

SIRENA AZUL
Magia de Andrómeda

Libro de Magia



Junio 2019

Magia Sirena Azul
Contenido de clase

Introducción, orientación

Teoría y técnica básicas - Varitas

Introducción a los hechizos

Hechizo para activar varitas: Saggitario

Hechizos Sirena Azul por categoría

Técnicas para agarrar la varita y movimientos

Practicar la telequinesia

Practicar el fuego en la magia

Símbolos de las Sirena Azul

Recetas de aceites y sal de baño

Un agradecimiento a Claudio Fafián por editar el texto original.

Introducción

La magia del Sirena Azul es un tipo de magia accesible para el público. No hay prerequisites para practicar esta magia y todos pueden aprenderlo. Es Andromedano de origen y fue canalizado por Sabine Blais en el 6 de mayo, 2019. Esta nueva magia es fácil a aprender mientras que presenta desafíos divertidos: ambos adultos y niños pueden hacerlo. Como cualquier sistema de magia Andromedana independiente, la magia del Sirena Azul requiere el uso de la varita y tiene un proceso de activación de la varita. Los principiantes aprenden como encantar su varita con un hechizo específico, que empodera su varita y da una autoiniciación al mismo tiempo.

El uso de una varita corta es necesario en la práctica del Sirena Azul. La varita debería medir entre 10 y 14 pulgadas (25 - 35,5 cm) y no tener cristal en la punta.

Acerca de la Magia Sirena Azul

La práctica de la magia del Sirena Azul incluye hechizos, encantos, símbolos, recetas y un talismán. Esta magia requiere una varita; debería ser hecha de madera. Se puede esculpir una varita, hacer turnos de madera o hacer una con una rama caída de un árbol. La varita debería medir entre 10 y 14 pulgadas (25 - 35,5 cm) y no tener cristal en la punta. La varita debe ser activada para poder hacer su trabajo en esta magia. La activación de la varita esta explicada al principio de este libro. El libro de magia incorpora más información básica para empezar a practicar esta magia.

La magia Sirena Azul es suave, purificadora y enfoca sobre los océanos. Es ideal para sanar el medio ambiente y la fauna marina. Esta magia incluye ejercicios más desafiantes como la práctica de la telekinesia y la magia del fuego.

Este sistema de magia no es una religión y no se hacen cultos a dioses o divinidades. La magia de Andrómeda viene con su propia energía y sabiduría.

¿Por qué practicar la magia?

La magia nos abre a un universo y conocimientos totalmente nuevos. A dimensiones superiores y habilidades que nos imaginábamos imposibles de lograr hasta ahora. La magia es una práctica espiritual que nos permite expandir nuestras habilidades y comprender los elementos, la naturaleza y el universo en un nivel mucho más profundo.

La magia no significa ‘tener poderes’ o controlar los elementos. Es el arte de tocar a la esencia de los elementos y las fuerzas del universo para formar una unidad con ellos. Los conocimientos aprendidos y enseñados en la magia consisten en un conocimiento esotérico y sagrado; nos enseña cómo usar partes desconocidas de uno mismo. También ofrece la oportunidad

de conectar con nuestra energía en una manera nueva y distinta. Influcidar el mundo exterior es una pequeña parte del propósito de la magia; lo que importa es cambiar nuestro mundo interno.

Hay similitudes entre la magia realizada en Sirena Azul y ciertos tipos de magia practicada en tiempos antiguos, especialmente con la magia de las hierbas y creencias paganas de la wicca. La historia de la magia en nuestro mundo data de la época prehistórica. La mayoría de las culturas antiguas, como los celtas, los griegos y los romanos tenían algunas prácticas mágicas relacionadas con sus ritos y ceremonias religiosas. La magia no es una novedad en nuestro mundo.

Nuestra sociedad ahora se encuentra *desencantada* y llena de escepticismo, incredulidad y está faltando una substancia espiritual. El mundo ha perdido su conexión y sensibilidad hacia los animales, la naturaleza y la tierra misma. Espero que Sirena Azul pueda ayudar a reencantar el mundo y traer más de su magia para todos, para el beneficio de la tierra, la naturaleza y la humanidad.

