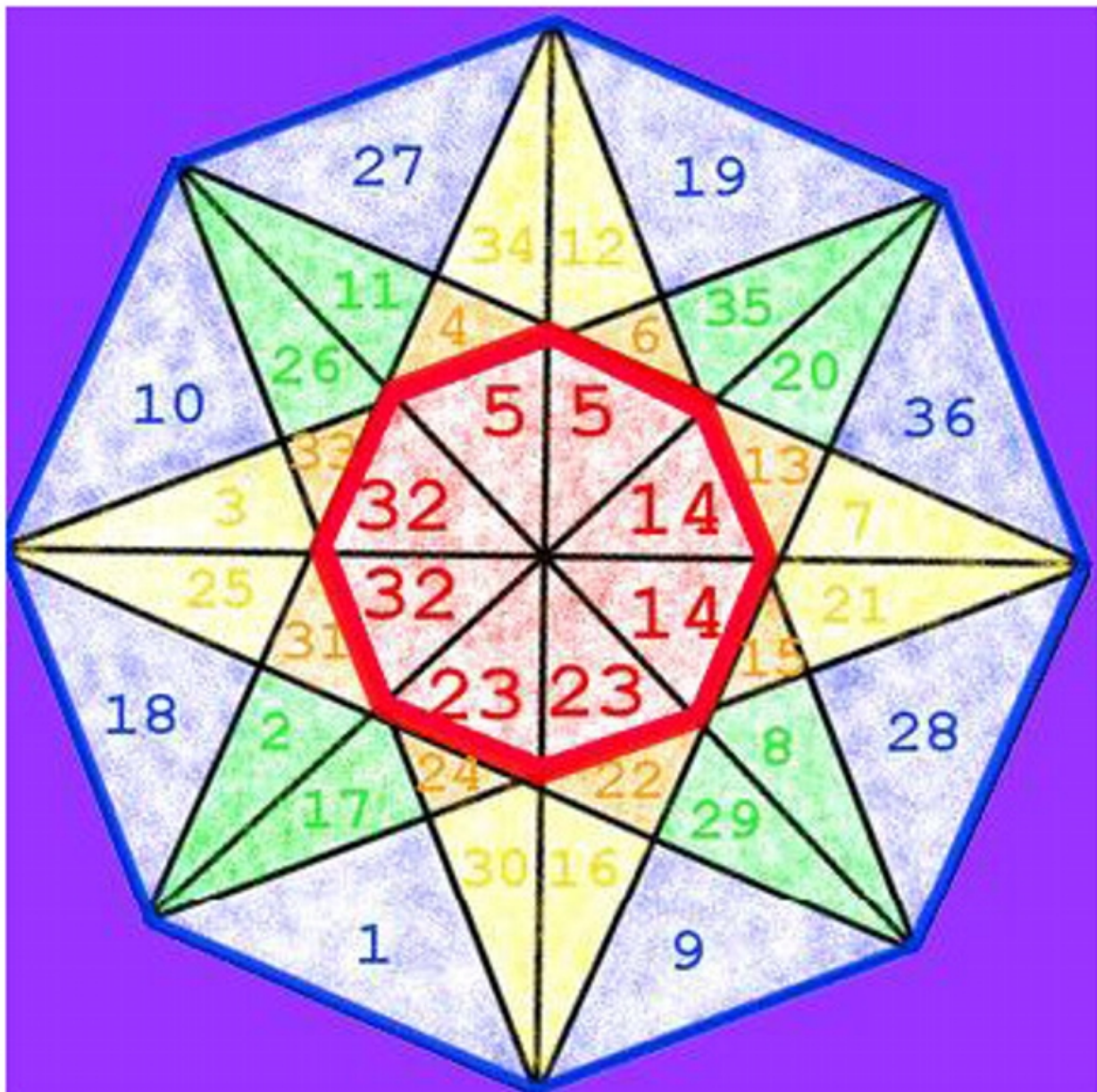
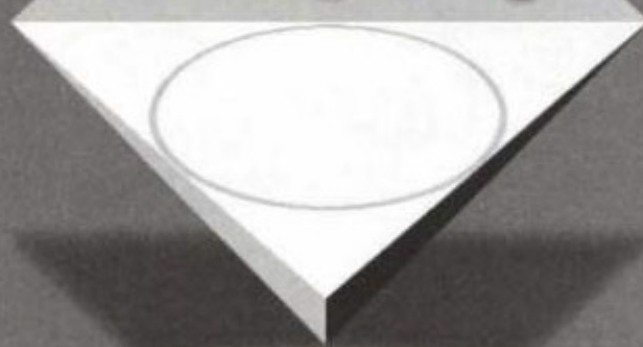


TRAITE DE MAGIE EVOCATOIRE

Ora et Labora



SUMMONING SPIRITS



THE ART OF
MAGICAL
EVOCATION

L'ART DE L'EVOCATION MAGIQUE
DE KONSTANTINOS
Traduction Française: Frater LUXAOUR
AVRIL 2006

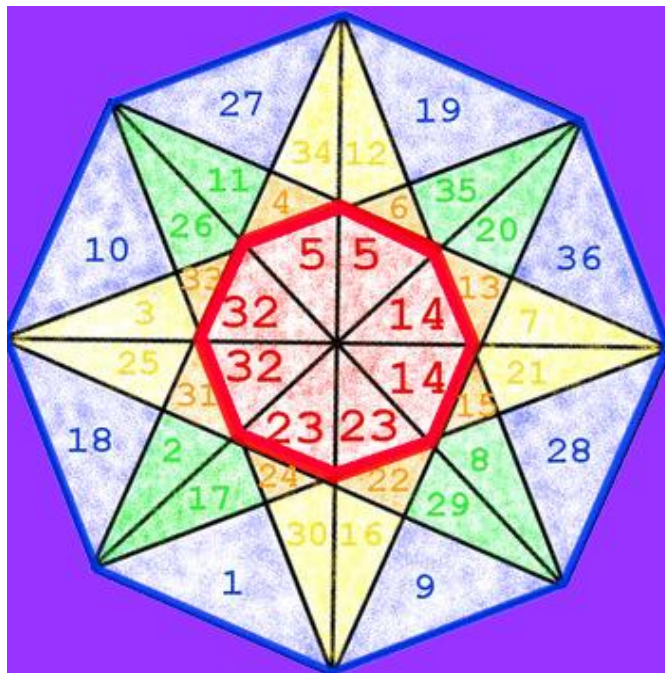
ORA ET LABORA

TRAITE DE MAGIE EVOCATOIRE

Document privé à l'usage des étudiant(e)s
de la magie d'évolution et Théurgie
de la Loge Lumière Divine AKASHA.
Document traduit et mis en forme

par Frater :: Luxaour
C ::B ::C ::S ::
Eques a Lucidis Crucis

Ora et Labora



L'évocation peut être définie en tant qu'appeler activement une entité d'un autre plan d'existence à la manifestation externe dans l'astral ou sur le plan physique.

INTRODUCTION :

Le magicien a senti une houle d'excitation se produire en lui pour accéder à la pratique du livre. Il a soigneusement ouvert le vieil agenda à la section marquée « Conjuración » et a commencé à lire à la lumière rouge, de la lampe filtrée sur l'autel.

Quand le discours solennel a été rempli, le magicien a jeté un coup d'œil sur le triangle peint en bois, qu'il avait placé en dehors du cercle magique. Vers le centre du triangle équilatéral, la fumée s'est levée d'un encensoir en laiton dans un jet régulier, remplissant la salle entière de parfum de menthe poivrée.

Un récipient en forme de cuvette rougeoyante, était rempli avec des pièces de fer, de grenat, et de jaspe rouge. A la droite de l'encensoir se tenait une figurine en métal d'un scorpion moulé, en fonction de la hauteur, comme la lueur des charbons l'a illuminé. Lentement, le regard fixe du magicien fixé sur le petit objectif à la base du triangle. La lumière rouge dans la chambre, combinée avec la lueur faible de l'encensoir, a clairement montré le symbole dessiné sur la pièce de papier ronde. C'était un sceau que le magicien a commencé à focaliser sur sa fonction mentale avec les yeux fermés.

En quelques moments, le magicien a pris sa Baguette magique et a lentement commencé l'ouverture de ses yeux. Le nom de « Phalegh » qu'il avait répété mentalement a échappé de ses lèvres comme un chuchotement, et il a continué d'appeler le puissant esprit de Mars à l'extérieur. Avec chaque répétition du nom, le magicien a ouvert ses yeux, et sa voix s'est développée en volume et en résonance.

Planant dans la fumée devant lui, un homme grand et musculaire avec les yeux orange ardent regardait fixement le magicien. Il était habillé en rouge et tenait une longue épée brillante dans sa main droite. Un bruit faible de grondement a commencé à remplir la pièce, et a continué à se développer plus fort ensuite, la figure se tenant dans le triangle est devenue plus claire.

Le magicien a dirigé sa baguette magique vers l'esprit et l'a salué. L'évocation était un succès, et le magicien pouvait maintenant communiquer avec l'esprit librement.

L'évocation magique est l'une des pratiques les plus fascinantes, pourtant les plus mal comprises dans le monde occulte. L'idée d'appeler fortement un esprit d'un autre plan à l'aspect visible, et de le commander par conséquent pour en exécuter le contrat, a fasciné des occultistes depuis au moins le début de l'histoire écrite, et très probablement avant.

Mais pourquoi la fascination ? Demandez à n'importe qui, qui a lu un grimoire tel que la *Goetia* ou le *Necronomicon*, et eux vous indiqueront pourquoi. Promesse de ces livres d'évocation : potentiel des grands pouvoirs et la richesse. La plupart des esprits présentés dans leurs pages, sont décrits en tant que pouvant accorder au magicien des choses remarquables, y compris l'emplacement des trésors cachés, l'admiration des d'autres, des capacités surnaturelles (comme la téléportation, l'énorme force, et même voler), et toutes les formes de la connaissance, à partir des langages et des sciences, lui faisant le joli espace libre. Ainsi pourquoi la pratique de l'évocation a mis à jour le verbe et retenu les esprits des magiciens partout dans le monde. Ce qui pourrait être plus passionnant que quelques lignes d'un livre et en avoir par le surnaturel, cela étant la concession de quelque chose; vos désirs de cœur ?

Tout ce que vous devez faire est de s'assurer que les mots sont prononcés correctement. Les grimoires des périodes antiques n'ont pas été censés pour enseigner à quelqu'un comment sont faites les évocations.

Ils étaient plutôt des cahiers ou des agendas magiques dans lesquels le magicien écrivait seulement les choses qu'il a expérimenté avec, ou n'a pas eu le temps pour apprendre par cœur. Pour cette raison, ces tomes de mystique dans lesquels la connaissance est terriblement inachevée et tout à fait inutile aux magiciens non-initiés. Les conjurations diffusées trouvées dedans, sont seulement une partie systématique du procédé magique.

Naturellement, quand j'étais plus jeune je n'ai pas su cela. Comme beaucoup d'autres avant. J'ai acheté ma copie de la *Goetia*, (un des livres de la *petite clé de Solomon*), et j'ai décidé de pratiquer des conjurations. En utilisant une pièce de craie, j'ai dessiné un fac-similé rugueux du cercle magique sur le sol montré dans le livre, (le garçon, a fait cela en prenant des heures), et j'avais réuni quelques outils bruts avec lesquels j'ai senti que je ferais le travail.

Armé avec tous ces instruments, j'ai pris mon livre et j'ai commencé à créer.

Après trois répétitions de cinq conjurations différentes, qui ont pris environ une heure, j'ai été récompensé avec un intense mal de tête de l'essai, que j'ai lu à la lumière de deux bougies. Mon rêve de devenir un magicien puissant de bien, a été brisé à l'âge de quatorze ans, et je l'ai gardée presque toute une année, avant que je commence à regarder dans l'occulte.

Les travaux de Franz BARDON, un occultiste brillant, ont rallumé mon intérêt dans la pratique de l'évocation magique. BARDON a eu quelques théories, sur la façon dont les évocations fonctionnent, cela m'a beaucoup fait de sensation . J'ai pris ce que j'ai appris de lui et ai commencé après cinq ans de recherches d'autres théories et techniques dans les espoirs de germer avec une méthode d'évocation qui fonctionne.

Assez sûr de moi, avec un peu de recherche, et de l'expérimentation, et une énorme quantité d'erreurs initiales, j'ai trouvé deux types distincts d'évocation magique, qui fonctionnent remarquablement bien.

Mais avant d'identifier ces deux formes d'évocation, il est important d'établir un travail de définition de ce qu'est vraiment l'évocation.

L'évocation, peut être définie en tant qu'appeler activement une entité des autres plans d'existence, à une manifestation externe dans l'astral ou le plan physique. Des êtres évoqués sont apportés plus près du magicien, mais jamais en dedans de lui-même. C'est ce qui sépare des évocations des invocations.

Dans l'invocation, le magicien apporte l'intelligence étrangère dans lui-même, et permet à l'entité de parler par son corps. La prière est une forme bien connue de l'invocation.

Dans une évocation, cependant, le magicien apporte l'entité à une forme où le magicien peut la visualiser et communiquer avec elle. L'évocation est pour cette raison une manifestation externe d'une entité, comme elle se produit en dehors du corps du magicien.

Cette manifestation peut avoir lieu dans la forme astrale ou physique, cela va dépendre du type d'évocation exécutée.

L'évocation à la forme astrale: est quand une entité est apportée par sa forme astrale par un magicien qualifié, ou par une vue clairvoyante par le contact astral de l'entité. Un excellent outil pour « voir » dans le plan astral est la magie du miroir, et c'est lui qui est habituellement utilisé dans ce type d'évocation. Ce type d'évocation magique est le sujet du chapitre 7.

Il est plus difficile de maîtriser l'évocation sur le plan physique. En évoquant une entité de cette manière, le magicien doit faciliter la pleine matérialisation de l'être sur le plan physique. Pour que ceci soit possible, la pièce doit être faite pour être en accord avec la nature de l'entité

Une fois cette préparation faite, le magicien pourrait alors apporter l'esprit par les plans à celui-ci. Les secrets derrière cette technique efficace sont indiqués au chapitre 8.

Maintenant que nous avons une définition valide de ce qu'est l'évocation magique, on devrait pouvoir illustrer ce qu'elle n'est pas le plus simplement. Ce prochain rapport peut sembler un peu impair, mais faite moi confiance, je l'expliquerai : L'évocation magique n'est pas si facile ou difficile comme les grimoires le font croire.

Le procédé de l'évocation nécessite plus, que juste quelques récitations de lignes d'un livre. Il y a un procédé systématique à l'art que les auteurs des grimoires antiques ont su, mais cela n'a pas été partagé. En fait, non seulement ils ne fournissent pas au lecteur assez d'information pour le travail des rituels, ils ont fabriqué réellement des pratiques bizarres et des « rituels » pour jeter des non-initiés hors de la piste. Tandis que certains d'entre eux étaient simplement signifiés pour être une perte de temps, la plupart d'entre eux ont été créés, pour décourager quelqu'un de jamais essayer une évocation en premier lieu. Par exemple: le *Grimoire d'Honorius* vous ferait préparer à une évocation avec presque la valeur d'un mois de rituels sans signification, y compris deux sacrifices animaux, la préparation de parchemin couvert de douzaines de symboles incohérents, et de déplacement aux zones et places « secrètes » pour enterrer diverses parties de cadavres d'animaux.

Quoique toutes ces prétendues « préparations de l'opérateur » aient été contrôlées absolument, elles ont été exprimé d'une manière, afin d'inciter des personnes à croire dans leur pouvoir, et moi ; je suis sûr que quelques personnes ont essayé les rituels, sans résultats.

La vérité est, que l'évocation magique n'exige aucun sacrifice animal ou humain, aucun sang, aucun bain dans les fleuves, aucun enterrement de coq à un carrefour, et absolument aucun pacte avec des démons. Il n'y a rien de mauvais ou sadique au sujet de cet art magique du tout.

L'évocation magique est une expérience positive et salutaire. Ce livre est votre guide de l'art de l'évocation magique. C'est le seul livre où que vous devriez jamais apprendre cette pratique antique, et elle est seule, parce qu'il y a des rubriques sur chaque aspect de la formation magique nécessaire, pour obtenir des résultats. Même si vous n'avez jamais pratiqué la magie avant, vous pouvez néanmoins en toute sécurité exécuter des évocations, en pratiquant d'abord la formation magique: par les exercices qui sont dans les chapitres suivants. Les noms et les sceaux de beaucoup d'esprits utiles sont trouvés dans les grimoires antiques.

Certains des esprits sont vaguement décrits, cependant, qu'un magicien les rassemble pour la première fois et a peu d'idée de quoi prévoir. Ainsi j'ai rendu les choses faciles, au chapitre 9 j'ai inclus une liste d'entités et de leurs sceaux, que j'ai personnellement évoqué et trouvé utile. Ces entités sont entièrement expliquées, y compris leurs aspects, des zones environ où elles sont bien informées, et tâches qu'elles pourraient mieux accomplir. De cette façon vous pouvez commencer à choisir en dehors, se demandant celle que vous appellerez, cela est plus pratique, sans une autre visite à la librairie.

Comme j'ai fait des croquis de certaines des entités et les ai donné à un artiste professionnel qui a créé les illustrations pour le chapitre 9.

Un magicien doit employer plusieurs outils pour pratiquer avec succès des évocations.

Toutes les constructions, la préparation magique, et l'utilisation de ces outils sont décrits dans les chapitres suivants. Une fois que vous préparez vos outils et développez votre conscience magique et Spirituelle, apprendre comment évoquer des entités est relativement facile.

Les paragraphes précédents contiennent beaucoup de vérités magiques, que contredisent des personnes, que la plupart des autres personnes les considèrent comme vraies.

Comme j'ai dit plus tôt, il y a beaucoup d'idées fausses au sujet de l'évocation magique. Celles-ci incluent l'idée que l'évocation est mauvaise, que c'est de la nécromancie, que celle-ci est utilisée pour vendre l'âme au diable, et, la plupart de ces choses sont inintéressantes, cela est facile de faire, (lire un livre et un esprit apparaît).

Ainsi d'où toutes ces idées fausses sont-elles venues ?

Un bon numéro, des idées fausses occultes est venu de la côte occidentale des Etats-Unis, ou plus exactement, Hollywood. Faisons donc des affaires, et pendant qu'ils font des affaires, ils doivent faire de l'argent. Des films ne sont pas supposés pour être vrais dans la vie, amusant justement. Quand les gens vont voir un film avec un thème paranormal, ils ne recherchent pas l'inspiration ou des enseignements philosophiques, ils recherchent l'horreur ou l'imagination du divertissement. En fait, la plupart des films ou les romans réussis d'horreur sont sans aucun lambeau de vérité occulte en eux. Laissez-moi rendre quelque chose de clair avant que j'aille plus loin. Je n'ai rien contre l'horreur ou l'imagination. Je les trouve pour être des types de divertissement de fiction.

Mais c'est tout, ils sont des fictions. Le fait que beaucoup de gens ont leurs idées que la magie et l'occultisme sont de la fiction, explique pourquoi tant de personnes sont mal informées au sujet de la vraie magie.

Pour un film d'amusement, les magiciens doivent pouvoir tirer la foudre du bout de leurs doigts, les télévisions doivent être capable d'attirer des enfants à elles, et n'importe qui peut appeler en avant un démon, par le relevé de quelques mots retentissants et drôles, d'un livre de colportage.

Naturellement, les films n'étaient pas toujours autour de tordre la vérité magique sur l'évocation. Comme j'ai cité précédemment, c'était les grimoires eux-mêmes, cela on fait beaucoup pour tordre la vérité magique.

Certains des « rituels » qui sont décrit dans les livres antiques de la magie, font des évocations des versions d'Hollywood semblant presque faisables.

Ainsi indiquons pour le moment que les films, les romans, et les parties fallacieuses des grimoires sont responsables de l'idée, que la lecture d'un livre convoque un esprit à l'aspect visible. Cela est une des grande idées fausses au sujet des évocations.

Des personnes ont souvent l'idée fausse au sujet de l'évocation magique sont celle : qu'elle est mauvaise pour rassembler des esprits. Naturellement, la plupart des personnes ont pensé à l'évocation et à la nécromancie, qui est complètement différente. La nécromancie est l'évocation des esprits morts. Les entités appelées dans l'évocation ne sont pas mortes, elles n'étaient simplement jamais vivantes en premier lieu (voir le chapitre 1). Les medias sont habituellement ceux qui sont concernés pour contacter les morts, et tandis qu'ils apparaissent parfois par un support qu'une personne consulte, ils ne sont pas évoqués à l'aspect physique. C'est le choix de l'esprit s'il souhaite apparaître.

Si vous êtes intéressé à vous renseigner sur ce type de transmission d'esprit, je recommande hautement le livre de: Raymond Buckland, *les portes d'autres mondes : Un Guide pratique pour communiquer avec des esprits* (Llewellyn, 1993).

En conclusion, nous venons de voir une croyance qui était très commune dans des périodes médiévales, et ce qui, grâce à Hollywood, est encore populaire aujourd'hui. Cette idée fausse a ses racines dans un des contes les plus célèbres de toute l'heure : la légende de docteur Faustus (Faust).

Naturellement, je parle de l'idée que l'évocation n'est rien, mais de la création des démons pour vous aider à faire un pacte avec le diable lui-même.

On a dit cela, à propos du conte de Faustus sous beaucoup de formes différentes.

Il est apparu la première fois en 1587, comme livret Allemand et a eu droit à *l'Historique de : von D.Iohan Fausten*. En 1592 il a été traduit en Anglais, avec un titre qui laisse peu à l'imagination du lecteur : *L'Histoire de la vie damnable, et la mort méritée du docteur Iohn Faustus, Nouvellement imprimé*.

Ce livret était la base de tous livres de Faustus, les jeux, et les poésies, jusqu'à ce que Goethe ait fait un grand changement, mais nous obtiendrons cela momentanément. Le *docteur Faustus* de Christopher Marlowe est semblable au livret et suit un sommaire du conte de Marlowe.

Faustus (Faust dans la version de Goethe de l'histoire) était un docteur établi de la théologie à une université Allemande. S'il était un vrai homme immobile et peu clair, bien qu'il y ait eu quelques hommes du quinzième siècle qui ont ajusté sa description. Docteur Faustus a été insatisfait avec la connaissance disponible en son temps et a regardé dans l'occulte pour trouver les vérités de l'univers. Il est dit qu'il a étudié diverses formes de magie, mais le seul succès apparent qu'il n'a jamais eu, était quand il a appelé le démon Mephistopheles (Mephisto dans La version de Goethe).

Mephistopheles promet à Faustus toute connaissance de l'univers, le transporte dans toute place dans le monde, et la richesse, et sa propre obéissance personnelle à Faustus.

En échange Faustus doit faire un pacte, qui après vingt-quatre années de la vie de cette manière, le diable pourrait venir prendre son âme. Faustus fait ce pacte et commente sur la façon dont il ne croit pas à l'enfer ou à la malédiction.

Ici Mephistopheles lui indique que, « oui » il pensait ainsi encore jusqu'à que l'expérience change son esprit !

Pour le reste du conte, les festivités de Faustus dans de petits exploits de magie. Il crée des esprits pour le plaisir de la noblesse et des amis, discute la métaphysique avec le pape dans un déguisement magique, marque un château qui apparaît au duc, klaxons de causes à vous développer de la tête d'un soldat insultant, et des mouches au-dessus du monde, apprenant tous les mystères de l'univers, comme promis.

Quand Faustus rassemble l'esprit ou l' « ombre » d'Helen de Troie, cependant, il semble que sa fascination avec ses nouveaux pouvoirs tire le meilleur parti de lui. En voyant, il expose les lignes célèbres : " Était ce la, l'ombre qui a lancé mille bateaux, et brûlé les tours torse nu d'Ilium" ? Douce Helen, me rendant immortel avec un baiser. "Beaucoup de critiques ont commenté que Faustus s'est damné en devenant hanté avec ce spectre". Quand il a l'occasion pour se repentir plus tard dans l'histoire, il trouve impossible pour faire ainsi, probablement parce qu'il est dans l'amour avec Helen. Celui qui par la raison, Faustus ne renonce pas au pacte, et au temps convenu, les démons viennent emporter les cris et l'âme de Faustus. Quand ses collègues viennent à sa chambre plus tard, ils trouvent son cadavre terriblement mutilé.

