Es un Arte. Es como pintar un cuadro o tocar una sonata. Basta cambiar de sitio una pequeña piedra del camino para hacer cambiar un evento.

Pero hay un problema.

Y es que la Espiral contiene infinidad de universos distintos, muchos de ellos casi copias de otros. La inmensa mayoría de usuarios no consigue desatar grandes cambios en su propio mundo, sino en otros, de forma accidental. Y el Universo termina pagando esto muy caro.

Es, quizá, la runa más peligrosa y, también, una de las más poderosas.

-Muchos magos evitan utilizar esta Runa, pero nosotros somos distintos, hijo.

El niño miró a su padre. El padre había dibujado la runa en el suelo, con la rama de un roble. Era noche de Luna Nueva. Y la runa brillaba con una luz azulada muy débil.

-Pero...todas estas historias de los magos que se perdieron...todos los condenados...

-Todo esto no son historias. Es la verdad - respondió, con una débil sonrisa. A lo lejos, el cadáver de la esposa aún se extinguía en la pira - Yo ya no tengo la suficiente energía vital para hacer lo que debemos hacer. Ahora es tu turno.

-Mi turno...¿Para qué, papá?

Pero él ya sabía la respuesta. Bastó con una sola mirada.

"Para devolverle la vida".

-En realidad no se trata de devolverle la vida - le aclaró él - Se trata de moldear el tiempo para evitar que eso pase.

#### **4. Genio Creativo**

En el interior de cada obra de arte hay claves y secretos que solamente son accesibles por la Runa del Genio Creativo. Esta runa puede usarse de dos formas: por un lado, puede usarse para desentrañar los misterios y secretos de una obra de arte y, por otro, puede hacer que su portador (o a quién elija) cree una obra de arte en la que podrá penetrar para encontrar las respuestas que está buscando, acerca de cualquier cosa. Y estas respuestas pueden ser de diversa índole.

El Genio Creativo puede usarse para descubrir lugares ocultos, para traducir enigmas y lenguajes crípticos, como forma de adivinación del futuro, como oráculo, como inspiración para artistas y músicos y, finalmente, con fines sensuales y placenteros.

Es la runa preferida por los usuarios que se dedican a las artes.

Paseaba a solas, en la galería de arte. Iba vestida como marchante de arte, bien aderezada. Por fin, al cabo de mucha palabrería y teatro, encontró la pintura que estaba buscando. Como con todas las anteriores, la había escudriñado, de arriba a abajo, simulando que estaba simplemente decidiendo cuál de ellos comprar. Elogiaba o criticaba las técnicas de los diferentes pintores, con gran conocimiento de causa.

No en vano, era ella pintora. Aunque no era de estas artistas que se hacen famosas fácilmente ni de esas que pintan para grandes marchantes. Y no

le importaba.

Ella no pintaba para nadie. Sus pinturas eran portales. Portales mágicos.

Y ahora, ante ella, se había encontrado con una pintura de uno de sus mentores que ya había muerto: otro mago del arte. Bien disimulada y escondida entre los trazos de la mujer cepillándose ante un espejo, vio la runa. De sus labios casi se le escapó un "TIS", el nombre de la runa. Pero se contuvo. Contuvo su excitación a duras penas.

Después de alabar durante largo tiempo aquel cuadro, asintió con su cabeza cubierta de largos cabellos rojizos.

-Ya me he decidido. Voy a comprar este.

## **5. Conexión Feérica**

Para sacarle el mayor partido a esta runa, es necesario conocer muchas leyendas, cuentos e historias. Detrás de cada leyenda e historia hay una verdad, y no es algo para quedar bien. No. Detrás de cada hecho mágico o sobrenatural en el que están envueltos seres de diversa índole, hay, en la mayoría de casos, una realidad feérica o daimónica.

También es muy importante conocer las Lineas Ley que recorren la Tierra y los Sitios Especiales con gran carga electromagnética.

También sitios donde se encuentran dos mundos: las ramas de los árboles (entre el cielo y la tierra), las orillas de los lagos y las cuevas que se abren al mar, los jardines cerrados (entre civilización y lo salvaje), etc.

Otros sitios donde la presencia feérica es muy potente, es en las colinas verdes, la profundidad de bosques antiguos (especialmente robles), las fuentes naturales, los arroyos y cualquier sitio con un niño o una niña "especial" (con gran sensibilidad).

Los seres feéricos viven en su propia "Realidad" paralela, pero sienten una gran curiosidad por el mundo humano. Pueden incluso beneficiarse del contacto con ellos. Por ejemplo, admiran la energía y vitalidad humanas. Pero suelen dejarnos en paz.

Por el contrario, los hay también otros a los que llamaremos demonios, que son los que se alimentan de las emociones y cargas sentimentales, especialmente las negativas, al ser éstas más poderosas. La gran mayoría de encuentros sobrenaturales en sitios donde han ocurrido grandes desgracias, son con este tipo de seres que se alimentan de esa carga emocional que puede perdurar siglos.

Pero la gran pregunta es: ¿Para qué sirve el contacto con un ser feérico?

Para muchas cosas. Pero primero de todo, hay que tener en cuenta algo importante: no es como la evocación o la invocación. Estás tomando contacto con otro Mundo, y, para que esto se produzca, se pueden hacer dos cosas: atraer al ser hacia el mundo humano, o acceder al mundo feérico. Ambos no están exentos de peligros, pero, si se hace bien, puede cambiarle la vida a una persona. Si se hace mal, puede volverla desgraciada.

Lo positivo de atraer a un feérico al mundo humano, es que tiene que jugar nuestras reglas (hasta cierto punto) y puede querer algo de nuestro Mundo a cambio de un "favor" (el favor depende del tipo de ser feérico que sea). Lo negativo es que su poder está muy limitado por las limitaciones etéricas de nuestro Mundo.

Lo positivo de viajar al mundo feérico para contactar con uno de ellos (o varios) es que, si se es respetuoso y se conocen las leyes del mundo al que vas a entrar y, sobretodo, traes algo valioso del mundo humano, el poder que pueden darte es inmenso, sea del tipo que sea. Lo negativo, sin embargo, es que estás en su mundo y pueden sucederte muchísimas cosas imprevistas. Por ejemplo, puedes perderte para siempre.

Muchas desapariciones de humanos en la tierra se han debido a incursiones al mundo feérico. Os sorprendería saber la cantidad de gente que está atrapada en estos mundos. Sobretodo niños y niñas. Y Usuarios de dicha Runa que se han pasado de listos, claro.

El chico joven de ojos grises hacía días que sentía una presencia extraña en su casa. Algunos objetos se movían, se abrían las puertas solas, se abrían los grifos y se apagaban y encendían las luces. Pasaba desde que había vuelto del bosque con unos amigos, del bosque sagrado de robles, que se decía estaba encantado. Pero nadie se lo creía. No en aquellos tiempos, al menos. En el centro aún se conservaba lo que se decía había sido una piedra de sacrificios drúidica. Allí, se les había ocurrido hacerse un pequeño corte en el dedo índice y escribir la inicial de cada uno de sus nombres.

Se les había ocurrido así, de improviso. Uno de los amigos había leído que eso era una antigua tradición del lugar, de cuándo los amigos se juraban lealtad eterna. Pero seguramente era un invento.

Su padre era un apasionado de las leyendas y de los cuentos de hadas. Los estudiaba como curiosidades culturales y lingüísticas. No creía en nada sobrenatural. Aún así, el chico decidió ir a la biblioteca y buscar algo que pudiera explicar lo que ocurría en su cuarto. Encontró un Libro de Fantasmas y Apariciones. Abrió por el punto en que se explicaban los

sucesos sobrenaturales en el bosque de robles que habían ido.

Pero no había nada interesante.

De repente, un libro de la biblioteca cayó de una estantería. La portada tenía un símbolo extraño que nunca había visto antes: una especie de serpiente enrollada alrededor de un palo. Y, en su cabeza, tenía un halo dorado. Intentó abrirlo pero no pudo. Lo miró por un lado: estaba cerrado con llave.

¿Un libro cerrado con llave? ¿Una serpiente enroscada alrededor de un palo, y con un halo dorado? ¿Qué significaba todo aquello?

## **6. Espada de Voluntad**

La espada puede llevar a la destrucción o a la libertad. O a ambas cosas a la vez. También puede llevar a la servitud y a grandes llantos. Profesa respeto, protección, concentración, coraje. Es la runa de la Intención, del deseo que atraviesa la realidad para manifestarse en ella. No hay medias tintas.

Esta runa es utilizada para penetrar el Universo de Infinitas Posibilidades del Futuro y clavar el filo del deseo en él, para que se manifieste, para que se haga realidad. Y, como una espada verdadera, la runa de la Voluntad puede provocar la destrucción o la liberación. Grandes llantos y servitud. O la victoria del coraje sobre el miedo, y de la concentración sobre la distracción.

Es la runa preferida por los Usuarios que tienen gran predilección por las armas y las batallas. Como una espada, tiene dos caras que ya hemos comentado: la de destruir y la de proteger. La de liberar y la de esclavizar. La de abrir un mundo de posibilidades que tenía que ser abierto por la fuerza, o la de destruir mundos enteros repletos de potencial y de vida. Es una de las runas más poderosas y una de las que más usadas han sido. Y las que más han moldeado el mundo, para bien y para mal.

El día siguiente era el día de la gran batalla. Hacía poco que el funeral del padre había tenido lugar, y ahora tenían que volver a la lucha. Él, que aún era un chico de 14 años, casi un niño, era la única persona de la familia que podía luchar. El abuelo se había reunido con él, frente a la hoguera. Había estado meditando todo el día acerca de ello. Era muy arriesgado, pero era aquello o una muerte segura. Las hordas caerían sobre el pueblo y el niño moriría, con toda seguridad. Todos morirían.

El abuelo hizo algo que estaba absolutamente prohibido: enseñarle a un

No-Usuario una Runa de Poder y tratar de enseñarle en una sola noche.

-Ya no me quedan fuerzas ni Voluntad para utilizar esta Runa - le enseñó una larga espada negra con la Runa de la Voluntad. Era una espada muy vieja y no tenía filo.

-Pero abuelo...esta espada no sirve de nada. No tiene filo.

-Sí tiene - contestó él, con voz trémula - La Runa es el verdadero filo. Mañana, en la batalla, vas a utilizarla para escapar de aquí, para abrir una Brecha. Pero te aviso: es posible que mueras. No estás entrenado para el uso de las runas.

El niño miró hacia el fuego.

-¿Tengo alguna alternativa?

-No. La otra alternativa es una muerte segura.

-Pero... ¿Qué será de vosotros?

El abuelo se encogió de hombros.

-Esto dependerá de ti, de cómo te imagines qué hay detrás de la Brecha. Todo es posible, hijo, todo. Pero el precio es muy alto. Tan alto que no solo podría costarte la vida. Sino algo peor - durante unos instantes el anciano pareció dudar y arrepentirse. Pero luego una chispa apareció en sus ojos, una chispa hermana del fuego - Pero está bien. En tus venas corre corre el Éter, como en antaño corrían las mías, antes de secarse.

-¿Por qué se secó?

-Es una larga historia. Ahora no hay tiempo.

## **7. Raíz Inconsciente**

Esta runa es para los usuarios que no tienen miedo de meterse en las cuevas y en los pozos del inconsciente. Para los que no están preparados, un viaje al interior de la Raíz, puede hacerlos perder la razón. Y, de hecho, eso ha ocurrido mucho en el pasado. No es extraño ver a mendigos y a pobres diablos en las calles y en los centros psiquiátricos con secuelas por haber intentado utilizar esta runa sin preparación suficiente.

¿Por qué, entonces, hay tantos que intentan utilizarla, aún sin ser Maestros? ¿Por qué tiene tal poder de atracción?

Porque es en el interior de la cueva del Inconsciente dónde se encuentra el tesoro máspreciado: el de la sabiduría que le permite a uno convertirse

en Psiconauta. El Psiconauta es capaz de acceder a lo más recóndito de la psyché para encontrar ahí las intenciones más íntimas y las raíces de cualquier persona. En otras palabras, es una runa perfecta para manipularse a uno mismo y convertirse en quién uno quiere, y también para manipular a los demás.

Es una runa que permite re-programarse a uno mismo.

Era la noche perfecta. Miró su reloj mágico: todo favorecía la fluidez del Éter. La posición de los planetas y de las estrellas era propicia para el uso de la Runa de Raíz Inconsciente. Aquella noche era la noche.

Pero tenía que encontrar un sitio profundo. Por ejemplo, un pozo o una cueva. Y, como estaba en aquella gran ciudad, seguramente no habría más remedio que entrar en un pozo.

Pero a él le gustaban los pozos. No sabía por qué. Se sentía bien dentro de ellos. Aislado. Quizá porque le gustaba penetrar en el inconsciente. En lo más profundos de éste, en la raíz.

No pasó mucho tiempo hasta que sintió la presencia de una vena de Éter que pasaba justo por debajo de un pozo. ¿Casualidad? En realidad, no. Las venas de agua suelen coincidir con las venas de Éter. Los pozos son lugares sagrados.

Sacó una cuerda que llevaba siempre encima y comprobó que nadie le estuviera mirando. Con gran agilidad y rapidez, la ató en la entrada del pozo y bajó por ella. Lo había hecho tantas veces, que para él era casi como caminar o correr.

Cayó en el agua helada.

Sentía el agua y el éter atravesar cada partícula de su cuerpo, cada rincón de su conciencia.

Su objetivo era el siguiente: activar la runa para reprogramar su inconsciente y convertirse en un diplomático con grandes dotes de lenguas, cultivado y de modales exquisitos. Ya había explorado la psique de uno de aquellos brillantes diplomáticos, así que ahora ya sabía cómo podía modificar el interior de su psique para adquirir aquellos conocimientos.

Como buen artista, iba a ir más allá de lo esperado. Iba a crearse una psique que dejaría boquiabiertos a todos.

Se sumergió en el pozo, hasta el suelo embarrado, y allí con el dedo índice dibujó la runa. Subió por la cuerda y salió del pozo. Vio a unas cuantas personas que lo miraban con mezcla de curiosidad y miedo. Uno incluso

hizo además de preguntarle qué hacía allí por la noche, empapado de pies a cabeza. Pero aquello ya no importaba. El trabajo ya estaba hecho.

Casi.

Cogió carrerilla. Y, visualizando la luz celeste de la runa en el fondo del pozo, se abalanzó corriendo hacia éste y saltó. Todos los presentes corrieron hacia el pozo, esperando encontrar un cadáver flotando. Todos pensaron que era un suicida.

Pero, en el interior del pozo, ya no había nadie. El hombre se había esfumado. Y la cuerda, también.

## **8. Semilla de Encanto**

El encanto no es algo subjetivo, como algunos puedan pensar. El encanto es una visión arquetípica que paraliza, que inspira, que exalta. Va más allá de la belleza o de la estética. Esta runa es capaz de plantar una semilla que genera el potencial de un encantamiento. No es una runa de inmediato efecto. No es una runa que se active con un solo gesto. Tiene un periodo de gestación.

La Runa se “planta” en un lugar o en un objeto. También puede plantarse en un animal o en una persona. O en cualquier ser vivo. El contenido es irrelevante. Las runas no tienen tamaño y su esencia puede estar en el interior de un grano de arena. Y os podéis preguntar. ¿Y qué pasaría si quisiera aplicar la runa a una galaxia entera, o a un universo? Por supuesto que podrías intentarlo. Pero debes mantener una conexión etérica con este sitio. Y el Universo está demasiado disperso para mantener una conexión estable con la sola Intención Mágica de un Usuario.

El Usuario planta la Semilla de Encanto. Y esa semilla empieza a recibir las impresiones, experiencias, recuerdos, impulsos inconscientes... del lugar o de la persona. Crea una especie de red en su interior. La semilla absorbe la Esencia y la condensa en un solo punto. Luego, esta esencia es Encantada por el nudo de Éter que se halla en el interior.

Entonces, en el momento adecuado, cuando las energías etéricas están más abiertas al poder de esa runa, el Usuario le da el toque final y la Semilla se abre. Y el lugar o el ser vivo, de repente, se queda Encantado.