Sabine Blais
Centre for Andromedan Magic.
Mayo 2019

Varios modelos de varitas mágicas:

Varitas hechas con tornos para madera



Varita, madera de Morado.



Varita de Acebo, 11 pulgadas.

Varitas hechas a mano



Varita de abeto, 13 pulgadas.

Varitas trabajadas a la mano, decoradas con alambre, etc..



Varita de arce, 11 pulgadas.

(Ver la lista de fabricantes de varitas en la sección de los recursos.)

Nota: La práctica de Lanterum no es una religión y no debe ser confundida con otras prácticas, rituales, o cultos a dioses.

Sabine Blais
13 de enero, 2018

Varitas de las Sirenas

Las varitas de las Sirenas son varitas normales con tinta o marcas azules sobre ellas. Resuenan con la energía del océano. Estas varitas pueden llevar símbolos de la sirenas o glifos de Lanterum. Puedes también ungir su varita con el aceite de las Sirenas.

Las varitas siempre deberían llevar puestas marcas, líneas o puntos azules. Sean creativos, pueden usar cualquier tono de azul e incorporar tonos de verde, como el color del mar. Pueden decorar las varitas con alambre azul o caracoles, por ejemplo.

El uso de varitas de las Sirena es opcional.

Sabine Blais
May 1st, 2019

Magia Andromedana - Algunas definiciones

Magia – un sistema de prácticas energéticas o espirituales, que sirven para producir un efecto o cambio deseado en el mundo físico. La magia usa varias herramientas y técnicas, como varitas y el uso de hechizos.

Hechizo – una palabra o grupo de palabras que tiene un poder mágico o transportan una energía/influencia mágica. Actúan rápidamente y tiene un efecto temporario.

Encantamiento – un hechizo que tiene un efecto largo o permanente sobre una persona, objeto o lugar. Los encantamientos llevan más tiempo para actuar, que un hechizo normal.

Encanto – un encanto es un encantamiento que actúa rápidamente. Los encantos actúan sobre objetos o situaciones más pequeños – son permanentes. Se usan sobre objetos pequeños para crear talismanes u otros objetos mágicos. A un objeto encantado a veces se le llama ‘encanto’ también.

Amuleto – es un gráfico o un símbolo, normalmente un círculo o medallón que sirve como un objeto mágico – se usan muchas veces con encantamientos y encantos. Un amuleto puede ser un objeto mágico que protege a su dueño.

Talismanes - es un objeto pequeño que tiene poder mágico o transporta un significado mágico. Es normalmente un objeto que recibió un encanto o un encantamiento (nota: una varita no es un talismán). Los talismanes sirven para atraer ciertas energías a sus dueños.

Poción – es una mezcla o combinación de ingredientes unidos para traer un efecto o un cambio mágico. Se puede usar un hechizo con pociones. Las pociones se beben y se calientan con una llama abierta.

Mago – una persona que estudia o practica la magia.

Hechicero – un mago más avanzado y con más experiencia.

Brujo – un hechicero que conoce la magia negra, y tiene los conocimientos y las herramientas para defenderse contra la magia negra.

Algunas herramientas mágicas:

Varitas
Bastones, báculos
Amuletos
Símbolos
Runas
Espadas
Cristales, piedras
Cartas mágicas
Dados mágicos
Escobas
Juegos de mesa
Bola de cristal
Brújula mágica
Juego de canicas
Juego de ajedrez
Sombreros
Cinturones
Capas, mantos
Toga, sotana
Bolsitas mágicas
Incienso, aceites, cremas
Tinta mágica (con plumas)
Talismanes
Velas mágicas
Sellos mágicos, estampas, glifos
Mosaicos mágicos

Sabine Blais
Centre for Andromedan Magic
16 de enero, 2019

Acerca de los hechizos.

El poder de la palabra.

Los hechizos son una herramienta poderosa en la magia. Abren un espacio energético y crean la manifestación en varias formas. Como los símbolos en una técnica curativa, los hechizos afinan el trabajo energético y producen un efecto específico.

Los hechizos sirven para la protección, la sanación, con los animales, las plantas y árboles, para frenar energía negativa y para la transformación. Los hechizos también pueden crear un movimiento de energía (incluso físico), y nos dan la oportunidad de trabajar con los elementos, especialmente el fuego. El trabajo que podemos hacer con hechizos no tiene límites.