Cette version de Faustus est allée sur un long chemin en imposant les lois catholiques de l'anti-magie de l'Eglise. Les gens avaient peur de terminer vers la damnation comme Faustus et ont cru que la magie était le travail du diable en raison des contes comme celui-ci.

Mais avant que j'entre dans quelques autres contes « historiques » d'évocation, je veux d'abord avoir affaire avec le *Faust* de Goethe, qui contient quelques différences très intéressantes des contes précédents de Faustus.

Le thème de Faust du travail de Johann Wolfgang Goethe est celui d'éternels efforts. Quand Faust a fait un pacte avec Mephisto, il n'était pas d'accord sur une certaine date. Les limites de l'accord étaient comme suit : Si Faust arrête les efforts pour devenir une meilleure personne, alors Mephisto obtiendrait son âme. De ceci vient les guillemets célèbres: *Zum hochsten zu d'immerfort de Dasein streben*, ou " à essayer d'obtenir la vie la plus élevée avec tous mes pouvoirs".

Hormis ce thème inspiré, *Faust* de Goethe a plusieurs autres différences du jeu de Marlowe et d'autres histoires précédentes de Faustus.

Faust ne rassemble pas Mephisto dans cette histoire. La seule évocation que Faust exécute est l'évocation de l'*Erdgeist*, ou « l'esprit de la terre. » Il est intéressant de noter cela. Cette évocation exécutée par Faust est réellement très semblable à une méthode d'évocation qu'on traitera plus tard. Faust médite sur le symbole de l'esprit dans un livre et pousse une conjuration impromptue, qui cause l'esprit pour apparaître. Qu'il suffise pour dire, beaucoup de magiciens méditent simplement sur des sceaux d'esprit et les emploient pour ouvrir des portes au plan astral et au royaume des entités. C'est un type d'évocation sur le plan astral qui sera discutée dans les plus grands détails, de la fonction (dans ce livre).

Plutôt qu'étant évoqué, l'esprit Mephisto est attiré à Faust en raison d'un « pari » que Mephisto fait avec Dieu. Mephisto pense qu'il peut tenter Faust loin de devenir un être avancé, ou adepte en quelques sortes. Dieu ne semble pas penser que c'est possible et indique à Mephisto : « Un bon homme, dans son aspiration sombre, se rappelle la route droite dans toute sa recherche.

Après que le pacte soit fait, Faust mène une vie quelque peu mauvaise, et pendant un moment il semble comme si Mephisto gagnera le pari. Mais Faust s'élève par des efforts pour devenir meilleur. Il rencontre Gretchen, qui tire Faust loin de ses aspirations mauvaises.

Elle fonde sur Faust d'une manière, dont elle devient l'instrument à son salut à la fin de l'histoire. Faust commence à exécuter de bons contrats, comme évacuer la mer, loin d'une extension de terre, ainsi des personnes ont pu résider là.

Tout en exécutant ces actes généreux, Faust réfléchit sur la façon dont cet exploit est le meilleur pour l'humanité qu'il a jamais su. Mais au lieu de l'insatisfaction, il pense de la façon dont encore de meilleurs accomplissements sont possibles. En fait, tandis que Mephisto et les démons préparent la tombe de Faust, Faust contemple un état plus parfait d'être et se sauvegarde avec ses derniers mots parlés, sur la face de la terre :

« Car je présage un bonheur tellement Haut, que j'apprécie maintenant le moment le plus élevé ».

Le fait que les derniers mots de Faust étaient ceux de l'aspiration irrite Mephisto. Il a détruit son pari avec Dieu, parce que Faust a refusé d'être satisfait de la grandeur du moment. Il a essayé d'obtenir l'excellence même à l'extrémité. Comme Faust monte dans le ciel, il est salué par son amour perdu, Gretchen, qui aide Faust à se lever vers le plus haut des « sphères. »

À ce jour, vous pouvez vous demander pourquoi j'ai inclus les deux versions du conte de Faust. J'ai eu une raison très bonne de faire ceci. Avant de pratiquer toute forme de magie, vous devriez vous rappeler que la Source de cette magie est Divine et toutes les utilisations de cette magie devraient être de s'améliorer et de se rapprocher plus près du Créateur (Dieu).

Tandis que le *docteur Faustus* de Marlowe présente l'évocation et la magie dans la lumière mauvaise, Le *Faust* de Goethe va sur un long chemin en dissipant les enseignements de L'Eglise qui indiquent : que toute pratique occulte doit être mauvaise.

Dans le cérémonial occidental et la tradition, le point entier de la magie pratique est d'obtenir la conversation avec votre Saint+Ange gardien et se réunir par la suite à Dieu. C'est également un thème fondamental en *Faust*, la vie « la plus élevée » comme expressions « des plus hautes sphères » et peuvent seulement signifier, une union de chose dans l'unité avec la Divinité.

Goethe a été très bien lu dans l'occulte, et la plupart des personnes dans Les cercles magiques occidentales en conviennent qu'il était un vrai initié. Je recommande hautement de lire soigneusement la partie qui fonctionne. Vous serez étonnée de trouver juste, combien est la connaissance occulte pratique qui est contenue dedans. Un des plus important, les leçons de Faust, et la raison ont inclu Helen de Troie et Gretchen dans cette synthèse, est une leçon que chaque magicien devrait apprendre avant qu'il essaye l'évocation :

Ne jamais devenir hanté avec une entité !

Le chapitre 1 est tout au sujet des entités, mais je dois soumettre à une contrainte, cet avertissement ici dans le début. Juste comme dans n'importe quelle autre pratique occulte, la hantise peut être très dangereuse.

C'est la raison que la plupart des rituels ont une conclusion matérielle. Les Wiccans ont la cérémonie des gâteaux et de la bière Anglaise, L'Aube d'or a des rituels de bannissements étendus, suivis presque d'un rituel eucharistique avec du vin, et des membres de loge, vont autant qu'exécuter hors de leur loge et vider de l'eau froide au-dessus de leurs têtes ! Tous ces rituels sont très importants, en tant qu'une aide pour retourner la personne à un état normal de conscience.

Je ne peux pas me soumettre à une contrainte dangereuse qui est d'exécuter une évocation et de devenir ainsi fasciné avec une entité, que vous commencez à suivre tout son conseil, sans l'interroger d'abord. Un lien est établi entre un esprit évoqué et le magicien, et interroger l'esprit correctement est le meilleur pour rester dans le contrôle de ce lien. Si cela est fait correctement, l'évocation est inoffensive, mais juste comme toute autre chose dans l'univers, elle peut être négative si on en abuse. Quelques médecins conviennent qu'une boisson d'alcool par jour pourrait être salutaire dans les limites de réduire l'effort, mais si vous commencez à boire trop, les résultats pourraient être tout à fait désastreux. Le même jugement est vrai pour l'évocation magique et valable pour tout autres types de pratique occulte. Tout dans la vie, mystique et matérielle, devrait être fait avec la modération.

Le docteur Faustus est devenu ainsi hanté avec Helen et la magie qui l'a détruit lui. Faust, d'une part, a maintenu un intérêt pour des choses physiques et les gens (en particulier Gretchen), et a été sauvé. S'assurer que toute votre mystique sur des pratiques magiques, sont suivies de pratique (de retour à la conscience normale) :

Simplement comme en allant à la cuisine pour la fabrication d'un sandwich est assez bonne.

Ce n'est pas une bonne idée pour exécuter un rituel complexe tard la nuit dans votre chambre à coucher, et sauter à cloche-pied avant que d'exécuter des rituels de bannissement adéquats, tels que ceux donnés pour cela, dans ce livre.

Même alors je recommande d'aller faire une promenade ou de regarder un film classique, pour retourner à la conscience normale. Comme nous avons vu, les légendes de Faust sont partiellement responsables de causes, qui dissipent des idées fausses au sujet de l'évocation. J'ai cité précédemment cela que l'Eglise a promu l'idée que toute la magie est mauvaise.

La Bible elle-même est pleine d'incohérences concernant la transmission de l'homme avec le monde de l'esprit.

Dans le livre du Deutéronome, on lit sur le peuple d'Israël : "Il n'y sera pas trouvé parmi toi n'importe qui, qui pratique cette divination, ou un enchanteur, ou une sorcière, ou un charmeur, avec des esprits familiers, ou un magicien, ou un nécromancien" (18 : 10-11). Mais dans les Corinthiens on nous dit : « La manifestation de l'esprit est donnée à chaque homme néanmoins au bénéfice. Pour l'un, elle est donnée par l'Esprit... le fonctionnement des miracles ; à une autre prophétie ; à un autre discernement des esprits !... » (12 : 7-10). Je ne crois pas qu'une plus grande contradiction pourrait avoir été possible si elle était prévue. Cette anomalie dans la Bible me rappelle ce qui s'est produit pendant un jour dans mon lycée catholique. Quelqu'un dans la classe avait juste vu le film *Witchboard*, et parlait de lui avec ses amis. Mon professeur a surpris la conversation et a fait un commentaire sur la façon dont l'utilisation d'une planche de Ouija était satanique. J'ai été déjà immergé dans l'étude occulte. Ainsi je lui ai fait une remarque pour demander au prêtre de scolastique, ce qu'il pense du Ouija. Que dans dans les années 20 , le Ouija servait à l'amusement pour faire parler, ainsi j'ai pensé que ce serait une bonne idée d'aller le voir chez lui.

Ensuite je l'ai remercié pour les informations au sujet de notre causerie. Nous avons parlé pendant une bonne demi-heure, et il m'a fondamentalement dit, qu'il y avait rien de mal à utiliser le Ouija, n'empêche que tant que vous n'avez pas commencé à agir en fonction de l'information que vous avez reçue. « C'est vraiment juste un jeu, » il a dit, "je comprends, Les frères de Parker en ont fait un "jeu" Je ne pourrais pas immédiatement figurer dehors pourquoi cela m'a frappé en tant qu'étant si incertain, mais il est venu bientôt".

Évidemment les avis religieux changent, quand ils en viennent au surnaturel. Mais puisque nous sommes au sujet de l'entourage d'idées fausses des évocations, il est important d'identifier pourquoi la Bible est partiellement responsable pour la croyance que toute la magie est nécromancie. La Bible et l'Eglise n'ont jamais adressé l'évocation aux Anges ou à d'autres êtres salutaires à l'aspect physique, ils adressent seulement des appels pour des morts et des démons infernaux. Pourquoi est-ce que c'est Bien ? Il est assez difficile de proposer ma conjecture pour cette raison : pourquoi communiquer avec des Anges est erroné, et ceci affaiblirait t'il la Politique de l'anti-magie de l'Eglise ? Ainsi la seule histoire, incluse dans la Bible concernant la transmission d'esprit, est une nécromancie.

L'histoire de la « sorcière d'Endor » est trouvée dans Samuel (28 : 7-25). le Roi Saul, d'Israël, a été très affligé de découvrir que les philistins avaient une planification pour attaquer son pays. Saul s'est tourné vers Dieu pour un signe, mais n'a rien reçu. Ainsi il a décidé que la meilleure personne à qui demander le conseil était Samuel le décédé, mais Saul avait déjà banni tous les magiciens et personnes avec des esprits familiers de la terre. Ainsi Saul a dit à ses domestiques de trouver une femme qui était un support vivant toujours dans la terre. Ils lui ont indiqué qu'une telle femme habitait dans Endor.

Le Roi Saul s'est déguisé et est allé voir la femme la nuit. Il Lui a demandé d'appeler l'esprit de Samuel. Elle a protesté au début, et a répondu que le Roi a fait bannir d'autres personnes et magiciens hors de la terre, et qu'en faisant cela, qu'elle mourrait pour faire ce qu'il a demandé. Mais Saul a juré que personne ne la punirait jamais pour ses actions.

La « sorcière » a appelé en avant l'esprit de Samuel comme Saul lui a demandé de faire. Samuel a semblé fâché que Saul le fit appeler. Quand Saul lui a dit pourquoi Dieu ne lui a pas envoyé un signe pour ce qu'il devrait faire, et Samuel dit à Saul que depuis Dieu était maintenant son ennemi, Et qu'il devrait s'attendre à ne plus recevoir de signes divins. Samuel a continué pour prédire la mort de Saul et la défaite de l'Israël.

J'ai trouvé une version de la Bible qui a eu un renvoi au bas de la page, cette histoire était brûlante. Le renvoi du bas de page a indiqué que la « sorcière » n'a eu aucun pouvoir au-dessus des esprits, et que c'est Dieu qui a laissé l'esprit apparaître, ainsi il pourrait parler avec Saul. L'auteur de ce déni, a voulu s'assurer que les gens n'ont pas cru aux pouvoirs de la magie.

Mais l'auteur n'a pas pensé très soigneusement à ce rapport avant sa création. D'une certaine manière, ce renvoi de bas de page énonce un principe occulte connu. Il est le pouvoir de Dieu qui laisse un esprit apparaître, parce que quand un magicien se tient dans le centre d'un cercle magique et appelle la déité, il ou elle devient Dieu, comme par magie du verbe, et c'est par le pouvoir de Dieu que des esprits sont ainsi évoqués. La plupart des textes religieux dans le monde sont en désaccord sur les pratiques occultes qui sont acceptables. Un magicien aspirant, ne devrait pas laisser ce fait le tracasser par la religion. La magie, comme tout autrement dans le monde vient de Dieu. Si elle est utilisée pour le plus grand bien de tous, la pratique magique est un hommage à Dieu, comme elle apporte un plus, près de la lumière.

La Bible, comme d'autres textes religieux contient une richesse de conseil spirituel. Le fait qu'il n'est pas correcte de pratiquer l'art de l'évocation magique, n'est aucune raison de renoncer à la Bible ou tout autre à un travail inspiré. Les adeptes et les maîtres les plus vrais, sont ceux qui voient les vérités dans chaque religion.

Jusqu'ici, nous sommes parvenus à localiser l'origine et à dissiper davantage une partie d'idées fausses communes au sujet de l'évocation magique.

Nous avons également vu, comment plusieurs causes et idées fausses contiennent des leçons occultes valables.

Ce qui suit est le dernier exemple « historique » de l'évocation que nous regarderons avant que nous entrons dans les aspects pratiques de l'art. Il est l'exemple d'évocation le plus connu parmi les cercles occultes, et correctement ainsi, parce que le résultat de cette série d'évocation était la création d'un système magique entier.

En 1582, deux hommes ont formé une association étroite qui changerait pour toujours le monde de la magie. Ces hommes étaient John Dee, un astrologue royal de la reine Elizabeth I, et Edouard Kelly, une canaille virtuelle avec des capacités impressionnantes dans l'utilisation du miroir de cristal. Cette union peu probable a été formée quand Edouard Kelly est allé loger chez Dee et lors d'un entraînement, il a démontré sa capacité de clairvoyance.

Le type d'évocation que les deux hommes ont employé pendant les sept années suivantes est le premier type, je ferai l'enseignement de ce type d'évocation dans ce livre sur l'évocation au plan astral.

Dee, qui était un magicien bien élevé, évoquait des entités sur le plan astral, là où Kelly avec l'entraînement pouvait les voir dans ses pierres de voyance. Par ces expériences magiques, Dee et Kelly avec de l'entraînement sont entré en contact avec des êtres Angéliques qui leur ont enseigné une langue magique qui est appelé l'Enochien.

Cette langue a été employée pour des buts magiques dans les temps antiques, mais a été perdue dans les âges. Les Anges ont montré des signes à Kelly dans la pierre de voyance, lequel Dee les a transcrit plus tard.

Ces tables ont contenu les noms des êtres magiques dans l'univers Enochien, les Anges se sont dirigés dehors, à la lettre et vers l'arrière. La langue Enochienne est si puissante que l'orthographe des noms va vers l'arrière, afin de s'assurer qu'aucune des entités n'apparaîtrait pas sans être invité.

Dans une certaine mesure c'était une bonne idée, parce qu'exposer le nom magique d'une entité a pu avoir comme conséquence une certaine forme de contact psychique avec l'entité, et ce type non contrôlé de contact est quelque chose de non souhaitable.

La méthode de Dee et de Kelly en magie d'évocation était très réussie, et c'est un système de magie qui est encore employé couramment aujourd'hui. Gerald et Betty Schueler ont écrit ce que je me sens pour être, les livres les plus fins sur la magie Enochienne.

Le premier de la série est: *la magie Enochienne : Un manuel pratique* (Llewellyn, 1990).

Les auteurs présentent ce type de magie en forme utilisable, et vous pouvez vouloir essayer de convoquer certaines des entités Enochienne décrites dans ces livres, après que vous ayez eu le succès aux évocations pratiques.

Naturellement, il y a d'autres exemples d'évocation trouvés dans les légendes et l'histoire, mais la liste de toutes ces évocations est au-delà de la portée de ce livre.

Les histoires dans ce chapitre ont été choisies pour leur exactitude et inexactitude, dans le portrait de l'évocation, comme j'ai voulu m'assurer des deux: vérités et mensonges au sujet de l'art ont été indiqués.

Maintenant, il est clair; les évocations ne sont pas aussi faciles que les grimoires le font croire, et que par ce moyen nous pourrions faire confiance aux promesses et aux récompenses décrites dans leurs pages aussi bien ?

Les magiciens innombrables tout au long des âges, moi-même inclus, ont appris cela dans un peu de détermination et patience, les récompenses de l'art ésotérique, ne sont rien sous peu que d'inspirer timidement. L'évocation doit être l'une des plus puissante, (sinon la plus puissante ! Forme de magie jamais pratiquée).

Raymond Buckland a indiqué en son *livre complet de sorcellerie* (Llewellyn, 1990), "l'évocation est comme l'essai de se connecter une ligne de courant de 1000 volts pour alimenter un transistor radio" ! Ceci peut être vrai, autant de buts magiques simples sont facilement atteints avec l'utilisation de talismans ou de bougies. Mais, c'est ce qui se produit quand vous voulez faire quelque chose un plus spectaculaire ?

Le transistor transmet par radio la musique de jeu bien, mais faisons face à lui, il est juste pour une personne, mais si cinquante personnes sont en train parler et rire, vous aurez besoin de quelque chose avec un peu plus de puissance.

Car nous verrons dans les chapitres suivants, les entités peuvent aider le magicien de beaucoup de manières. Ces esprits peuvent vous enseigner beaucoup davantage que ce qui est promis dans les grimoires. Ils peuvent également vous montrer comment effectuer des rituels personnels pour le développent des capacités magiques que vous voulez obtenir.

Maintenant, avant que nous entrons dans la formation qui facilitera l'évocation des entités, il est important de comprendre ce que sont ces êtres. Il y en a plusieurs de différents types d'êtres spirituels dans l'univers, et pas tous sont exactement digne de confiance. Le chapitre 1 illustrera ce que sont vraiment les entités, ceux à éviter, et comment travailler avec de façons salutaires.

Les intelligences planétaires sont des êtres très puissants et peuvent aider le magicien dans un certain nombre de tâches relatives simultanément.

CHAPITRE UN.

LA NATURE DES ENTITÉS :

Chaque « entité » a été mentionné plusieurs fois dans l'introduction, et ainsi correctement, parce que le point entier d'exécuter une évocation est un contact crée avec un de ces êtres. Mais ce que sont vraiment des entités, et d'où viennent-elles une fois appelés ?

Sans l'explication de la nature des entités, il est incroyablement difficile pour exécuter une évocation et pratiquement impossible d'en contrôler les résultats. C'est pour cette raison que ce chapitre est consacré, à expliquer les habitants du monde invisible. Cependant, comme beaucoup d'autres vérités occultes, la nature des entités a été expliquée correctement et inexactement au cours des années.

Pour comprendre pourquoi cela est ainsi, il est important d'abord de comprendre qui a lancé ces théories. Tout au long des âges, il y a toujours eu deux genres d'occultistes : Les Théoriciens de fauteuil et les magiciens de pratique. Les anciens ont, dans les siècles antérieurs, essayé d'expliquer des phénomènes occultes en utilisant la science du temps, négligeant le fait que la science occulte est une science du futur. En raison des efforts de ces occultistes de fauteuil, tous les écrits de théories psychologiques au sujet de magie ont vu le jour. Ces concepts sont désespérément défectueux, comme leurs créateurs étaient fondamentalement devinant à propos d'un sujet qu'ils n'ont pas compris.

Les Magiciens de pratique, d'une part, ont expérimenté avec des techniques magiques et réalisés des résultats qu'on peut répéter. Ces théories testées sont celles que l'élève de l'occulte trouvera le plus utile.

La théorie que les entités existent seulement dans l'esprit du magicien a commencé avec les occultistes de fauteuil de l'histoire. Selon eux, les évocations ne font rien, mais apportent ces entités « vers l'évolution » du subconscient, et « dehors » dans apparemment un aspect externe. Les théoriciens de cet enseignement sentent toute l'information obtenue près des évocations, est le résultat d'un certain type de télépathie, et de celui des matérialisations ont été témoin par un certain nombre de praticiens, sont le résultat d'un certain type de projection télépathique de la part du magicien exécutant le rituel.

Aux personnes qui n'ont jamais pratiqué la magie, ce concept a pu sembler faisable. Mais à un magicien qualifié, les imperfections de cette théorie sont immédiatement évidentes, pour un certain nombre de raisons.

En philosophie, il y a deux concepts connus sous le nom de cause efficace et cause finale. La cause efficace d'un objectif est celle qui l'a fait commencer, et la cause finale est le but de l'objectif. Lors d'appliquer ces principes à l'étude mystique, un grand nombre de secrets occultes peuvent être appris.

Les magiciens de pratique ont réalisé ceci, et ont utilisé ces idées comme base pour leurs expériences, dans l'essai d'identifier ce que sont les entités.

La cause efficace de tout dans l'univers est un Dieu infini et la Divine Providence. Naturellement, il ne peut discuter; que nous-mêmes avons créé les choses magnifiques et certains procédés naturels créent des choses tout autour de nous.

Par exemple, les végétaux et les animaux se reproduisent, le mouvement tectonique de plaque crée les montagnes, et les artistes peignent des chefs-d'œuvre. Mais les conseils Divins affectent toutes ces choses.

L'inspiration pour un chef-d'œuvre peint, vient de Dieu, de même que la capacité pour que des centres et des animaux se reproduisent, et des montagnes se forment.

Si on conçoit que la Divine Providence est responsable de toutes les créations, puis la prochaine étape logique est essayée de figurer à l'extérieur, que certaines choses ont été créées pour. La meilleure voie pour faciliter ceci, est de regarder une carte Kabbalistique de la création qui est appelé l'arbre de la vie (le schéma 1.1). Chacun des Dix Sephiroth, ou sphères, sur l'arbre atteint un objectif particulier, en mettant à jour le pouvoir cosmique, et en conséquence, chacun se compose de différents types d'énergies liées à leurs tâches.

Figure 1.1 : l'Arbre de vie

Par exemple, les énergies de la Sefirah la plus faible, Malkuth, aident à mettre à jour le pouvoir dans la forme physique, alors que Yesod régit des choses liées aux énergies lunaires et de forme astrale.

Juste comme ces Sephiroth étaient créées pour atteindre un objectif particulier, les entités de l'univers ont été également créées pour accomplir un certain type de « mission. » Chacune de ces Sephiroth, par exemple, « est habitée » par les êtres qui sont en accord avec les énergies représentées en elle. Les Anges ont été créés pour surveiller un certain nombre de ces aspects, et pour cette raison ils mettront à jour ces postes pour toujours.

Tandis que les humains ont la capacité d'avancer dans le religieux et se réaliser spirituellement à des niveaux plus élevés de l'être, les entités et les Anges de l'univers sont fixés à leurs tâches désignées, en tant qu'élément de la voie de Dieu de mettre à jour le pouvoir Divin dans le cosmos. Ceci est la cause finale de toutes les entités.

Comment les entités pourraient exister seulement dans l'esprit du magicien, si nous recevons les choses au-dessus comme vraies ? La réponse est simple : Ils ne peuvent pas. Ni l'un ni l'autre, l'existence de l'univers, ni l'existence de ses habitants dépend de la présence d'un humain. Celui qui a écrit réellement la *Goetia* ne vit plus, pourtant l'être décrit dans le livre peut encore être créé. Les esprits qui ont travaillé avec lui existent toujours, indépendant de lui.