Desde que había empezado a usar la runa sobre sí mismo, había caído en la adicción. Obviamente, para él no lo era. Para él era una increíble oportunidad para inspirarse, para ver en cada una de las cosas de su alrededor un Universo, posibilidades infinitas, visiones exaltadas. Desde que su ex-novia le había dejado, pasó de encantar lugares y objetos para

investigar su esencia, a encantarse a sí mismo.

La primera vez que lo hizo, lo hizo a solas, en un bosque. Era al día siguiente de haberle dejado ella, de haber abandonado su casa una noche, de repente, sin decirle nada, y sin dejar nada más que una carta con palabras llenas de reproches. ¡Se habían amado tanto, aquellos 4 años!

Sucedió de una forma accidental.

Para distraerse, se fue al bosque cerca de su casa y plantó una runa de encanto bajo una de aquellas antiguas piedras que habían pertenecido a una civilización perdida. Pero aquel día estaba distraído y no se concentró de forma correcta. Y terminó plantándose la semilla en su mano derecha.

El día propicio para activar la runa, volvió al bosque y la activó. Pero, de repente, sintió que algo en su interior se desataba y lo envolvía en una especie de tela onírica, irreal. Estaba flotando en una realidad de colores más vivos que como normalmente eran. Había más colores que en la realidad. No, aquello ERA la verdadera realidad. En el medio del bosque, en un claro bajo la Luna, vio a unas hermosas chicas bailando en corro. Cuando se dirigió hasta allí, ellas le sonrieron y, con gestos con las manos, le invitaron a entrar en el círculo.

Eran mucho más bellas que su ex. Más puras, con los ojos más profundos, como azuladas estrellas. No pudo contenerse y se unió a ellas.

Empezó a hacer aquello, primero de vez en cuando. Luego, poco a poco, empezó a hacerlo cada tres días, luego cada dos días.

Ahora, vivía para Encantarse.

## **9. Creador de Moradas**

Las moradas se crean en sitios llamados "Limbo". Entre Mundos. Pero esto no significa que el usuario pueda crear un sitio que esté desgajado de la Realidad. No. Lo que crea es un vínculo entre varios Mundos que están lo suficientemente cerca y relacionados entre sí, pero lo suficientemente lejos para que la energía etérica pueda ser más intensa. En otras palabras, no puede crear un "sitio aparte", aislado. Tiene que coger energía de varios mundos.

El riesgo es extremo. Un usuario, por muy Maestro de Runa que sea, nunca puede a ciencia cierta saber de qué mundos va a atraer las energías. La Runa produce un efecto "llamada" para atraer el Éter de los diferentes mundos en un punto concreto. La Runa crea una especie de "Burbuja" que forma una especie de protuberancia en el espacio etérico. Y

se forma un mundo en miniatura llamado "Morada".

Las Moradas tienen una característica muy interesante. Siempre que haya una sola persona que crea en ella o que haya estado en el interior, la Morada existirá. Así pues, la cuestión es la siguiente: ¿Puede una morada estar "durmiente" hasta que alguien la descubre siglos o incluso milenios después? La respuesta es: si aún existe gente que crea en ella, sí. La Atlántida es un ejemplo de Morada. Camelot también.

En el interior de las Moradas se mezclan varios mundos. Se pueden ver animales muy extraños, leyes físicas algo distintas, sociedades con sistemas muy singulares, tecnologías exóticas, casas construidas de forma muy peculiar, etc.

Y la última pregunta es: Cuando creas una Morada. ¿Todo aparece de repente, como si nada? Si y no. Al crear una Morada, creas, a la vez, una nueva línea espacio-temporal. Has creado un mundo en miniatura. Este mundo aparecerá como si siempre hubiera existido. De hecho, en el Éter atemporal, este Mundo existía. Solo tenía que ser "activado" por el usuario. Solo tenía que haber alguien que le diera al "play".

Lo que sí puede hacer el Usuario, y ahí es dónde radica su destreza, es en el de Imaginar qué tipo de Morada quiere. Como ya hemos dicho, hay un elemento aleatorio en el modo en que el Éter es atraído por la Runa. Pero la Imaginación y la Visualización ayudan a atraer ciertos tipos de Éter de unos mundos antes que otros, y ayuda a ponerlos en relación los unos con los otros, de la manera en que la Imaginación le dice.

La forma más efectiva de dar forma a una Morada es la Imaginación Colectiva. La imaginación individual es demasiado frágil y se quiebra con rapidez. Pero la imaginación colectiva tiene una fuerza descomunal. El usuario diestro da forma a la Morada en el Éter y, antes de que esta coja forma definitiva, colabora con un usuario de Tejedor de Sueños y ambos hacen que todos empiecen a imaginar y a visualizar la nueva morada. Así pues, el Éter tiende a crear este nuevo Mundo, siempre con ese elemento aleatorio que está siempre presente.

Bajaban por una calle empedrada. Era un día de verano espléndido. Él iba delante, con paso decidido. Un paso por detrás, con una sonrisa algo nerviosa, iba ella, su novia, la tejedora de sueños.

Todos llegaron a la plaza central. En el centro estaba el mosaico de la Runa de Morada. Todos se pusieron en círculo, dándose la mano. Tomaron un brebaje especial que la Tejedora de Sueños había preparado, un brebaje que inducía al trance, para abrir sus conciencias al Éter, con más facilidad. Entonces, en el centro del círculo, se colocó el Maestro de la

Runa, justo encima del Mosaico de la Runa de Morada.

Y empezó a relatar la historia de la Morada con todo lujo de detalles. "¡Cerrad los ojos y estad bien atentos. Sentiros como si estuvierais ahí!". Contó cómo eran sus gentes, los idiomas que hablaban, como eran las ciudades, sus mares, ríos y bosques. En qué Dioses creían, qué animales lo poblaban. Las grandes hazañas de sus héroes. En medio de la narración, empezó a cantar uno de los Hechizos Rúnicos. Todos los presentes hacían de coro. Ya todos estaban en un trance imaginativo muy intenso.

Y, por fin, el hombre exclamó el nombre de la Runa: AS

Y fueron transportados, o, más bien, atraídos, a aquel Mundo. A la nueva Morada.

Y así fue creada la legendaria morada de Assaria.

## **10. Maldición Kármica**

Esta runa destruye, por un instante, la cadena kármica que tiende a incrementar o disminuir la probabilidad de que unos eventos u otros ocurran en la vida de cada persona. Esta runa no solamente destruye esta cadena por un instante, sino que atribuye un karma cargado de forma negativa a la persona sobre la que se lanza dicho poder. En la cultura popular, se le llama a esto "mal fario" o "mal de ojo". Pero esta Runa puede cargarse de una forma mucho más letal.

En el momento propicio, cuando el Éter se alinea con la Runa, el usuario viaja a un lugar con una carga negativa inmensa. Suelen ser lugares donde han ocurrido grandes desgracias. Normalmente se eligen sitios donde han ocurrido varias desgracias de forma encadenada, por lo que la carga negativa es mucho mayor. El usuario tiene que pasar la noche en este lugar, recibiendo todas y cada una de las impresiones que aquel lugar le envía.

Tiene que abrir su mente a ellas y dejar que penetren hasta su subconsciente. Ahí, en este punto, el Usuario puede volverse loco o hacer que la Runa se vuelva en su contra y contraer toda la carga negativa él mismo, activándose toda ésta en él. Es una operación extremadamente arriesgada. Por eso muy pocos usuarios, incluso los más predispuestos a este tipo de prácticas "negras", se han atrevido a utilizar esta técnica.

Pero si el usuario tiene la frialdad y fortaleza mental suficiente y consigue visualizar la Runa en su interior, cargada con toda la energía negativa que ha absorbido, entonces el poder que tiene es increíblemente grande. Es

como una bomba atómica.

El Usuario, entonces, que anteriormente ya ha sido lo suficientemente inteligente como para entablar amistad con la víctima, viaja hacia su casa o queda en algún lugar con él o ella. Solo tiene 24 horas para actuar. Sino, toda la carga negativa se va a volcar en él mismo, y el sello se romperá. Como ya ha ligado la Runa a su víctima, la Runa solamente puede ser abierta en 2 personas: en él mismo como portador, y en la víctima.

El usuario ha planeado, con antelación, que su víctima le haga o diga algo que le haga sentirse culpable. El sentido de culpabilidad permite a la Runa abrirse y penetrar en la víctima. Esto sucede simplemente con una mirada. El usuario visualiza la runa en su Tercer Ojo y, mientras la Culpabilidad está en lo más álgido en la víctima, le mira a los ojos. Y la Runa, cargada de toda la negatividad, le entra por los ojos y se activa.

Y ya no hay nada que detenga su efecto destructivo.

Estaba a sueldo de la gran familia rival, pero el conde no lo sabía. Era un doble agente y supuestamente estaba allí para darle información fidedigna de sus rivales. Y él se la daba. Durante años le había sido fiel y le había procurado información que siempre le había dado una ventaja decisiva.

Cuando se convirtió en confidente, mejor amigo y en brazo derecho del conde, la familia rival decidió poner su largo plan en marcha. Y el Usuario lo llevó a cabo sin ningún tipo de remordimiento, con la cabeza fría. Pasó una noche en el Castillo más sórdido y encantado de la región, cargó la Runa de la Maldición y volvió con el Conde. El Usuario se las había arreglado para hacer creer que estaba prometido con una chica, sin saber que aquella chica también era una agente de la otra Familia.

La chica, entonces, había seducido al conde mientras él estaba cargándose en el Castillo. El Usuario volvería justo en el momento que estaban en plena fornicación.

Cuando volvió y el Usuario los "descubrió", el conde tuvo un ataque de ansiedad y una oleada de culpabilidad lo cubrió de pies a cabeza. Y fue en aquel momento que el Usuario lo miró a los ojos, visualizó la Runa a la perfección y se la pasó por los ojos. Luego, la Runa, gracias a aquella gran culpabilidad, se activó sola.

Se dijo luego que la cadena de desgracias y calamidades que asoló a aquella Familia fue culpa del conde, que enfureció a los Dioses por su terrible conducta.

## 11. Canción Báquica

La Runa de las orgías, del sexo, de la perversidad. La Runa del baile y de la música. Todo se vuelve un remolino de placer, un estallido del goce más desenfrenado y libre. La ética y la moral desaparecen de forma absoluta. Solamente el Placer es real, sin medida ni barreras. Como solamente existe el placer, la canción báquica hace que los corazones se abran a esa libertad del desenfreno que se vuelve un auténtico festival de música, baile, sexo y risa. La Canción Báquica, a pesar de que supuestamente sobrepasa toda moralidad y ética, tiene, como todas las runas dos caras: la oscura y la luminosa.

La cara luminosa de la Canción Báquica es obvia. Abre los corazones y, de ella, se pueden crear grandes historias de amor, obras maestras del arte, canciones que inspirarán a decenas de generaciones. Y bailes que seguirán desatando las risas y las pasiones de la gente durante cientos de años. El remolino de placer y pasiones desatadas que produce es el antídoto para salir del estancamiento energético.

La mayoría de usuarios de esta Runa la utilizan para encontrar inspiración. Para abrirse a energías creativas. Es la runa favorita de los usuarios artistas.

La cara negativa es que esta runa puede usarse para la destrucción, tanto de familias, como de comunidades, pueblos, ciudades e incluso de países enteros. Lo que hace que esta runa pueda ser extremadamente negativa, es que sus efectos pueden ser alargados, y que puede ser activada en eventos o momentos que pueda desencadenar un caos monumental. Basta imaginarse qué puede pasar si se activa esta runa en una boda. O de forma ininterrumpida en pueblos y ciudades, que pueden crear un efecto en cadena.

Otro efecto peligroso es que puede utilizarse de forma sutil para minar y destruir la moral y la ética de una nación o incluso de una civilización. Utilizando la runa en ciertos individuos con poder, en ciertos espectáculos y en ciertos ambientes influyentes, puede acabar con los fundamentos de todo un sistema.

Una curiosidad de esta runa es que, cuando se usa de forma potente y localizada en un sitio donde hay una conjunción de Éter de distintos Mundos (comúnmente llamados "portales a otras dimensiones") puede atraer a seres de estos Mundos para que participen en el desenfreno y locura colectivos. Algunos seres feéricos, los que tienen una naturaleza sexual, utilizan el poder de esta runa para atraer a seres de todos los mundos en las conjunciones de Éter y pueden llegar a devastar mundos enteros. O traer la paz y la concordia a estos.

El Caos puede inspirar o destruir.

Los encapuchados llevaban máscaras de diferentes tipos de monstruos, dioses y héroes. Todos caminaban en círculo, dibujando una espiral. Caminaban alrededor del Usuario, que se hallaba en el centro. Estaba sentado sobre un taburete y sostenía una pequeña arpa. Era el único que no llevaba máscara. Estaba desnudo y todo su cuerpo estaba tatuado con diferentes versiones de la misma Runa: La Runa Báquica. El arpa también tenía la forma de la Runa. De hecho, la forma de la Runa es perfecta para un arpa o para cualquier otro instrumento de cuerda como un laúd o una guitarra.

Una vez se puso a tocar la pequeña arpa, el ambiente se transformó. De la seriedad del caminar en espiral, se pasó a las risas, los chistes, y a la fornicación empedernida. Palmas, cantos, bailes. La vibración del Éter, cuyas venas se hallaba bajo el Palacio, hizo que todo el sitio cambiara. En ocasiones estaban en el interior de un bosque con una pequeña fuente, en otros en una playa exótica con palmeras. Dependía de la Canción que el Usuario tocara. Y del estado de ánimo de los presentes.

En un momento dado ya no estaban en el Palacio, sino yendo y viniendo por diferentes mundos, surfeando el Éter y danzando, fornicando y cantando con otros Seres, la mayoría de ellos con gran impulso sexual. Otros músicos se unieron a él. Pronto, una ninfa estaba trotando sobre su pene mientras él seguía tocando el arpa. No podía parar un solo segundo. Si paraba, se produciría una catástrofe. Esto era la parte negativa de todo: no puedes dejar de tocar. Pero aquello le producía un placer que iba mucho más allá del sexo, era el placer de estar surfeando por encima de la Inspiración máxima, de lo que daba sentido a su alma.

Pero esto tenía un precio muy caro para el resto de su vida.

En la "vida normal" un usuario que es maestro en la Runa báquica no puede estar en sociedad. Tiene que estar encerrado en una cárcel pequeña y oscura. Es el precio a pagar y él lo acepta. Si entra aunque sea un poco de luz del "mundo real" enloquece. El arpa es lo único que lo mantiene " cuerdo".

## Capítulo 2

### 12. Aullido de Batalla

La runa del guerrero por antonomasia. La sangre excita esta runa. La desnudez de la muerte, el grito del coraje, el viento y la lluvia contra la cara desencajada del guerrero. La libertad terrible y salvaje de quien no sabe si va a vivir o morir aquel día o el siguiente. Es la runa que libera de la esclavitud, es el grito del hombre que se rebela contra la tiranía y contra la injusticia. Del hombre que planta su bandera en el centro de su mundo y se lo hace suyo.

Es también la runa de la responsabilidad individual y colectiva. Es el grito inmenso que atraviesa las estrellas con un filo que las llena de sangre del enemigo. No tiene piedad.

No atiende a razones.

Cuando el Usuario activa esta runa la razón y la lógica se paralizan. Las consecuencias y el miedo a cualquier castigo se lanzan al fuego. También los sentimientos, la empatía y cualquier emoción. Solo queda una emoción: la del hambre de batalla. Bajo esta runa, uno entra en posesión de lo que antaño se conoció, en las tierras escandinavas, como Berserk. Es un estado que trasciende lo humano, pero tampoco es inhumano. No hay odio en el corazón de quien está bajo los efectos de esta runa. Solamente quiere destrucción. Pero solo para llegar a la liberación, a la catarsis absoluta.