Existen hechizos y hechizos de encantamiento. La diferencia entre los dos es el tipo de trabajo que hacen, y la duración del efecto que dan. Un hechizo tiene un efecto temporario, y dura poco tiempo. Actúa muy rápidamente y el efecto desaparece después de un tiempo.

Los encantamientos tienen un efecto que dura más tiempo, o que es permanente. Se usan sobre lugares, espacios, o en objetos mágicos (talismanes, varitas, ropa). Producen un cambio permanente.

Los hechizos de Sirena Azul tienen una sola palabra; los hechizos no están en un idioma conocido.

Sabine Blais
Junio 2018

www.facebook.com/lanterummagic

Activar una varita

Para usar una varita y lograr hacer el trabajo de manifestación, la varita tiene que estar *activada* antes de empezar. La varita se activa una sola vez, el proceso es permanente. Activar la varita aumenta su energía y su capacidad para manifestar cambios. Es una forma de autoiniciación.

Para hacer la activación de su varita, agarrar la varita en su mano dominante y decir en voz alta o en silencio la palabra siguiente:

Saggitario

Luego de ello, su varita ya está activada y lista para usar, para la magia Sirena Azul. Este proceso se hace solo con varitas cortas (25 a 35.5 cm, o 10 a 14 pulgadas).

Sabine Blais

Encantos y encantamientos

Encantar objetos con un encanto:

Tinta mágica
Mapas
Libros
Espejos
Sombreros, cinturones, bolsitas mágicas
Bola de cristal
Plumas y bolígrafos mágicos,
Aceites
Comida
Bebidas
Escobas
Capas y togas
Velas
Brújulas

Se usan **encantos** para encantar objetos pequeños como herramientas, ropa, etc... Se puede también usarlos para encantar comida, bebidas u otros líquidos (tintas, aceites, pociones) para hacerlas mágicas.

El hechizo para activar varitas es un encanto.

Sabine Blais

Magia Sirena Azul Hechizos por categoría

Los hechizos marcados con un asterisco (*) requieren el uso de la varita.

Animales

Albatron – Hechizo, sana y protege todos los animales y criaturas marinos. Incluye los animales invertebrados.

Antoxto – Hechizo, sirve como repelente de tiburones, previene mordeduras. También protege los tiburones en su hábitat.

Delfinium – Hechizo, protege y sana todos los mamíferos marinos y los cetáceos – incluye las ballenas, delfines, focas y osos polares.

Encantos

Saggitario – Hechizo para activar varitas en la magia Sirena Azul. Solo para varitas.

Coralius – Hechizo de encanto, para encantar sales de baño de las Sirenas.

Fuego

Poseidus* - Hechizo de fuego, produce una llama amarilla y azul, con calor.

Turoxto* - Hechizo de fuego, produce una llama fría con una luz color verde, para crear antorchas de luz.

Sanación

Stellanis – Hechizo de sanación mental y emocional, calma la angustia.

Divina Enterna – Hechizo general de sanación, trae la salud, más fuerza y bienestar.

Manifestación

Cornucopius – Hechizo para traer abundancia sin límites en forma de comida, dinero y buena fortuna.

Movimiento

Profundia* - Hechizo de telequinesia general, puede empujar o tirar un objeto sobre una superficie. Ver ejercicio.

Atlantia* - Hechizo de levitación general, puede levitar un objeto a una pequeña altura. – desafía las leyes de la gravedad.

Otros

Aquanora – Hechizo para ayudar a restaurar las playas y las costas – tiene un efecto limpiador sobre la tierra.

Caverna – Hechizo para sanar y proteger algas, plantas marinas y arrecifes coralinos. Actúa también sobre el plancton.

Agua

Oceanum – Hechizo para purificar el agua salada solamente. Sana y protege los océanos y el mar, actúa sobre el agua.

Marienda* - Hechizo para hacer agua potable más tibia o caliente.

Sabine Blais
May 6th, 2019

Emergentus - Técnicas para agarrar la varita

1 – Usar la varita con el dedo índice rodeando la varita (normal)

Uso: Estándar, uso general.