À ce jour il devrait être clair, que les êtres du monde invisible ne sont pas d'accidentelles créations. Ils ont été créés avec des attributs particuliers pour les aider à accomplir leurs tâches assignées, et pour exister complètement indépendamment de nous. Cependant, juste comme quelques formes de création physique sont accomplies par l'humain des médias, la création des entités égrégoriques est parfois facilités par des magiciens qualifiés.

Comme un peintre qui prend l'inspiration Divine et crée une merveille sur une toile, le magicien peut parfois canaliser l'énergie Divine dans la création complète d'une nouvelle entité. Cette construction magique est généralement connue sous le nom d'égrégore, est une énergie créée par le magicien pour effectuer une tâche particulière. L'Egrégore, comme d'autres entités, est complètement indépendant du magicien une fois créé.

Si une entité est créée, le fait est indépendant de nous ne signifie pas que nous ne sommes pas responsables de ses actions. Si on fait la conjuration en étant avec n'importe quel type d'entité, pour exécuter un acte mauvais, puis lui ou elle serait Responsable pour le Karma de cet acte mauvais. Il va de soi que ce type de magie noire, détruirait par la suite la personne qui la pratique.

Parfois, créer un égrégore peut être dangereux, indépendamment de l'utilisation que le magicien a. C'est parce que les égrégores se développent plus fortement, plus ils ont une existence longue.

Tandis qu'une entité existante peut être bannie de nouveau à son royaume d'origine, une fois que sa tâche est terminée, un égrégore n'a aucune place à aller de nouveau. Cela est pour cette raison, pour laquelle les égrégores des magiciens habituellement sont créés, pour une quantité de temps, « ils vivent, » et après que ce temps s'épuisent, ils sont rituellement détruits. Ceci leur évite de devenir de plus en plus puissant dans le plan astral, jusqu'à ce qu'ils soient pratiquement incontrôlables.

La légende du golem illustre cette possibilité dans la voie précise, pourtant allégorique, et ce qui suit est un sommaire court du conte. Cependant, je recommande toujours un relevé très soigneux de l'histoire réelle, avant d'essayer ce type de création magique. L'histoire du golem a lieu à Prague, où les personnes juives ont vécu dans la crainte constante de l'accusation de sang.

C'était la croyance que des juifs ont eu besoin du sang des chrétiens pour exécuter certains rites de pâque. Chaque année autour de la pâque, des émeutes éclataient, et des accusations fausses seraient évoquées contre les juifs. Un ancien du village vint trouver Le Rabbin Judah Lœw pour lui dire que certains pourraient projeter la destruction de ses personnes, ainsi il a prié au ciel pour obtenir de l'aide.

Le Rabbin Lœw a vu dans un rêve, comment fabriquer un golem à partir d'argile pour protéger les siens. Après ce conseil, le rabbin et ses élèves ont construit un homme d'argile. Le rabbin était bien versé dans la magie Kabbalistique et a enchanté la créature, pour lui donner la vie. Il l'a nommée Joseph. Joseph a fait tout le temps pendant qu'il était instruit, a protégé les juifs contre le mal physique.

Il a également étudié certaines des accusations apportées contre les juifs ainsi, par la suite, la vérité derrière la plupart de ces allégations a été exposée.

Les Personnes chrétiennes ont été bientôt montrées comment les juifs avaient été encadrés tout le long. Après le moine Thaddeus a été exposé comme l'esprit supérieur pour préparer la destruction des juifs, et les personnes du Rabbin Lœw n'ont plus été persécutées.

Puisque le golem avait fait un si bon travail, Rabbin Lœw et les autres se sont accoutumés à l'avoir autour d'eux, et un jour ils ont oublié de lui assigner sa tâche. Joseph a erré autour du village et a vu une fleur dans une fenêtre, ce qu'il a alors plumé. En conséquence, une femme dans la maison a crié à lui, et Joseph est devenu incontrôlable et fâché. Il a exécuté autour des rues, causant des dommages aux bâtiments et a effrayé les villageois. Le rabbin a entendu ce qui se passait et a essayé d'arrêter le golem. Avec une grande difficulté, il est parvenu à maîtriser Joseph.

Avec ses pupilles, Rabbin Lœw a apporté le golem à sa maison, où il a été rituellement détruit. Le corps d'argile a été alors enregistré dans une salle secrète, où personnes n'ont pu le trouver, pour s'assurer que Joseph ne serait jamais apportés de nouveau à la vie.

Quoique le golem ait été une créature d'argile et pas un esprit, il est toujours une métaphore précise d'un vrai égrégoré. Une fois nommé et créé, le golem était un domestique du Rabbin Lœw, pourtant quand le rabbin a négligé pour lui donner des instructions, le golem est allé hors de ses fonctions, seul, et a causé la sottise. L'avertissement de cette histoire : Ces êtres n'ont aucune place ou retourner une fois que leur but est accompli, et ils ne doivent pas être permis de durer. Tout cruel que cela puisse sembler, ils doivent être détruit.

Vous trouverez une méthode pour créer des égrégorés plus tard en ce livre. Le réel procédé de la création contient une étape qui établit la limite de l'entité à l'existence, et donne une méthode pour la terminer facilement quand le moment vient.

Il n'y a rien de mauvais au sujet de cette pratique, car les égrégorés sont simplement des constructions d'énergie créés pour une tâche. Suite à leur dissolution, l'énergie qui s'est accumulée dans les égrégorés retourne au cosmos.

TYPES D'ENTITÉS :

Nous avons vu comment les entités pourraient provenir des esprits des humains, et comment ils peuvent seulement exister indépendamment d'eux. Tandis que le but d'un égrégoré est déterminé par un magicien, le but d'autres entités dans l'univers doit être découvert. Les Egrégorés ont été traités d'abord parce qu'ils sont relativement faciles à comprendre. La nature des entités préexistantes est un peu plus complexe, cependant, parce qu'il y a tant de différents types d'elles à apprendre environ. Suite à l'introduction, s'ensuivra une liste de certains types d'entités trouvées dans l'univers.

PLANÉTAIRE :

Ce sont les entités les plus faciles à travailler avec. Chacun de ces êtres représente les aspects magiques et astrologiques d'une planète, et ils peuvent utiliser ces forces pour aider le magicien. Par exemple, un esprit de la sphère de Venus serait utile, si un magicien avait besoin de conseil dans les sujets de l'amour et de l'amitié, tandis qu'une intelligence de Mars aiderait le magicien en gagnant le courage et la volonté puissante.

Les intelligences planétaires sont très puissantes et peuvent aider le magicien dans un certain nombre de tâches relatives simultanément. Les attributs de chacune de ces dernières, les intelligences de la planète, correspondent étroitement au Sephiroth particulier sur l'arbre de vie. Par conséquent, pour éviter la répétition, j'explorerai les pouvoirs des habitants des Sephiroth et des planètes dans la description qui suit des Anges.

ANGELIQUE :

Ces entités sont, sans aucun doute, les plus salutaires qu'un magicien puisse travailler avec. Elles ne sont davantage que voulant aider un magicien avec une tâche qu'elles sont compétentes avec, et répondent sincèrement à toutes les questions, vous pouvez les évoquer sans hésitation. Des Anges ont été assignés à certaines tâches par Dieu quand ils étaient créés, et à la différence de nous, ils ne peuvent jamais avancer de leur niveau spirituel actuel de développement. Le Puissant les a destinés, pour qu'ils soient des gardes de l'universel pouvoir, et en tant que tels, ils possèdent de grands pouvoirs dans les zones qu'ils surveillent.

Beaucoup d'Anges, particulièrement les Archanges, sont assignés à une Sephirah individuelle sur l'arbre de la vie, et il est important de comprendre les attributs de leurs sphères respectives avant que de les évoquer.

Ce qui suit est une liste des Dix Sephiroth, contenant le nom de la planète, chaque Sephirah représente le nom de chaque Archange régnant et de l'ordre Angélique, et certaines des capacités générales des Anges et intelligences planétaires qui habitent chaque sphère :

1. Kether (Uranus) : L'Archange de cette Sephirah est Metatron et son ordre Angélique sont Chayoth ha-Qadesh. Les Êtres représentant ces forces, peuvent aider le magicien dans les sujets de la technologie actuellement comprise, et peuvent également l'aider en développant de nouvelles inventions. Kether et Uranus représentent des énergies mentales intenses, et par conséquent, les entités de ces royaumes possèdent de grandes capacités intellectuelles, qu'elles peuvent aider un magicien à se développer.

Fréquentez le contact avec les Anges de Kether et l'utilisation répétée des énergies de cette Sephirah, à comme conséquence une limite étroite avec son individu (moi) le plus élevé qui est le vrai but de toute la magie.

2. Chokmah (Neptune) : L'Archange de Chokmah est Raziel et l'ordre Angélique de la sphère sont les Auphanim. Les esprits de cette Sephirah aident le magicien à perfectionner ses capacités psychiques à un degré stupéfiant, en lui enseignant des rituels spéciaux, pour mettre en valeur quelque corps enseignant qui est désiré, y compris la télépathie, la voyance, psychokinésie, et même la capacité de manipuler diverses énergies.

Les Entités de cette sphère sont extrêmement bien informées au sujet des nombreuses formes de l'énergie dans l'univers, et peuvent transmettre cette information au magicien.

3. Binah (Saturne) : L'Archange de cette Sefirah est Tzaphkiel et l'ordre Angélique sont les Aralim. Saturne et Binah représentent une partie des énergies les plus mal comprises dans l'univers. Destruction, mort, et limitation sont les forces que les entités de ce royaume surveillent, et contrairement à une idée populaire fautive, elles ne sont pas des forces négatives. Après tout, ces forces ont pu être utilisées dans des voies positives. Les êtres de cette sphère ont pu "détruire" la maladie, de mauvaises habitudes destructrices, et ont pu limiter le pouvoir de certaines influences dans la vie d'un magicien. Par exemple, les effets de la probabilité, ont pu être affectés en limitant la quantité de mauvaise chance dans la vie. En d'autres termes, des concours sont facilement gagnés à l'aide de ces êtres. Les entités de Saturne et Binah peuvent également enseigner au magicien beaucoup de vérités cachées, de petite connaissance occulte, aux comptes de ce qui s'est produit dans les cultures antiques.

4. Chesed (Jupiter) : L'Archange Tzadkiel et l'ordre Angélique des Chashmalim régissent sur cette Sefirah. Juste comme Jupiter était le roi des dieux et déesses de la mythologie de Rome et de la Grèce antique, les esprits de ce royaume représentent divers rois comme des énergies. Un magicien qui travaille avec les entités de Chesed a pu saisir la grande richesse et les plaisirs matériels.

Ceux-ci pourraient également enseigner à un magicien comment régner sagement, s'il était dans les affaires ou un royaume, ou le guider au succès de carrière et renommée. On devrait ne jamais sous-estimer les pouvoirs de ces êtres.

Les Entités à partir de ce royaume pourraient rendre un magicien très heureux, mais lui ou elle doit être soigneux pour ne pas maltraiter leurs pouvoirs. L'avarice n'est pas considérée avec bonté près des pouvoirs les plus élevés, et l'on ne devrait essayer de demander seulement, ce qui est vraiment nécessaire.

5. Geburah (Mars) : L'Archange de cette cinquième Sephirah est Kamael et l'ordre Angélique régnant sont les Seraphim. Les esprits de cette émanation possèdent d'énorme quantité d'énergie et de vitalité. Ils peuvent littéralement charger un magicien avec de l'énergie et de la force, pour aider celui qui les charge ou a besoin pour accomplir. Certaines entités de cette Sephirah et planète peuvent réellement montrer à un magicien comment devenir physiquement et avec émotion plus fort. Ils peuvent également enseigner comment devenir courageux, déterminés, et dynamique, avec la capacité de surmonter tout obstacle. Les Élèves occultes dans les carrières d'application militaires ou des lois, devraient particulièrement trouver Mars et les Intelligences de Geburah utiles.

6. Tiphereth (le soleil) : L'Archange de cette Sephirah est Raphael et son ordre Angélique sont les Melekim. Les êtres de Tiphereth et du soleil peuvent aider le magicien à obtenir l'harmonie dans sa vie en accordant la santé, et une quantité raisonnable d'argent et d'amitié, et en lui montrant comment trouver la paix par la sagesse, qui sont essentiels au bonheur et succès. Les conversations avec ces esprits ne sont rien sous peu d'inspirer, et ils peuvent enseigner au sujet de plusieurs mystiques salutaires et secrets, y compris l'art miraculeux du curatif.

7. Netzach (Venus) : L'Archange de Netzach est Haniel et l'ordre Angélique de cette Sephirah sont les Elohim. Amour, plaisir, art, fertilité, et amitié sont les énergies représentées dans cette sphère. Les Entités de Netzach et de Venus peuvent accorder toutes les choses ci-dessus à un magicien qui les recherche. En outre, ils inspirent les créations artistiques, et beaucoup de beaux travaux de la littérature, la musique, et l'art a été créés à l'aide de ces êtres. En demandant l'aide de ces entités dans les sujets de l'amour, cependant, le magicien devrait prendre grand soin.

Jamais, dans toutes ces circonstances, si un magicien essayez de forcer quelqu'un à l'aimer comme par magie. C'est un acte mauvais, et ces êtres purs n'aideront pas un magicien qui l'essaye. Au lieu de cela, ils aideront à trouver un compagnon ou un ami qui convient, et aideront à voir cette personne dans la vie.

8. Hod (mercure) : L'Archange de cette huitième Sephirah est Michael et son ordre Angélique régissant sont les Beni Elohim. Les intelligences de mercure et de la sphère de Hod sont certains des meilleurs professeurs qu'un magicien peut jamais espérer pour travailler avec. De l'aide dans les sujets scolastiques journaliers au déverrouillage des secrets de l'alchimie et de la divination, ces esprits peuvent enseigner en évocation les secrets de l'univers.

9. Yesod (lune) : L'Archange de Yesod est Gabriel et l'ordre Angélique de cette Sephirah sont les Kerubim. Cette sphère représente le plan astral, et ses habitants peuvent enseigner au magicien plusieurs types de magie astrale. Quoique créé sur le plan mental passe par l'astral et par la suite se manifeste sur le plan physique. Ces esprits peuvent enseigner au magicien comment manifester des objectifs apparemment simples. Les intelligences lunaires de yesod peuvent vous montrer comment explorer le plan astral et d'autres dimensions de la réalité, en utilisant la véritable projection astrale. Ils peuvent également enseigner le secret des arts de magie et des prophéties rêveuses.

10. Malkuth (quatre éléments de la terre) : L'Archange de cette Sephirah est Sandalphon et l'ordre Angélique régissant sont les Ashim. Les pouvoirs possédés par les êtres de ce royaume sont identiques à ceux des esprits élémentaires et sont expliqués dans le prochain paragraphe.

ELEMENTAIRE:

Il est relativement facile d'entrer en contact avec des esprits de ce type. Si un magicien a un arrangement des éléments magiques qu'ils représentent. Ces intelligences sont très spécialisées, et à la différence des esprits planétaires, elles possèdent souvent beaucoup de zones de connaissance, chaque élémentaire a habituellement seulement un domaine de spécialisation, dans lequel il est compétent. Ceci peut sembler comme une faiblesse, mais réellement les élémentaires exécutent des travaux dans leurs pouvoirs, tellement rapidement et pertinemment, qu'en cela, la plupart des magiciens ne s'occupent pas de rechercher le droit pour créer. Suite des pouvoirs des élémentaires avec le nom de chaque type :

1. La Terre (Gnomes) : Les Elémentaires de la terre peuvent aider le magicien à saisir richesse, marchandises matérielles, et meilleurs travaux ou promotions. Ils sont également excellents professeurs et peuvent instruire dans les propriétés ésotériques des gemmes et minerais. Comme tous autres élémentaires, les Gnomes peuvent fournir au magicien d'excellents esprits familiers qui l'obéiront.

2. L'Air (Sylphes) : Les Sylphes sont d'excellents professeurs et initiateurs. Ils peuvent aider le magicien à apprendre presque n'importe quoi, en lui enseignant des voies uniques pour étudier en influençant réellement son esprit, pour faire absorber l'information plus facilement. Les intelligences de l'air peuvent également montrer à un magicien, comment par télépathie on peut contacter n'importe qui dans le monde.

Les familiers de ce type sont des valeurs domestiques, comme ils peuvent montrer au magicien comment contrôler les vents et la pratique de la lévitation.

3. Le Feu (Salamandres) : Les êtres du royaume du feu peuvent montrer en évocation, comment contrôler l'énergie et la vitalité de cet élément pour provoquer le changement dans le monde. De protéger le magicien et lui donner des pouvoirs pour accomplir quelques demandes, ces êtres sont extrêmement utiles, Ils peuvent également enseigner au magicien comment manipuler la chaleur réelle et la flamme, qui est un pouvoir intimidant et inspirant.

4. L'Eau (Ondines) : Ces esprits doux peuvent aider un magicien avec des rapports de toutes sortes et peuvent l'aider à résoudre toutes sortes de discorde parmi les couples. Les Ondines peuvent apporter la grande paix à un ménage et il est certains de ces esprits sont les plus amicaux qu'un magicien rencontrera. Malheureusement, ils possèdent une telle grande beauté, que beaucoup de magiciens deviennent entichés avec eux. Comme j'ai mentionné dans l'introduction, ceci pourrait être très dangereux. Rappelez-vous, n'importe comment attrayant et l'attraction d'un esprit peut être, il est encore juste qu'un esprit. Essayez de limiter la quantité de contact que vous avez avec une Ondine, particulièrement jusqu'à ce que vous ayez maîtrisé le contrôle de l'art de l'évocation. Les familiers d'Ondine, peuvent enseigner comment contrôler la pluie et le brouillard, et sont particulièrement utiles aux magiciens qui sont concernés dans la navigation, pêchant, surfant, ou pratiquant la natation.

DÉMONIAQUE :

Ce sont les types les plus Durs d'êtres à contrôler correctement ainsi, parce qu'ils sont par la nature antagonique au magicien. La dernière chose qu'ils ne veulent faire est d'aider un agent de la lumière à accomplir une tâche.

Quoiqu'ils pourraient être commandés pour faire ainsi, les chances de recevoir l'information fausse et des résultats faibles sont augmentés en travaillant avec des démons. Mon conseil est d'éviter de travailler avec eux en premier lieu.

GOETIQUE :

Certains sentent que les esprits énumérés dans la *Goetia* devraient être considérés comme des démons, mais j'ai mes raisons d'être en désaccord. À travers l'histoire, les dieux d'un groupe de personnes deviendraient toujours les démons de leurs conquérants.

Ceci semble se produire dans la *Goetia*. Un des esprits, Astaroth, est réellement et a légèrement une forme Divine déguisée de la déesse Astarté de Mésopotamie.

Tandis qu'une partie de ces entités semble du côté mauvais à première vue, la pratique montre, qu'un bon nombre d'entre elles accomplissent des tâches utiles, comme des healings, et enseignent un grand numéro de choses utiles, comme des langages et des sciences. Il est facile de les commander et une expérience personnelle m'a prouvé que les entités Goétiques sont loin d'être démoniaques en nature.

FORMES DIVINES :

Ce sont des Êtres de pouvoir incroyable, et ils devraient seulement être évoqués sous la plupart des circonstances extrêmes. Une des voies les plus sûres de travailler avec l'énergie de ces sources est de les invoquer, plutôt que les évoquer, comme l'invocation ou acceptation d'une forme Divine permet seulement d'entrer en contact avec une quantité raisonnable de son pouvoir et influence. Selon son développement magique, un magicien par la volonté seulement, puisse appeler autant d'énergie de forme Divine que lui ou elle peut contrôler.

Cependant, en essayant de rassembler extérieurement une force comme des dieux égyptiens et des déesses, par exemple, cela est difficile et pourrait être dangereux. Pour cette raison, l'évocation des formes Divines ne sera pas traitée en ce livre.

OLYMPIQUE :

L'Arbatel de la magie, un grimoire médiéval, a introduit ces entités en tant que grilles de tabulation de 196 provinces olympiques. Les énergies qu'elles contrôlent correspondent aux sept planètes magiques, et pour cette raison, ces êtres sont très semblables à d'autres intelligences planétaires. Quelques différences entre les deux existent, cependant, de beaucoup de voies, les entités olympiques sont plus utiles que les planétaires. Ceci n'est pas largement connu, parce que, les attributs les plus importants de ces entités sont trouvés dans l'Arbatel et sont cachées derrière les descriptions allégoriques de chacun. Par exemple, quand l'alchimie et la pierre du philosophe sont mentionnées, l'auteur de ce grimoire parle vraiment de l'alchimie personnelle. Si un magicien souhaite entrer dans la voie d'accès de Magie élevée, alors son but devrait être la perfection, ou l'adeptat. L'alchimie personnelle n'est pas changer soi-même en or, mais la transformation dans son être le plus spirituel. L'aide que ces êtres fournissent dans cette tâche est très puissante et pour cette raison chacun des esprits olympiques est décrit dans de grand détail au chapitre 9.

IMAGES ARCHÉTYPALES :

Ceci inclut tous les êtres qui ont été introduits dans l'existence ou intentionnellement ou involontairement par des procédés collectifs de pensée. Descriptions de ces derniers, deux types d'entités suivent :

1. Images archétypales intentionnellement créées (groupe Egrégores) : Ceux-ci sont des entités délibérément réalisées par les loges magiques, pour servir de gardiens ou de sources d'énergie pour des travaux magiques particuliers. Egrégores de groupe sont laissés à l'existence tant que la loge de leur création existe, et parfois plus longtemps.

La raison, ils ne deviennent pas dangereux, comme la normale des égrégores dans la méthode de leur création. À la différence du dernier groupe de travail d'égrégores avec un courant d'énergie. En ne travaillant pas activement pour le but magique, ces êtres existent dans ce courant et n'errant pas autour du plan physique causant la panne. Si un magicien devait aligner lui-même avec un courant magique en joignant une loge, puis lui où elle pourrait évoquer et travailler avec ces êtres. Un magicien solitaire, cependant doit travailler avec des égrégores de sa création ou avec des images archétypales du type suivant.

2. Images archétypales involontairement créées : Au cours des années, un certain nombre de grimoires et les livres sur la magie ont apprêté que certains considèrent "des êtres incertains".

En d'autres termes, leur origine et authenticité sont peu claires, leur faisant des contrefaçons possibles imaginées par un occultiste de fauteuil avec rien de mieux à faire. Ceci ne signifie pas que les êtres décrits dans les pages de ces livres n'existent pas, cependant. Le fait que les gens ont lu ces livres et essayent d'entrer en contact avec ces êtres, marques ces entités comme réelles. Les images archétypales involontairement créées sont pour cette raison et le résultat de ces derniers sont des livres de magie "truqués".

Ils sont collectivement créés justes comme le groupe des égrégores, à moins que le procédé soit involontaire et les êtres donnés peuvent entrer en contact avec n'importe qui.

Par conséquent, Tous ces êtres qui sont contenus dans les grimoires pourront être contactés. Quoiqu'ils pourraient ne pas venir de quelque sphère ou dimension qui est décrites dans les grimoires respectifs, ces esprits immobiles auront quelques capacités, qu'ils soient décrits en tant que tel, juste comme des égrégores.

En tant que créations collectives, ils existent dans le collectif et non pas de haute connaissance du plan mental. C'est du plan mental qu'ils viennent une fois appelés, et c'est là où ils reviennent une fois bannis.

LES ÊTRES ASTRUX :

J'énumère ce type d'entité pour présenter un avertissement. Les êtres astraux sont trompeusement les entités intelligentes qui ont accès à quelque chose qu'on appelle l'Akashique le Hall des enregistrements. C'est un royaume ou une « place » où toute connaissance dans l'univers est accessible. De temps en temps, au lieu d'entrer en contact avec l'entité que vous essayez appeler, vous pouvez vous retrouver à contacter un être astral, lequel il pourrait se faire passer, pour celui que vous recherchez. Il pourrait répondre à plusieurs questions posées en se branchant sur le Hall des enregistrements, et pourraient facilement duper le magicien non préparé. [Plus tard en ce chapitre, nous traiterons des voies de la vérification sur de l'identité d'une entité évoquée.](#)

La plupart des entités mentionnées existent dans les groupes hiérarchiques. Ce sont des groupes d'esprits dans les royaumes ou des sphères dans lesquels règnent des esprits puissants: des rois ou des reines. L'exemples de ces positions sont trouvés dans beaucoup de grimoires, qui identifient des princes, des ducs, et des comtes et certains des titres de ces êtres. Il est important que le magicien comprenne ceci (la nature hiérarchique des entités) avant de pratiquer des évocations, en tant que tel, il doit apprendre ce qui force le contrôle d'un esprit, avant que lui ou elle puisse espérer le contrôler aussi bien.