Pero cómo puede usarse esa catarsis liberadora en los que están bajo los efectos de esta runa, ahí está la cuestión. Ahí están los posibles peligros. Esta runa tiene un problema muy grave: a diferencia del Berserk, es una runa que expande sus efectos. Es una runa parasitaria. Con el poder suficiente, solo al alcance de muy pocos Usuarios, puede usarse para crear grandes revoluciones, revueltas, golpes de estado y guerras.

Estos Usuarios son utilizados, en las sombras, por sociedades secretas que tienen ciertos intereses en crear grandes catástrofes con forma de guerras o revoluciones que sean imprevisibles y repentinas. Aún así, incluso las sociedades secretas la usan con mucha moderación: su imprevisibilidad puede irles en su contra. Suele usarse como último recurso, si fallan las otras cartas en juego para inclinar la balanza hacia uno u otro lado.

Pero también puede utilizarse cuando hay una emergencia y se necesita salir de una situación muy comprometida. Puede usarse, por ejemplo, para aguantar contra un ataque desproporcionado, o para liberar un pueblo de una tiranía que está a punto de aplastarlo. Ha habido incluso historias de Usuarios que la han usado cuando están a solas, muy adentro

del bosque, para sentir la liberación y catarsis destructiva de la caza. Están horas cazando animales con su propia boca, como auténticos animales.

Ya estaban demasiado cansados. Llevaban siglos intentando liberarse de aquel imperio, pero esta vez era a vida o a muerte. El Imperio, con la excusa de una guerra cercana, había enviado a sus grandes ejércitos a la Región y se había dedicado a los saqueos y a las matanzas indiscriminadas, por supuesta "colaboración con el enemigo". Todos sabían que aquella guerra era una cortina de humo para aniquilar al pueblo de lengua y cultura diferentes de una vez por todas, de un solo guantazo. Tras 300 años de decadencia, aquel antaño orgulloso y guerrero pueblo era ahora un pueblo débil y desmoralizado. Era un pueblo de rodillas, con los testículos cortados y en la boca. Un pueblo sin honor, repleto de mercaderes que se vendían por unas cuantas monedas de oro.

Pero, por una vez, tuvieron suerte.

El más poderoso de los Usuarios de la runa del Grito de Batalla, había sido deshonrado por el Imperio, recientemente. Su hija había sido raptada y violada por un gran capitoste a sueldo del Imperio, y no le habían castigado. De hecho, al contrario: le habían dejado que se casara con ella, en contra de su voluntad, deshonrándola para siempre. Esto provocó que decidiera vengarse del Imperio. Después de un tiempo pensando llegó a una conclusión: haría que el Imperio estallara desde dentro, justo en el sitio donde más les dolía.

Iba a liberar a aquella nación oprimida.

### **13. Tejedor de Ilusiones**

Runa de espejos y espejismos. La runa del teatro y de la comedia. Cualquier tipo de ilusión es posible para el Usuario experto. ¿Cómo se crean las ilusiones? Se toman en las intersecciones del Éter y pueden ser tanto de este Mundo como de otros mundos paralelos y planos. Hay dos formas de utilizar esta runa. La primera es la de hacer una copia de algo existente y, simplemente, duplicarlo. Ahí en esta categoría entran los Usuarios que crean dobles de sí mismos, o dobles de otra gente. Pueden replicar cualquier cosa, ya sea de este plano o de otro. Los usuarios expertos pueden incluso replicar grandes edificios e incluso se ha llegado a hablar de alguien que fue capaz de crear una ciudad entera.

En los mitos, se habla de un Usuario que fue capaz de crear la ilusión de un mundo entero, pero esto requeriría de una memoria inhumana. El Usuario, para crear un doble de un mundo, necesita visualizarlo con todos los detalles. Cuanto más parecido sea, mayor será la probabilidad de que

el Éter lo desarrolle y cree la burbuja ilusoria por un periodo de tiempo.

Es una runa perfecta para los actores, expertos en imitar y copiar, y en hacer creer que algo es real, cuando no es más que un papel.

La segunda forma de utilizar esta runa es la de crear una Ilusión original, con el poder de la Imaginación. Esta forma es la utilizada por los usuarios más creativos, por artistas, especialmente escultores y pintores, con grandes poderes de visualización, especialmente en lo que se refiere al detallismo. Ahí es de dónde salen, en ocasiones (no siempre) los animales fantásticos que aparecen descritos en las leyendas. Un Usuario bien entrenado puede crear una Ilusión imaginativa con tal detallismo, que es imposible reconocer que se trata de una ilusión.

Pero ahí viene lo más interesante: que sea una ilusión, no significa que sea falso, ni que esté hecho de vapor o de humo. Una ilusión está presente, es "real" en el sentido de que es algo que existe. Lo que diferencia, por ejemplo, una Ilusión de una Manifestación es que la Ilusión está atada al Usuario. Por ejemplo, si el usuario muere, la ilusión desaparece. Además, la Ilusión consume Éter a través del Usuario, por tanto, es de duración relativamente corta, aunque se ha dicho que si grandes grupos de usuarios se unen y crean una Ilusión todos juntos, estas pueden llegar a durar años. Es de alguna forma parecido a la Morada, excepto que la Morada es un sitio que es independiente del Usuario y solamente le basta con la creencia de su existencia por parte de otra gente.

El tejedor de ilusiones es uno de los Usuarios más demandados por todo tipo de gente, especialmente por los poderosos. Por ejemplo, pueden hacer creer que existe un ejército que no es tal, en realidad, para hacer retroceder al enemigo. Pero también son demandados para crear espectáculos de todo tipo, especialmente para obras teatrales o conciertos musicales. Por ejemplo, en el transcurso de una canción, pueden crear, durante la duración de ésta, los dos protagonistas de una historia de amor, ella en una torre, y él con un corcel.

El creador de ilusiones tiene un problema bastante común: tiende a crear ilusiones y preferir vivir con ellas que con los humanos. Por ejemplo, pueden crear una chica guapa y tener sexo con ella cada día, y hacer que se comporte de la forma que él quiera. Esto, obviamente, tiene un precio muy alto: tiene el mismo efecto que una droga dura, como la heroína. Le quita la vida, poco a poco, hasta que se queda sin energía y lo consume. Y muere. Por ello se advierte, en los colegios dedicados a esta runa, acerca de esto desde un buen principio. Y está rigurosamente prohibido la utilización de ilusiones de manera constante.

Pero un Usuario maestro puede crear ilusiones sin ser detectado, de forma

bastante fácil.

Él era el Maestro de la Runa Tejedora de Ilusiones. Trabajaba para la corte y no había nada que no pudiera crear. Su vida entera constaba de una gran ilusión, al igual que la Corte. Todo eran espectáculos vacuos e ilusorios. En las reuniones de políticos más distinguidos, se dedicaba a crear la ilusión de que estaban en un bosque poblado de ninfas desnudas, con las que los señores podían tener sexo. Antaño, un gran escándalo había acabado con el gobierno, un escándalo que competía a esos señores con chicas menores de edad. Ahora, los nuevos burócratas ya no querían arriesgarse. Habían decidido que todas sus perversiones serían organizadas por el Maestro de la Runa de Ilusiones.

A ninguna de aquellas ninfas ilusorias se le iría la lengua.

El Maestro de la Runa era uno de esos yonkis que conviven con ilusiones todo el día, incluso cuando está a solas en su propia habitación. Él conocía perfectamente cuáles eran los efectos secundarios. Sabía que haciendo aquello se estaba condenando a vivir una vida corta. Pero intensa. Dentro de él, odiaba toda aquella pompa, toda aquella comedia. Su verdadero sueño siempre había sido participar con sus ilusiones en grandes batallas y gestas, no en aquellos circos de gente pedante. Lo que hacía era irse al bosque, crear unos enemigos ilusorios, luchar contra ellos y, cuando terminaba, volvía a su habitación donde le esperaban unas voluptuosas y sensuales cortesanas. Eran todas copias y dobles de cortesanas reales que venían a la fiestas de corte.

Las odiaba. Pero esa era su forma de vengarse. Volver de una batalla ilusoria y, luego, compartir cama con ellas hasta bien entrada la madrugada, cuando se cansaba y se quedaba dormido.

#### **14. Curación de Retorno de Espíritu**

Runa usada por chamanes durante miles de años. El Maestro de la Runa va en busca del alma que se ha extraviado, perdido o ha sido robada, y la devuelve a su dueño. El viaje que se hace a través de planos, dimensiones y mundos es de un peligro extremo, y no basta solamente con ser un Maestro de la Runa. También hay que tener la mente preparada para cualquier eventualidad, hay que tener una gran solidez de Espíritu para no extraviarse o ser aniquilado en uno de estos viajes.

En los diferentes planos y mundos hay maravillas y muchas cosas que aprender, pero también hay monstruos, cosas aterradoras. Hay criaturas que se alimentan de Almas. Se dice que nuestro Mundo está siendo devorado por estos grandes devoradores de almas, pero esto no es del todo cierto. Ellos acechan y se alimentan de almas débiles, o de almas

demasiado ambiciosas (y, por ende, también débiles).

Esto el verdadero Maestro de la Runa lo sabe, y, por ello, antes de emprender el viaje para devolverle el alma a una persona, se lleva con él ciertos elementos que lo protegerán durante el viaje.

Pero, ¿Qué es realmente una pérdida de espíritu? Una pérdida de espíritu suele estar escondida en una enfermedad. Puede tener forma de cáncer, o de problemas de hígado y de corazón. También puede tener la forma de una depresión, o de tendencias suicidas. El cuerpo y la mente simplemente reaccionan a la Pérdida. Están gritando ayuda. ¿Quién puede provocar la Pérdida de Espíritu?

Puede ser algo Externo o Interno.

Interno es cuando la persona ha perdido su rumbo en la vida, se ha extraviado, y ha llegado a un punto que está tan lejos de su verdadero Propósito, que pierde su alma. Es como si el alma ya no soportara más tiempo este sufrimiento. En realidad lo que sucede es que llega un punto que la conexión entre el cuerpo y el alma se rompe, y el cuerpo, entonces, reacciona con enfermedades físicas y mentales. También puede suceder con las adicciones. Las adicciones pueden producir pérdida de alma. Incluso la ingesta de una droga dura, una sola vez, puede provocar que el alma se desgaje del cuerpo y se vaya a otro plano o mundo.

Externo es cuando la persona es víctima de eventos o aspectos exteriores que provocan su pérdida de alma. Lo más común es que la gente pierda su alma por culpa de sistemas y movimientos que los manipulan y les hacen perder su identidad. La mayoría de la gente carece de alma, pero no porque carecían de ella al nacer, sino porque la han perdido. Por eso la mayoría de gente simplemente se dedica a existir, atrapados en sistemas que otros han creado.

Y aquí entramos en el terreno filosófico. ¿Por qué hay gente, entonces, que llega a los 90 años, después de haber sido esclavo de sistemas toda su vida, sano y fuerte? Una de las explicaciones es que sus propósitos son cotidianos y sencillos. Estar atrapados en un sistema no les anula dicho propósito. Por el contrario, hay gente que al tener propósitos fuera del sistema, más elevados, cuando son esclavizados por él, enferman. Y ahí es dónde se desgaja el alma.

Así pues, podríamos hablar de almas más "sofisticadas" que otras, si nos permitimos esta expresión. Dentro de la escuela rúnica del Retorno de Espíritu hay unos grandes debates sobre la diferencia cualitativa entre las almas. Hay quienes dicen que la mayoría de gente carece de alma. Tienen una especie de pseudo-alma, que no es más que, en realidad, el eco de las almas que los tienen esclavizados para sus propios intereses. Son como maniqués o muñecos. Esta forma de pensar es válida e incluso

aceptable, pero puede ser muy peligrosa y llevar al Usuario a querer aprovechar su poder sobre las almas para esclavizar a gente con almas más "primitivas" o "pseudo-almas". El Usuario también puede caer en la tentación de trabajar para los poderosos, para hacer que un enemigo pierda el alma. Porque, así como puede curar, el Usuario también puede dañar, si esa es su voluntad.

La niña estaba tendida en la roca, en el altar en medio del claro. El Usuario le colocó las manos en la cabeza: ardía. Aquella fiebre la mataría si no hacían algo para remediarlo. Todo su cuerpo temblaba de pies a cabeza. Murmuraba unas palabras ininteligibles. Chorretones de sudor le caían por la frente.

Era su sobrina. Podía ver a su hermano y a su cuñada llorar entre la gente congregada, pero ahora no podía tener sentimientos. Tenía que aislarse de todo, sobretodo de sus propios pensamientos y emociones.

Visualizó la runa de la Curación en la entrada de su vientre, luego, en el pecho. Y, finalmente entre los ojos. Visualizó una luz azul que salía de las runas. Y esa luz azul la vertió, como si fuera agua de un afluyente, sobre el cuerpo desnudo de la niña. Justo cuando hizo esto, se mordió la lengua a propósito y dejó que el dolor penetrara en las 3 runas de su cuerpo. Las runas absorbieron todo el dolor, hasta la última gota. Y, justo en este instante, echó su alma hacia adelante, a través de las 3 runas, y entró en la luz azul que rodeaba a la niña.

Lo sintió todo: la fiebre, los temblores, el pánico, la confusión. Pero tenía que trascender todo aquello. Tenía que concentrarse.

## **15. Transformación chamánica**

Tambores, danzas, gritos, máscaras. El Usuario puede convertirse en cualquier ser con el que conecte de otros planos, dimensiones y mundos. No es una suplantación. Es una transformación. Las transformaciones pueden ser de diferentes tipos. Pueden ser de forma temporal o permanente. Las temporales son las que el Usuario permite que su cuerpo sea el recipiente para un ser con la conciencia y las vibraciones mucho más elevadas (llamados semi-dioses, dioses, ángeles o demonios, dependiendo del carácter y el poder percibido de estos). Por otra parte, las permanentes suelen estar unidas a rituales de Iniciación en las que el Usuario participa y en las que entra siendo una persona y sale siendo otra distinta. Su alma entra por 7 purificaciones distintas, como en las antiguas leyendas. En cada una de las purificaciones, el usuario se va desprendiendo de todo lo que ha aprendido en la vida, de todos sus valores, creencias, posesiones, lazos. Y, finalmente, su propia identidad. Se desprende de todo lo que no sea su raíz interna, su verdadero Yo, que

es la Semilla.

De esta semilla, entonces, brota una versión purificada de sí mismo, más acorde con su naturaleza real, a su propósito último.

El Usuario de esta Runa suele ser el Guía o "Chamán" de una comunidad, y, por eso, sus transformaciones son muy trascendentales para todos los integrantes del grupo. Hay también dos tipos de Usuarios que utilizan esta Runa: los que la utilizan para el bien comunal, y los que la utilizan solamente por su propio bien. Ambos están en extremos y hay muchas variaciones entre medias. Los hay que sus transformaciones dependen absolutamente de los deseos y sueños de la comunidad en conjunto, mientras que otros la usan para realizar sus más grandes ambiciones y conseguir con más rapidez su propósito vital. Ambas no son ni buenas ni malas de por sí. Ambas pueden usarse con fines constructivos o destructivos.

Un usuario que no está preparado para la purificación necesaria, puede llegar a quedarse a mitad de una transformación. Quedarse a mitad significa, muchas veces, entrar en un coma, quedarse vegetal o paralizado. Es parecido a la pérdida de alma, pero incluso peor, porque el alma se queda estancada en una transformación incompleta. El alma es ahora monstruosa, inacabada. Muchos Usuarios menores han fracasado en transformaciones porque no tenían la humildad ni el trabajo interior necesario para dejar marchar todos sus deseos, lazos, ambiciones y creencias. Solo puede transformarse uno si acepta perderlo todo. El sacrificio de perderlo todo, para obtenerlo todo a cambio.

Llevaba preparándose para aquel momento mucho tiempo. Demasiado. Había estado viviendo en aquella cueva, de ermitaño, más tiempo del que él mismo se había prometido. Llegó allí muy joven, después de perder el amor de su vida (o eso a él le parecía en aquel momento). Ahora, ya había pelos blancos en su barba. Desde que habían invadido la región con sus espadas, con su fuego y con sus violaciones, había dejado de meditar. Había dejado su ascetismo atrás.