2 – Trabajar con el dedo índice sobre la varita, señalando y tocando la varita.

Uso: dirigir la energía como un láser, más enfocado.



3 – Con el dedo encima de la varita, señalando a 45 grados a partir de la varita.

Uso: aumenta la posibilidad de acción de la varita.



4 – Con el dedo índice rodeando la varita, con la muñeca y la mano torcidas, con la muñeca hacia arriba.

Uso: autodefensa y protección.



5 – Con el pulgar saliendo de costado, perpendicular a la varita.

Uso: prolongar la duración de un hechizo.



6 – Con las yemas de los dedos índice y el pulgar tocando la varita, como pinchar.

Uso: retener la energía.



7 – Con el pulgar hacia abajo.

Uso: para plantar o liberar un exceso de energía.



Sabine Blais

Centre for Andromedan Magic

21 de enero, 2019

Movimientos con la varita en la magia

1. Señalar: para dirigir la energía como un láser, aumenta la concentración de la energía.
2. Golpecito en el aire: el movimiento se hace una sola vez – descarga una gran cantidad de energía de una vez.
3. Decir ‘adiós’ con la varita: desacelera la energía, manifiesta o crea un cambio lentamente.
4. Bajar en picado: acelera la energía, se hace para realizar cambios rápidos.
5. Círculos: hacer círculos repetitivos con la varita:

En sentido anti horario:

- Manifestación, trabajar con fuego
- Efecto de bloqueo (auto-defensa)
- Escudar, protección - suspensión - frenar

En sentido horario:

- Levitación - hechizos de sanación
- Conectar con los elementos (tierra, aire, y agua)
- Trabajar con las plantas y árboles
- Encantamientos (usar el brazo entero)
- Invisibilidad - Transmutación
- Comunicar con los reinos elementales

6. Golpear a repetición en el aire: movimiento repetitivo abajo-arriba con la muñeca, sirve como un mando o una señal.
7. El Corte vertical: movimiento largo hacia abajo con el brazo entero. Separa la energía en dos partes frente de Ud., para crear una apertura (ejemplo: abrir un espacio energético).
8. Bordear: dibujar un cuadro o un círculo en el aire, sirve para crear un portal de energía o una ventana.
9. Golpear un objeto: se hace tres o cuatro veces, golpear un objeto ligeramente con la varita, para activar un cambio.

Sabine Blais
Centre for Andromedan Magic
Mayo 2019

Como Practicar la telequinesia

Qué hacer:

1. Agarrar la varita con el dedo índice sobre la varita, señalando y tocando la varita.
2. Mantener la mano no dominante sobre su regazo o mesa, palma arriba.
3. Enfoque de los ojos: mirar adonde el objeto debe ir.
4. Mantener la varita señalando hacia el objeto (no demasiado cerca)
5. Respiración: inhalar profundamente. Sostener la respiración y exhalar. Seguir con este ciclo.
6. Decir el hechizo en voz alta: *Profundia*
7. Espere que el objeto se mueva (puede tardar algunos minutos, o más tiempo).

Qué no hacer:

- Mirar el objeto constantemente.
- Mover, sacudir su varita.
- Repetir los hechizos continuamente (no hace falta)
- Mantener la punta de la varita demasiado cerca del objeto (mantener mínimo 4 – 5 pulgadas o 0 – 12 cm de distancia).
- ¡No se desalienten! Este ejercicio requiere paciencia... sigan probando.

La paciencia conduce a resultados.

Nota: Su varita debe ser activada correctamente en el segundo nivel de Lanterum.

Sabine Blais
Centre for Andromedan Magic
Mayo 2019

Acerca del fuego en la magia

La magia está profundamente relacionada con el elemento fuego. La magia trae movimiento y cambio; el fuego hace lo mismo. Ambos son catalizadores de la transformación y pueden modificar el ambiente poderosamente. El fuego tiene una cualidad muy mágica en razón de su habilidad manifestadora; está relacionado con un alto nivel de energía y espiritualidad. El fuego puede ayudar, sostener, y destruir a la vez.