Toutes les fois qu'un esprit est décrit comme appartenant à un royaume, ou comme portion d'un certain genre d'entité supérieure, le magicien ne pourrait pas toujours pouvoir entrer en contact avec facilement. Si ceci se produit, il est probable que l'esprit est détenu par sa grille de tabulation (Roi ou Reine...).

Pour cette raison, beaucoup de grimoires donnent les conjurations qui commandent des rois et reines du royaume d'esprit, pour permettre à leurs serviteurs d'apparaître. Les Intelligences de la Goétia et des élémentaires sont souvent contrôlés par leurs grilles de tabulation, de cette façon dans le tableau ci-dessus. Les Anges et les intelligences planétaires, cependant, sont habituellement libres pour venir une fois évoqué, et un magicien rarement doit commander les êtres supérieurs qui les ont laissés apparaître.

8 LA NATURE DES ENTITÉS CHOIX D'UNE ENTITÉ PARTICULIÈRE :

Une fois que vous sélectionnez le type d'entité que vous voulez travailler avec, dépendant de votre but magique, la prochaine étape est de sélectionner une entité particulière de ce type pour évoquer. Si votre entité choisie est décrite en tant que possédant quelque talent ou domaine de la connaissance que vous recherchez, alors l'évocation devrait être un succès.

Parfois, comme j'ai cité précédemment, un magicien peut échouer dans l'essai d'entrer en contact avec l'entité qu'il essaye d'évoquer. Ceci peut être attribué à l'influence des supérieurs hiérarchiques de l'esprit ou à un manque de concentration et de préparation de la part du magicien. Le royaume invisible le plus étroit à nous est le plan astral et, occasionnellement, un être astral pourrait répondre à l'appel d'un magicien, avant qu'il puisse atteindre l'entité éloignée qu'il essaye d'appeler. Comment vous savez si vous travaillez avec l'entité droite ?

Les esprits pourraient se trouver en utilisant l'information qu'ils saisissent par l'Akasha et le plan mental. Pour cette raison, un magicien doit avoir une voie précise du test de l'identité de ce qu'il évoque. Heureusement, il y a un système pertinent pour déterminer l'identité d'une entité. La première étape de ce procédé est pour un magicien: d'apprendre autant que possible au sujet d'une entité, avant que de l'évoquer.

Ces Notes soigneuses, devraient être faites de quel type d'entité c'est, son domicile, les noms de ses supérieurs, son aspect, ses talents, ses domaines de spécialisation, etc...

Alors quand l'entité apparaît, le magicien devrait lui demander ce qu'est son nom. Ne dites jamais : « Êtes vous Ange Raphael ? » Ceci demande dans la pratique à l'être astral de se nommer. Au lieu de cela, demandez ce qui est son nom et voyez ce qu'il indique. S'il répond correctement, alors il pourrait être ce qu'il indique qu'il est. S'il te donne un nom que vous n'avez jamais entendu parler, les chances sont qu'il n'est pas l'entité évoquée.

Parfois l'entité répondra dans un genre de code. Si vous faites un résumé de la liste des attributs connus de l'esprit, alors des réponses codées pourraient donner le sens. Par exemple, s'il indique, « je suis le médecin Divin » alors vous saurez que c'est en fait l'Ange Raphael.

Mais peu importe ce que l'esprit indique, c'est une bonne idée de mettre son identité au test final. Demandez simplement de signer son nom, l'un ou l'autre dans un livre que vous fournissez, dans l'espace, ou sur la surface d'un miroir magique, si c'est le type d'évocation que vous exécutez (pour une explication des signatures d'esprit, voir le chapitre 6). Pour une certaine raison, l'entité ne peut signer aucun autre nom sans compter que sur le sien.

C'est le plus indérégable de toutes les méthodes d'identification. Au chapitre 2, nous regarderons des techniques magiques de formation conçues pour vous préparer pour la pratique de l'évocation. Chacun de ces exercices devrait prendre seulement quelques minutes à exécuter, et s'ils sont faits correctement, ils assurent le succès en cela des arts magiques (la magie évocatoire d'évolution).

Imaginez que l'obscurité est devant vous, et comme s'il y a un fluide sombre qui se déplace vers l'intérieur en mode de spirale. Essayez de voir ce vortex se former devant vous.

CHAPITRE DEUX.

FORMATION MAGIQUE :

Avant que d'essayer une évocation, ou tout autre type de pratique magique, les corps mentaux et astraux doivent être conditionnés et formés. Après tout, dans l'humain l'esprit est l'instrument le plus puissant dans n'importe quelle pratique occulte, et une fois que le magicien maîtrise ses capacités, il peut accomplir n'importe quelle tâche magique avec facilité.

Ce chapitre contient des exercices conçus pour aider à développer des sens magiques et capacités dans une personne. Vous les trouverez dans l'ordre dans lequel ils devraient être exécutés.

Quels sens magiques doivent être développés ? Les plus importants sont les capacités de « Voir » et « pour Entendre » en astral. La maîtrise de ces corps assure le succès en évoquant des esprits et en communiquant avec eux. L'importance de leur développement ne peut pas être exagéré. Tandis qu'il est vrai qu'obtenant ces capacités est plus facile pour certains, que d'autres, ils ne sont pas un procédé impossible. N'importe qui pourrait former ses sens astraux par la pratique et l'application régulières des méthodes de formation.

Une des choses qui découragent au sujet de l'essai de développer des capacités magiques, est le manque de résultats observables immédiats. Beaucoup de systèmes occultes de formation présentent ce problème au débutant, et en conséquence, beaucoup d'élèves donnent vers l'abandon.

J'ai pris ceci en considération, quand j'ai monté les exercices suivants. Au lieu de montrer comment former les sens magiques avec des exercices réitérés et fatigants, vous trouverez comment développer ces sens par la pratique d'autres techniques magiques, qui accorderont les résultats de chose observable de la formation du magicien. Par exemple, l'exercice qui est placé en quatre, est une explication pas-à-pas de comment regarder fixement en voyance dans le cristal. Le lecteur saura tout de suite, s'il ou elle obtient des résultats à la même heure, il apprendra une technique magique valable supplémentaire.

Les deux sens astraux (vue et audition) devraient être développés en même temps. Pour cette raison j'ai groupé les exercices de formation en jeu, qui devraient être exécutés ensemble. Je vous invite à garder un agenda magique de votre progrès.

Parfois, certaines influences astrologiques ou les phases de la lune peuvent affecter vos travaux. Si vous avez un agenda, vous pouvez retourner et identifier ces configurations.

De même, puisqu'un enregistrement précis de chaque évocation devrait être fait, afin de ne perdre aucune information valable, gardant un agenda en ce point aidera à développer cette habitude importante.

L'EXERCICE UN :

La première étape dans la formation des sens magiques, concerne le développement de la concentration. Rien ne ruine les chances d'une évocation, de travailler davantage que si un magicien pense à ce qu'il veut pour le dîner, tout en lisant une conjuration. Une fois qu'un magicien peut se concentrer sur une idée pendant plusieurs minutes, puis il peut facilement maîtriser des techniques magiques. Suivre le procédé pour se développer en concentration.

D'abord, trouvez une période que vous pouvez consacrer à vos exercices journaliers. Les meilleurs temps sont avant d'aller dormir ou après le réveil le matin, comme vous êtes dans un état d'esprit calme dans les deux exemples. Mais pour chaque matière quand vous pratiquez, essayez de faire en même temps chaque jour, parce que plaçant de côté les mêmes aides de temps, cela établit un sous-programme salubre dans votre subconscient.

En d'autres termes, votre esprit s'attendra à une période de formation magique journalière à votre temps choisi, juste comme il compte tomber en sommeil quand votre tête frappe le palier la nuit. Une fois que vous trouvez un temps pour vous exercer, la prochaine étape est de trouver une place qui soit exempt de distractions extérieures. Une chambre à coucher est très bien, tant que vous arrêtez le téléphone, la sonnerie, et vous vous assurez que personne ne frappera à votre porte.

Trouvez un bon lieu confortable avec une chaise et posez-vous dedans, face à la partie de votre pièce qui n'est pas encombrée ou désordonnée en regardant. N'essayez jamais ces exercices dans votre lit ! En tant qu'humain déjà, votre esprit compte tomber en sommeil quand vous êtes dans le lit, et la méditation sur un matelas est peu trop une détente.

Quand vous êtes prêt à travailler, arrêtez toutes les lumières électriques et travailler dans la pénombre ou avec la lumière d'une lampe de bougie ou d'huile, l'une ou l'autre devrait être utilisé derrière vous. Ceci créera une lueur douce dans la chambre qui détend très bien.

Il est également utile de brûler un peu d'encens, qui aide et met dans un état d'esprit légèrement modifié. N'importe quel parfum fera en ce point l'affaire. J'aime utiliser une combinaison d'encens et de myrrhe, parce que ce parfum place une atmosphère de Temple.

Reposez-vous sur votre chaise et essayez d'obtenir un état aussi confortable que vous pouvez, tandis qu'en même temps assurez-vous que votre dos est maintenu droit. Je recommande de s'asseoir avec votre pied dirigeant droit devant et environ six pouces de distance, avec vos mains reposées légèrement sur vos genoux, paumes vers le bas.

Laissez vos épaules se détendre, mais essayez de garder votre tête vers le haut directement. Un mouvement léger de votre tête inclinant en avant devrait servir d'avertissement: que vous devenez somnolent ou agité. Si l'un ou l'autre se produit, il est probablement meilleur de continuer à une autre heure. Assurez-vous d'avoir un crayon et votre cahier magique à portée de la main, avant que vous alliez plus loin, ainsi vous pouvez enregistrer vos résultats quand vous aurez terminé avec l'exercice.

Une fois que vous vous asseyez confortablement, avec vos yeux légèrement étroits, commencez l'exercice suivant de la respiration rythmique :

Inhalez profondément par votre nez en comptant lentement Quatre temps, et quand vos poumons sont remplis d'air, retenez ce souffle pour une durée de 4 temps. Ensuite, exhalez lentement pour un compte de quatre 4 temps, et quand vos poumons sont complètement vidés, gardez cette voie pour un autre compte de quatre temps. Répétez alors le procédé. Après un moment de respiration dans ce rythme, vous n'en devriez pas compter plus longtemps, jusqu'à tant que votre corps se développera et sera accoutumé à garder le rythme. Avec la pratique, vous devriez seulement devoir passer par le compte conscient pour 3 ou 4 cycles à quatre temps, avant que votre corps le fasse automatiquement. (Si vous avez des problèmes de cœur, juste soufflez rythmiquement sans retenir votre souffle.)

La prochaine étape de ce premier procédé de relaxation, est de se rendre compte de la chaleur d'une sphère dans le ciel devant vous. Ne vous inquiétez pas de ne pouvoir la visualiser clairement avec vos yeux fermés, c'est juste que c'est là, imaginez-la dans une couleur chaude et d'or. Quand vous vous sentez prêt, imaginez que votre corps est creux, en cela vous êtes clair comme le verre. Sur votre prochaine inhalation rythmique, tirez une partie de la lumière de la sphère vers vos pieds pour un compte de quatre temps, et sentez sa chaleur vous remplir. Retenez alors ce fluide comme la lumière dans les pieds pour un compte de quatre, et quand vous exhalez, sentez-vous ardemment plus lumineux.

Sur votre prochaine inhalation, tirez encore plus de lumière liquide dans vous-même, à l'élévation remplissez encore six à huit pouces de vos jambes. Retenez comme avant, et sentez cette lumière, la lueur est plus lumineuse à chaque fois que vous exhalez l'air.

Répétez ce procédé jusqu'à ce que votre corps entier se révèle léger, le remplissant avec ce fluide chaud et d'or. À ce jour, votre respiration devrait devenir un procédé automatique, et vous devriez pouvoir vous concentrer sur la prochaine étape sans compter. Rappelez-vous, votre respiration seulement doit s'ajuster approximativement avec le rythme, ainsi ne vous inquiétez pas, si vous n'êtes pas en ligne par un battement ou deux.

Pour la première semaine, vous travailliez de sorte à cet ensemble d'exercices, exécutez l'étape suivante. Après que votre relaxation soit terminée, imaginez que vous vous asseyez sur une falaise donnant sur un fleuve. Il y a un ciel clair de nuit au-dessus de vous. Encore, ne vous inquiétez pas si vous ne pouvez pas visualiser ceci clairement. Sachez juste que ce sont vos environnements. Maintenant regardez le fleuve comme il circule par vous, et détectez à l'oreille le bruit de l'eau courante.

Car vous faites ceci, vous trouverez probablement plusieurs distractions; des pensées qui essaient d'occuper votre conscience. Ne combattez pas ceci, mais à la place, laissez ces pensées venir, et essayez de voir chacune d'elles comme un symbole visuel positif.

Par exemple, si votre prochain paiement de voiture vous inquiète, n'y pensez pas cette fois, vous le voyez se manifester comme une enveloppe complètement remplie d'argent et que l'on laisse dériver en bas du fleuve. De cette façon vous ne devenez pas trop impliqué dans chaque pensée. Une fois que vous annulez les pensées négatives de cette manière, et les avez laissées dériver en bas du fleuve, vous pouvez laisser alors la prochaine distraction venir à vous.

Ainsi vous pouvez la traiter de la même façon. Ne demeurez jamais sur une distraction, juste vous la regardez en positif et que vous l'avez laissée dériver au loin.

À terme, moins et peu de pensées de distraction envahiront votre concentration. Pratiquez l'exercice ci-dessus pour la première semaine ou ainsi. Quand vous voyez une signification de relâchement dans le nombre des distractions, que vous éprouvez tout en s'exerçant un mouvement en fonction de la prochaine étape.

Une fois que vous êtes assis et avez exécuté votre relaxation, imaginez que vous êtes sur cette falaise encore, mais cette fois laissez une idée venir à vous, et se concentrer là-dessus. Donnez-lui un symbole positif, ou même vous l'améliorez, assurez-vous que c'est une idée positive. Visualisez ce symbole, et essayez de ne pas laisser toutes les autres pensées occuper votre esprit. Si vous avez un moment difficile, vous pourriez vouloir essayer de laisser les idées premières qui viennent à vous dériver en bas du fleuve comme avant, et puis se concentrer sur une chose.

Essayez une prise de celui-ci de votre pensée dans votre esprit autant que possible. Vous pourriez trouver utile de retenir une image mobile dans votre esprit, comme un propulseur de rotation lente, ainsi en se concentrant sur son mouvement vous aidera à rester focalisé. Chaque jour vous essayez cet exercice, vous devriez pouvoir aller un peu plus long sans aucune pensée de distraction.

Une fois que vous le sentez, vous pouvez vous concentrer sur une idée pendant cinq ou six minutes, sans interruption, vous êtes prêt pour le prochain ensemble d'exercices. Rappelez-vous de travailler à quelque rythme ou vous sentez le plus confortable pour vous, et le succès est assuré.

L'EXERCICE DEUX :

Après que vous avez réalisé un certain succès à maintenir une image dans votre esprit pendant plusieurs minutes, la prochaine étape est d'améliorer votre capacité de visualisation des images. Vous devriez également commencer à développer votre capacité « d'entendre » les bruits qui accompagnent cette image. Les exercices suivants sont conçus pour faire tous les deux avec ce qui précède, mais ne vous inquiétez pas, ceux-ci sont les derniers en ce livre comme lequel semblera réellement des exercices. Dans le positionnement trois, vous commencerez à apprendre des techniques magiques pratiques, tout en développant vos sens magiques.

Pour commencer, choisir un objectif qui vous est simple dans son aspect. Faisceaux filiformes, les allumettes, les cailloux colorés, et les clés tous fonctionnent très bien. Reposez-vous dans votre chaise à votre temps normal de formation avec votre objet dans votre main. En outre, pour l'exercice suivant, vous vous assurez d'avoir une source lumineuse dans votre chambre que vous pouvez facilement ajuster.

Une lampe à pétrole est parfaite, comme vous pouvez contrôler son éclat en tournant une molette.

Quand vous êtes physiquement disposé à commencer l'exercice, abaissez la flamme de votre lampe jusqu'à ce que la salle soit faiblement éclairée, et exécutez les exercices de relaxation N°1. Cette fois, cependant, n'essayez pas de se visualiser sur une falaise.

Au lieu de cela, ouvrez vos yeux, augmentez la flamme de votre lampe, et regardez fixement l'objet choisi. Essayez de noter toutes caractéristiques physiques qui le rendent seul, y compris sa couleur, texture, et forme tridimensionnelle. Dépensez au moins quelques minutes à vous familiariser avec l'aspect de l'objet de cette manière.

Alors, quand vous vous sentez prêt, abaissez la flamme de votre lampe de nouveau et fermez vos yeux. Imaginez deux rideaux foncés (**violet foncé**) flottants devant vous.

Sachez qu'au-delà de ces rideaux se trouve le plan astral. Par votre Volonté visualisatrice séparer les deux rideaux, et voyez les dessins à part, un vers la gauche et l'autre vers la droite. Derrière ces rideaux, la couleur de votre « vision » devrait sembler un peu plus légère. À ceci dirigez, essayez de visualiser l'objet sur lequel vous vous êtes concentré un moment plus tôt. Ne vous inquiétez pas si vous ne pouvez pas le voir dans la couleur vibrante ou la clarté. Sachez juste que l'objet est là, et en cela, vous essayez simplement de voir là-dessus.

Si vous aviez fait les exercices de concentration, l'image que vous créez se dissipe en dedans et en dehors. En ce cas, essayez de maintenir votre point de vue en ce qui concerne l'objet. J'ai laissé entendre plus tôt que les images mobiles aident pour les maintenir dans le centre. C'est un secret occulte peu connu, pourtant très important.

Constamment en tournant, en agrandissant, et en réduisant vos visualisations, vous vous assurez qu'elles resteront au centre. À ce stade dans votre développement, le déplacement de vos visualisations est l'une des clés à saisir pour une capacité plus claire de visualisation.

Après avoir passé environ cinq ou six minutes essayant de mettre à jour une image de votre objet choisi, imaginez les rideaux se clore devant vous, et immédiatement exécutez l'exercice suivant.

Note : Les préparations pour cet exercice devraient être exécutées, avant que vous vous asseyiez pour faire votre formation quotidienne, de même que les préparations pour les exercices de visualisation.

Choisissez un son qui vous donne la satisfaction, pourtant peu compliqué. Ce doit être un son qui a une source portative, ainsi vous pouvez l'écouter à plusieurs reprises. Il est fortement recommandé à vous de ne pas n'utiliser un son enregistré sur bande, cependant, comme le sifflement et le bruit de fond sur bandes deviennent aussi fort que le tonnerre quand vous méditez.

Une sonnerie avec un carillon mou ou un tambour calmant (pour ceux qui sont intéressés dans le shamanisme) est parfait pour cet exercice. Dans la description de cet exercice, il utilisera l'exemple d'une sonnerie, mais vous êtes libre pour utiliser celui que vous vous sentez confortable avec.

Après que vous aurez fait vos exercices de relaxation et de visualisation, prenez votre sonnerie et la sonner doucement. Laissez la sonnerie vibrer si possible et essayez de sentir le tintement dans vos oreilles qui est provoqué par chaque carillon. Avec une certaine concentration, vous devrez commencer à noter quel changement de pression atmosphérique est exercé autour de vos oreilles quand vous entendez le bruit. Cette sensation est très subtile, mais elle devrait se faire sentir comme une combinaison de pression tintante et éthérée dans vos oreilles.

Dépensez une minute ou ainsi essayez d'isoler ce sentiment. Quand vous vous sentez que vous êtes prêt en commençant à le sentir, imaginez qu'il y a deux sphères foncées flottant se diriger à peu près de chaque oreille. Essayez de les rapprocher plus étroitement, et en même temps, notez l'augmentation de la pression éthérée autour de vos oreilles.

Quand ces sphères vous touchent réellement, vos oreilles sembleront palpiter presque physiquement. Et bientôt quand vous sentez ceci, vous pouvez passer à la prochaine étape. Sonnez votre sonnerie encore et notez la perturbation qu'elle crée dans la pression atmosphérique autour de vos oreilles. Maintenant, Sachez que ces sphères sont réellement des ouvertures sur plan astral et c'est la perturbation que le carillon de la sonnerie fait dans elles, qui est le bruit astral de la sonnerie lui-même.

Vient maintenant la partie importante de l'exercice. Après quelques tintements de la sonnerie, essayez de recréer le sentiment dans vos oreilles, de ses vibrations. Chaque fois que vous recréez ce sentiment, essayez d'entendre simultanément le tintement de la sonnerie dans votre esprit.

Ce que vous essayez de faire en ce point est : l'air dans l'équivalent astral du carillon, ainsi vous pouvez « l'entendre ». Avec la pratique, vous devriez trouver ceci être relativement facile.

Quand vous êtes prêt à terminer cet exercice, imaginez simplement les sphères obscures s'éloignant de votre tête et disparaissant au loin.

Les exercices dans ce positionnement devraient être pratiqués jusqu'à ce que vous puissiez clairement voir et entendre les objets de votre choix dans votre esprit pendant environ cinq ou six minutes. Vous avez réussi à faire cet exercice, alors vous pouvez passer à l'exercice suivant avec le succès garanti.

L'EXERCICE TROIS :

Maintenant que vous avez commencé à développer vos sens astraux, la prochaine étape est d'apprendre comment les utiliser ensemble. C'est le but de cet ensemble de techniques. Aucune préparation physique n'est nécessaire pour l'exercice suivant. Préparez votre pièce comme avant et exécutez vos exercices de relaxation.

Imaginez maintenant, les rideaux astraux sont de nouveau devant vous, mais cette fois vous sentez également la présence des sphères foncées approchez de chaque oreille. Une fois que vous sentez leur présence, les rideaux sont lentement ouverts par la volonté devant vous et, en même temps, vous ressentez les sphères plus près de vos oreilles. Assurez-vous de voir votre zone d'ouverture de vision astrale, tandis que vous sentez le changement de la pression autour de vos oreilles. Réalisant ceci simultanément avec les sens astraux, ceci est important, car vous ne voulez pas que votre concentration flotte entre les deux sens astraux. Une fois que vous vous sentez prêt à employer les deux sens ensemble, essayez et visualisez un objet qui fait un bruit, tel qu'une horloge de première génération.

Une horloge première génération est un bon choix, parce que vous pouvez vous concentrer sur l'oscillation du pendule et entendre le tic-tac à un rythme confortable. Comme vous observez l'horloge, assurez-vous que vous chronométrez ce que vous entendez avec chaque oscillation lentement. Ensuite, assurez-vous que vous ressentez les sons dans vos oreilles, sans toutefois perdre de la clarté visuelle. Si vous aviez fait les exercices précédents, vous seriez stupéfié à la façon dont il est facile de maîtriser celui-ci.

Si vous vous sentez ambitieux, vous pourriez vouloir visualiser le temps, en tant que douze horloges et essayant alors d'entendre douze gongs consécutifs. Si vous pouvez imaginer ceci, et entendez alors immédiatement les sons reprendre une fois que les extrémités du gong du bout, vous avez maîtrisé cet exercice.

Par la suite, vous n'aurez plus besoin de devoir imaginer les rideaux ou les sphères pour lancer vos sens. Simplement d'être disposé à leur lancement, est tout ce qui sera nécessaire. De même que toujours, vous gardez un enregistrement précis de votre progrès en votre agenda magique.

La technique suivante devrait être pratiquée environ une fois par semaine et ceci en fonction de ce point. Vous ne devez pas maîtriser la technique précédente pour commencer à utiliser ceci, mais moi je vous recommande de l'exécuter au moins trois ou quatre fois, avant d'essayer la technique suivante. L'utilisation du prochain exercice mène à la maîtrise certaine de la technique du déplacement astral, que nous traiterons dans l'exercice cinq.