Todo se precipitó sobre él. Y luego la gran epidemia que asoló las ciudades. Y el éxodo a los pueblos. Las batallas, las revueltas. Cuando ya no pudo soportarlo más, bajó la ladera. Los puños cerrados. Toda la rabia y odio contenidos durante tantos años había vuelto en él. Él, que en otros tiempos había sido guerrero, en su juventud. El hambre de sangre volvió a él como una riada, como un tsunami violento.

Cayó sobre el primer hombre que vio. Un hombre que acababa de matar a un campesino y se disponía a violar a su esposa, delante de sus propios hijos. Le robó la espada y lo decapitó. Luego, uno a uno, acabó con todo

el resto de bandidos.

Y, él mismo, se autoproclamó alcalde del pueblo. Entrenó con la espada y las artes marciales a los jóvenes que quedaban, mientras que a los que no podían luchar les puso a construir barricadas y muros para proteger el pueblo.

Ya estaba listo para transformarse. El momento que toda su vida había esperado, ahora por fin había llegado. No había sido en vano la espera. Aquel evento estaba predestinado.

Estaba listo para dejar atrás todo lo que le había atado en aquel mundo, todo lo que había amado y odiado, todo lo que había ambicionado y deseado.

Se hizo enterrar en vida, a pesar de las quejas y suplicas de los campesinos, que lo alababan como a un liberador. Pero no pudieron hacer nada para cambiarle de opinión.

Con los troncos de un roble sagrado, él mandó que se hiciera una hoguera con la forma de la runa FU (Transformación chamánica) sobre el lugar que se había hecho enterrar en vida.

Los campesinos encendieron el fuego y empezaron, como él mismo había ordenado, a cantar una canción que tenía una letra que ellos no conocían. Se acompañaban con un tambor, con un sonido regular, hipnótico.

Con los pulmones llenos de tierra y sintiendo que se estaba muriendo, de repente, el fuego que ardía sobre él entró en su corazón y sus ojos se encendieron como dos brasas. Luego, la tierra bajo él se abrió y cayó sobre un enlosado oscuro. A pesar de que no veía nada, percibió con su tercer ojo a todos los que estaban ahí con él. Eran todos sus Yos. Todas sus diferentes personalidades: una con odio, la otra con amor; una con ignorancia, la otra con sabiduría; una con el cuerpo de un niño, la otra con cuerpo de anciano. Él no era nadie, estaba vacío por dentro, pero reconocía a cada uno de aquellos personajes.

Los mató uno tras otro. Uno tras otro hasta que no quedó ninguno. Fue tan terrible la batalla que se quedó sin brazos ni piernas. Pero, de una forma que ni él mismo entendía, las recogió del suelo y se las colocó en su cuerpo. Una pierna era del amor, la otra pierna del odio, el brazo del viejo, el otro del joven.

Y salió desde debajo de la hoguera, henchido de fuego, purificado.

Todos se postraron ante él.

-¡Levantaros! - exclamó él.

## **16. Suplantador**

La runa de las mil personalidades. El usuario que la utiliza es alguien que no está apegado a su propio ego. Es un maestro de la imitación y de la copia, y no le importa sacrificar su propia personalidad y su propio Yo para ello. Maestro del disfraz. Esta runa permite al usuario adaptarse a cualquier cuerpo y crear un doble perfecto. A diferencia de la "raíz inconsciente", en que uno puede programar su subconsciente para aprender y cambiar la personalidad, esta runa directamente permite suplantar la identidad de la víctima. Y lo hace mediante una especie de lavado de cerebro muy rápido.

El usuario de la Runa la utiliza sobre la consciencia de la víctima y se engancha en ella como si de un ancla se tratara. Así es como el Usuario pasa a tener un control sutil que le permite ir interiorizando, día a día, semana a semana, la forma de pensar, los gestos, la forma de hablar. Todo. Cuando se encuentra listo, el suplantador (o un ayudante) encuentra la forma de deshacerse del "original", ya sea matándolo o apartándolo por un tiempo. Él se transforma en la copia exacta de la víctima. No hay virtualmente nada que los distinga. Tienen los mismos pensamientos, el mismo tono de voz, las mismas inclinaciones.

Pero hay algo que los distingue.

En el inconsciente tiene implantada la Runa. Cada vez que la Runa se activa, el Suplantador se vuelve consciente de sí mismo y lleva a cabo las tareas encomendadas. Para ello hay que programar la activación de la runa con antelación. El Usuario programa que la Runa se active a una hora determinada o en un periodo concreto, para así volverse consciente.

Lo más peligroso de todo, es que el usuario es normalmente una persona que no tiene nada que perder. No desea ni ambiciona nada. No tiene un ego definido. Ese es el tipo de Suplantador perfecto, el que se convierte en Maestro de la Runa.

El usuario es como un camaleón. Una vez se vuelve consciente, puede decidir que el trabajo ya está hecho y encontrar una nueva víctima, dependiendo de los objetivos que tenga.

También existen Usuarios que sí utilizan esa Runa para su propio beneficio, pero no suelen ser muy eficaces. Al tener un ego muy marcado, terminan enseñando su verdadera personalidad tarde o temprano, y son descubiertos. No es una runa para los ambiciosos ni para los de personalidad fuerte y marcada. Es para los que se sienten cómodos siendo

ordenados por otros y llevar a cabo lo que se les ordena sin rechistar.

Si tiene que seguir con la farsa, el usuario necesita desactivar él mismo la runa para volver a su vida falsa. Si no lo hace, poco a poco su cuerpo se convierte en el suyo. Eso sucede muy rápido y tiene que ir con mucho cuidado.

A las siete de la tarde, justo cuando ella misma lo había convenido, visualizó la Runa en su mente. Brillaba como el fuego, roja, radiante. Y se despertó del ensueño, se volvió consciente. Estaba en un gran salón de un castillo, rodeada por caros tapices, mobiliario de maderas nobles y objetos varios de oro, plata y otros metales preciosos.

Era de noche y estaba el fuego encendido en la chimenea. Sobre su larga falda de seda, se hallaba un libro abierto. Su verdadero yo era iletrado, así que no fue capaz de leerlo. Daba igual. Seguramente era algo aburrido. Algún romance de esos de nobles estirados.

Tenía que apresurarse. "¡Céntrate" - se golpeó en la frente.

## **17. Parásito**

Como el nombre indica, esta runa tiene el poder de agarrarse a la energía de la víctima y beber de ella. Pero no solamente la energía. Es capaz también de absorber los pensamientos, sentimientos, deseos, actitudes. Puede incluso quitarle a alguien las ganas de vivir. Es la runa perfecta para lavarle el cerebro a alguien y se puede utilizar de una forma muy flexible.

Generalmente se utiliza para que alguien se comporte de la forma deseada. Esto se hace imbuyendo a la Runa de un deseo, pensamiento o sentimiento, atarlo a la víctima, y luego le parasita lo que se le quiere quitar y substituir. Por ejemplo, si se quiere hacer que alguien se suicide, se le absorbe primero la voluntad de conseguir un objetivo que le da sentido a su vida. Luego, justo cuando empieza a sabotearse a sí mismo y a caer en el vacío, se aprovecha esta circunstancia para inyectarle las ganas de suicidarse.

Pero la Runa Parásita puede también utilizarse para llevar a cabo algo positivo para la "víctima". Simplemente se le extrae la parte negativa y se le inyecta una afirmación positiva. Es la runa perfecta para los expertos en hipnosis. Otro uso muy común es para recabar información de ciertos individuos. La Runa solamente absorbe información que es traspasada al Usuario a través de una conexión telepática.

¿Cómo se utiliza esta runa? ¿Y qué efectos tiene sobre el Usuario?

El Usuario necesita una conexión telepática constante con la Runa Parásito. Esto supone muchos problemas para el Usuario inexperto. La Runa no distingue víctimas. No tiene ética ni moral. Solamente va detrás de las energías más potentes. En otras palabras, si el Usuario es incapaz de permanecer energéticamente neutro, posiblemente atraerá a la Runa y se parasitará a sí mismo sin pretenderlo. Él no se dará cuenta de ello y, creyendo que la Runa Parásito todavía está en la psyché de la víctima, activará la "Ingesta" y la "inyección".

Ha habido muchos casos de auténticos desastres causados por los mismos usuarios a sí mismos. Por ejemplo, suicidios o volverse locos o tontos. Lo que sucede es que el Parásito se adentra en el Usuario y se alimenta de todo lo que encuentra. Esto puede ser su psyché entera o solamente una pequeña parte de ella. Depende de la suerte que tenga. Por ello, la forma más segura es utilizarla con fines para recabar información.

Pero el verdadero Maestro de esta runa lo utiliza para cambiar pensamientos, sentimientos, opiniones y actitudes. Se arriesga.

El usuario y la víctima tienen que tener una relación muy especial para que se produzca la introducción efectiva de la Runa en el interior de la psyché de la víctima. Una de las formas más eficaces y rápidas es a través del sexo.

Una tórrida noche de sexo había concluido. Justo habían terminado de hacer el amor por última vez. En el momento del orgasmo de él, ella, que estaba sobre él, dibujó con sus nalgas la forma de la runa sobre su pene. Ya lo tenía bien entrenado.

Mientras hacía esto, le besó profundamente y, con un pequeño murmullo, dentro de su garganta susurró la sílaba de la runa: GE.

Y sintió, en aquel mismo instante, la proyección de la Runa desde su estado inactivo al estado activo en el interior de su víctima. Y fue en este mismo momento en que ella se echó a un lado y, simulando estar muy cansada, dejó que su energía etérica se evaporara por un tiempo: no podía dejar que la runa parásita volviera a ella, esta vez de forma activa, y le destrozara su psyché. Era un momento muy delicado.

Odiaba aquella sensación, pero era necesario. Cuando se vaciaba de energía etérica se sentía como una cáscara vacía.

## **18. Caos de Luna**

El Caos puede ser liberador o destructor. Esta runa transforma mentes que están paralizadas por el orden y por los sistemas cerrados, en mentes libres y abiertas. Es la runa de las revoluciones, de los rebeldes, y de la libertad. Puede utilizarse de muchas maneras, ya sea para provocar

cambios caóticos y radicales en la vida y la mente de un individuo, como la revolución y la rebeldía en una ciudad, región o país.

La Runa lo que hace es acelerar el proceso de destrucción interna que todos los sistemas, ya sean de un individuo (mental), como de una sociedad, tienen en el interior. Runa muy querida y utilizada por artistas, es la runa de la inspiración y de la creatividad. Cuando todo parece desmoronarse o transformarse, de forma positiva (un amor muy grande puede crear una "revolución" en la mente) o negativa (una separación, una muerte...) la creatividad es la gran beneficiaria. Los Usuarios Maestros de esta runa pueden usar su poder para crear grandes obras de arte, de forma constante.

También es una runa muy usada por los Usuarios que quieren provocar revoluciones y revueltas. Y por los Usuarios que quieren provocar que alguien cuyo orden lo mantiene en el poder, caiga en el caos y se desmorone toda su arquitectura mental en adicciones, depresiones, pasiones desenfrenadas, etc.

Como todas las Runas, los Usuarios que la utilizan tienen que ir con mucho cuidado. La Psyqué Etérica tiene que estar íntimamente ligada al Caos. En otras palabras: el usuario tiene que mantener una relación caótica y destructiva con todo lo que le rodea, para que la Runa esté en armonía con él o ella. Por eso las vidas de estos individuos son auténticos despropósitos: llenos de adicciones, desequilibrios mentales, atracciones fatales... Suelen ser individuos muy dados a la creatividad, a las ideas elevadas, a verlo todo en blanco y negro.

La Runa puede terminar por convertirse en todo lo que tienen en su vida. La Runa les da lo que quieren, pero lo que quieren está siempre desmoronándolos y destruyéndolos. Es el precio a pagar por los grandes cambios y transformaciones que son capaces de provocar. Nunca podrán hallar un sitio donde echar raíces: la Runa les quema siempre las raíces, cuando menos se lo esperan. Por eso el Maestro de Runa inteligente ya no intenta echar raíces en ningún sitio y acepta su destino como eterno portador del caos, eterno viajero y agitador.

Siempre buscaba pelea en las tabernas. Las tabernas son el sitio perfecto para empezar una revuelta. Ahí la gente suele ir borracha y los ánimos se caldean muy fácilmente. Es el caldo de cultivo perfecto para desatar el caos. Pero el Caos tiene que ser devastador y transformativo. No basta con una simple pelea de gañanes que acabe con unas cuantas ejecuciones.

La violencia y el arrojito le daban vida. Siempre empezaba discutiendo algún tema delicado que solía terminar en grandes reyertas. La Runa del Caos funciona mejor cuando ya hay el caldo cultivo perfecto para que arraigue y que se active de forma orgánica, por sí sola. Así, se había

dedicado a hacer amistades con críticos del gobernador que se reunían en las tabernas y posadas. Pronto, gracias a su experiencia como militar y mercenario, se había ganado su confianza y, finalmente, le habían aceptado como líder.

Solo eran una veintena. Teóricamente no tenían nada que hacer contra los grandes ejércitos y el poderío militar del gobernador y de la región.

Pero ahí es dónde la Runa del Caos de Luna entraba en juego.

## **19. Orden de Sol**

Es la runa del conocimiento, de la sabiduría y de la claridad. Esta runa se puede utilizar de muchas maneras. Por ejemplo, para clarificar un asunto turbio y para resolver un enigma. Puede utilizarse para crear sistemas y estructuras de todo tipo, ya sea en una sociedad en conjunto o en el interior de la mente de alguien. Es la runa preferida de los investigadores, científicos, detectives y policías. También es una runa muy apreciada por los líderes, puesto que puede usarse para hacer que una sociedad se moldee en la estructura que a esta persona le interese.

También puede utilizarse para deshacer el Caos de cualquier situación y hacer que todo vuelva a su cauce y a su orden natural. Ayuda a encontrar el camino, a hacer que los secretos y misterios salgan a la luz, y que los monstruos y las dobles intenciones se escondan con el rabo entre las piernas.

Runa de la honestidad, sinceridad y de la responsabilidad.

Pero también es la runa del inmovilismo, del esclavismo y la mediocridad intelectual.

Los maestros de esta runa suelen tener gran predilección por los libros y por la sabiduría en general. Son especialistas en leer detrás de supuestos textos complicados y hacerlos simples y prácticos para todo el mundo. Van a lo esencial de todas las cosas, a la raíz de lo complicado.

Cuando se descubren las ruinas de una civilización desaparecida, no es nunca una casualidad. De hecho, no existen las casualidades. Existen eventos que muestran, con la mayor claridad posible, un nuevo camino por el que andar.

En otras palabras, que de repente aquella ciudad perdida hubiera surgido bajo las planicies, gracias a la destrucción de un terremoto, era una gran oportunidad para descubrir hacia dónde se dirige el Mundo.

Descubriendo el pasado es como se descubre nuestro presente y nuestro

futuro.

El maestro de la Runa de Sol pidió al emperador permiso para ser el primero en entrar en la ciudad en ruinas. Después de mucho insistir, consiguió que el emperador le dejara ir a solas, sin guardas personales. Sabía que esto no había sido de su agrado, puesto que el maestro de la runa era quien sostenía el equilibrio del sistema gracias a su poder etérico. Pero no podía más que acceder a sus "caprichos". Era el precio a pagar por tenerle a su lado.

Era mejor eso que tenerlo en su contra. O que no tenerlo.

Sin embargo, que la Planicie fuera conocida como un lugar maldito y que, en los mitos, bajo ella se hallara el Infierno, no era algo que lo tranquilizara mucho. Y más porque en el mito se decía explícitamente que quien osara entrar en las regiones infernales por voluntad propia con el objetivo de ganar poder, iba a provocar la destrucción del Mundo. Ahora, habían encontrado bajo la planicie una ciudad perdida.

¿Era esa la ciudad del infierno?

El emperador no pudo dormir en toda la noche. Sentía que, en cualquier momento, el cielo se le iba a caer encima y que todo su imperio se desmoronaría como un castillo de naipes.