En este momento conocemos un solo tipo de fuego; tenemos un concepto universal del fuego en el sentido que no hay muchas variaciones en la temperatura, comportamiento o sus propiedades físicas. En el mundo de la magia, existen varios tipos de fuego. Estos son los tipos de fuego que uno puede encontrar practicando la magia.

Los distintos tipos de fuego:

Los fuegos fríos:

Aparecen como una llama normal, pero no emiten ningún calor. Están a temperatura ambiente cuando los tocamos y no queman, tampoco causan heridas. Estos fuegos se hacen para practicar y crear luz. Son muy útiles para hacer lámparas adentro de una casa.

Los fuegos cálidos (fuegos de varios grados –difieren por temperatura y potencial de destrucción): Estas llamas aparecen como un fuego típico, pero emiten calor en varios grados, dependiendo del hechizo aplicado. Algunas llamas son apenas calientes, mientras otras llamas son tan calientes que vaporizan un objeto en segundos. Hay una multitud de hechizos de fuego para crear fuegos específicos pero los más peligrosos no son enseñados.

Chispas:

Estos hechizos no crean llamas, solo hacen chispas. Son buena práctica y sirven para hacer efectos especiales. También sirven para señalar.

Bolas de fuego:

Estos hechizos son más avanzados y son una parte más peligrosa de la magia. Estas llamas aparecen como bolas de fuego que uno puede lanzar. Estos hechizos no están en el programa.

Fuegos silvestres:

Estos fuegos son llamas pequeñas y se hacen en la naturaleza. Estos fuegos son casi como seres vivos, y tienen una cualidad elemental. Son como los *djinns*; una vez manifestados, quedan prendidas en el bosque o en el campo durante la noche. Los fuegos silvestres (o ‘fuegos de hadas’) son obra de los elementales durante sus festivales en el bosque. También señalan su presencia en el bosque. Algunos fuegos silvestres aparecen de improvviso.

Calentar objetos o el cuerpo (sin llama):

Estos hechizos son muy útiles para sobrevivir en el bosque. Pueden calentar todo el cuerpo o solo las extremidades. Algunos hechizos pueden calentar la ropa para prevenir la hipotermia. Son muy buenos para calentar botas, zapatos, y también calentar agua y comida sin fuego ni electricidad.

Efectos especiales (llamas de colores, sonidos, formas, patrones y movimientos inusuales):

La magia puede crear fuegos de todas las formas, tamaños, colores y con propiedades únicas. Estos hechizos son útiles para crear pirotécnica sin sonidos (sin explosiones), u otros efectos extraños deseados (fuegos que producen sonidos), etc. Estos fuegos suelen ser fríos.

Humo (con variaciones en el calor, formas, patrones, movimiento):

Sirve para señalización, se pueden crear nubes de humo de cualquier forma, tamaño y color. Algunos pueden emitir un poco calor.

Sabine Blais
Emergentus
4 de enero, 2018

Emergentus

Practicar con el fuego

- 1 – Agarrar su varita con el dedo índice alrededor de la varita.
- 2 – Apuntar la varita hacia una vela, haciendo movimientos pequeños circulares en el sentido antihorario, en frente de la mecha.
- 3 – Decir el hechizo: *Poseidus*, en voz alta o en silencio.
- 4 – Enfocar con los ojos: mirar constantemente a la mecha.
- 5 – Reposar su mano no dominante al lado de la vela, con la palma de costado hacia la vela.
- 6 – Imaginar una llama color azul y amarillo brillante, apareciendo encima de la mecha.
- 7 – Esperar que aparezca una llama física; puede tardar algunos minutos. Se requiere paciencia para practicar este ejercicio.

La paciencia conduce a resultados.

Nota: La varita debe ser activada correctamente en la magia Sirena Azul.

Sabine Blais
Centre for Andromedan Magic
20 de enero, 2019

Magia Sirena Azul

Hay dos símbolos de la magia de la Sirena Azul. Los símbolos de magia no se dibujan, se visualizan y se activan con la varita. Simplemente apuntar su varita hacia el símbolo o en frente de ti (visualizando el símbolo), manteniendo su intención. Los nombres de los símbolos también pueden servir como hechizos, si es deseado.