Mais avant que nous allions plus loin, je pense qu'une introduction courte à son origine est nécessaire. L'ordre hermétique de l'Aube d'or, fondée en 1887, était probablement le groupe le plus influent et le plus célèbre dans l'occultisme occidental. Aujourd'hui plusieurs groupes magiques utilisent des techniques ésotériques que l'Aube d'or a par le passé utilisé, et plusieurs Temples de l'Aube d'or prospèrent à travers le monde. Beaucoup de techniques magiques données en ce livre sont alignées avec le courant de l'Aube d'or, et certaines d'entre elles sont des rituels réels que l'ordre initial a utilisés. Dans le soucis de développer les corps magiques, les initiés de l'Aube d'or ont pratiqué le déplacement astral des Tattwas. Je trouve cette pratique relativement facile, et pour cette raison je l'inclus en tant qu'élément du troisième ensemble d'exercices de formation.

Chacun des cinq Tattwas représente le courant d'un élément magique particulier. Le schéma 2.1 montre des symboles des Tattwas et de leurs noms de pouvoirs.

L'Akasha représente l'éther ou l'esprit, Prithivi représente la terre, Vayu représente l'air, Tejas représente le feu, et Apas représente l'eau.

Les noms hébreux de pouvoir sont associés aux quatre Tattwas élémentaires, y compris le nom du Dieu régnant, l'Archange, et l'Ange. L'Akasha a quatre noms Divins liés à lui, mais aucun nom Angélique. L'étude des noms correspondants de chaque Tattwa est important avant l'essai pour le skrying.

Figure 2.1 : les Tattwas

Avant de travailler avec les Tattwas à un niveau astral, vous devez d'abord faire un ensemble physique d'eux. C'est relativement facile. Copier les formes sur le schéma 2.1, rendant chaque Tattwa environ quatre pouces longs.

Coupez les formes correctement sur du papier colorés, chacun ayant sa propre pièce en forme de carton blanc carré. Utiliser un peu de colle à base de caoutchouc. Une fois que la colle à base de caoutchouc sèche, écrivez les noms correspondants de pouvoir sur le dos de chaque Tattwa. Votre jeu de carte est maintenant opérationnel.

Pour exécuter cet exercice de skrying et plusieurs des rituels en ce livre, vous devez d'abord apprendre une technique simple : comment vibrer des noms de pouvoir. Pour faire ceci: prenez un souffle profond et prononcez lentement le mot de pouvoir que vous utilisez avec votre souffle exhalé en entier. Il ne devrait y avoir aucune rupture dans votre prononciation ; le mot de pouvoir devrait devenir une longue, circulation monotone d'un son. Si cela est fait correctement, il devrait retentir en vous presque comme un ronflement de mot dans une note unique et dessinée en dehors. Tout en faisant ceci, essayez « d'entendre » ce mot vibrer dans tout l'univers entier. Pratiquez cette technique avant de commencer le prochain exercice.

Pour cet exercice, essayez d'avoir une quantité adéquate de lumière calmante dans la pièce. Vous pourriez vouloir allumer quelques bougies supplémentaires ou tourner votre lampe à pétrole. Si possible, essayez d'éviter la lumière électrique. Reposez-vous dans votre chaise avec votre Tattwa choisi dans une main et une carte blanche vierge de la même taille, dans une autre main, faisant face à la direction correcte de l'élément du Tattwa.

Face du nord pour la terre (Prithivi), l'est pour l'air (Vayu), le sud pour le feu (Tejas), et l'ouest pour l'eau (Apas). Quand travaillant avec l'élément de l'esprit (l'Akasha), vous pouvez faire face à n'importe quelle direction, bien que je recommande l'Est, car c'est la direction où vous ferez face quand vous ferez la plupart des rituels magiques.

Pour votre Tattwa choisi, assurez-vous de connaître les mots corrects de pouvoir et de leur prononciation (voir les parenthèses après chaque mot de pouvoir sur le schéma 2.1). Exécutez vos techniques de relaxation et ouvrez vos yeux. Regardez le Tattwa dans votre main, (pour des buts d'illustration, j'utiliserai l'exemple du Vayu Tattwa). Ceci ne devrait pas être un regard fixe obligatoire, mais un visionnement calme de votre carte. Quand vous avez regardé le Tattwa pendant environ une minute, immédiatement regardez la carte blanche vierge dans l'autre main.

Vous devriez voir une image complémentaire colorée du Tattwa sur sa surface. Avec le Vayu Tattwa, vous verrez un disque orange (l'image renversée du disque bleu) visible sur la carte. Une fois que vous voyez ceci clairement, étroitement par vos yeux et essayez de visualiser l'image inverse du Tattwa devant vous.

La prochaine étape du procédé est un peu plus délicate. Imaginez que l'image devant vous devient de la taille d'une porte. Une fois que vous visualisez ceci, sentez-vous déplacé par ce symbole dans un corps d'esprit. Ne vous inquiétez pas de la façon réelle que l'on ressent ; à un certain niveau, si vos visualisations sont focalisées, vous voyagez réellement dans la vision de l'esprit.

Après que vous vous sentez avoir réussi par ce symbole, vous devriez pouvoir tourner autour par votre imagination et « voir » le disque orange se tenir derrière vous. Quand vous êtes prêt à retourner, c'est votre porte de nouveau, pour réveiller la conscience.

Maintenant, après être entré dans ce monde élémentaire, vibrez avec votre voix magique, exprimez chaque nom de pouvoir trois fois, se rappelant que ces mots résonnent à tous les niveaux astraux aussi bien. Avec le Vayu Tattwa, vibrez Shaddai El Chai. Raphael, et Chassan trois fois chacun dans l'ordre (voir, prononciations de contrôle sur le schéma 2.1). Essayez alors de voir vos nouveaux environnements. Avec le Vayu Tattwa, les diverses images devant faire avec l'élément magique de l'air vous salueront. Si vous sentez des êtres qui sont près de vous, n'ayez pas peur. Vibrez simplement le nom Dieu du Tattwa, dans ce cas-ci : Shadai EL Chai et si c'est une entité salutaire, elle pourra presque venir à vous. Souvent un guide élémentaire peut apparaître. Si vous vibrez le nom approprié de Dieu, il peut converser avec vous, vous pouvez lui faire confiance, il vous prendra dans une excursion très intéressante de son royaume élémentaire.

Si aucun guide n'apparaît, visualisez simplement le royaume et essayez de contempler les riches symboles visuels devant vous. Essayez de détecter à l'oreille également des bruits ou des voix dans la région. N'allez pas errer autour sans guide, comme ces régions ne sont pas toujours régies avec des lois logiques et physiques. Vous pourriez terminer vers une conscience désorientée, si vous essayez d'explorer une région comme ceci sur vos propres choix, cela pourrait émerger en vous un sentiment vertigineux.

Quand vous vous sentez avoir vu assez, essayez de laisser la région par la porte du Tattwa par où vous êtes venu. N'ouvrez pas simplement vos yeux, et ceci aussi peut te rendre la sensation vertigineuse et pas tout à fait « avec lui. » Vous devriez essayer pour établir la séparation entre le monde physique et invisible en quittant ce dernier par la même porte (Tattwa) par laquelle vous êtes entré.

Je vous recommande d'exécuter cet exercice seulement une fois par semaine et cela que vous visitez différents royaumes chaque semaine. Les énergies élémentaires au travail dans le Tattwa sont très fortes, et si vous ne voulez pas risquer de détruire le reste des éléments dans votre corps. Par exemple, trop de feu a pu augmenter votre trempe et aussi beaucoup de terre a pu rendre la sensation extrêmement paresseuse. Essayez un nouvel élément chaque semaine, maintenez des comptes précis de chaque visite dans votre agenda. Vous trouverez de la fascination, pour noter les différences entre vos visites à chaque royaume après cinq semaines de temps.

Comme j'ai cité précédemment, vous pouvez continuer à pratiquer ce dernier exercice, même pendant que vous passez aux autres exercices de ce livre. **Cependant, je vous recommande de maîtriser le premier exercice en cela et le placer, afin qu'il combine vos deux sens astraux avant que de passer à l'exercice quatre.**

L'EXERCICE QUATRE :

La technique que nous traiterons dans cet exercice est l'une des plus célèbre technique dans le monde occulte. Le Skrying, ou regarder dans le cristal, a été employé par des magiciens et prophètes pour des milliers d'années, pour faire des prévisions et à communiquer avec les esprits. Les boules en cristal et les miroirs magiques permettent d'exécuter ces derniers, leur tâche magique est simple : Ils ouvrent des portes sur le plan astral. Quand vous faites de la voyance, votre vue astrale et souvent votre audition sont adaptées au cristal, les vibrations douces te permettent de percevoir ce qui se produit là. Quand vous faites du skrying pour déterminer ce qui se produira à l'avenir ou ce qu'est la réponse à certaine question, souvent on visualise les images symboliques qui répondent aux questions ou scènes des incidents réels qui se sont produits ou se produiront.

C'est parce qu'on peut faire ce type de travail, nous aussi, comme les esprits astraux, dont nous avons parlé au sujet du chapitre 1, atteignez l'Akasha, où toute information dans l'univers est disponible. C'est l'une des utilisations salutaires du skrying. Le Skrying peut également vous enseigner, sans vous, en le réalisant, comment utiliser vos sens astraux, afin que vos yeux s'ouvrent. C'est une capacité importante qui doit être développée avant d'essayer l'évocation sur le plan physique. Elle sera traitée plus tard, [car le Succès dans le Skrying est un prérequis à la visualisation ouverte pour une observation pertinente.](#)

Pour commencer la pratique du skrying, vous devez d'abord obtenir quelque chose pour faire de la clairvoyance avec. Une boule en cristal claire, sans les imperfections ou les zones nuageuses, environ quatre pouces de diamètre fonctionnera très bien. Ce cristal peut plus tard être placé (voyez Chapitre 4) d'une manière dont on le rend utile en exécutant des évocations sur le plan astral. Assurez-vous qu'elle est épurée avant emploi (à nouveau, voir le chapitre 4).

Ainsi maintenant, la boule en cristal peut être employée en la mettant simplement sur un gabarit en cristal noir (disponible, là où des cristaux sont vendus) et la poser sur une table couverte de tissu noir.

Un autre outil de skrying que vous pouvez utiliser (celui que je recommande) est le miroir magique. Je préfère travailler avec les miroirs magiques pour une double raison. D'abord, Ils sont moins cher à fabriquer que d'acheter un cristal (un cristal clair de quatre pouce peut coûter \$80 à \$100, alors qu'un miroir de magie coûte environ \$10 à \$15 à faire), et deuxièmement, vous pouvez rendre un miroir magique aussi grand ou peu que vous voulez. Pour maintenir des sujets simples, la construction de tous les outils magiques, y compris les miroirs magiques, est expliquée au chapitre 4.

Si vous choisissez de travailler avec un miroir magique, tournez-vous s'il vous plaît vers cette section pour en construire un.

J'ai déjà énoncé comment établir une boule en cristal pour le skrying. Si vous utilisez un miroir magique, cependant, vous pouvez simplement vous pencher le vers le haut contre quelque chose sur une table, utilisez un présentoir de plaque, ou faites un gabarit simple par vous-même comme celui expliqué au chapitre 4 (les instructions suivent immédiatement pour faire le miroir lui-même). Assurez-vous que le côté peint du miroir fait face loin de vous, et de cela que vous examinez le côté du verre.

CONVOCATION :

En s'asseyant pour faire de la voyance, vous devez utiliser les types suivants d'éclairage, qui va dépendre de votre instrument choisi. Pour une boule en cristal, une bougie ou une lampe suffira. Assurez-vous juste que la source lumineuse est derrière vous et que cette lueur ne se reflète pas dans le cristal. Utiliser seulement assez de lumière afin que le cristal soit visible.

Quand vous travailler avec un miroir magique, vous pouvez utiliser deux bougies, une sur votre côté gauche et une sur votre droite. Puisqu'un miroir est plat, il ne réfléchira aucune lumière des bougies tant que vous séparez les bougies assez loin. Une fois que ceci est réalisé, le miroir regardera comme s'il brillait presque. Assurez-vous encore qu'il n'y ait pas de réflexion ou que des lumières soient visibles dans l'un ou l'autre instrument. C'est une bonne idée de garder l'espace libre de votre objet qui pourrait montrer une réflexion dans votre cristal ou miroir.

Après les préparations précédentes, vous êtes prêt à pratiquer la clairvoyance. Reposez-vous dans votre chaise à votre temps normal, et ayez devant vous une table de hauteur confortable avec votre instrument là-dessus. Exécutez vos techniques de relaxation et ouvrez vos yeux. Regardez fixement le cristal ou miroir comme vous avez fait avec les Tattwas.

De nouveau, regardez fixement l'instrument sans forcer, votre regard est juste dans un mode détendu pendant environ dix minutes.

La première fois que vous essayez pour voir dans le cristal, vos chances sont de ne rien voir. Ne vous laissez pas décourager par ceci. Très peu de personnes peuvent réaliser une vision pendant leur première tentative. Cependant, la pratique journalière donne droit, dans une semaine de temps à des garanties de réussir. Il est correct de pratiquer un peu plus long chaque jour, mais je ne recommande pas d'étendre vos sessions à une heure.

Le succès tôt dans le skrying prend habituellement la forme suivante : Vous verrez la surface de votre instrument devenir nuageuse, suivie de l'aspect de points minuscules de lumière. La surprise de cette occurrence pourrait vous effrayer la première fois que vous regarder dans le cristal, et pourrait détruire la vision. Ne vous inquiétez pas si ceci se produit, juste essayez encore. Si vous ne détruisez pas la vision, les nuages peuvent s'éclaircir et les lumières peuvent se transformer en images. Laissez ces images venir à vous, ne bloquez pas leur aspect.

Elles pourraient venir comme des symboles que vous devez interpréter, ou comme des choses animés que vous ne pouvez pas identifier. Enregistrez toutes ces visions dans votre agenda magique, elles pourraient être importantes.

Après un moment de la pratique du skrying, vous pourrez poser des questions en ayant les réponses dans une des formes ci-dessus. Ceci mettra en valeur votre sens astral énormément. Ainsi maintenant, la pratique du skrying doit être journalière, et votre travail avec les Tattwas une fois par semaine.

Quand vous pouvez visualiser clairement des scènes dans votre miroir en cristal ou magique, vous êtes prêt pour le prochain ensemble d'exercices.

L'EXERCICE CINQ :

Si vous avez travaillé les techniques précédentes, vous avez déjà fait des changements magiques cruciaux en vous-même. Cet ensemble d'exercices est conçu à vous préparer entièrement pour le travail magique en ce livre. Le premier exercice en cela, cet exercice traite de l'utilisation de l'ouverture et l'observation par des sens astraux. Depuis les rituels au chapitre 3, aide réellement au développement de cette capacité, je vous recommande de les exécuter quotidiennement, avec les exercices dans ce positionnement. Vous devriez seulement utiliser le deuxième exercice dans ce positionnement, qui enseigne la technique du déplacement astral, dans la conjonction avec les rituels du chapitre 3.

Une fois que vous saisissez la capacité d'utiliser vos sens astraux à un certain degré et que vos yeux s'ouvrent, vous pouvez passer à la suite du livre et devenir très performant dans l'évocation sur le plan astral.

L'évocation sur le plan physique, cependant, exige des sens astraux extrêmement bien développés et la capacité de voyager mentalement à d'autres sphères d'existence.

Par conséquent, même après que vous êtes très performant, votre première évocation astrale, doit consister en pratiquant les techniques suivantes; afin de développer les capacités nécessaires pour évoquer sur le plan physique, ceci devrait demeurer votre but, car certains résultats magiques peuvent seulement être atteints par des évocations sur le plan physique.

Pour utiliser vos sens astraux avec vos yeux ouverts, il est meilleur de travailler dans une pièce complètement obscure. Reposez-vous dans votre chaise, exécutez vos techniques de relaxation, et ouvrez vos yeux. Essayez d'avoir le regard fixe détendu et juste dans la pénombre devant vous. Imaginez que l'obscurité devant vous, soit comme un fluide obscur et qu'il se déplace vers l'intérieur en mode de spirale.

Essayez de voir ce vortex se former devant vous. Encore, il devrait être facile de visualiser le mouvement. Si vous sentez n'importe quelles couleurs, essayez pour les mettre dehors ; mais si vous voyez juste le mouvement foncé, c'est très bien aussi.

Après une minute de visualisation de ce vortex, imaginez qu'il devient plus grand et celui-ci, il vous déplace tellement, qu'on peut entendre le déplacement du liquide foncé. Quoique laissez le bruit que vous sentez représenter ce mouvement venant à vous. Je trouve ce bruit me rappelle un océan hurlant. Dépensez les prochains couples de minutes observant et écoutant.

Après que vous sentiez la présence de ce vortex de la façon ci-dessus, imaginez que vous êtes dans un centre qui devient graduellement éclairé dans l'obscurité environnante.

Si vous vous concentrez sur ceci, vous trouverez que ce centre s'ouvre lentement. Regardez fixement dans ce point focal imaginaire et, dans quelques minutes, si vous avez exécuté ce qui précède correctement, vous serez salué par des visions, presque comme si vous faites du skrying.

Une fois que vous réalisez ces visions, vous pouvez les changer pour convenir à votre volonté, c'est un skrying différent du fait que vous pouvez forcer des visions particulières pour venir à vous. Quelques scènes clairvoyantes peuvent apparaître, et vous pouvez également découvrir des aperçus des entités sur le plan astral, qui sont assez curieux au sujet de ce qui peut être fait dans votre zone immédiate. Juste ignorez-les et concentrez sur votre nouvelle vision.

Dans cet état de vision induisant, vous pourrez pratiquer et former des images avec vos yeux ouverts. En plus du visionnement, vous devriez pouvoir faire une audition de tous les sons qui sont associés à ces images. Si vous trouvez la première génération pour synchroniser l'exercice utile, vous pouvez vouloir essayer cette même marche à suivre avec vos yeux ouverts.

Quand vous pouvez clairement visualiser et entendre des objets de votre propre création avec vos yeux astraux, vous serez rendu loin dans votre développement et vous trouverez le reste de la formation traitée facile.

La pratique suivante du déplacement astral devrait être essayée après chaque session de l'exercice ci-dessus. [Comme j'ai cité précédemment, le succès et la Maîtrise du déplacement astral est absolument nécessaire, si vous voulez pratiquer des évocations sur le plan physique.](#)

Après avoir maîtrisé toutes techniques jusqu'ici, vous êtes prêt pour des évocations astrales. Je suggère, après lecture du livre entier, que vous commencez à les pratiquer, tandis que vous travaillez à la technique suivante. [Il est beaucoup plus facile d'évoquer sur le plan physique, si vous avez déjà eu le succès pour faire ainsi dans l'astral.](#) Nous traiterons pourquoi cela est ainsi plus tard.

Avant d'essayer le déplacement astral, lisez le chapitre 3 et familiarisez au moins vous-même, avec le petit rituel de bannissement du Pentagramme de la terre (de la Golden Dawn).

À partir de ce moment-là dans votre formation, ce rituel devrait être fait juste après votre relaxation et exercices au début de chaque session et avant toutes autres techniques où des exercices sont essayés.

Pour voyager dans l'astral, exécutez vos relaxations et puis faites le Rituel de bannissement du Pentagramme de la Terre. Asseyez-vous encore et pratiquez le premier exercice dans ce travail. Quand vous êtes prêt, avec vos yeux étroits, imaginez que vous êtes clair comme le verre de nouveau, juste comme dans votre exercice de relaxation.

Commencez à faire votre respiration rythmique encore, seulement cette fois, au lieu de se rendre compte d'une boule d'or planant dans le ciel devant vous, vous devez sentir une source lumineuse blanche Divine, directement au-dessus de votre tête.

Avec chaque inhalation, tirez une partie de cette lumière blanche dans votre tête, la garder en vous, tandis que vous retenez votre souffle, et en conclusion, imaginez-la devenir plus lumineuse, à chaque fois que vous exhalez.

Continuez à tirer plus de lumière dans vous-même de cette façon, jusqu'à ce que vous soyez rempli de sa lueur brillante. Quand vous accomplissez ceci, vous avez formulé un corps de lumière, que vous pouvez utiliser pour voyager en astral. La prochaine étape est de sentir ce corps astral de lumière augmenter avec chaque inhalation et contraster avec chaque exhalation. Cette sensation, une fois réalisée, vous aidera à vous rendre compte de votre corps de lumière une nouvelle fois. Elle commencera à prendre, en fonction d'une existence physique fluide. À ce jour vous devriez commencer à voir l'efficacité de maintenir les constructions mentales dans le mouvement. En exécutant la présente partie de cet exercice, votre corps de lumière se solidifiera apparemment.

Quand vous sentez réellement que vous êtes entouré par une deuxième peau de Lumière, vous pouvez cesser de condenser dans votre corps astral de la Lumière et passer à la prochaine étape.

Garder vos yeux fermés, essayer de laisser votre corps demeurer rigide seul. Vous devez imaginer avec votre volonté que votre conscience ne contrôle plus votre corps physique. Au lieu de cela, n'importe quelle tentative pour se déplacer aura comme conséquence, que votre corps astral se déplacera légèrement. Regardez votre corps astral de lumière et essayez de déplacer un des bras librement de sa contre-partie physique. Quand vous voyez ceci se produire, déplacez-le vers le haut devant votre face et essayez de déplacer les doigts de votre main blanche vibrante. Si vous pouvez les déplacer et réellement sentir le mouvement, donc votre transfert de la conscience est complet.

Essayez de vous lever, dans votre corps astral de lumière, de votre chaise. Et par votre Volonté regardez vos environnements de votre nouvelle position avantageuse. Je suggère que vous évitiez en regardant vers le bas, votre corps physique pendant un moment, cependant, comme le choc de voir en bas, peut vous forcer de nouveau de réveiller la conscience physique.

Essayez juste de remarquer comment votre regard voit les environnements dans la vision purement astrale. Si vous pouvez vous déplacer autour de la pièce, en la visualisant de différents points, alors vous pouvez passer à la prochaine étape.

Ne vous inquiétez pas, si cela prend quelques séances pour accomplir ceci. C'est la partie la plus difficile du procédé. Essayez de se lever vers le haut par le toit de votre pièce et dehors dans l'air.

Continuez à vous lever aussi haut que vous pouvez. Si vous commencez à sentir la fatigue, abaissez-vous alors simplement en arrière de votre corps physique. Une fois que vous avez réalisé ce type de succès au déplacement astral, vous ne devriez avoir aucun doute dans votre esprit, au sujet de pouvoir le faire encore le jour suivant. Si vous souhaitez, voyagez aux contre-parties astrales d'un certain lieu physique, que vous aimez visiter. Observez ce qui se produit là.

Ou peut-être; vous pouvez rendre visite à un ami et voir si lui ou elle détecte votre présence. Il y a nombreuses expériences que vous pouvez essayer, une fois que vous apprenez comment voyager de cette façon.

Après obtention du succès dans les étapes ci-dessus, pratiquez le déplacement de quelques semaines autour des contre-parties astrales au plan physique (voir le chapitre 6 pour une explication de la nature des plans). Quand vous vous sentez à l'aise sous votre forme astrale, vous pouvez essayer le skrying avec le Tattwa de la façon suivante :

Après avoir quitté le corps physique, imaginez de nouveau l'image renversée de votre Tattwa choisi devant vous. Se déplacer avec votre corps astral de lumière par l'image, vibrez les noms de pouvoirs en utilisant votre voix astrale, et observer vos environnements. Votre expérience dans cette sphère deviendra maintenant beaucoup plus vivante qu'elle n'était jamais avant, et vos environnements sembleront complètement tridimensionnels.

Une fois que vous pouvez visiter une sphère élémentaire de cette façon, vous êtes prêt à évoquer les entités élémentaires sur le plan physique.

La prochaine étape de ce procédé, sera de voyager à d'autres sphères d'existence, ainsi vous pouvez physiquement évoquer des êtres aussi bien. Nous traiterons de cette technique au chapitre 8, avec la pratique de l'évocation sur le plan physique.