## **20. Risa de la Fortuna**

La Fortuna, la Suerte, las coincidencias y casualidades. Todos estos fenómenos ocurren porque algo o alguien está en el lugar adecuado en el momento adecuado. O en el lugar equivocado en el momento equivocado. Nada más y nada menos. En cierta medida, la fortuna es algo que puede moldearse. A través de la transmutación de los pensamientos la fortuna puede ser atraída. Ciertos hechos que, de algún modo, parecen inconexos o que parecen aparecer de la nada, es simplemente la forma que tiene el Éter de manifestar que la persona o el evento está yendo por el flujo que le corresponde. O contra él.

Lo que esta Runa hace es encontrar ese Flujo Etérico, único de esta persona, y hacer que toda su Voluntad, sus Pensamientos y Sentimientos se alineen en él. Una vez alineado todo su ser en el Flujo Etérico, la "fortuna" empieza a sonreír y eventos que parecen inconexos o casuales empiezan a amontonarse.

Es la Runa opuesta a la "Maldición kármica".

El Maestro de esta Runa es un experto en leer signos, símbolos y señales. Suele tener poderes premonitorios, en los que puede leer posibles futuros que se bifurcan en diferentes direcciones. Su maestría está en encontrar

cuál es el verdadero Flujo Etérico para cada individuo. Eso es más difícil de lo que parece, puesto que las "casualidades" y los "signos" pueden llevar a confusión. Muchas veces lo que parece una Cadena de Fortuna que haría pensar que se está sobre el Flujo Etérico de la persona, es en realidad el Flujo Etérico de otra persona, sistema o grupo que está dominando su voluntad.

Casi nadie está en condiciones de seguir su propio Flujo Etérico, puesto que muchas veces esto pasa por abandonar todo lo conocido y adentrarse en lo desconocido. Dejar atrás la vida "tranquila" y "cómoda" y arriesgarse a perderlo todo. Por eso el Maestro de esta Runa solamente acepta gente muy específica para iniciarlos en los Misterios de esta Runa. Es el precio que se tiene que pagar para crearse su propio camino etérico, que, desde fuera, puede parecer "afortunado" o lleno de casualidades "felices".

El Maestro de esta Runa suele encontrar posibles futuros iniciados gracias a "casualidades" que su propio camino etérico le proporciona.

¿Cuál es el precio que este Maestro de la Runa tiene que pagar a cambio de tan increíble poder?

La soledad y abandonar todas las posesiones. Porque, sino, el precio de no seguir su camino etérico (que es, básicamente, el de convertirse en un nómada e ir en busca de futuros iniciados) la desgracia empieza a caer sobre los que le rodean. Es tan grande el poder etérico de su camino etérico, que el no seguirlo provoca que los desastres empiecen a caer sobre él mismo y su alrededor. Muchos maestros han sufrido grandes pérdidas de seres queridos, y muchos han tenido que luchar con el sentimiento de culpa que eso conlleva.

-¿Va a darme suerte a partir de ahora, Maestro?

El niño lo miraba con ojos llorosos. Acababan de cruzar la frontera, con éxito, después de huir de la invasión del ejército de las estepas. Habían acabado con todo, incluyendo la familia entera de aquel niño.

Al verle, los habitantes del pueblo habían gritado "¡Es él, quien siempre atrae las calamidades!". Y tenían, en parte, razón. Pero era, más bien él, quien era atraído por las calamidades.

En las grandes tragedias y guerras es dónde se encuentra la mayor de las esperanzas y el tesoro máspreciado. Es una paradoja muy cruel. En los peores tiempos es cuando se encuentran las mejores personas. Y eso él lo sabía. Y no se había equivocado. En aquella aldea había encontrado al Futuro Iniciado que había estado buscando durante todos aquellos años

Había seguido los signos, uno a uno, de forma paciente, sin nunca tirar la toalla. Había sido una larga travesía. Y ahora aquello le dolía más que

nunca, a pesar de todo: que fuera justo en medio de un gran exterminio. No podía ser de otra manera. No. Era siempre así.

Tenía que doler. El fuego purifica. El fuego destruye los bosques pero, a la vez, deja que se renueven y que vuelvan a nacer y crecer más fuertes.

-Si, hijo. Es hora de dejarlo todo atrás. Ahora está todo bien. Lloro, pequeño. Si, así es. No reprimas las lágrimas.

## **21. Equilibrio Elemental**

Esta es la runa del pentagrama. Es la runa de los cuatro elementos sostenidos y reunidos por el Éter. Pero no solamente acompaña a los 5 elementos, sino que los multiplica y reúne a la vez. Es como un calidoscopio. En la tradición esotérica occidental se consideran solamente 4 elementos que no es más que una forma de entenderlos y reunirlos. En otras palabras, es una forma de racionalizar con términos humanos la infinidad de elementos que existen en la infinidad de esferas. La infinidad de sustancias.

Lo que hace la runa del "Equilibrio Elemental" es el de crear una armonía entre esa infinidad de esferas, elementos y sustancias, y colocarlas en un orden íntimo que vibre con el fluido etéreo del lugar donde la runa se ha activado. De esta forma es como el Maestro de la Runa puede crear verdadera paz e inspiración para todos los que están reunidos en este sitio. Paz, porque todo está conectado. E inspiración, porque hay tanta multiplicidad contenida en un solo punto que ésta se dispara con experiencias "paranormales".

Tal y como sucede con las Moradas, el "Equilibrio Elemental" de un lugar puede mantenerse si hay suficiente gente que cree en él, y si está en el imaginario colectivo. Dependiendo de cuánta gente crea en él, el equilibrio elemental se va a dar con más frecuencia y más gente va a experimentarlo. Cuanto menos gente crea en él, más raro será el fenómeno.

El maestro de esta runa tiene que tener un profundo conocimiento de lo que son esferas y sustancias elementales. Aunque es imposible conocerlas todas, el Maestro de esta runa es como un músico o artista que es capaz de componer con ellas acordes y colores concordantes. Para ello necesita conocer, de forma intuitiva y simbólica, cómo se relacionan los elementos de las distintas esferas entre sí, y cómo crear esos caleidoscopios.

Para que el Equilibrio Elemental se produzca de forma exitosa, no basta con que el maestro de la Runa, simplemente, componga los elementos del flujo etérico del lugar y la active. Tiene que haber suficiente gente que lo experimente como para que se produzca un culto o una adoración

sagrada. Dicho culto o adoración no tiene por qué ser religiosa, aunque a menudo lo es.

Se decía que en aquellos jardines, hacía siglos, un Maestro de la Runa había activado el Equilibrio Elemental. Pero ahora solamente era un jardín abandonado en el medio de una gran ciudad. El mendigo le había contado que allí, a altas horas de la madrugada, veía unas luces raras que flotaban. Él creía que eran fantasmas.

Sin embargo, él, como buen conocedor de las leyendas y de mitología, sabía que aquel era un antiguo lugar de culto. Un culto que se remontaba a un Maestro de Runa. Y, efectivamente, sentía un sosiego y una calma especiales, en aquel lugar. El silencio era liviano y suave. No se escuchaba el ruido de los coches y de la gran ciudad, allí, a pesar de que tendrían que ser bien audibles.

Era el último lugar que quedaba por construir y ya se habían hecho planes para llevarlo a cabo. Pero él lo impediría.

No en vano, él también era Maestro de la Runa.

Iba a activar la Runa de nuevo. Iba a renovar el culto. Iba a cambiar el destino de aquella ciudad y, quizá, del país entero. ¡E incluso del mundo entero! ¿Por qué no?

## **22. Ojos de Niño**

Es la runa de la Inocencia, la Runa que permite ver los mundos sin los velos de la experiencia ni de las creencias. Cada uno de nosotros estamos formados por capas y capas de creencias sobre nosotros mismos y sobre los demás y sobre el mundo que nos rodea. También los códigos morales y religiosos, la ética, las reglas, prohibiciones, deberes y tradiciones hacen que nuestra visión se transforme en un túnel.

Con los ojos del niño, no existe un túnel de perspectiva. Todo está abierto y todo está repleto de posibilidades y de potencial. Todo es juego. Por eso quien tiene ojos de niño puede ser tan flexible como quiera y absorber cualquier tipo de conocimiento, por exótico o heterodoxo que éste sea. Los límites y las fronteras se disipan. La Imaginación es real. No hay una división entre el estado onírico y el estado "real". Ambos están fusionados.

Por eso, cuando un adulto sueña y ve unos colores que le parecen más vivos y con más "alma" que de costumbre, es porque, en ese sueño, ha recuperado los Ojos de Niño y puede ver estos colores en todo su Potencial Imaginativo.

¿Para qué se utiliza la runa de los Ojos de Niño?

Para dejar entrar el Flujo Etérico de un sitio en el interior del Maestro o de la persona a quién se le aplica la Runa. El flujo etérico permite a la persona alinearse con su destino, con su propósito vital. Y eso solo es posible si las barreras de las falsas creencias y de todo tipo de ética y moral desaparecen por un tiempo. Cuando esto ocurre, el flujo etérico puede entrar, llenar el alma del usuario y hacerle ver con claridad su Camino.

El problema de los "Ojos de Niño" es que puede provocar que el Maestro o Usuario se aísle del mundo y se vuelva adicto a verlo todo de esta forma. Se produce, así, una regresión a la infancia. Pero no solo eso. Ya no tiene ningún tipo de moral o ética, ni ningún tipo de responsabilidad por sus actos. Solo vive para cumplir sus deseos de forma egoísta. De hecho, para él el "egoísmo" no existe. Todo es aleatorio y caótico, y nada es estable.

Una vez alguien ha visto con los Ojos de Niño, es muy difícil olvidarlo porque es una experiencia increíblemente significativa y, casi siempre, de una belleza extraordinaria.

Y no solo eso.

Es que, además, los ojos de niño ven otras dimensiones y seres de otros planos. Y los recuerdan de su niñez. Se reencuentran con estos seres. Por eso, el Maestro de esta Runa debe tener extremo cuidado en activar esta Runa si su mente o la del Usuario no está lo suficientemente madura y enraizada. Es una Runa que, paradójicamente, es solamente utilizada de forma magistral por las figuras paternas y responsables. El resto tienden a ser absorbidos por ella.

-Estás en la cárcel de tu futuro, mirando hacia un pasado que no volverá.

El interpelado no contestó. Ambos, el maestro de la runa y él, estaban en el jardín de infancia abandonado. Él, un hombre al que habían echado del trabajo, sin familia, sin futuro. Un hombre a quién los amigos, antes poderosos como él, le habían abandonado.

Lo había perdido todo. Y aquel jardín de infancia era lo único que le quedaba. Sin embargo, cuando llegaron, solo pudo sentir un dolor intenso.

-¿Por qué te duele pensar en el jardín de infancia?

-Porque es la pureza a la que siempre he aspirado. Y la he traicionado.

-Puedes volver a esa pureza siempre que quieras - dio unos pasos hacia uno de los viejos columpios - Este es el columpio de tus recuerdos.

¿Verdad? Lo único que recuerdas.

-Si, ahí siempre me columpiaba yo.

El Maestro de la Runa sacó un cuchillo hecho con madera de roble sagrado.

-¿Sabes por qué lo recuerdas tan bien?

-¿Por qué?

-Porque bajo ese columpio hay un Flujo Etéreo.

Sobre el columpio talló el símbolo de la Runa y, bajo él, la dibujó sobre la hierba, con el reverso del cuchillo.

Ahora, siéntate sobre el columpio y cierra los ojos.

## Capítulo 3

### 23. Pozo de Sabiduría

En los lugares donde existen venas y puntos de unión del Éter, pueden abrirse pozos de sabiduría. En ellos, el Maestro mira en su interior y penetra en la esencia de las cosas sobre las que quiere tener conocimiento. Después de mirar en el interior del Pozo, el Maestro se tumba a su lado y deja que la sabiduría impregne su mundo onírico. La Inspiración llega a través de los sueños, a través de símbolos, seres visitantes, lugares nuevos pero extrañamente familiares...

Pero no solamente a través de los sueños puede llegar la revelación.

También a través de coincidencias y sincronicidades que tienen lugar en su mundo de alrededor. Por ejemplo, un evento puede llevarle a un sitio específico donde conoce a una persona que le cuenta algo acerca de un libro que tiene en casa y que se encontró en la calle. Y resulta que el libro trata del tema sobre el que quiere conocer más cosas. Y dicho libro, en su interior, tiene una dirección escrita a mano. Sigue esta dirección y es allí donde se reúne un grupo de personas que le inician en un Saber específico.

¿Cómo se abre un Pozo de Sabiduría y cómo se activa la Runa?

El Maestro tiene que saber identificar dónde están los Nodos de Éter. Para ello necesita conectar con el momento presente a través de meditación. Tiene que ser capaz de separar su Ego y de conectar con el flujo de éter de forma directa. Esto no es sencillo y necesita de muchos años de práctica.

Cuando encuentra el nodo de Éter, solamente tiene que visualizar el pozo que conecta este plano con el Flujo etérico y, finalmente, visualizar la forma de la runa en la superficie y exclamar "DU". Entonces, el Maestro se asoma al pozo y, con el ego desgajado y separado, deja que el Éter, que ahora está transformado por la runa y por su Intención de Conocimiento de este algo específico, se introduzca en él.

Suele ser en este momento preciso, en el que el Maestro se relaja y deja que el sueño se apodere de él. Tiene, entonces, el primer sueño, que suele darle las primeras pistas de dónde tiene que dirigirse, qué hacer o a qué cosas necesita prestar atención. Después del Sueño, el Maestro sabe que ha llegado la hora de relajarse y dejarse llevar. Esta es la única forma de recibir sabiduría a través de la Runa. La verdadera sabiduría, la más profunda que proviene del pozo, no se persigue, sino que se recibe,

aparece. Se manifiesta.

El flujo etérico está impregnado por la sabiduría específica que el Maestro está buscando, y se encarga de producir señales y signos que le acercan a él a dicha sabiduría. Eso solo ocurre cuando el Maestro deja de buscar y se concentra en otras cosas. Y se olvida de ello durante un tiempo. Hay que dejar "trabajar" el flujo etérico, impregnado por la runa y por la intención del usuario.

Cuando el Pozo está abierto, hay que estar extremadamente atento a todo lo que rodea a uno, pero sin dejar que esto le obsesione. Ese es un equilibrio muy difícil de conseguir.

Ahora el Maestro de la Runa se había dado cuenta de un detalle muy curioso. Llevaba varios días viendo el número 33 en diferentes sitios, de forma constante. Cuanto menos pensaba en ello, más eran las probabilidades de que esto ocurriera. Por ejemplo, ahora estaba tomando un descanso en una taberna. Estaba hablando con unos viejos amigos y compartiendo unas cervezas. De repente, miró fuera y vio en el cielo una formación de pájaros. Los contó con rapidez, de forma desapasionada. Eran 33. No uno más, ni uno menos.

Empezó a conectar los eventos que le habían enseñado este número concreto. ¿Cuáles eran? En la taberna, pájaros en un cielo de tormenta, los 33 ladridos de un perro hacia un cuervo. Un momento. ¿Qué tipo de pájaros eran esos 33 que volaban? Eran cuervos.

El misterio de aquellas ruinas, de las que no se conocía ni su origen ni su historia, empezaban con un animal: un cuervo. Decidió buscar las leyendas e historias relacionadas con cuervos, en la zona.

## **24. Horca del Sacrificio Mágico**

Esta es la runa del conocimiento sagrado. A diferencia del Pozo de sabiduría, esta runa provee al Maestro de conocimiento Arcano, que permite un entendimiento mucho más profundo de la realidad que no es posible mediante los conocimientos convencionales. Pero no solamente de esta realidad, sino de otras realidades, puesto que la Horca del sacrificio mágico es capaz de atravesar cualquier plano.

La gran ventaja de esta Runa es que puede dar al usuario el poder de la adivinación y de conectar con seres de otros planos que puedan ayudarle en cualquier empresa que desee emprender. Es una de las runas más poderosas, pero también es de las más peligrosas. Al penetrar en diferentes planos, abre el Portal para la entrada, en su psyché, de cualquier ser, fuerza o poder que encuentre su mente interesante o

“apetitosa”.