Símbolos Sirena Azul:

Azura

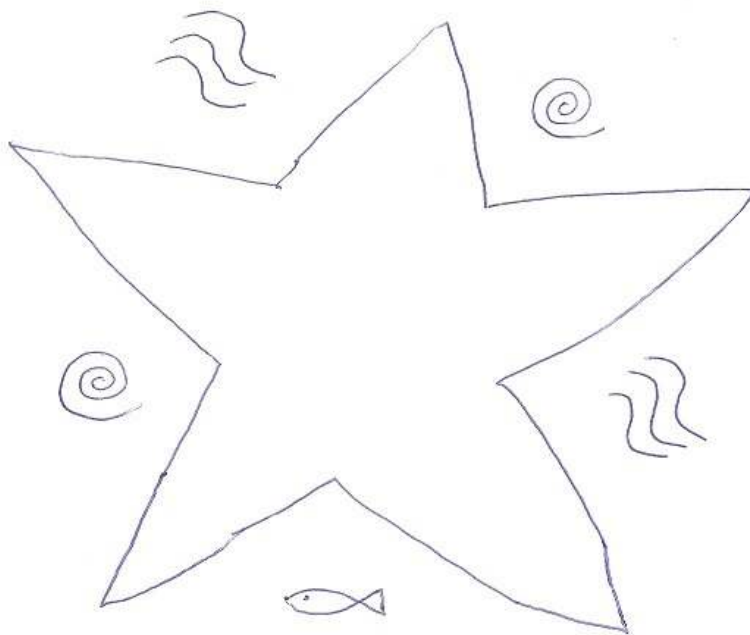
Este símbolo es parecido a una estrella del mar; sana y protege todos los animales marinos. Apoya la fauna marina.

Antarcticus

El símbolo de las ballenas; Antarcticus sana y protege las ballenas, delfines, cetáceos y todos los mamíferos marinos. Incluye las focas y osos polares. Se puede usar este símbolo en una bandera mágica; dibujarlo en una bandera y colgarla afuera.

Azura

Blue Mermaid Symbol

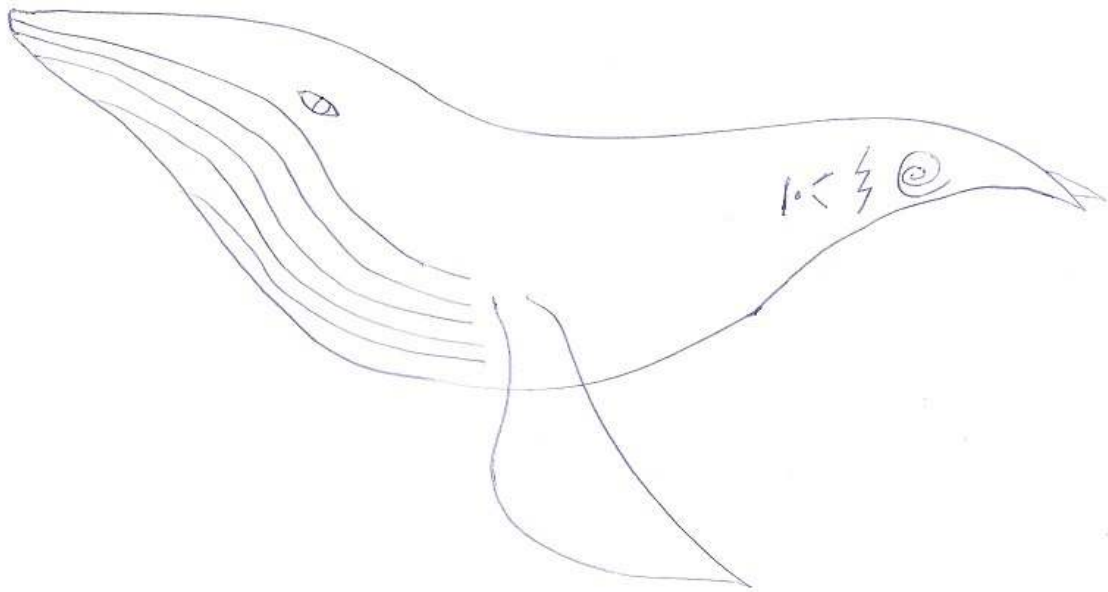


Azura.