Levez votre main droite (ou poignard) et tirez cette lumière blanche à votre front.

CHAPITRE TROIS.

OUVERTURE

DES RITUELS :

Des travaux magiques, évocations incluses, devraient être exécutés dans le cercle consacré, exempt de toutes les influences qui ne sont pas en accord avec la cérémonie elle-même. Pour accomplir ceci, un magicien doit pouvoir exécuter des rituels de bannissement qui épurent la zone à utiliser. En ce chapitre, nous traiterons de certains rituels de bannissement, les plus puissants jamais créés :

Ceux employés par l'ordre hermétique de l'Aube d'or. En plus de la préparation d'un espace pour la magie, ces rituels ont une autre fonction importante. Par la pratique, vous pouvez apprendre comment augmenter et travailler avec de l'énergie magique, qui est une capacité nécessaire que tous les magiciens devraient posséder.

Les trois premiers rituels en ce chapitre, devraient être exécutés quotidiennement pour diverses raisons. Les rituels de bannissement doivent être appris par cœur, ainsi ils peuvent être exécutés avant chaque travail magique, sans le dérangement de regarder des notes.

Le journal de pratique de ces rituels le facilite pour les enregistrer dans la mémoire. L'utilisation quotidienne de ces rites peut également aider un magicien dans l'avancement du développement des sens astraux et la capacité au travail avec de l'énergie magique.

En conclusion, appeler les forces actuelles dans tous les rituels de l'Aube d'or, peuvent agir en tant que catalyseurs pour le chant religieux et le développement (magico-spirituel), et pour cette raison, plusieurs changements salutaires se produiront dans l'aura de celui qui entre en contact répété avec ce courant Divin.

Maintenant, avant que nous passions aux rituels, quelques mots devraient être dits au sujet de leur performance. Certains mots et noms de pouvoirs indiqués dans les rituels suivants, doivent être vibrés (voir le chapitre 2). L'appellation réelle de ces derniers mots vibrés sera donnée en majuscules grasses, alors que la prononciation de chacun suivra entre parenthèses. Si vous avez pratiqué la vibration des noms, vous ne devriez avoir aucun problème en utilisant ceci. Assurez-vous juste et rappelez-vous que ce sont des noms Saints, et leur vibration correcte est cruciale pour le succès du rituel.

En exécutant les rituels, vous devrez tracer divers symboles dans l'air et les visualisez flottant devant vous dans leurs couleurs données. Ainsi maintenant, ces symboles peuvent être tracés en utilisant votre doigt comme une flèche conductrice. Cependant, j'ai indiqué dans les rituels suivants où vous pourriez utiliser un outil magique à la place, si vous préférez. Par exemple, vous pouvez utiliser un poignard pour exécuter Rituel mineur du Pentagramme de bannissement de la terre.

Note : Ne confondez pas le poignard et la baguette magique dans les rituels de bannissement, avec la baguette magique de l'air et le poignard du feu au chapitre 4. Ces deux derniers outils sont des armes magiques élémentaires, alors que les deux autres sont simplement des extensions de la volonté du magicien.

N'importe quel poignard à deux tranchants ou tige en bois peut être utilisé à cette fin jusqu'à ce que vous fassiez vos instruments cérémoniels. L'Épée est toujours une bonne idée, cependant, il faut les consacrer au moins au service de la Lumière (Divine) en disant des mots impromptus au-dessus de eux, comme :

Je consacre et te purifie, créature d'acier (ou bois), par autorité Divine, que tu sois un outil dans ma pratique de l'art magique et une extension de ma volonté, ainsi soi t'il.

Au chapitre 2, je vous ai recommandé de commencer un agenda magique pour enregistrer les résultats de vos exercices de formation, cela est aussi vrai pour les rituels suivants.

Enregistrez toutes les impressions ou sentiments que vous avez après chaque session. Vous constaterez que quelques jours après, les rituels donneront «la sensation » d'être beaucoup plus efficace ou réussie que d'autres jours. Essayez de rechercher les configurations qui expliquent quand les rituels fonctionnent bien pour vous et quand ils ne fonctionnent pas. Le temps, les phases de la lune, et les influences planétaires, certaines heures peuvent influencer tout le succès d'un rituel.

De même, essayez de ne pas manger pour un couple d'heures avant un rituel, comme le procédé de la digestion gêne les corps magiques. En conclusion, voici la chose la plus importante à se rappeler avant d'essayer quelconque d'entre ces rituels. Quand vous vous tenez au centre d'un cercle magique, vous agissez avec l'autorité du Divin, et êtes en présence de Dieu. Assurez-vous que vous agissez en conséquence. [Le Respect pour l'énergie Divine derrière ces rituels assure presque toujours le succès, alors que la négligence de son pouvoir garantit l'échec.](#)

LE PETIT RITUEL BANISSANT DU PENTAGRAMME DE LA TERRE (LBRP):

1. Placez-vous au centre de votre pièce, faisant face à l'Est. Imaginez que vous dominez et que la terre est une sphère minuscule en dessous de vous. Ressentez que vous êtes le centre même de l'univers. Regardez le haut de l'espace et imaginez une sphère de lumière blanche. Voyez cette lumière descendre jusqu'au-dessus de votre tête.
2. Levez votre main droite vers le ciel (ou poignard) et tirez cette lumière blanche à votre front. Quand vous faites ceci, vibrez le mot : **ATAH** (ah-tah).
3. Déplacez votre main en bas de votre corps, sentez la lumière descendre en vous comme dans un faisceau. Touchez votre nombril Vibrez : **MALKUTH** (mahl-kouth) et imaginez qu'il y a maintenant un axe de la lumière vertical passant par vous, connecter vous à cette source lumineuse au-dessus de votre front en la visualisant vous remplir jusqu'à la terre.
4. Touchez votre épaule droite et imaginez qu'un faisceau de l'axe de la lumière au centre de votre corps rencontre l'extrémité de votre doigt (ou de poignard) et produit un mouvements de lumière du côté droit dans l'espace. Vibrez : **VE-GEBURAH** (vé-gé-bou-rah).
5. Touchez votre épaule gauche et imaginez que ce faisceau de lumière horizontale s'étend vers la gauche à l'extérieur de votre épaule gauche dans l'espace.
Vibrez : **VE-GEDULAH** (vé-géé-doo-lah).
6. Apportez vos deux mains jusqu'à votre sein et étreignez-les ensemble, comme si vous faisiez une prière. Vibrez : **LE-OLAHM, AMEN** (lé-oh-lam-a-men).

Vous vous tenez maintenant au centre d'une croix de lumière qui se prolonge jusqu'aux extrémités de l'univers. (Les mots hébreux de pouvoir, dans la présente partie du rituel de la croix Kabbalistique, se traduisent par : « « Pour Toi le royaume, le pouvoir et la gloire pour toujours, dans les siècles des siècles)

7. Déplacez-vous à l'est de votre cercle et tracez un grand pentagramme de bannissement dans l'air devant vous (voir le schéma 3.1). Visualisez-le rougeoyant dans une lumière bleu flamboyant. Apportez vos mains jusqu'aux côtés de votre tête et dirigez tous les doigts en forme de flèche conductrice (si c'est à l'aide d'un poignard, assurez-vous qu'il se dirige dans la même direction que vos doigts). Prenez un souffle profond, et poussez les deux bras tendus devant vous et même temps que vous avancez avec votre pied gauche (ceci est connu sous le nom du signe de l'Entrant dans la GD). En même temps, exhalez et vibrez : **YOD HEH VAU HEH** (yode-heh-vahv-heh). Sentez l'énergie de ce nom Divin par vos doigts et dans le pentagramme. Quand ceci est fait, déplacez votre pied gauche de nouveau directement encore, et mettez votre doigt gauche à vos lèvres, comme si vous disiez à quelqu'un d'être silencieux (connu sous le signe du silence), alors que vous maintenez votre bras droit étendu.

8. Restez en contact toujours avec le centre de votre pentagramme avec votre doigt ou poignard et garder votre bras droit étendu, faire un mouvement au sud de votre cercle. Imaginez que l'extrémité de votre doigt ou poignard crée un rayon de lumière blanche dans le ciel.

Quand votre extension sera face au sud, vous aurez créé 90 degrés d'un cercle de lumière blanche, qui connectera le pentagramme de l'Est à celui que vous allez dessiner ici. Tracez le pentagramme comme avant et de nouveau poussez en avant vers lui, avec le signe de l'Entrant, la vibration pour ce pentagramme est :**ADONAI** (Ah-don-aï). Une fois terminé, exécutez le signe du silence, se rappeler de garder votre bras droit tendu devant vous.

9. Portez la ligne de lumière blanche à l'ouest, et répétez les étapes du tracé et traçant un pentagramme à l'ouest. Cette fois, vibrez :**EHEIEH** (hee-hé-yay).

10. Portez la ligne de lumière blanche au nord, et tracez et chargez un pentagramme à cet endroit. Cette fois, vibrez :**AGLA** (Ah-gah-lah).

11. Portez maintenant la ligne blanche à l'Est, en terminant votre cercle. Maintenant il devrait y avoir quatre pentagrammes bleus flamboyants flambant aux quatre points cardinaux de votre cercle de lumière blanche. Marchez de nouveau au centre de votre cercle et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre face Est.

12. Visualisez de nouveau la croix Kabbalistique en vous. Étendez vos bras, formant cette croix avec votre corps. Regardez vers l'Est et dites : *devant moi*, **RAPHAEL** (rah-pha - EL). Rappelez-vous de vibrer le nom de cet Ange. Visualisez maintenant, pendant que vos yeux s'ouvrent, que cet Archange d'air se tient devant vous. Voyez-le comme une figure très haute habillée en jaune avec une robe longue violette (les couleurs de l'air). Essayez de sentir la brise de l'air élémentaire devant vous.

13. Imaginez une autre présence derrière vous et dites, *derrière moi*, **GABRIEL** (gah-bree-EL). Encore, rappelez-vous de vibrer le nom de cet Ange. Maintenant visualisez, avec des yeux fermés, que cet Archange de l'eau se tient derrière vous. Voyez-le comme une figure très haute, habillée avec une robe longue en bleu et orange (les couleurs de l'eau). Essayez de sentir l'humidité de l'eau élémentaire sur votre dos.

14. Ouvrez vos yeux et regardez au-dessus de votre épaule droite tout en disant le nom de l'Ange, *redressez votre tête vers la droite, et vibrez* : **MICHAEL** (mee-chai-EL). Après la vibration du nom, visualisez cet Archange du feu avec une robe longue de rouge et de vert (les couleurs du feu). Essayez de sentir la chaleur du feu élémentaire.

15. Regardez au-dessus de votre épaule et redressé votre tête vers la gauche, *et vibrez le nom de l'Ange* : **AURIEL** (ohr-ee-EL). Après vibration du nom, visualisez cet Archange de la terre dans des robes longues de couleur citrin, olive, reinette, et noir (les couleurs de la terre). Essayez de sentir le sens de solidité dégagée par ce point cardinal.

16. Regardez vers l'Est à nouveau, et contemplez les pentagrammes autour de vous et dites : *Autour de moi brille le pentagramme de lumière*. Visualisez alors un hexagramme brillant de lumière blanche derrière votre dos, et dites : Et derrière moi brille l'hexagramme.

17. Pour terminer ce rite, répétez la croix de Kabbalistique dans les étapes 1-6.

Ce rituel devrait être appris par cœur aussitôt que possible et devrait être pratiqué tous les jours. Depuis les noms Divins de Dieu, qui correspondent à chaque élément, qui sont utilisé pour charger les pentagrammes et les noms de chaque Archange des points cardinaux, qui s'appellent pour garder votre espace magique de travail. **Le cercle créé dans ce rituel forme une barrière impénétrable aux forces magiques non désirées. Si ce rituel est exécuté correctement, vous pouvez en toute sécurité poursuivre votre travail magique.**

Cependant, un autre rituel existe qui devrait être exécuté avec Rituel du Pentagramme de bannissement de la terre (LBRP) pour assurer un exil complet des influences non désirées. Quand vous vous sentez à l'aise en faisant le LBRP, vous pouvez commencer à exécuter le rituel suivant juste après lui, chaque jour.

LE PETIT RITUEL BANISSANT DE HEXAGRAMME (BRH) :

Le petit rituel de bannissant de Hexagramme peut être exécuté avec l'un ou l'autre : votre doigt ou une Épée magique.

1. Exécutez le LBRP, en veillant à terminer le rituel avec la croix Kabbalistique.
2. Étendez vos bras pour former une croix et une parole, parole d'I N R I. *Yod Noun Resh Yod* (yode-noun-raysh-yode). Tracez chacune de ces lettres hébreux dans le ciel, de droite à gauche, pendant qu'elles sont prononcées (voir le schéma 3.2).

Visualisez-les rougeoyer dans la même lumière bleue que les pentagrammes dans le LBRP.

3. Étendez vos bras en formant une croix une fois de plus et dites : le *signe d'Osiris massacré*.
4. Maintenez votre bras gauche étendu et soulevez votre bras droit pour qu'il pointe au plafond. Vos doigts devraient être ensemble et étendu et vos paumes devraient faire face en avant. Ainsi vous formez la lettre « L. » Au-dessus de votre épaule gauche et dites : L, le *signe du Deuil d'ISIS*.
5. Soulevez les deux bras, paumes en avant, pour former la lettre « V. » La cornière entre elles devrait être environ de 60 degrés. Inclinez votre dos et tête et dites, V ;
le signe de Typhon et d'Apophis.
6. Croisez vos bras sur votre poitrine pour former la lettre « X, » avec les paumes vous faisant face. Et baissée votre tête et dites : X, le *signe de résurrection d'Osiris*.
7. Formez à nouveau chaque lettre avec vos bras tout en répétant : L V X. Puis étendez vos bras pour former la position massacrée par Osiris (croix) et dites : la parole : LVX.

8. Maintenez vos bras étendus et dites : la lumière de la croix
Après un moment, pliez les bras sur votre poitrine (formez un
« X » encore) et continuez en disant : la lumière *de la croix*.

9. Étendez maintenant vos bras pour former une croix encore
et, comme vous dites le discours solennel, commencez
lentement à soulever les bras jusqu'à la position du « V », alors
que graduellement vous inclinez votre dos et votre tête en
disant :

*Vierge, ISIS, Mère puissante,
Scorpion, Apophis, Destructeur,
Sol, Osiris, massacré, et ressuscité
ISIS, Apophis, Osiris.*

Puis vibrez fortement : **IAO** (ee-ah-OH). Votre tête devrait être
inclinée en arrière complètement et vos bras devraient être
dans la forme d'un « V. » Maintenant ressentez la lumière
blanche rougeoyante au-dessus de vous et dites : *il a laissé la
lumière Divine descendre.*

10. Abaissez lentement vos bras pour former un « X » sur votre
poitrine encore et sentez la descente de lumière Divine par
votre corps. Laissez la s'activez pendant quelques moments.

11. Marchez jusqu'à l'est de votre cercle et tracez
l'hexagramme de bannissement du feu dans une lumière
flamboyante d'or avec votre doigt ou Epée magique, au-dessus
de votre pentagramme bleu brillant immobile (le schéma 3.3
illustre les quatre hexagrammes dans ce rituel).

(Note : Les hexagrammes ne sont pas attribués au placement
des éléments dans les quatre quartiers, mais plutôt au
placement zodiacal de chaque élément.

Par conséquent, pour ce rituel, le feu est dans l'Est, la terre est dans le Sud, l'air est dans l'Ouest, et l'eau est dans le Nord.) Chargez alors votre hexagramme de la même façon que vous avez chargé les pentagrammes dans le LBRP, en vibrant cette fois : **ARARITA** (ah-rah-ree-tah).

12. Marchez jusqu'au sud de votre cercle, en traçant une ligne de lumière blanche dans le ciel comme dans LBRP. Tracez l'hexagramme de bannissement de la terre avec votre doigt ou Epée magique et chargez cet hexagramme en vibrant : **ARARITA** (ah-rah-ree-tah).

13. Marchez jusqu'à l'ouest de votre cercle, traçant la ligne de lumière blanche. Tracez l'hexagramme de bannissement de l'air, et le charger comme avant, en vibrant : **ARARITA** (ah ah ree tah).

Ci-dessous la figure 3.3 :

14. Marchez au nord de votre cercle, en traçant toujours la ligne de lumière blanche dans le ciel. Tracez l'hexagramme de bannissement de l'eau, et chargez-le, en vibrant de nouveau : **ARARITA** (ah-rah-ree-tah).

15. Terminez votre cercle en transportant la lumière à l'Est encore. Autour de vous devrait être, vos quatre pentagrammes et quatre hexagrammes, avec le dernier superposé au-dessus de l'ancien, flambant dans leurs couleurs respectives : du bleu et or aux quatre points cardinaux de votre cercle. Ensuite contempler leur présence.

16. Pour clôturer ce rite, vous pouvez faire la répétition de l'analyse du mot-clé (étapes 1-10) ou exécutez la croix Kabbalistique à nouveau.

Si vous êtes prêt à exécuter un certain type de magie, je vous recommande de faire encore l'analyse, car la lumière Divine peut vous aider dans votre travail magique.

Dans ce rituel, au lieu de vibrer quatre noms différents de pouvoir de charger les hexagrammes, un mot, « Ararita, » a été utilisé. C'est une abréviation pour l'expression hébreu, « l'unité est son début ». Ici On est son individualité. Sa permutation est On. « L'importance des deux rituels ci-dessus ne peut pas être surchargée. [À la pratique des évocations, ou n'importe quel autre type de magie cérémonielle, vous devez entrer en contact avec des énergies pures et Divines.](#) Les rituels de bannissement consacrent votre espace de travail et lui font une place Sainte, où ces énergies peuvent descendre en vous. Ces rituels doivent également être exécutés après que votre travail magique soit effectué, pour s'assurer que toutes les forces qui ont été appelées ou évoquées sont pertinemment bannis.

J'ai également cité précédemment toutes les raisons pour lesquelles vous devriez pratiquer ces rituels quotidiennement.

LE RITUEL DU PILIER DU MILIEU :

Ce rituel, n'est pas à caractère bannissant, mais il devra également être exécuté quotidiennement.

Le rituel du pilier du milieu active les centres d'énergie dans le corps humain, cela correspond aux Sephiroth sur l'arbre de vie par la vibration des noms Divins qui correspondent à chaque sephirah. En plus du nom Divin associé avec chaque Sephirah, certains magiciens aiment vibrer les noms des Anges et des ordres Angéliques de chaque sphère, mais ce n'est pas vraiment nécessaire.

Je vibre le nom Divin correct de Dieu pour chaque Sephirah trois ou quatre fois, cela établit un assez fort lien à chaque centre d'énergie.

Pour la pratique, ce rituel peut être exécuté bien après le LBRP et le BRH, mais quand vous faites une cérémonie magique réelle. Le pilier du milieu devrait être utilisé au point dans le travail, quand vous devez condenser de l'énergie magique pour un certain but. Plus tard dans le livre, vous verrez les utilisations pratiques pour ce rituel en exécutant des évocations.

1. Faire face à l'Est et respirez rythmiquement (voir le chapitre 2). À nouveau, ressentez une sphère rougeoyante de lumière blanche brillant au-dessus de votre tête.

2. Après avoir contemplé la sphère blanche au-dessus de vous, vibrez : **EHEIEH** (eh-hey-yay) sur votre prochaine exhalation voyez et sentez rougeoyer la sphère de plus en plus lumineuse. Répétez ceci deux fois ou jusqu'à ce que vous ayez la sensation que la lumière blanche est un flambage comme un soleil minuscule.

3. Sur votre prochaine inhalation, dessinez un faisceau de lumière descendant de la sphère par votre tête et dans le centre de votre gorge. Sur l'exhalation suivante, imaginez qu'il y a une sphère rougeoyante de lavande à cet endroit. Assurez-vous de toujours vous imaginer être en connexion à la sphère blanche ci-dessus. De même que ce rituel progresse, vous vous connectez graduellement à tous les centres d'énergie dans votre corps à ce faisceau blanc de lumière. Mettez à jour votre respiration rythmique et sur la prochaine exhalation, vibrez : **YOD HEH VAV HEH ELOHIM** (yode-heh-vahv-heh El-oooh-em).

Répétez ceci deux fois ou plus, imaginant chaque fois que la sphère de lavande s'accroît avec plus d'intensité lumineuse. Sentez-la palpiter dans votre cou.

4. Quand vous vous sentez prêt, tirez un faisceau de lumière blanche de cette sphère à votre plexus solaire sur votre prochaine inhalation. Exhalez et imaginez qu'il y a une sphère d'or très brillante à cet endroit. Continuez votre rythme de respiration, et quand vous êtes prêt, exhalez et vibrez :

YOD HEH VAV HEH ELOAH VEDAATH (yode-heh-vahv-heh EL-oh-ah Vé-da-ath). Répétez cette vibration deux fois ou plus de temps et sentez la chaleur de cette sphère en vous. Assurez-vous de visualiser toutes ces sphères reliées par un faisceau de lumière blanche passer devant vous.

5. Quand vous êtes prêt, tirez un faisceau de lumière blanche de cette sphère, au centre du pubis avec votre prochaine inhalation. Ressentez vibrer à cet endroit une sphère violette et vibrer : **SHADAI EL CHAI** (Shah-dai-El-chai)

Sur votre prochaine exhalation. Répétez deux fois ou plus, et sentez la présence de cette sphère en vous.

6. Quand vous êtes prêt à continuer, tirez un faisceau de la lumière blanche de cette sphère à l'emplacement qui est entre vos pieds sur votre prochaine inhalation. Mettez à jour votre respiration et ressentez une sphère rougeoyante d'énergie noire qui est à moitié submergée dans le sol. Sur votre prochaine exhalation, vibrez : **ADONAI HA-ARETZ** (A-don-ai-ha-ah-retz). Répétez cette vibration deux fois ou plus et imaginez que la sphère devient plus intense. Sentez l'énergie palpiter là.

7. Continuez votre respiration rythmique et contemplez la position de pilier en vous. Assurez-vous que vous pouvez visualiser les cinq sphères rougeoyantes dans leurs couleurs respectives et l'axe blanc de lumière les connectant.

8. Vient maintenant la partie du rituel où vous pouvez circuler l'énergie de ces dernières sphères. Sur votre prochaine inhalation, imaginez l'énergie de la sphère à vos pieds monte vers le haut par votre corps à la sphère blanche au-dessus de vous.

Puis, sur votre prochaine exhalation, sentez cette énergie éclater de cette sphère blanche descendre autour de votre corps jusqu'à la sphère foncée ci-dessous. Répétez sept ou huit fois. En exécutant la présente partie du rituel, vous devriez sentir à grande quantité d'énergie s'accumuler en vous. Si vous vouliez canaliser cette énergie dans quelque chose, un outil magique par exemple, vous pourriez tirer l'énergie vers le haut du centre à vos pieds et à votre poitrine avec l'inhalation et la canalisant vers le bas, par vos bras et dans l'objet, avec votre prochaine exhalation.

9. Après que vous ayez accumulé de l'énergie en vous ou l'avez utilisée pour un certain but, continuez votre respiration rythmique et imaginez que le pilier du milieu se dissipe au loin avec une lueur plus douce avec chaque exhalation.

Vous devrez avoir le sensation d'être un plus détendu pendant que l'énergie qui est en excès se retire. Le rituel est alors terminé.

Jusqu'ici nous avons traité du bannissement et des rituels de pouvoir interne, cela vous pouvez les utiliser pour consacrer votre espace magique et pour l'activer. C'est vrai qu'une fois que votre zone magique est consacrée, elle est prête pour l'usage rituel.

Cependant, les forces que vous essayez d'appeler pour faciliter la cérémonie ne sont pas présentes à la suite d'un rituel de bannissement. Vous voyez, les rituels de bannissement servent simplement à purifier l'espace magique de travail. **Pour exécuter des évocations, ou n'importe quelle autre magie cérémonielle, vous devez pouvoir inviter des énergies de la Divine Providence et les Anges des quatre points cardinaux.** Mais simplement, vous devez appeler des énergies nécessaires après que vous ayez banni les non désirés. Ceci est le but du rituel suivant.