Quien utiliza la horca del Sacrificio mágico tiene que aislarse durante un buen tiempo en el interior de un Bosque que pase por encima de varios flujos de éter. Estos bosques están llenos de Portales, encantamientos y maravillas. Pero también de trampas, seres maléficos y laberintos. Tiene que pasar la Prueba del Bosque hasta llegar a su Epicentro donde, literalmente, tiene que ahorcarse boca abajo.

Tiene que estar así suspendido durante 3 días y 3 noches.

Durante este tiempo, el Maestro se dedica a pronunciar los 333 diferentes nombres que tiene la Runa. Una vez tras otra, como en un mantra. Durante este rito tan extremo, diferentes seres y espíritus más poderosos que el Usuario le pondrán a prueba e incluso intentarán eliminarlo. Lo poseerán. Intentarán volverlo loco. También verá otros planos, muchos de ellos tan ajenos que le parecerán aterradores.

Pero, si sobrevive, él será elevado a un estatus etérico superior, y será capaz de controlar a seres etéricos para que lleven a cabo lo que su voluntad quiera. Y también podrá hacer tratos con seres superiores, siempre con la preparación adecuada. También sus poderes adivinatorios serán excepcionales.

Se cree que de cada veinte maestros que llevan a cabo el Sacrificio Rúnico, solo uno lo pasa con éxito. El resto o muere en el intento, se vuelve loco o pierde todas sus capacidades mentales. Por eso, el verdadero maestro vive una vida ascética, dedicada a cultivar el equilibrio mental y psíquico. El verdadero maestro activa la runa para ayudar a los demás. Una vez superan el rito, suelen echar raíces en el centro del bosque y levantan una cabaña. Utilizan la magia del bosque para solo aparecerse a aquellos a quien de verdad quiere hablar y ayudar. Y no deja que nadie malvado se interne en él.

En Tolkien podemos verlo en la figura de Tom Bombadil. O en su contraparte femenina, en Galadriel. Pero también en muchos hechiceros de leyenda como Merlín o brujos de los bosques, brujos benévolos pero que tienen contacto con los seres feéricos.

Ha habido algunos casos, muy pocos, de hechiceros malvados que han conseguido superar este rito. Son una minoría, pero los ha habido. Y quizá aún los hay. No obstante, suelen terminar siendo controlados por seres superiores y absolutamente depredados por ellos, gracias al portal abierto de la ambición sin límites.

Toda su vida había soñado con aquel momento. Era el bosque de sus sueños, el bosque poblado de cosas maravillosas, y de cosas terribles. Una vez dentro, tuvo que encontrar el camino correcto guiándose por la

posición de las estrellas. Luego, unas visiones de monstruos que le atacaban. Una joven que casi le ahogó en el río, que en realidad era una bruja demoníaca. Vio niños que le habían pegado cuando era pequeño. Ahora él también era pequeño.

Todos sus temores y miedos se estaban personificando en aquel bosque. Y, mientras tanto, si no andaba con cuidado, podía caer en una trampa o perderse en aquel perverso laberinto.

Finalmente, vio, entre dos árboles, la figura del ciervo blanco. Llevaba la runa del Sacrificio Rúnico grabada en ambos cuernos. Iba en buen camino. Sin perder un momento, salió corriendo tras él, gritando el nombre de la runa: GUR!

## **25. Manifestación**

Es la Runa de la Invocación y de la manifestación de pensamientos y de sentimientos en nuestro plano. Hay varias formas de manifestación. La manifestación de seres, objetos, lugares o incluso mundos que ya están presentes fuera de la conciencia del Maestro, o la manifestación de pensamientos, sentimientos y deseos, que surgen de la imaginación.

Tiene, entonces, un aspecto externo y otro interno.

Manifestar lo que está oculto ya sea tras un velo etérico o manifestar seres o lugares de otros planos, necesita de un conocimiento exhaustivo de estos otros planos y velos que existen, así como de sus seres y lugares. Los maestros poseen mapas y rutas de estos otros planos, así como bestiarios, símbolos, grimorios y recopilaciones de leyendas y testigos de primera mano. Además, también cuenta con su propia experiencia de viajes a través de dichos planos.

La segunda forma de manifestación es la que viene desde el interior de la Psyché del Individuo. Un Maestro de gran poder es capaz de manifestar cualquier cosa que puede imaginar, sentir o pensar, lo cual lo convierte en una de las runas más peligrosas y aleatorias de todas. Sin embargo, los lugares o seres "aleatorios" no tienen tanto poder como los que conectan con la psyché colectiva, sobretodo con una psyché muy activa en los tiempos que corren. Por ejemplo, en el siglo XVII los campesinos veían a las hadas, mientras que actualmente los avistamientos de "aliens" es mucho más común. Estos "avistamientos" no son más que manifestaciones aleatorias del inconsciente colectivo.

El Maestro, no obstante, es capaz de controlar cuándo, dónde y qué puede manifestarse, mediante el control de su propia psyché. Y puede utilizar estos seres, lugares y objetos de la psyché para sus propios designios.

¿Cómo se manifiesta algo, ya sea de otro plano o desde la psyché?

Hay que tener una imagen bien clara y detallada de eso que se quiere manifestar. Si no se puede obtener una imagen, el sentimiento de sus cualidades puede sustituirla. Visualizar y/o sentir lo que se quiere manifestar como si ya existiera en este mundo, como si ya formara parte de él. Entonces, transmutar esta energía en la imagen de la runa con su correspondiente sonido.

Si la manifestación es de Psyché colectiva, entonces se necesita que el flujo etérico del Maestro y del Lugar estén impregnados de la misma esencia de dicha manifestación. Todo tiene que estar alineado. Por ejemplo, si mucha gente cree en el "perro negro" feérico, entonces manifestarlo será más fácil en este lugar que no en otro. Pero para ello el Maestro tendrá que entrar en la misma "vibración". Con respecto a las manifestaciones exteriores que no dependen de la psyché, lo único que necesita el Maestro es tener un buen conocimiento de lo que quiere manifestar, ya sea por propia experiencia (la mejor forma) o por conocimientos indirectos (testigos, leyendas, etc).

Una forma muy original de manifestar lo que se quiere sin recurrir a la psyché colectiva, es la de describir lo que se quiere manifestar y hacer que mucha gente lo visualice a la vez. Por ejemplo, esto se puede conseguir fácilmente si el Maestro ha conseguido crear un Culto que lo obedece.

También pueden manifestarse deseos y resultados para el futuro. Esta runa no está limitada por el tiempo y se extiende a través de las líneas espacio-temporales elegidas por el Maestro. Se trata más de atraer eventos que vibran de la misma forma que el Maestro y, así, pasar a la línea espacio-temporal donde este evento se lleva a cabo. Cuanto más armónica sea la manifestación, más fácil será llevarla a cabo. Cuanto más disarmónica, más energía etérica se necesitará y las consecuencias y efectos mucho más imprevisibles. Por ejemplo, no es lo mismo querer manifestar un resultado que está en armonía con lo que uno es (por ejemplo, un músico que quiere ser famoso, y manifiesta el resultado de él siendo famoso como músico) que un mendigo que quiere manifestarse a él mismo como emperador.

Respecto a la psique individual, ya hemos dicho que es mucho más difícil manifestar seres, objetos o lugares directamente de una imaginación individual. Pero no imposible. Cuando la conexión con lo imaginado o visualizado es personal e importante, entonces manifestarlo no es difícil.

Las razones para manifestar son extremadamente variadas. Una muy común es la de recibir conocimientos de otros planos. También la de ayudar en la consecución de un plan importante, o el de conseguir habilidades especiales que pongan al maestro o al usuario por encima de

los demás. Es sin duda una de las runas más poderosas, pero también una de las más volátiles. La psyché nunca manifiesta exactamente lo que visualiza. Manifiesta el estado de vibración. Por ejemplo, si el estado es de angustia, entonces lo visualizado, aunque sea bello, va a manifestarse como bello Y angustioso. Además, la runa no controla lo manifestado. En otras palabras, lo manifestado no está bajo el mando del maestro y tiene consecuencias que pueden ser desastrosas si no se tienen en cuenta. Lo manifestado interactúa con el entorno y este, a su vez, puede cambiar todos los planes supuestamente visualizados por el Maestro. El buen Maestro tiene en cuenta el llamado efecto onda (ripple) cuando manifiesta. Ser capaz de visualizar el efecto onda es un arte muy difícil de aprender, puesto que las variables son casi infinitas, especialmente si se tratan de manifestaciones externas, independientes de la psyché de este plano.

Llevaba mucho tiempo con la misma imagen de aquella mujer de cabellos azules en su imaginación. Siempre salía de una fuente y estaba desnuda. Parecía invitarlo a entrar en la fuente. Era tan pervasiva la imagen que el Maestro empezó a pensar en hacer algo en aquel respeto. Recordaba las palabras de su Mentor: "nunca manifiestes nada de tu psiqué que no sea Colectivo". Había auténticas historias de terror de Maestros que habían intentado manifestar su imaginación individual.

Además, la vibración de aquella mujer no la había sentido en ningún sitio. Sabía que tendría que ir a una fuente, en un bosque específico. Pero el problema era que no vivía en un sitio con muchos bosques. Al contrario. Vivía cerca del desierto.

Decidió que aquella noche la manifestaría en sueños. Era lo único que, por ahora, se atrevía a hacer.

## **26. Llamada Dimensional**

Es la Runa de los seres de otras dimensiones, de los seres feéricos, de la "Otra gente". El número de planos, dimensiones y mundos es inabarcable. No tiene sentido imaginar "cómo son" los otros mundos. Los otros mundos y dimensiones sólo pueden experimentarse. Se pueden intuir, escribir sobre experiencias ajenas, hacer arte sobre dicha intuición o experiencias, pero la experiencia en sí misma es lo único que puede "probarse" de la existencia de otro plano, dimensión o mundo.

La conciencia y el inconsciente están estrechamente ligados a esos "otros" mundos, que consideramos ajenos, pero son parte nuestra. El flujo del Éter pasa por todos los mundos y les da salvia, como si fuera un árbol. Esto ya lo intuyeron las culturas antiguas. Por ejemplo, el árbol de la vida, conocido por los "vikings" como Iggdrasil, o por los hebreos como el árbol de la Cabala, no es más que una representación metafórica de cómo

está estructurada la Realidad Etérica.

El Éter conecta todos los mundos. El Maestro "Saltador de Mundos" (la siguiente runa) puede viajar a través del Éter e ir de un mundo a otro. En cambio, el Maestro de "Llamada Dimensional" lo que hace es llamar estos mundos hacia el nuestro. Es capaz de atraerlos. El Saltador de Mundos viaja, mientras que el "Llamador dimensional" los atrae. Tendemos a pensar que los diferentes mundos son esferas separadas unas de las otras y esto no es así. Los mundos se diferencian solamente por el estado de vibración y energía. No hay más diferencia que esta.

Así pues, el Maestro lo que hace es ponerse en concordancia con la vibración del mundo que quiere atraer, vibrando de forma similar. Eso es igual que el Saltador de Mundos, con la diferencia que esta Runa funciona como un Imán, y no como un "propulsor".

El elemento del Mundo que quiere atraer es atraído por la Runa y por un periodo de tiempo ambos Mundos (el del Maestro y el Atraído) se unifican y se complementan. El Éter lo permite. La "estructura" de la Realidad Etérica permite la posibilidad de la unión temporal entre los mundos. No es ninguna anomalía. Solamente se experimenta como una "anomalía" porque la experiencia no es la cotidiana.

Esta Runa es una de las más potentes, pero, como pasa con las runas potentes, las consecuencias de su uso pueden ser desastrosas. Es una de las runas más volátiles y aleatorias. El verdadero Maestro conoce bien el mundo que quiere atraer y, para hacerlo más seguro, también sabe qué quiere atraer, qué elemento de este mundo, en concreto. Pero raras veces es capaz de atraer, solamente, dicho elemento. Además, lo que atrae no tiene por qué siempre ser lo que él quiere. Hay seres en otros mundos que esperan oportunidades como esa para pasar a otros planos y pueden llevar el desastre con ellos, ya sea para el Maestro o para el Mundo.

El Maestro puede querer utilizar la Runa para muy diferentes propósitos: obtener conocimiento, una transformación o cambio, una cura, una solución a un enigma, una habilidad o un poder. También puede hacerlo, simplemente, porque quiere entablar contacto con este mundo, por curiosidad o porque tiene una especial predilección por algo que existe en este otro Mundo. Si pensáis que las llamadas dimensionales solo ocurren en este Mundo en el que estamos, eso no es así ni mucho menos. Nosotros somos atraídos por otros seres de otros Mundos.

Hay sitios, estados de conciencia y ambientes que favorecen el contacto entre Mundos, y en estos puntos las Llamadas Dimensionales tienen mayor éxito. En estos puntos diferentes Mundos suelen concurrir a menudo, sin necesidad de llamada. Diferentes puntos de éter pueden ser más propensos a conectar unos mundos concretos con otros. Por ejemplo, en una casa encantada, una energía extremadamente negativa y de

vibración "baja" puede atraer seres de esta misma vibración de un mundo concreto que vibra de la misma forma. Lo mismo con los sitios mágicos y de gran belleza y significado. El Maestro conoce estos Sitios y allí es dónde utiliza la Runa.

Estaba sola en el inmenso jardín de Palacio. Allí, sobre aquel Palacio, fluía el Eter de una forma muy caótica. Daba vueltas alrededor, como en una especie de Laberinto. Curiosamente, en aquel gran jardín, se había erigido un laberinto. Y, casualidades de la vida, el laberinto encajaba con la energía etérica.

Se introdujo en el laberinto. Sentía el tipo de energía que desprendía aquel sitio. Era una fuerte energía sexual. Muy masculina.

Sintió un escalofrío. Allí, justo en aquel lugar, se hallaba la estatua del Fauno. Y bajo la estatua había, en aquel mismo momento, un hombre y una mujer manteniendo sexo. Eran dos nobles. Una ocurrencia muy común en aquellos lares, y más después de una gran fiesta. Nada era casualidad. Ella misma había elegido aquel día, a propósito. Una fiesta con gran carga sexual (una mascarada), el sitio de los encuentros sexuales, el día lunar propicio y, por último, ella misma. Ella se había puesto en una vibración de alta atracción sexual. No le hacía falta vestirse de ninguna manera concreta. Simplemente, había entrado en esta vibración.

## **27. Saltador de Mundos**

Es la Runa que permite los viajes entre Mundos. Es la Runa de los viajeros, de los aventureros y de los conquistadores. Es la runa del coraje y del que busca la sabiduría en tierras exteriores. La runa de los héroes que van en busca del tesoro escondido. Quien utiliza esta runa es normalmente una persona con sed de aventuras, ambiciosa, curiosa y valiente. Una persona que le gusta pensar por sí misma, con la mente abierta y con gran sed de conocimientos de otros mundos.

La estructura de la Realidad Etérica, como ya dijimos en la Llamada Dimensional, es parecida a la de los Árboles místicos como la Cábalá o Yggdrasil. El Maestro puede viajar a través del Éter, a través del Árbol, hacia los diferentes Mundos. Como hace Odin con su caballo Sleipnir, se dedica a viajar entre los mundos. Pero en vez de caballo, utiliza la Runa.

El Maestro, también como en la Runa anterior, tiene que conocer los Mundos a los que tiene que viajar para así poder ponerse en una vibración que concuerde con él. Y también para saber qué puede esperarse de los diferentes mundos. Eso, no obstante, no significa que el Usuario sepa exactamente qué va a encontrarse ahí. Hay demasiadas variables en los viajes entre Mundos. Para empezar, es muy difícil calcular el tiempo y el lugar donde se va a aparecer. Además, no todos los mundos tienen las mismas leyes físicas o psíquicas que aquí. El tiempo transcurre de forma

distinta, más lenta, o de forma no-lineal, por poner un ejemplo. El Maestro avanzado recaba información durante años antes de emprender un viaje así, para así reducir al máximo el número de variables aleatorias. El Maestro impaciente suele emprender viajes casi sin preparación, y por eso ninguno de ellos ha vuelto de sus viajes.