Blue Mermaid Symbol, part 1
(c) Centre for Andromedan Magic

Antarcticus

Blue Mermaid Magic.



Antarcticus.

Blue Mermaid Symbol, part 1
(c) Centre for Andromedan Magic

Recetas de la Sirena Azul

Aceite de las Sirenas

6 gotas de Lavanda
3 gotas de menta peperina
4 gotas de Salvia
4 gotas de hierba de limón (citronela)

Mezclar los aceites esenciales en 2 cucharadas de aceite vegetal básica de su elección. Tener puesto o usar con la magia de las Sirenas.

Sal de baño – Receta básica:

3 artes de sal de Epsom
2 partes de bicarbonato
1 parte de sal de mesa (o Bórax)

Agregar colorante alimentario
1 cucharada de aceite esencial es igual a 30 gotas.

Los aceites de baño deberían ser bien perfumados. Mezclar los colorantes alimentarios en la sal de baño primero, luego agregar los aceites esenciales; mezclar con una cuchara.

Cantidades recomendadas para las sales de baño:

1 taza de sal de Epsom
2/3 taza de bicarbonato
1/3 taza de sal de mesa (o Bórax)

Total: 2 tazas de sal de baño, por esta cantidad agregar 30 gotas de aceite esencial.

Para usar la sal de baño: agregar 2 cucharadas hasta ½ taza de sal en la bañera.

Sal de baño no.1 – Baño de las Sirenas

10 gotas de Jasmín
12 gotas de Lavanda
8 gotas de Romero
Color: Azul oscuro (25 gotas de colorante alimentario azul)

Sal de baño no. 3 – Baño limpiador

12 gotas de rosa (o medara de rosa)
6 gotas de Romero
12 gotas de Olíbano
Color: violeta

Aceites de baño de las Sirenas

Base: usar ¼ taza de aceite de jojoba o almendra. Dejar un espacio para 24 gotas de aceite esencial.

Como hacer aceite de baño:

1. Llenar una botella de 2 oz de aceite básica (jojoba o almendras), dejando un espacio (1/4 taza).
2. Agregar los aceites esenciales a la botella, hasta un total de 24 gotas.
3. Cerrar y sacudir. Poner una etiqueta sobre la botella.
4. Agregar 1 cucharada de aceite de baño en la bañera.

Aceite de baño de la estrella del mar

10 gotas de Jasmín
6 gotas de naranja
8 gotas de pino

Talismanes de las Sirenas

Hay un talismán en la magia de la Sirena Azul. Son hechos principalmente de cristales y caracoles. Se puede llevarlos puestos como un collar, una pulsera o llevarlos en su bolsa. Es posible de colgarlos en la pared, en una puerta o afuera.

Materiales:

Algunas piedras
Cristales (ver materiales)
Rosas
Caracoles
Hierbas
Pedacitos de *palo santo*
Algas secadas

Si envuelvan cristales con alambre:
Juego de pinzas
Cortaalambres
Alambre tamaño 22 de cualquier color

Nota: No usar estrellas del mar, coral o animales secados en los talismanes – no dientes tampoco huesos. Usamos solamente tres caracoles por talismán, para minimizar el impacto sobre la fauna marina y el medio ambiente.

Se puede atar las partes del talismán juntos o como un colgante para tener puesto. Usar cuerda o una cadenita. Se puede envolver los cristales y hacerlos en joyería, como partes del talismán.

1. Talismán para los Océanos

Materiales: 2 turquesas, 2 larimar, 3 caracoles, 1 lapis lazuli y un pedacito de madera de palo santo.

Magia de las Sirenas El compromiso de los océanos

- Evitar el pescado y los mariscos – la pesca comercial con trampas es dañosa para los ecosistemas de los océanos. La acuicultura también es destructiva.
- No visiten acuarios y parques marinos como *Sea World*. Defendemos los cetáceos en contra de la cautividad.
- Nunca ‘nadar con delfines’ de vacaciones o en los centros turísticos.
- Evitar y reciclar los plásticos; remueve basura del agua y de las playas cuando es posible. Eligen productos biodegradables.
- Apoyan grupos de conservación oceánicos como [Sea Shepherd.org](http://SeaShepherd.org)



Sabine Blais
5 de mayo 2019