L'OUVERTURE PAR LES TOURS DE GUET :

L'ouverture par les Tours de guet a été conçue par un initié de l'Aube d'or nommé Israel Regardie comme alternative au rituel d'appel suprême du Pentagramme utilisé par l'ordre. Elle contient des vers de diverses sources mystiques, y compris les oracles de Zoroastre et des clés Enochienne, et c'est probablement l'ouverture rituelle inspirée, qui est utilisée dans l'ère moderne.

Pour être vraiment pertinent, ce rituel devrait être exécuté avec des instruments magiques consacrés. Ceci inclut les quatre armes et les Tablettes élémentaires, la Tablette de l'union, et le poignard et la baguette magique (Epée magique) utilisés dans le LBRP et le BRH.

Le chapitre 4 contient des instructions pour construire ces outils et le chapitre 5 vous montre comment les consacrer pour l'usage. En attendant, vous devriez commencer en pratiquant ce rituel de toute façon, en utilisant des représentations beaucoup plus simples des outils.

Une plume peut être utilisée pour l'air, une bougie ou l'allumette pour le feu, une tasse d'eau pour arroser, et une cuvette en bois pour contenir le sel pour la terre. Les tablettes élémentaires provisoires peuvent également être construites. Une feuille jaune de papier, dans l'Est, servira comme tablette de l'air, une feuille rouge dans le sud pour le feu, bleu dans l'ouest pour l'eau, et noire dans le nord pour la terre. La Tablette de l'union (voyez Le chapitre 4) peut être dessiné sur une pièce de papier blanc.

Ce rituel est écrit comme si vous utilisiez les outils ou les instruments corrects. Ainsi maintenant, vous êtes libre de substituer les instruments mentionnés ci-dessus. À la différence des bannissements rituels, ce rite ne doit pas être pratiqué quotidiennement. Cependant, essayez de vous familiariser avec, car vous l'exécuterez avant chaque évocation.

Je suggère que vous l'écriviez sur des fiches et le lisiez jusqu'à ce que vous apprenez par cœur le rituel. Ne vous inquiétez pas d'essayer d'apprendre ce rituel, il est vraiment plus facile à mettre en mémoire qu'il ne semble être à première vue.

1. Préparez un autel au centre de la salle. Placez les outils magiques en fonction de l'autel, ainsi chacun est le plus proche du quartier élémentaire qu'il représente. Le poignard de l'air devrait être mis du côté Est de l'autel, la baguette magique du feu en fonction du sud, la tasse de l'eau à l'ouest, et le pentagramme de la terre face au nord.

Au centre de l'autel, mettez la Tablette de l'union. De même, assurez-vous que des tablettes élémentaires sont placées sur les murs ou sur les points cardinaux correctement. Ayez votre poignard pour le LBRP et votre Epée magique pour BRH sur le sud-ouest et les coins du nord-ouest de l'autel, respectivement. Se placez derrière l'autel, en faisant face à l'Est.

2. Prenez le poignard utilisé pour le LBRP avec votre main droite et frappez l'autel trois fois à l'aide de la lame. Puis allez au nord-est de votre cercle (se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre) et dites fortement avec de la signification, *Hekas, Hekas Este Bebeloi* (hee -kahs, hee-kahs ess-tee bah-beh-loi) ! Ceci commande à toutes les entités non désirées de laisser cet espace, parce qu'un rituel est sur le point de commencer.

3. Se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre, revenez à votre place derrière l'autel, faisant face à l'est. Exécutez le LBRP et le BRH, en veillant à terminer avec l'analyse du mot-clé INRI.

Note : En se déplaçant autour de l'autel, prenez les outils magiques dans les étapes suivantes, et pivotez pour faire face à la direction de cet outil, toujours dans le mouvement horaire.

4. Se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre au sud de l'autel et prendre la baguette magique du feu. Pivotez et faites face à la tablette élémentaire du feu, face au sud. Ondulez votre baguette magique trois fois dans le ciel, devant la tablette, et la soulever à nouveau et marchez dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la salle, maintenant la baguette magique levée, alors que vous dites : *et quand, ensuite tous fantômes seront bannis, tu verras le feu saint et informe, ce feu qui darde et étincelle dans les profondeurs cachées de l'univers, écoute la voix du feu.*

5. Quand vous revenez au sud, faites face à la tablette et ondulez la baguette magique devant elle encore trois fois. Utilisez alors l'outil pour tracer un grand pentagramme d'appel du feu en bleu dans le ciel devant la tablette (voir le schéma 3.4 pour les pentagrammes utilisés dans ce rituel). Tout en faisant ainsi, vibrez : **OIP TEAA PEDOCE** (oh-ee-pay teh-ah-ah peh-doe-kay). Tracez alors la figure du Lion au centre de ce pentagramme en rouge. Pointez le centre du pentagramme avec la baguette magique et vibrez: **ELOHIM** (El-oh-heem). Soulevez la baguette magique et dites les paroles : *Dans les noms et lettres du grand quadrilatère méridional, je vous appelle, vous Anges de la tour de guet du sud !*

Remettez la baguette magique sur l'autel.

6. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre à l'ouest de l'autel et prenez la tasse de l'eau. Face à la tablette élémentaire de l'eau, onduler la tasse devant elle trois fois. Levez la tasse au-dessus de votre tête, et marchez dans le sens des aiguilles d'une montre autour du cercle en disant :

Ainsi en premier, le prêtre que le gouverne les travaux du feu, doit arroser avec l'eau lustrale de la mer qui retentit fortement.

7. Quand vous revenez à l'ouest, ondulez la tasse trois fois devant la tablette. Tracez un grand, pentagramme d'appel de l'eau en bleu à l'aide de l'outil, tout en vibrant : **EMH ARSEL GAIOL** (ehm-pay-hay ahr-sel gah-ee-ohl). Tracez alors en bleu la tête d'aigle au centre. Dirigez-vous au centre de ce pentagramme avec la tasse et vibrez :

ALEPH LAMED AL (ah-lef lah-med ahl). Retenez la tasse au-dessus de votre tête et dites les paroles : *Dans les noms et lettres du grand Quadrilatère de l'ouest, j'appelle les Anges de la tour de guet de l'ouest.*

Mettez la tasse sur l'autel.

8. Se déplacez à l'est de votre autel, et prenez le poignard de l'air, et pivotez pour faire face à la tablette de l'air. Ondulez le poignard devant elle trois fois, et soulevez là au-dessus de votre tête. Marchez dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la salle avec le poignard dans le ciel, tandis que vous dites : *Tel un feu existe, passant à travers la précipitation de l'air. Un feu informe, d'où provient l'image d'une voix. Ou même une lumière jaillissant en abondance, tournant, tourbillonnant en avant, et criant à haute voix.*

9. Quand vous arrivez à l'Est, ondulez l'arme trois fois devant la tablette. Tracez un grand, Pentagramme d'appel de l'eau avec le poignard tout en vibrant : **ORO IBAH AOZPI** (aroh- ee-bah-hah od-zod-pee). Tracez alors au centre le signe du verseau en jaune. Dirigez-vous au centre du pentagramme avec le poignard et vibrez : **YOD HEH VAV HEH** (yode-heh-vahv-heh). Ondulez le poignard et dites : *Dans les noms et lettres du grand quadrilatère oriental, j'appelle les Anges de la du tour de guet de l'Est.*

Posez le poignard sur l'autel.

10. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre au nord de l'autel et prenez le pentagramme de la terre.

Faites face à la tablette de la terre et ondulez le pentagramme devant elle trois fois. Puis marchez dans le sens des aiguilles d'une montre, autour du cercle avec le pentagramme le levant en hauteur tandis que vous dites : *Ne pas se pencher vers le bas du monde obscurément splendide, où continuellement se trouve une profondeur où résident des Hades infidèles enveloppés dans l'obscurité, enchantant dans des images inintelligibles, abruptes, s'enroulant dans un abîme noir en embrassant un corps sans lumière, informe, et vide.*

11. Quand vous revenez au nord, ondulez le pentagramme devant la tablette trois fois de suite. Tracez alors en bleu un grand Pentagramme d'appel de la terre, tout en vibrant :

EMOR DIAL HECTEGA (ee-mohr-dee-ahl hec-tey-gah)

Au centre, tracez un signe du Taureau en blanc. Pointez le centre du pentagramme et vibrez : **ADONAI** (ah-don-aye).

Placez alors le pentagramme au-dessus de votre tête et dites les paroles : *Dans les noms et les lettres du grand quadrilatère du nord, j'appelle les Anges de la tour de guet du nord.* Reposez le pentagramme sur l'autel.

12. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre du côté occidental de votre autel et face à l'Est. Au-dessus de l'autel et de la Tablette de l'union, faites le signe suivant du déchirement du voile : Le pas en avant avec votre pied gauche et, en même temps, vous poussez vos bras, paumes ensemble, vers l'avant. Séparez alors vos bras comme si vous sépariez deux rideaux.

13. Dites le texte suivant en Enochien, vibrant les mots en majuscules : *OI Sonuf Vaorsagi Goho lada Balta.*

ELEXARPEH COMANANU TABITOM.

Zodakara Eka Zodakare ad Zodameranu. ado Kikle Qaa Piap Piamoel od Vaoan. (Oh-ell soh-noof vay-oh-air-sah-jee goh- hoh ee-ah-dah bahl-tah. Elex-ar-pay-hay Co-mah-nah-noo Tah-bee-toh-ehm. Zohd-ah-kah-rah ehkah zohd-ah-kah-ray oh-dah zohd-ahmehr-ah-noo oh-doh kee-klay kah-ah pee-ah-pay pee-ah-moh-ehl oh-dah vay-oh-ah-noo.)

que ceci traduit : : « Je règne au-dessus de toi, indique le Dieu de justice. (Trois noms magiques.) Venez pour cette raison dans le mouvement et apparaissez. Ouvrez les mystères de la création : équilibrez dans la droiture, et la vérité. «

14. Dites ce qui suit : *J'appelle les, Anges des sphères célestes, dont l'habitation est dans l'invisible. Vous qui êtes les gardiens des portes de l'univers. Soyez également les gardiens de cette sphère mystique. Eloignez le mal et les forces non équilibrées.*

Renforcez et inspirez-moi, de sorte que je puisse préserver immaculé cette demeure des mystères des dieux éternels. Laissez ma sphère être pure et sainte, de sorte que je puisse devenir un participant des secrets de la lumière Divine.

15. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre au coin du nord-est de votre cercle et face à cette direction. Dites ce qui suit : *Le soleil visible est le distributeur de la lumière sur la terre. Laissez-moi ouvrir un vortex dans cette chambre, afin que le soleil invisible de l'esprit, puisse briller en dedans et au-dessus.*

16. Marchez dans le sens des aiguilles d'une montre autour de votre cercle trois fois. Chaque fois que vous passez à l'Est, faites le signe de l'Entrant (voir le LBRP, étape 7) dans la direction des aiguilles d'une montre. C'est ainsi que vous formez le vortex mentionné dans la dernière étape. Ensuite la troisième fois que vous passez à l'Est et faites le signe de l'Entrant, revenez à l'ouest de votre autel et face à l'Est. Vous devriez sentir le vortex de l'énergie en votre cercle.

17. Faites le signe de l'Entrant et dites la parole :

Toi tu es le Seigneur Saint de l'univers.

Faites le signe de l'Entrant encore et dites : *Toi que la nature n'a pas formé.* Faites le signe de l'Entrant une fois et dites la parole : *Toi qui est Saint, le vaste et puissant. Seigneur de la Lumière et de l'obscurité.*

Maintenant donnez le signe du silence (voir le LBRP, étape 7).

18. Après que vous exécutiez quelque travail magique que vous vouliez accomplir et soyez prêt à terminer la cérémonie, dites ce qui suit :

Ô Toi, le sage, l'unique compatissant l'Eternel et Un, que l'éloge et la gloire te soient données pour toujours, je me prosterne humblement devant Toi, pour être entré aussi loin dans ton sanctuaire des mystères. Que la gloire te soit donnée à Toi, et non à moi-même. Laisse ton influence Divine descendre sur ma tête, et enseigne-moi la valeur du dévouement, de sorte que je n'abandonne pas devant l'épreuve, mais que mon nom puisse être écrit sur le livre de vie éternelle en présence de tous les saints.

19. Maintenant tourner autour du cercle trois fois, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Donnez le signe de l'Entrant face à l'Est, pendant que vous marchez, le vortex de l'énergie que vous avez créée plus tôt, devrait maintenant commencer à se dissiper au loin.

20. Exécutez le LBRP et le BRH.

21. Dites les paroles suivantes, en veillant à vibrer les mots en majuscules : *Je relâche maintenant tous les Esprits qui ont pu être emprisonnés par cette cérémonie. Partez dans la paix à vos demeures et habitations, et allez dans la paix avec les bénédictions de : **YEHESHUAH YEHOVASHAH*** (yeh-hay-shoe-ah yeh-ho-vah-shah). 22. Frappez trois fois sur l'autel, avec la lame du poignard que vous avez utilisé pour exécuter le LBRP et dites la parole : *je déclare maintenant ce temple dûment fermé.*

Les étapes 19 à 22 de ce rituel sont connues collectivement comme la fermeture par les Tours de guet. Elle devrait être claire à ce jour, après lecture des divers discours solennels, les types des liens qui sont créés avec le Divin quand ce rituel est exécuté.

Le chapitre 4 traitera de la construction de tous les instruments magiques qui seront nécessaire pour exécuter des évocations. La période que vous dépensez dans la formation de vos sens magiques et l'étude des rituels en ce chapitre est idéal pour créer vos outils magiques. De cette façon, vous serez prêt à exécuter des évocations astralement et physiquement.

L'autel représente la base de l'arbre de La vie : la Sefirah Malkuth. En tant que tel, il a quatre faces pour représenter l'union des quatre éléments magiques dans le monde physique.

CHAPITRE QUATRE.

LES INSTRUMENTS MAGIQUES :

Dans ce chapitre, nous traiterons de la construction des instruments, des outils utilisés dans l'évocation magique, les instruments les plus importants qui ont été utilisés dans les premiers grimoires, sont décrits par des Expositions archéologiques évidentes ; ce sont les Epées et les Baguettes magiques qui ont été employées par le sacerdoce dans le Sumer antique, et qui ont guéri des personnes, des maladies et qui ont exécuté l'autre magie par l'exil des démons mauvais et pour appeler des Esprits salutaires.

L'inspiration des Sumériens pour l'usage de ces armes magiques est très probablement venue de leur mythologie, où les dieux et les déesses ont utilisé les mêmes outils pour combattre de nombreux êtres mauvais dans leurs mythologies. L'utilisation de ces outils, dans les siècles passés, servait pour travailler avec des entités, et cela indique comment la pratique de l'évocation est intemporelle.

Le premier groupe d'instruments élémentaires qui suit est de l'Aube d'or, des Armes utilisées dans l'ouverture par les Tours de guet. J'ai décidé d'inclure ces outils dans le détail, parce que leur symbolisme est conforme à la nature du rituel mentionné ci-dessus.

Cependant, les rituels d'évocation trouvés plus tard dans ce livre ne sont pas en particulier orientés GD, et pour cette raison, les instruments réels utilisés pendant les évocations, contiendront le symbolisme qui n'est pas particulier au détail de cet ordre, plutôt, leurs conceptions sont tirées de sources plus traditionnelles, incluant grimoires et mythologie.

Sans compter que décrire la construction et l'utilisation générale des instruments dans ce chapitre, quelques outils contiennent également des instructions pour des purifications préliminaires.

Cela doit être exécuté pendant ou avant la construction. Ceci ne devrait pas être confus avec le procédé de charger et de consacrer les outils magiques pour l'usage, ce qui est donné au chapitre 5. Les purifications préliminaires données en ce chapitre sont du type qui ne peut pas être exécuté après l'accomplissement d'un outil, et ces outils doivent être chargés et encore consacrés pour l'usage, une fois construits.

Il est utile de penser aux purifications par les rituels de bannissement pour débarrasser l'outil des influences non désirées, et des consécration en tant que rituels d'appel qui attirent les influences favorables à un outil. J'ai essayé de faire des instructions pour construire ces outils d'une manière la plus facile possible. Dans beaucoup de cas, la construction d'un outil n'exige rien de plus que la peinture. C'est vrai dans le cas du poignard de l'air, par exemple, là où la lame doit être peinte.

Certains des instruments magiques décrits en ce chapitre peuvent également être acheté, prêt à être employés. Un exemple de ceci du type d'outil magique est l'encensoir ou le brûle parfum d'encens.

Aucune qualification spéciale n'est nécessaire pour la construction des instruments suivants. Cependant, vous pouvez devoir utiliser des machines-outils, si certains objets ne peuvent pas être trouvé dans des formes naturellement correctes.

Par exemple, vous ne pourriez pas pouvoir trouver un disque plat de bois, pour faire un pentagramme de la terre. Si vous n'êtes pas au courant de l'utilisation des machines-outils, demandez à un ami expérimenté de vous aider ou de commander une pré découpe de pièce de bois dans la forme et les dimensions correctes.

Cette dernière option en est une, quand vous devrez utiliser et construire votre miroir magique.

Je ne recommande pas d'essayer de couper votre propre disque de verre, à moins que naturellement vous vous avérez justement avoir cette technique.

Ainsi en peignant les armes et les tablettes élémentaires, vous devrez utiliser ce qui est connus en tant que « couleurs flashantes. » Ce sont des couleurs complémentaires cela semble « flasher » quand l'une est près de l'autre. Par exemple, si vous peignez quelque chose en rouge, et que vous peignez alors une lettre verte au-dessus d'elle, le contraste des deux couleurs complémentaires produira un effet flashant. Cette technique ne fonctionne pas toujours très bien, parce que peindre une couleur au-dessus d'une autre donne habituellement la seconde couleur dans un reflet mate.

Une marche à suivre légèrement compliquée, pourtant pertinente, peut empêcher ceci de se produire : peignez votre symbole ou lettre dans la couleur blanche d'abord, peignez alors au-dessus d'elle avec votre couleur flashante. Dans l'exemple ci-dessus, vous peignez votre objet en rouge, laissez-le sécher, puis peignez votre lettre choisie dans la couleur blanche, laissez-la sécher, et finalement peindre au-dessus de la lettre blanche en vert.

Cette technique est compliquée parce que les lettres et les symboles flashants sont souvent petits, et peindre sur elles est difficile. Utilisez n'importe quelle méthode qui fonctionne le mieux pour vous.

Les couleurs de base (rouge, vert, bleu, orange, etc.) De toute marque de peinture acrylique devrait flasher une fois différenciées de leurs couleurs complémentaires. Cependant, ces couleurs avec d'autres que les noms de base : (Comme la pomme rouge ou magenta) habituellement ne flashent pas. Avant de peindre vos outils, vous devriez tester cet effet avec la peinture que vous voulez acheter. Quelques marques de peinture tendent à créer des couleurs plus douces, ce qui ne flashe pas aussi distinctement comme le font d'autres marques.

Essayez d'obtenir des couleurs lumineuses de peinture acrylique pour réaliser le meilleur effet. En peignant vos outils, rappelez-vous d'utiliser une couche d'amorce blanche d'abord, pour s'assurer que vos couleurs « prennent. » En outre, passer une couche sur vos outils terminés avec une laque-type pour la finition, pour s'assurer que leur couleur ne deviendront pas mate avec l'utilisation.

LES ARMES ÉLÉMENTAIRES DE L'AUBE D'OR :

les quatre armes élémentaires de l'Aube d'or sont : La Baguette magique du feu, la tasse de l'eau, le poignard de l'air, et le pentagramme de la terre, donné par ordre d'aspect dans l'ouverture par les Tours de guet.

LA BAGUETTE MAGIQUE DU FEU :

Cet outil est utilisé pour appeler le pouvoir du feu dans un rituel. Pour les buts d'évocation, il sera seulement utilisé, avec les trois autres armes élémentaires, dans l'ouverture par le rituel des Tours de guet. Les instructions de l'Aube d'or pour mettre l'élément feu à la baguette magique, a déclaré que ça dû être une forme phallique, et qu'il devrait contenir un fil magnétisé à son centre, s'étendant aux deux extrémités ou à extrémité de l'instrument.

Ce dernier détail ferait à la baguette magique du feu l'arme élémentaire la plus difficile à construire, si la présence de ce fil était vraiment nécessaire. Cependant, la seule baguette magique qui devrait contenir un fil magnétisé est la Baguette magique, décrite plus tarden ce chapitre, parce qu'à la différence de la baguette magique du feu, cette Baguette magique exécute une fonction pour canaliser les énergies (toujours, la présence du fil magnétique dans la magie de la Baguette magique, est seulement recommandée, pas exigée). Par conséquent, la construction de la baguette magique du feu est réellement tout à fait simple.

Pour faire une baguette magique du feu, vous aurez besoin d'un doigt en bois qui est environ 8 "à 10" que vous désirez ardemment, ou n'importe quel diamètre. Pour l'extrémité de la baguette magique, vous devez trouver un cône ou une pièce de la forme d'un gland en bois (voir le schéma 4.1). Essayez d'en trouver un dans un magasin de matériel de décoration, car ils ont habituellement le bâti décoratif de meuble en cette forme. Si vous ne pouvez pas en trouver un, utilisez un tour pour en faire un, ou pour découper une approximation de cette forme dans du bois tendre. Employez le papier de verre pour faire le cône et le lisser, si vous le découpez vous-même.

Pour connecter le cône au doigt, n'employez pas les vis, les agrafes, ou les clous. Obtenez et amincissez une cheville en bois et mesurez son diamètre. Forer un trou profond au centre du bâton et au centre de l'extrémité plate du cône. Coupez la cheville mince à la longueur et l'insérer dans le bâton. Ajustez alors le cône sur la fin exposée de la cheville. Si l'ajustement n'est pas serré et il n'y a pas un espace entre les deux pièces de votre baguette magique, essayez de couper une partie mince hors de l'extrémité de la cheville connectée. Une fois que vous obtenez un ajustement serré, appliquez la colle à bois à la base du bâton et du cône et chevillez et raccordez le cône au bâton. Laissez la colle sécher.

Quand la baguette magique est sèche, peignez la avec une double couches d'amorce (peinture) blanche, laissant chaque couche sécher. Vous devriez appliquer autant de couches qu'il est nécessaire pour faire sur le bois jusqu'à qu'il n'absorbe plus la peinture.

Quand votre couche finale est sèche, peignez trois Yod prolongé en hébreu sur le cône en jaune lumineux. De même peindre quatre : " Bandes X jaunes larges, autour de l'axe de la baguette magique. La première devrait être peinte où le cône rencontre l'axe, le bout à l'autre de l'extrémité de l'axe, et les deux autres devraient être équidistants, comme si la baguette magique était sectionnées en trois parties (encore, voir le schéma 4.1).

Quand la peinture jaune est sèche, peignez le reste de l'axe, et les trois espaces entre le Yod jaune, en rouge lumineux. Sur ces zones de rouge, vous pouvez peindre alors les sept mots et sceaux hébreux en vert clair, en utilisant une des méthodes décrites plus tôt en ce chapitre (ces symboles apparaissent sur le schéma 4.2).

Ainsi, vous pouvez également ajouter une devise magique ou un nom magique (si vous en avez un) à la baguette magique pour la personnaliser. Peignez ceci en vert sur une des zones rouges de la baguette magique aussi bien.

Quand la peinture sur votre baguette magique est sèche, enduisez l'arme entière et l'espace libre avec une laque de finition et laissez-la sécher. Votre baguette magique du feu est prête à être consacrée (voyez Le Chapitre 5). Enveloppez-la dans une pièce de soie de l'une ou l'autre couleur : rouge (symbolisant le feu), noire (dans ce cas-ci, symbolisant l'absorption de l'énergie), ou la blanche (symbolisant La lumière), et mettez la de côté, jusqu'à ce que vous soyez prêt à la consacrer. Des mouchoirs en soie de diverses couleurs et tailles peuvent être achetés dans l'étape d'approvisionnement du magicien. La soie est un isolateur magique naturel et devrait être enroulé autour de tous les éléments magiques chargés.

Dans le cas des quatre armes élémentaires et des tablettes, vous devriez essayer de ranger chacune dans sa couleur élémentaire appropriée. Quand la soie de la couleur correcte n'est pas disponible, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre : noire ou blanche pour les raisons mentionnées ci-dessus.