Los saltadores de Mundos se pueden realizar por muchas razones distintas. Tradicionalmente se han hecho estos viajes para conseguir algo muy valioso para la comunidad, algo sagrado que no se encuentra en este mundo. También pueden hacerse viajes para descubrir el origen o raíz de algo que está sucediendo en el mundo. En los otros mundos pueden hallarse las raíces y soluciones de muchas cosas "inexplicables" que suceden en nuestro mundo. Estas "cosas inexplicables" pueden ser de todo tipo: enfermedades, maldiciones, guerras, males de ojo, calamidades, muertes misteriosas de animales o humanos, etc. Es algo normalmente negativo que obliga al Maestro a saltar.

Y esta cosa negativa es el disparo de salida para descubrir algo sagrado que va a traer la prosperidad al mundo, si consigue conseguirlo y llevarlo de vuelta. Lo negativo es el comienzo de la transformación positiva de más adelante. Cuando "lo positivo" se ha conseguido, otro problema surge en otro sitio, y hay que hacer otro viaje. Por eso el Saltador de Mundos nunca deja de viajar. Siempre hay algo que ir a buscar. Y muchas veces ni él mismo sabe qué busca.

Buenos ejemplos son la búsqueda del Santo Grial. Del Tir na Óg. Y Del Shangri-La.

Muchos peligros acechan al Maestro de esta Runa. Los peligros, de hecho, son la constante. El Maestro es quién va hacia esa Búsqueda sabiendo ya que va a tener que pasar por muchas pruebas y que, en muchas de ellas, su vida va a correr peligro. Algo bastante común entre los Maestros, especialmente entre los que son débiles de mente o muy fogosos, es el de enamorarse de alguien en uno de estos viajes. Y quedarse allí en uno de los Mundos durante un tiempo indeterminado. Lo que sucede cuando tiene que regresar al mundo original ya lo sabemos todos los que hemos leído mitología: al volver a su vibración original del mundo, la vibración se pone en concordancia con éste. Si tiene la "mala suerte" que el mundo donde ha estado el tiempo pasaba de forma más lenta, su cuerpo va a envejecer al instante y verá que ya no conoce a nadie. Habrán pasado 100 años, pero habrá creído que solo pasaban 5.

Los Maestros más experimentados conocen esta problemática y tratan de pasar el menor tiempo posible en otros mundos. Se concentran en lo que tienen que hacer y lo hacen, sin perder el tiempo. Aunque, a decir verdad, muchos de ellos no consiguen llegar "a tiempo" y pasan años hasta que

sus familias los ven de vuelta.

Respecto a lo que pueden encontrarse allí, muchas veces son mundos que parecen sacados de los sueños (veremos esto en los Viajes Oníricos). La variedad es infinita, pero hay lugares dónde es más fácil viajar a ciertos mundos que a otros, dependiendo de la cualidad del Éter que transcurre allí. El Maestro, además, tiene una afinidad vibracional con unos mundos más que con otros.

Tenía todo el cuerpo ensangrentado, aún de la batalla. No había encontrado lo que buscaba. No. Ya no había otra opción y él lo sabía. Había intentado evitarlo, pero ahora ya estaba claro: tenía que dar el Salto.

Encendió un fuego y se reunió con el ejército de Élite. Estaban todos alrededor del fuego, en silencio. El hombre gigante, con rostro calmado, afilaba su mandoble.

-No hay otra opción. Tendré que Saltar e ir en busca del Pergamino yo mismo.

-¡Tiene que haber otra opción!

Todos se resistían a ello. Sabían que si su líder se marchaba, posiblemente el país caería en manos de otros. Sabían qué significaba dar el Salto a otro mundo. Significaban muchos años, o quizá no volverían a verlo nunca más.

Construyó una tienda de madera con forma de pirámide. Así era la forma más eficaz de viajar a otros Mundos. El Maestro hacía que toda la tienda vibrara y él y la tienda se trasladaban. Eso permitía al viajero ganar un poco de tiempo si había problemas en la zona del mundo en la que se aparecía. Y, también, se evitaba aparecer en medio del océano o en el interior de un volcán.

La Entrada a la tienda estaba tallada con una gran Runa: la Runa del Saltador de Mundos.

## **28. Viaje Onírico**

Es la Runa de los sueños y de los soñadores. Los sueños son Portales hacia otros planos, líneas de tiempo, dimensiones y mundos. La diferencia entre viajar a otros Mundos desde el estado despierto y soñar, es que la Vibración Onírica es la misma en todos los sitios. El Mundo Onírico engloba todos los mundos, planos y dimensiones. Por eso, en él, los mundos y planos tienden a solaparse los unos en los otros. Ese "solapamiento" no puede ser evitado ni siquiera por el Maestro de la Runa. Es algo que sucede en el Mundo Onírico de forma natural, como también es natural la

luz del Sol o el correr del agua en un río. El Maestro aprovecha esta circunstancia para explorar los diferentes planos y mundos en busca de hilos que lo lleven a diversas direcciones que le interesan para descubrir o averiguar algo.

El Maestro tiene dos formas de "trabajar" con los sueños. Es como pintar un cuadro o escribir algo. Empieza por un bosquejo y luego añade los detalles. El bosquejo es soñar dejándose llevar por el sueño, sin lucidez. Luego, anota todas las claves, signos y eventos del sueño, y los traslada al arte. Los Maestros Oníricos suelen ser artistas. Allí en el arte son capaces de desentrañar las claves del Sueño.

Luego, el Maestro Onírico vuelve a soñar, pero esta vez de forma lúcida, y sigue las pistas del sueño anterior. ¿Dónde están los signos? ¿Por dónde puede tirar para encontrar los hilos que le lleven a entender el sueño y encontrar las claves?

El Maestro puede buscar algo concreto en un sueño. Por ejemplo, puede averiguar qué rumbo tiene que seguir en su vida, o el lugar donde está escondido un tesoro. Incluso puede conocer quién fue el asesino de alguien. Los sueños pueden dar muchas pistas acerca del pasado y del futuro, y de posibles futuros y líneas temporales. Son una "herramienta" perfecta para la adivinación.

Pero el Maestro puede también soñar de forma pasiva, sin ningún objetivo claro. Simplemente tiene ganas de explorar el mundo onírico y descubrir algo de sí mismo, o algo que no sabía que quería hacer. O también puede llevarle a un camino totalmente nuevo o enseñarle una persona o evento que pueda interesarle, y dónde puede encontrarlo.

El Maestro de Sueños, cuando está en el estado lúcido, puede dar rienda suelta a su creatividad y manifestar diferentes eventos, lugares, personas, seres y animales. El Maestro con un propósito claro utiliza la creatividad para manifestar diferentes situaciones que le den pistas y diferentes conocimientos. El Maestro más "juguetón" puede experimentar con los Sueños para crear arte en su interior y sacar inspiración de ellos para la Realidad. El Maestro más ambicioso puede entrenarse en el interior del sueño para desarrollar diferentes habilidades y, también, para manifestar diversos deseos en la realidad. Esto último no es exactamente como la Manifestación. Es una forma de entrenar la conciencia para que pueda manifestar los deseos de forma más eficaz (poder de atracción).

El Viajero Onírico, por último, también puede penetrar en los sueños de otros usuarios. Puede, además, moldearlos para que enseñen lo que le interesa. Esto último necesita de grandes conocimientos del mundo onírico y no es una ciencia exacta. Se trata, simplemente, de darles una dirección u otra a los sueños de la "víctima". También, obviamente, hay que conocer bien la psiché de la persona. Por eso, el viajero onírico también es

un experto en el Inconsciente, tanto en el individual como en el Colectivo. Y es un experto en Arquetipos y en las entrañas más profundas de la conciencia.

Ha habido muchos casos de soñadores que han quedado atrapados en el mundo onírico, y eso es mucho más común de lo que creemos. Es muy adictivo y fácil caer en la tentación de quedar embelesado por la posibilidad infinita de los sueños. Es como esas personas que no pueden dejar de jugar a los videojuegos y dejan perder su vida. Pero en este caso las consecuencias son más profundas y brutales. Quedar atrapado en el mundo onírico no es agradable. Es algo horrendo. La conciencia poco a poco se va apagando y se va uniendo al mundo de los sueños. Pierde la memoria. Y, finalmente, se convierte en una sombra de sí mismo que ya no sabe qué hace ahí.

Abundan los casos de Maestros Chamánicos que sacan almas de soñadores que se han quedado atrapados en los sueños.

La Maestra de la Runa había perdido la inspiración. Llevaba haciendo viajes y viajes por el mundo onírico, pero no encontraba nada que realmente le encendiera el corazón. Creaba todo tipo de cosas extraordinarias: grandes palacios, castillos con sociedades mágicas, ciudades futuristas, bosques encantados, criaturas con poderes increíbles... Pero nada. Una vez volvía a la Realidad, ya no tenía ganas de seguir pintando.

Siempre sucedía lo mismo. El primer sueño prometía mucho y creía que ya le había vuelto la inspiración. Se ponía a dibujar varios bosquejos, pero las figuras y paisajes no tenían vida. Estaban apagados. Luego, al día siguiente, ya había perdido las ganas de entrar en detalle alguno.

Aquel día, en el sueño lúcido, manifestó una biblioteca antigua y se sentó en el centro de ésta, a solas. Cerró los ojos y dejó que los libros se añadieran a los estantes solos, de forma aleatoria, sin su voluntad. Cuando abrió los ojos, vio que la biblioteca había desaparecido y ahora estaba en el medio de un descampado con mucha bruma. En el centro había un hombre viejo, con barba, y un cuervo sobre su hombro. Una lámpara azul le colgaba del cinto y se balanceaba con su renqueante caminar. Cuando estuvo a su altura, vio que su rostro estaba escondido bajo una capucha. Y, bajo su túnica, sacó un gran libro.

Sin decir palabra alguna, se lo dio. Sus ojos se cerraron solos y, al abrirlos, se encontró de nuevo en la biblioteca. Pero ahora, ante ella, había aquel libro que el anciano le había dado. El libro ahora estaba abierto. En él vio un mapa muy detallado, de una región que ella no conocía pero que, a su vez, le parecía familiar. Allí había una ruta señalada de color rojo que llevaba a una aldea bajo la cuál estaba escrito:

“Inspiración”.

Justo en aquel momento, se despertó.

## **29. Guardián Angélico**

Es la Runa de Protección, de los defensores, de los guardianes. Esta runa permite al Maestro protegerse a sí mismo y proteger a los demás de todo tipo de ataques, ya sean psíquicos, físicos o incluso de la acción de otros Maestros de Runas que puedan utilizarlas para atacar a la víctima.

También puede utilizarse para prevenir accidentes y encuentros desafortunados, puesto que ya sabemos que la “fortuna” no es más que una serie de sucesos encadenados que no “parecen” tener conexión entre ellos, pero en realidad sí la tienen. Este encadenamiento puede ser aderezado por el Guardián Angélico. Por eso es la Runa ideal para evitar un ataque kármico que quiera encadenar sucesos para que le ocurra algo “desafortunado” a alguien.

Esta runa se puede utilizar de varias maneras. La forma más “fácil” es llamar a un Ser de otro plano que está dedicado a proteger. Este ser, a cambio de su ayuda, pide ciertos cuidados, respetos y culto hacia él/ella. En el caso de que el ser sea del otro sexo, se han dado casos de enamoramiento entre el Usuario y el Ser. Esto ha dado lugar a bellas pero trágicas historias de amor, puesto que dicho Ser no puede estar siempre en este Mundo y, además, suele envejecer más lentamente o más deprisa, dependiendo del mundo del que venga. Este ser, a través del poder rúnico, puede utilizar sus poderes protectores sobre el Usuario.

La segunda forma, más difícil y compleja, es la de crear un vínculo directo entre el Maestro y el usuario (o con él mismo) y crear una barrera protectora. Esto requiere de un gran derroche de energía y de mucha concentración y esfuerzo, por lo que normalmente se usa en los casos en que el Maestro no tiene tiempo de invocar a un ser de otro plano, o de casos que no requieren mucho derroche de energía. Por ejemplo, un ataque menor o de poca importancia. El maestro experimentado puede levantar una barrera con mucha rapidez, si esta no requiere de demasiada concentración.

Los dos ancianos estaban en la cabaña, junto al fuego. No estaban solos. Junto a ellos se hallaba el Guardián Angélico. Ellos no lo sabían. Creían que era, simplemente, una chica que había huído de la guerra. El maestro le había dicho a ella que fuera eso lo que les dijera. Si les hubiera dicho que era una Guardiania Angélica, la hubieran dado por loca.

El Maestro era el hijo de ambos ancianos. Y sabía que estaban a punto de sufrir un ataque kármico. Como no podían tumbarle ni a él, ni a sus hijos ni a su esposa (era demasiado poderoso), ahora estaban yendo contra su familia desprotegida: sus padres. Decidió que tendría que llamar a un ser

de otro plano para que los protegiera durante una temporada. Sus enemigos creían que no tendría tiempo de hacerlo. Pero, como siempre, le habían infravalorado.

Llegó una noche de tormenta a la cabaña. Era una chica joven que tendría unos 20 años. Era pelirroja. La pobre estaba empapada de arriba a abajo.

-¡Ay hija mía! ¿De dónde vienes? ¿Qué te ha pasado? ¡Entra, entra!

Los ancianos le dieron de comer una sopa caliente y la cubrieron con mantas. Una semana después ya la trataban como a una nieta suya. Lo que no sabían, es que ella ya les había protegido varias veces de accidentes "desafortunados" que hubieran ya terminado con sus vidas.

Siempre sucedía por la noche, y ella, cuando aquello ocurría, tenía que actuar con rapidez y cautela. A veces era un tronco que salía de la chimenea y amenazaba con quemar la cabaña. Otras veces, la puerta se abría sola por el viento y un gran animal acechaba, a punto de entrar. Pero ella estaba acostumbrada a aquello. Era un Ser de Protección. Y no era su primer trabajo en aquel Plano. Le gustaba aquella cabaña.

Era muy acogedora.

### **30. Tejedor de Almas**

Esta es la runa de la Creación y de la Destrucción, de la Vida y de la Muerte. En la época medieval lo vemos en el mito de los homúnculos. También lo vemos en los Arquetipos creados por el inconsciente colectivo, que se manifiestan de infinidad de formas, según las creencias del usuario. Y también en los seres que creamos con nuestra imaginación y que finalmente se manifiestan, como los famosos Tulpa tibetanos.

Lo que hace el Maestro es una mezcla de todo esto: la creación de un homúnculo, el uso de un arquetipo y el uso de la imaginación. Todo reunido en uno solo.

El Maestro es capaz de hacer que algo inanimado se convierta en un ser consciente de sí mismo, animado por la Imaginación y el inconsciente colectivo. Ir a un sitio donde el Éter tiene una cierta característica que concuerda con un arquetipo y una creencia concreta y crear, con la ayuda de la Runa y del Éter, un ser que vibre con esta frecuencia, es algo muy complicado y peligroso, pero posible.

Los Maestros que utilizan esta Runa tienen aspiraciones muy distintas. Unos tienen el ansia de tener el poder absoluto sobre algo consciente que les obedezca ciegamente, mientras que otros tienen una aspiración más filial, como si fuera un hijo o una hija. En todo caso, el alma creada puede moldearse de forma limitada por el arquetipo y la creencia de la que bebe.

Pero dentro de esta limitación, puede moldear su creación de la forma que más le convenga.

Hay terroríficas historias de Maestros que han creado monstruos que han destruido pueblos y ciudades enteras. También hay historias románticas, de un maestro que se enamora de su propia creación.

Los maestros más creativos pueden crear Tulpas a través de creaciones artísticas. Si el elemento creado, ya sea pintura, escritura, escultura o música, tiene un componente arquetípico muy definido, el maestro podrá tirar del hilo para ir moldeando, con su arte, el ser que quiere crear. Normalmente suele combinar dichas artes y, luego, poco a poco, el ser empieza a aparecer en sus sueños. En el interior de los sueños, él los moldea con sus manos irradiando la forma de la Runa. También puede hacerlo con su "tercer ojo" o doble-visión. Lo importante es que la presencia, al principio imaginativa y arquetípica, de este ser, empiece a sentirse como real en el ambiente y en la psyche.

El Maestro empieza a tener conversaciones con el ser, en los sueños y en el estado de doble-visión. También durante estas conversaciones es capaz de moldearlo y dirigirlo con su psiché y pensamientos hacia la forma que él quiere. Pero, como hemos dicho, siempre hay una gran parte aleatoria en la creación de Almas. Para que se entienda, más que "crear", lo que hace el maestro es agarrar un arquetipo y darle forma con su propia imaginación. Es más un proceso artístico que es capaz de crear una vida independiente que puede, o no, estar vinculada a la del Maestro.

Las razones para crear un Ser son casi ilimitadas. Ha habido casos de maestros que se habían aislado del mundo y, para tener alguien con quién discutir de temas elevados, crearon un Tulpa que estuviera "a su altura" intelectual. Estos tulpas les dieron a estos maestros la inspiración necesaria para escribir o crear verdaderas obras de arte. También hay casos que el Maestro ha creado un tulpa que pueda "sustituir" a alguien que murió, haciendo que se parezca lo más posible a esta persona. También puede utilizarse como servidor que lleve a cabo todo tipo de tareas sin rechistar, como "esclavo" sexual, como guardián de algún sitio importante, como repositorio de sabiduría prohibida, etc.

El precio a pagar por la creación de algo así es extremadamente alto. Al crear una vida y una conciencia distintas, el Maestro pierde mucha energía vital en el proceso, por lo que su vida se acorta de forma importante. Además, cuanto más tiempo pasa, más consciente se vuelve el ser. Y, como está vinculado a él, la conciencia del Maestro se va deteriorando y va entrando en la inconsciencia mucho más tiempo. Otro gran precio a pagar es que su expresión kármica tiene una gran carga negativa. En otras palabras, estar con otra gente solo hará que esta gente tenga

desgracias de diverso tipo.

Al ir en contra de la naturaleza (lo que va con lo fluido es tener hijos de verdad) es obvio que la carga kármica le va a ir en contra y le va a pesar mucho. Sin embargo, la carga kármica no se aplica al ser Creado. El ser creado no tiene que pagar ningún precio.

Era una chica joven que aparentaba 21 años, pero se decía que llevaba más de 300 años regentando la posada. Solamente ella recordaba a su dueño, nadie más. Su dueño había creado aquella posada para ella, solamente para ella. Y la posada llevaba su nombre: Anna. La posada de Anna. El símbolo de la posada era una chica con dos trenzas rubias. Y así era cómo era ella. Eternamente joven. Callada, escuchadora. Y, de vez en cuando, una buena contadora de historias, de historias de la posada que nadie de allí había vivido. Historias de antaño que contaba como si fueran actuales.

Un día llegó un hombre encapuchado, era una noche muy fría de invierno. Entró y dijo que aquella joven le pertenecía. Que él era el descendiente del Maestro de hacía 3 siglos y que constaba que aquella chica pertenecía a su familia.

Él era el nuevo maestro de la runa y venía a reclamar lo que le pertenecía. Pero, como era obvio, los allí presentes, incluida ella misma, se negaron a "colaborar".

### **31. Transferencia de conciencia**

Esta es la runa de la empatía, del intercambio de conocimientos, de la Comunión con el Todo, del Abajo y del Arriba. También es la runa del salto de conciencia y de la transformación del pensamiento.

El Maestro puede verter su conciencia en virtualmente cualquier cosa que tenga, en aquel momento, la misma vibración etérea. A pesar de sus similitudes, no es lo mismo que la Runa parasitaria. El usuario no puede destruir una mente o apoderarse de la conciencia de otra persona. Necesita de un permiso y de un lugar propio para subsistir por sí sola. No bebe más que de ella misma.

Hay tres formas generales de utilizar esta runa: para intercambiar conocimientos y estados mentales entre personas, para lograr una comunión con algo inanimado (por ejemplo, un lugar sagrado) o para verter la conciencia en un objeto inanimado que pueda hacer de recipiente.

En el primer caso, normalmente se usa por un grupo de personas que tiene como objetivo lograr un conocimiento sobre algo determinado. Esto también puede incluir elevar su estado de conciencia para pasar a otro

plano o dimensión, o intercambiar secretos o experiencias que no pueden ser explicadas, sino vividas. En esto se pueden incluir los estados alterados de conciencia.

En el segundo caso, la conciencia del Maestro puede unirse a la conciencia colectiva de un lugar concreto. Los lugares considerados sagrados tienen una vibración etérica muy elevada y es más fácil para el Maestro el integrarse en dicha vibración. Se puede hacer para buscar respuesta a algún enigma relacionado con el lugar, o para lograr algún tipo de iluminación o revelación religiosa y espiritual.

En el tercer caso, la conciencia del Maestro puede ser transferida de forma completa a un objeto inanimado. Esto suele suceder cuando el maestro decide abandonar su cuerpo por alguna razón determinada, que puede ser por enfermedad, vejez o, simplemente, porque no le gusta su cuerpo. Son tantas cosas que suelen salir mal en este último caso, que pocas veces se ha realizado. La conciencia, al estar enraizada en el inconsciente colectivo, solamente puede transferirse a un objeto de forma superficial. Entonces se produce lo que se llama una "escisión" en la psiché, que es irreparable. Por un lado, la conciencia personal del Maestro está en el objeto mientras que la psiqué inconsciente y más enraizada en la colectiva, se queda "en el aire", en un limbo.

Pero hay rumores que unos pocos Maestros han conseguido transferir toda su psyché a un objeto inanimado. Son solo leyendas. En esas leyendas estos maestros tienen todo un cuerpo de metal y pueden transferir su conciencia en todo lo que quieran, sin consecuencias inmediatas.

Se decía que dentro de aquella estatua estaba atrapada una conciencia. Una conciencia muy antigua. Y era esa conciencia que mantenía a salvo el templo, el bosque y los alrededores. Era aquella conciencia superior que llevaba consigo los milagros y el estado de paz y de armonía de aquel santo lugar.

Pero, un día, los lugareños dejaron de sentir esa presencia. Empezaron a haber reyertas entre los monjes. Se desencadenó una guerra entre tribus. Los bebés empezaron a nacer enfermos, extrañas dolencias aparecieron y las curaciones del templo ya no funcionaban.

Era como si, de un día para otro, la conciencia de la estatua se hubiera esfumado.

Así pues, el gobernador del pueblo decidió llamar a un Maestro de Runa, en concreto, a un Maestro de Transferencia de Conciencia. Y fue a regañadientes y después de meditarlo mucho, pues en este pueblo se tenía mucho recelo de los Maestros Rúnicos.

El Maestro Rúnico se acercó a la estatua. No le hizo falta utilizar la runa. Su intuición se lo dijo bien alto.

-No hay nada dentro de esta estatua. Está vacía. Pero no hace mucho que se ha marchado.

Dibujó un octágono alrededor de la estatua y, en cada punta, dibujó una runa de transferencia de conciencia.

-Con esto vamos a averiguar hacia dónde se ha ido la Conciencia de la estatua. Seguiré su rastro.

### **32. Caldera de Memoria**

Es la runa de los recuerdos, del pasado, de la historia y de todo lo que se esconde en el enigma subjetivo de la memoria.

El Maestro dibuja con el dedo índice unos círculos con forma de flor, como en un mandala, sobre la Caldera de la Memoria que el mismo maestro ha llenado con el agua de una fuente. Esta fuente tiene que estar situada sobre una corriente etérica que tenga la misma vibración que la runa.

Como decíamos, el Maestro tiene que buscar una Fuente que esté sobre una corriente etérica que vibre con "Caldera de memoria". Una vez encuentra la fuente, el maestro se desnuda y, bajo la luz de la Luna llena, se baña en esas aguas. Mientras hace eso, activa la runa y deja que sus propios recuerdos sean bañados por las aguas. Esto es un momento crucial. El Maestro ve toda su vida, de principio a fin. Los usuarios que no están preparados mentalmente para ello, después de esta experiencia ya no vuelven a ser los mismos y pueden incluso perder la razón.

Pero lo que viene después es aún más intenso.

Los recuerdos de todos y cada uno de los seres y personas con las que se ha relacionado, también se vierten en el agua. Una cascada de recuerdos se expande como una tela de araña en las aguas. Luego, conecta con la memoria de este sitio donde la fuente está situada y, por fin, siente como el agua ya está cargada con el poder etérico suficiente. En este momento tiene que salir del agua y, sin vestirse, agarra el Caldero y vierte agua de la fuente en él.

En este momento, mientras pronuncia las palabras de la Runa como un mantra "MIIIIR", dibuja un mandala con su dedo índice. Al estar la runa activada, el dibujo del mandala se muestra con una luz celeste que viene de la luz de las estrellas. Luego, el Maestro mira en su interior. En este momento, vacía todos y cada uno de sus pensamientos en el mandala y deja que los monstruos de su interior se los coman. Este es otro de los momentos críticos: un usuario poco experimentado puede que no

recupere sus propios pensamientos nunca más al despertar del trance. Pero el maestro experto es capaz de hacer que los monstruos los vomitan y se los den de vuelta al terminar su viaje por la Memoria.

Es una runa muy útil para descubrir eventos, sucesos, enigmas y secretos dentro de la memoria de uno mismo o de otra persona. También puede utilizarse para buscar en el interior de la memoria de un lugar, de un objeto y de un animal. E incluso la memoria de un sentimiento o de un pensamiento. No está esta runa limitada al mundo humano.

Era una noche cálida y las aguas murmuraban con un sigilo mágico. Era la vibración perfecta para utilizar El Caldero de la Memoria. Con suerte, había conseguido convencer al anciano para que se bañara en la fuente. Era él la única persona que podía acercarle al misterio de aquella civilización perdida. Él era la última persona en el mundo, que él supiera, que hablara la misma lengua que aquella civilización desaparecida. Tirar del hilo desde sus propios recuerdos y desde su lenguaje hasta los recuerdos conjuntos de dicha civilización iba a ser complicado. Ya había intentado adentrarse él mismo en la memoria de las ruinas, pero aquellas ruinas estaban en silencio. Algo las silenciaba. Algo no dejaba que le rastrearán la memoria. Así que lo que le quedaba era aquel anciano.

Después de bañarse en la fuente, agarró la Caldera y vertió el agua de la fuente en ella.

Una vez hubo dibujado el Mandala sobre el agua, su psyché se sumergió en su interior. Y se vio en el cuerpo de un niño que era, sin duda, el anciano en su infancia. Su abuelo le contaba una historia a la vera del fuego. Era una historia contada en aquel idioma, ya desaparecido. Era una historia que nadie conocía: una historia de aquella civilización perdida.

Tiró del hilo de aquella historia y tejió un nuevo mandala con dicho hilo, con rapidez. Y vio a otro niño, pero esta vez caminaba sobre unas ruinas junto a su padre. Eran el abuelo y el bisabuelo del anciano. Y contaban la historia de una guerra, de la guerra secreta que había destruido aquella civilización, de la noche a la mañana.

Hablaban de un objeto sagrado que había sido robado. Algo tan importante que habían tenido que borrar su memoria en el lugar. ¿Quién había robado la memoria? ¿Y por qué?

### **33. Unión de Universos**

Es la runa mítica, el santo grial de las runas. La runa perdida. No se sabe a ciencia cierta si es real o no, pero se rumorea que un Maestro pudo llegar a tenerla. Hay varias leyendas, en las cuales se dice que quien sea capaz de tener esta runa en su poder, tendrá la llave de todos los mundos

y de todos los planos y dimensiones.

Es un poder tan inmenso que por ello se dice que muchos creen que es imposible que exista. No obstante, existe. Y esto lo saben los maestros rúnicos. El número 33 completa el gran Árbol del poder Etérico y sin esta runa, las demás runas no pueden ser activadas.

La cuestión para los Maestros rúnicos es más bien esta otra: ¿quién podría usar una runa tan poderosa? ¿Podría un ser humano llegar a dominarla?

Muchos Maestros han intentado encontrarla, descubrir su sonido y su forma. Pero las búsquedas han sido en vano. Algunas historias cuentan que un Dragón la protege. Otros cuentan que solamente un Dios Supremo puede utilizarla, y que está situada bajo su asiento celestial, dónde tiene el poder de dominar todos los mundos y dimensiones.

Aunque no es su nombre verdadero, se suele decir que su sonido es AUM, y también tiene forma de ojo y de espiral. La profecía cuenta que, un día, un Maestro logrará dominarla y, así, se convertirá en el señor de los mundos. Será tal su poder, que destruirá todos los universos en una devastación apocalíptica. Otras sectas ven en ello algo positivo, y la llegada de un "Salvador" que, con esta runa, podrá salvarlos de la prisión de los Mundos y trascender hacia el Espíritu Supremo. No en vano "33" es un número sagrado y que marca la muerte y resurrección de Cristo, y de otras divinidades.

Algunos cultos dicen que el contrario de esta Runa también existe y que, en realidad, son dos runas en una, formando una especie de YingYang (El Tao, el Orden y el Caos, la Materia y el Espíritu). En estos cultos se dice que esta runa es el origen de todos los binomios del mundo y que, en ella, se unifican y todo es uno en ella. Algunos llegan más lejos y dicen que la runa misma es una Divinidad.

Como vemos, todo son especulaciones sobre esta runa. Se la llama también la Runa Perdida o la Runa Invisible. Es la Runa que creó los Universos y la que los destruye, en un constante ciclo de nacimiento y muerte. Por eso se la representa como una Espiral en el interior de un ojo que todo lo ve. No se la puede "conocer" directamente porque está en todas las cosas. Sin embargo, esto también es una opinión. Los Maestros más pragmáticos creen que sí que existe esta runa, pero que aún no somos lo suficientemente sabios como para conocerla y descubrirla.

La maestra y la niña estaban sentadas en la orilla del lago, con sus pies en el agua. Era una noche de verano espléndida. Tras ellas, el sonido de las flautas y guitarras del festival seguía, ininterrumpido.

-Hoy tienes permiso para distraerte.

-¿Cómo? No tengo amigas. Ni quiero.

-Te va a estallar la cabeza de tanto pensar - le dio unos golpecitos en la frente con su dedo índice - Te van a salir arrugas en la frente. ¿Quieres tener arrugas?

-¡No, no quiero!

-Pues disfruta de la noche de hoy. ¿Quieres que te cuente una historia divertida?

La niña la miraba con fascinación. Adoraba a su maestra. En realidad, era su única amiga.

-¡Si! ¡Si, quiero!

-Pues verás. En la noche de los tiempos, una noche tan espléndida como la de hoy, todas las runas se reunieron para hacer una fiesta. En aquellos tiempos, las runas eran personas como tu y como yo. Cada una se enseñaba a la otra los diferentes poderes y así se entretenían. Y se lo pasaban muy bien. Todas menos una: la runa 33.

-¿Por qué? ¡Si es la más poderosa!

Pues por eso mismo. La runa 33 sabía que podía controlar a todas las demás runas a su antojo, pero eso no les gustaría. Estaba sola, sentada en un lago, y muy triste. Pensaba: "Si les enseño de lo que soy capaz, todas me van a odiar".

-Pobrecita...

Pero, al cabo de poco tiempo, vio algo que la sorprendió. Todas las runas, entre ellas, empezaron a discutir e incluso a pelear. Querían saber quién era la más poderosa de todas. Y ninguna de ellas era capaz de ganar.

Preocupada, la runa 33 se puso en el centro de la pelea. Al principio se llevó golpes de todos. Pero ella, finalmente, se enfadó mucho, mucho y, en su cólera, se convirtió en un terrible dragón. Y dijo:

-Os calmáis, o os calmaré yo con fuego.

Y todos se calmaron. Y así es como se ha mantenido la armonía entre las runas hasta el día de hoy. Porque la 33, aunque tímida, es la más poderosa y la que los mantiene a todos unidos.

# Capítulo 4

© Xavier Liras 2020