LA TASSE DE L'EAU :

Cet instrument magique est utilisé pour appeler les forces élémentaires de l'eau. La construction de cette arme élémentaire n'est vraiment pas difficile. La conception de la tasse est censée ressembler à l'aspect d'une fleur de crocus, avec le dessus de la tasse s'évasant en dehors, bien qu'une tasse avec un dessus arrondi fonctionnera également bien. Les noms et les symboles hébreux appropriés dans la tasse de l'eau sont dessinés dans ce qui semble être le crocus à huit feuilles. Je vous recommande d'essayer de trouver un nouveau gobelet en bois de cette forme générale dans un bazar.

Le Gobelet en métal est parfois difficile à peindre, et le verre se casse facilement, ainsi le bois est vraiment le meilleur choix. Une fois que vous obtenez une tasse et avant de la peindre, vous visualisez toutes les impuretés qui sont en elle se retirer.

Si votre tasse est faite de bois, elle peut contenir une couche de finition claire. Retirez cette couche avec du décapant avant de la peindre. Puis tracez huit faisceau filiforme en pétales égales autour de la tasse, avec les dessus triangulaires légèrement arrondis (voir la figure 4.3). Dessinez les bas de ces feuilles ainsi elles se terminent où est arrondis une partie des extrémités de la tasse et où la tige commence.

Peignez au-dessus de ce contour de faisceau filiforme, les feuilles dans l'amorce blanche, et laissez sécher. Peignez alors les contours des feuilles dans une couleur orange lumineuse, en vous assurant que vous formez distinctement huit feuilles séparées, comme montrées sur le schéma 4.3.

Quand le contour orange est sec, peignez soigneusement les intérieurs des feuilles avec l'amorce blanche. Quand ceci sèche, peignez les feuilles blanche avec une couleur bleue lumineuse.

Peignez alors un des sept sceaux sur le schéma 4.4 au-dessus de chaque feuille dans l'orange (revoyez la tasse de l'eau sur le schéma 4.3), partant du huitième blanc de feuille. De même peignez les mots hébreux qui correspondent à chaque sceau en orange le long de chaque feuille. Sur les huit feuilles, vous pouvez mettre votre nom ou devise magique en orange et personnaliser votre tasse de l'eau. Laissez la tige de la tasse et des espaces entre le dessus des feuilles non peintes.

Quand votre tasse de l'eau est sèche, enduisez-la de laque claire et laissez-la sécher. Puis enveloppez-la dans une pièce de soie bleue, noire, ou blanche et rangez-la jusqu'à ce que vous soyez prêt pour la consacrer.

LE POIGNARD DE L'AIR :

Cette arme est utilisée pour appeler les forces élémentaires de l'air. Comme la tasse de l'eau, il n'y a vraiment aucune construction concernée dans la création d'un poignard de l'air, seulement la peinture. Le poignard de l'air doit être à deux tranchants, et devrait avoir une lame (voir le schéma 4.5), qui est assez grande pour ajuster tous les mots et sceaux donnés sur le schéma 4.6.

NDT : Le poignard en métal est plus efficace magiquement, mais la peinture ne tient pas sur le métal, dans ce cas vous pouvez prendre un poignard avec une lame assez large et ensuite vous graverez (avec un appareil pour graver) les inscriptions magiques.

Le poignard idéal aura une lame faite de bois, parce qu'il est le plus facile peindre dessus. Les lames en métal sont souvent des lames inégales et quelques-unes en bois contiennent des découpages, ainsi dans n'importe quel type de matériau que la lame de votre poignard sera faite, et de s'assurer que sa surface est lisse. La place où la poignée du poignard rencontre la barre de traverse pour former « T » est la seule place là où simple des conceptions ou les lignes devraient être trouvées. S'il y a des lignes ou conceptions dessus ou sur la lame, alors vous devriez rechercher un autre poignard.

Une fois que vous trouvez un poignard qui convient pour l'usage, enveloppez la lame entière pour la protéger contre la peinture, et peindre plusieurs couches d'amorce blanche sur le pommeau.

Quand ceux-ci ont séché, peignez la lame en jaune lumineux, et laissez-la sécher. En utilisant quelque méthode que vous préféreriez, peignez les sept mots hébreux et sceaux sur la poignée dans le pourpre lumineux. Si vous avez une devise ou un nom magique, peignez ceci sur la lame aussi bien quand la lame est sèche, appliquez une couche de finition sur l'espace libre, et laquez la finition. Ne retirez pas la bande de la lame jusqu'à ce que la laque soit sèche. Votre poignard d'air est alors prêt à être consacré. Enveloppez-le dans une pièce jaune, noire, ou de la soie blanche et rangez le.

LE PENTAGRAMME DE LA TERRE :

Cette dernière arme élémentaire est utilisée pour appeler les forces de la terre. La construction du pentagramme de la terre peut être très difficile si vous ne pouvez pas trouver une pré découpe de disque de bois ou bien le faire couper par quelqu'un pour vous. Allez dans un magasin de bricolage et demandez s'ils ont des disques plats de bois d'environ 5 "de diamètre. Vous pourriez pouvoir obtenir une pré découpe de bois. Si vous ne trouvez pas, essayez de demander à quelqu'un qui est habile avec des machines-outils pour vous aider à couper un disque, à moins que vous soyez habile vous-même. Pour couper votre propre disque, prenez une pièce de bois carrée (environ 5 "par 5") et utilisez une boussole ou un compas pour tracer un cercle qui est environ 5 "de diamètre (il devrait juste s'ajuster dans le carré). Maintenez ce carré de bois sur un établi et coupez soigneusement les quatre parties qui dépassent le diamètre du disque à l'aide d'une machine-outil connu comme scie sauteuse ou même avec une scie à bois. Quand vous avez terminé, poncez les arêtes du disque ainsi il sera lisse tout autour.

Peignez le disque entier avec autant de couches d'amorce blanche comme il est nécessaire. Quand la peinture sèche, utilisez une boussole (ou un compas) pour tracer légèrement un deuxième cercle sur le disque (voir le schéma 4.7). Divisez ce cercle intérieur en quatre pièces égales, en utilisant deux lignes. Dessinez alors un hexagramme dont le dessus et le bas des pointes apparaissent sur la ligne verticale que vous avez tracée. Tracez deux lignes supplémentaires, cette fois diagonalement. Effacez les traits verticaux et horizontaux, ainsi vous aurez un hexagramme dessiné par un « X, » qui divise le cercle en quatre pièces égales.

Tracez le cercle de l'autre côté du disque, et répétez le tout au-dessus des étapes ainsi vous aurez un « X » et un hexagramme des deux côtés du disque. Faites en sorte que l'hexagramme et le « X » de chaque côté soient soigneusement alignés avec celui qui est en fonction de l'autre côté. En d'autres termes, si le disque était clair, vous pourriez regarder à travers, les lignes des deux côtés se superposeraient parfaitement, formant un « X » et un hexagramme.

Marquez les points des hexagrammes avec un faisceau filiforme sur les cadres blancs de chaque côté du disque, ainsi vous pouvez les recréer plus tard. Dans les étapes suivantes, vous devrez peindre les quatre parties du « X » dans le cercle intérieur. Ne peignez pas au-dessus du cadre blanc du cercle externe. Peignez le quartier supérieur du « X » en fonction de chaque côté du disque citrin, qui est une combinaison d'orange et de vert.

Puis peignez le bon quartier de chaque côté de l'olive du disque, qui est dans un mélange de vert et violet. Le quartier inférieur de chaque côté du disque devrait être peint en noir.

En conclusion, peignez le quartier gauche du disque de chaque côté de couleur reinette, qui est un mélange d'orange et de violet. En utilisant un faisceau filiforme, connectez les points que vous avez marqués sur le cadre blanc du disque pour tracer à nouveau un hexagramme. Au sujet de « dans cet hexagramme, tracez des autres, mettez les en parallèle avec l'autre hexagramme. Quand vous peignez l'espace entre ces lignes blanches, le résultat sera un hexagramme blanc épais. Répétez ce procédé de l'autre côté. Effacez les inscriptions sur les cadres blancs de votre disque, peignez une autre couche blanche au-dessus d'eux.

Quand ceci a séché, peignez les noms hébreux ou mots donnés sur le schéma 4.8 dans le noir autour du cadre blanc de chaque côté du disque. Après chaque nom ou mot, peignez le sceau approprié suivi d'une croix. Les croix sépareront chaque ciseau de mots et de sceau (voyez une partie du schéma 4.7). Ensuite, peignez votre nom ou votre devise magique en noir, suivi par une croix. Essayez d'espacer les mots et les sceaux, ainsi qu'ils entourent complètement le cadre blanc. Quand la peinture est sèche sur votre disque, appliquez une couche claire de laque de finition.

Votre pentagramme de la terre est terminé. Enveloppez-le de soie noire ou blanche et mettez de côté, jusqu'à ce que vous soyez prêt à le consacrer.

TABLETTES ÉLÉMENTAIRES :

Les tablettes élémentaires des quatre quartiers donnés ci-dessous se composent chacune d'un symbole et d'un mot Enochien (dans l'alphabet Enochien) pour l'élément. Des mots sont également trouvés sur la Tablette de l'union (en caractères Anglais), qui reste posée sur l'autel.

Certains magiciens aiment mettre toutes les Tours de guet avec les tablettes Enochiennes dans les quatre quartiers du cercle, toutefois cela est difficile et long à faire. Les tablettes simples données ici, représentent convenablement chaque élément, et peuvent être construites plutôt rapidement. Comme j'ai mentionné plus tôt, elles devraient également être peintes dans des couleurs flashantes.

Les quatre tablettes élémentaires et la Tablette de l'union peuvent être peintes en fonction de panneau de bois ou de contre-plaqué mince. Pour les tablettes élémentaires, utilisez quelque panneau ou contre-plaqué de taille que vous jugez le plus commode pour poser sur votre mur, bien que je ne recommande rien de plus qu'un carré d'un pied.

La Tablette de l'union devrait être d'une taille qui s'ajuste le mieux sur votre autel.

LA TABLETTE ÉLÉMENTAIRE DU FEU :

Cette tablette élémentaire représente les forces appelées du feu. Elle devrait être placée dans le mur du sud de votre temple personnelle elle est le centre de votre invocation du pouvoir de ce quadrilatère dans l'ouverture par les Tours de guet. Le panneau utilisé pour cette tablette devrait être peint un vert clair, alors que le symbole du feu et le mot Enochien pour le feu, « Bitom, » si tous les deux sont peints sur ce panneau dans le rouge lumineux (voir le schéma 4.9). C'est une bonne idée de tracer les lettres en Enochien avant de les peindre, en tant que leurs formes sont des symboles magiques puissants et devrait être dessiné correctement.

Quand votre tablette du feu est terminée, appliquez une couche de finition protectrice dessus (si elle est faite de bois) et l'accrocher sur le mur approprié de votre temple personnel. Pour la consacrer, exécutez simplement l'ouverture par les Tours de guet, ensuite vos armes élémentaires sont construites et consacrées.

LA TABLETTE ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU :

Cette tablette représente les forces appelées de l'eau élémentaire. Le panneau utilisé pour cette tablette devrait être peint en orange lumineux, alors que le symbole de l'eau et le mot Enochien pour l'eau, « Hcoma, » tous les deux sont peints d'un bleu lumineux (voir le schéma 4.9). Rappelez-vous d'appliquer une couche de finition protectrice, si votre tablette est faite de bois et placez la en hauteur sur le mur occidental de votre temple quand elle est terminée.

Comme toutes les tablettes élémentaires, la tablette de l'eau est consacrée par son utilisation dans l'ouverture par les Tours de guet.

LA TABLETTE ÉLÉMENTAIRE D'AIR :

La tablette de l'air représente les forces appelées du quadrilatère oriental. Peignez le panneau utilisé pour sa construction en pourpre lumineux. Le triangle, qui est le symbole de l'air, devrait être peint en jaune lumineux, et la ligne de ce triangle devrait être peinte en pourpre. De même, peignez le mot Enochien pour l'air, « Exarp, » en jaune lumineux (voir le schéma 4.9). Placez cette tablette sur l'Est du mur de votre temple.

LA TABLETTE ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE :

Cette tablette représente les forces appelées de la terre. Le panneau utilisé pour la tablette, devrait être peint en argentée. Peignez le triangle qui représente la terre dans une couleur foncée, et peignez la ligne qui passe, en argent. Le mot Enochien pour La terre, « Nanta, » devrait être peint en noir (voir le schéma 4.9). Placez votre Tablette de la terre terminée sur le mur du nord de votre temple.

LA TABLETTE DE L'UNION :

Les noms Enochien des éléments utilisés sur les tablettes ci-dessus sont donnés en Alphabet Enochien pour une raison particulière. Comme cité précédemment, les caractères Enochien ont un pouvoir mystique de leurs propres écritures. Les noms des éléments dans cet alphabet aident à appeler leur présence dans les tablettes. Ils agissent en tant que talismans, d'énergie élémentaire dans votre temple. Les noms Enochien des éléments donnés dans la Tablette de l'union, cependant, ne sont pas donnés dans l'alphabet Enochien. C'est parce que la Tablette de L'union est censée symboliser l'union des quatre éléments sur l'autel. En cela vous pouvez mettre les noms des éléments dans un alphabet que vous pouvez reconnaître, et vous aidez pour établir leur présence par l'identification.

Quand vous voyez « BITOM » (des noms sont dessinés en capitales sur la tablette de l'union), cela devrait rappeler, à votre subconscient, que ce feu est l'un des éléments actuels sur votre autel. De même qu'il en est pour les autres noms.

La Tablette de l'union devrait être fabriquée à partir de la même matière employée que pour la construction de vos tablettes élémentaires.

Coupez le panneau dans une forme rectangulaire, ainsi le rapport de sa longueur à sa largeur est de cinq à quatre. Par exemple, utilisez un panneau de 10 " de long par 8". Le panneau devrait être blanc, ainsi si vous utilisez le bois, au lieu du panneau blanc d'affiche, soyez sûr de le peindre ainsi. Divisez le panneau en 20 carrés égaux. Dans l'exemple ci-dessus d'un panneau qui est 10 "par 8" . Les lignes composant les carrés devraient être peintes en noires.

Peignez le mot « EXARP » en majuscules à travers la première ligne des carrés, et remplissez les lettres en jaune. Sur la deuxième ligne, peignez « HCOMA » en bleu. « NANTA » devrait être en noir sur la troisième ligne, et « BITOM » devrait être peint en rouge sur quatrième ligne (voir le schéma 4.10). Si vous utilisez le bois, appliquez une couche de finition de laque et laissez-la sécher. Votre Tablette de l'union est alors opérationnelle. Comme les tablettes élémentaires, elle est chargée pendant l'ouverture par les Tours de guet. Placez cette Table sur le centre de votre autel, ainsi vous pouvez la lire en vous tenant dans l'ouest, faisant face à l'est.

D'AUTRES INSTRUMENTS;

LA BAGUETTE MAGIQUE MAGIQUE :

La Baguette magique représente la volonté absolue du magicien. Cet outil magique efficace peut être utilisé pour presque n'importe quel but pour diriger l'énergie, qui inclut le curatif, la charge d'autres instruments magiques, et l'évocation des esprits bienveillants (les entités malveillantes devraient s'appeler avec la magie de l'épée, qui est expliquée ci-dessous).

Au cours des années, plusieurs ordres et traditions magiques occultes ont eu chacun des baguettes magiques particulières développées pour l'usage dans leurs rituels. L'Aube d'or, pour l'exemple, a eu une baguette magique différente pour chaque dirigeant du temple (Baguette magique d'adepte en chef, Baguette magique de Praemonstrator, etc...), une baguette magique pour appeler l'élément du feu (décrit ci-dessus), et une baguette magique de lotus qui était utile pour beaucoup de types de rituels.

En tant que magicien solitaire, cependant, vous devez seulement être concerné vous-même avec l'arme déjà expliquée qui la baguette du feu et un autre type de baguette magique, la baguette magique, qui est utilisée pour diriger l'énergie et le pouvoir de la volonté.

Cette baguette magique n'a pas les correspondances élémentaires ou astrologiques particulières liées à elle, pour cette raison elle est exempte d'inscriptions, à la différence des Armes élémentaires de l'Aube d'or. La Baguette magique est un instrument universel, et peut être utilisé dans le contexte de n'importe quel courant ou tradition magique. Quand vous chargez et consacrez vos autres armes magiques, vous devez utiliser cet instrument pour vous aider à diriger l'énergie et la lumière Divine dans chaque objet rituel.

Le type de matériau choisi pour la construction d'une Baguette magique est très important. Au cours des siècles, plusieurs bois différents ont été utilisés et ceux qui sont recommandés ici sont utilisés presque universellement, canne, sureau, noisette, le chêne, et le saule sont tous des choix idéaux pour la construction de cet instrument magique.

Une tige de sureau a une moelle dans le milieu qui peut être retiré, et la canne a un centre déjà creux, rendant ces deux bois idéaux pour créer une Baguette magique avec un fil magnétisé fonctionnant par elle. Les autres types de bois mentionné peuvent être utilisé pour créer des baguettes magiques en raison de leurs propriétés occultes, qui ont été connues par des centaines de magiciens de par le passé, et qui les ont incluses dans leurs grimoires.

Pour créer votre baguette magique, coupez une branche d'un des arbres appropriés mentionné ci-dessus. Assurez-vous que la branche est droite et n'a aucune ramification ou branchements accroissant hors d'elle. Selon la tradition, la longueur de La baguette magique devrait être égale à la distance entre l'extrémité de votre doigt étendu pointant comme une flèche depuis votre épaule. Je vous recommande d'essayer de suivre cette tradition, parce qu'elle semble avoir un effet de personnalisation sur la baguette magique. Rappelez-vous, vous pouvez utiliser votre doigt pointé en flèche avec votre bras entier pour projeter l'énergie (De même que vous avez fait dans le LBRP quand vous avez tracé des pentagrammes).

Par conséquent, mesurez votre baguette magique à la longueur de votre bras avec le doigt étendu pour créer une extension de vous-même, et par conséquent, de votre volonté c'est une bonne idée de découper, plus que la longueur désirée de votre baguette magique, ainsi vous pourrez la couper directement à la bonne longueur. S'assurer que les extrémités de la baguette magique sont de même niveau. Une fois que votre baguette magique est coupée, la prochaine étape est de retirer l'écorce et de poncer votre instrument jusqu'à ce qu'il soit lisse.

Si vous utilisez la canne ou bois de sureau, alors vous pourriez facilement insérer un fil magnétique dans le centre de l'axe. La présence du fil magnétique n'est pas vraiment nécessaire dans une baguette magique, cependant, en tant que sa capacité de canaliser et projeter votre l'énergie magique dépend seulement de votre consécration de l'instrument.

Si vous décidez d'utiliser un fil magnétique, vous devrez d'abord en créer un. Prendre une pièce de fil d'acier et à plusieurs reprises exécutée un aimant le long de ce fil dans une direction.

Après quelques minutes, testez le fil en essayant de toucher un trombone avec. Si cela fonctionne, la prochaine étape est d'insérer soigneusement le fil dans votre baguette magique.

Assurez-vous que le fil est parfaitement droit pour faciliter ceci. Après l'avoir insérez dans le centre de votre tige de bois, vous pouvez alors peindre la baguette magique avec une couche de finition claire pour protéger le bois.

Quand votre baguette magique est complète, enveloppez-la dans une pièce blanche ou noire de soie et de l'une ou l'autre rangez-la jusqu'à ce que vous soyez prêt à la consacrer ou à exécuter la consécration mineure donnée au chapitre 3, et l'utiliser quand vous exécutez le BRH. L'utilisation de votre Baguette, magique dans ce rituel, vous aidera à développer votre connection avec l'instrument, ce qui rendra sa consécration beaucoup plus efficace.

L'ÉPÉE ET LE POIGNARD MAGIQUES :

Comme la baguette magique, l'épée magique est un instrument de la volonté du magicien. Cependant, cette arme peut également être utilisée pour imposer la volonté à des entités mauvaises ou malveillantes, faisant de l'Épée magique un instrument d'autorité. L'Épée magique est de la même nature que le poignard utilisé dans LBRP.

Ce poignard aide le magicien à bannir les influences non désirées avec L'autorité Divine, et par certains côtés l'Épée magique peut être vue en tant qu'une version mise en valeur de ce poignard.

Depuis le poignard et la magie de l'épée sont semblables. Il n'y a aucune préparation physique nécessaire non plus pour ces outils.

Un magicien seulement doit trouver une épée et un poignard appropriés pour l'usage. L'Épée magique devrait être assez légère pour se retenir confortablement pendant une période étendue de temps. La longueur de la lame et le type d'inscription sur l'épée ne sont pas importants, mais la lame devrait être à deux tranchants. De même, cela est aussi vrai pour le poignard. Comme la baguette magique, ces deux armes n'appartiennent pas au détail de la tradition, et en raison de leur nature universelle elle devrait être exempte d'inscriptions. Le pouvoir de ces deux armes est d'aider un magicien à imposer sa volonté. Cela est accordée sur l'épée et le poignard quand ils sont consacrés.

Le poignard que vous choisirez peut-être consacré par un mode mineur, comme donné dans le chapitre 3, et peut être utilisé pour exécuter le LBRP. Après usage, il devrait être enveloppé dans de la soie blanche ou noire. L'épée devrait également être enveloppée en soie blanche ou noire afin de l'isoler contre toutes influences négatives.

Ces deux outils devraient être consacrés avec le rituel donné au chapitre 5, avant qu'ils soient utilisés pour des évocations.

LA ROBE LONGUE :

Cette robe longue est un instrument très important que le magicien doit posséder, une robe longue est une aide pour entrer dans un état d'esprit magique. Vos vêtements journaliers vous rappellent les choses journalières, et cette humeur mondaine n'est pas désirée dans un temple magique. La mise de la robe longue signifie : que vous laissez le monde profane et que vous rentrez dans le monde magique, où tous les plans et dimensions coexistent.

Pour cette raison, la robe longue devrait seulement être portée en exécutant la magie. Pour faire la robe longue, vous aurez besoin d'une grande pièce de tissu, qui est aussi large que votre hauteur, et deux fois de votre hauteur. Pour l'exemple, si vous êtes de 6 pieds de haut, votre pièce choisie de tissu doit être de 5 pieds de large et environ 10.5 pieds longs. Utilisez un matériau confortable et ignifugé si possible. Vous devriez pouvoir trouver un assez large rouleau de tissu dans un magasin de tissu. Si vous avez de la difficulté pour trouver la couleur ou taille du tissu que vous avez besoin, cependant, essayez de demander à une compagnie ou une usine qui produit de grandes quantités de tissu, pour les constructeurs de vêtements.

Pliez ce tissu, à l'intérieur et dehors, ainsi cela devient la moitié de sa longueur. Utiliser l'exemple qui précède :il devrait maintenant mesurer 5 pieds par 5 pieds et 3 pouces. Agrandissez le schéma 4.11 et tracez-le sur le tissu en utilisant un repère sur le tissu. L'ouverture pour votre tête pourrait contenir une fente d'un côté, comme montré en assurant les ouvertures pour les bras de la robe.

Maintenant, le tissu est plié et les deux côtés fermement ensemble sont coupés selon le schéma 4.11. Après que votre robe longue soit coupée, cousez le long des côtés et des bas des bras. Quand ceci est fait, tournez votre robe longue à l'intérieur dehors, afin que les points ne soient plus visibles. Votre robe longue est alors prête à être portée pendant des rituels magiques.

LA BOUCLE (L'ANNEAU MAGIQUE) :

Juste comme la robe longue aide un magicien à rentrer dans un état d'esprit magique, la boucle également alerte le subconscient qu'un travail mystique est sur le point de commencer. Il est porté en fonction du doigt de projection (le doigt de flèche directrice de votre main droite si vous êtes droitier, ou gauche si vous êtes gaucher). Sa conception peut être une bande simple ; une bande avec une pierre qui a une certaine signification pour vous, comme une pierre de naissance ; ou une bande avec une gemme qui a une signification occulte que vous vous sentez associé à vous (voir *l'encyclopédie de Cunningham du cristal, magie de gemme et du métal*, publiée par Llewellyn, pour les propriétés occultes des composants de votre boucle). Vous pourriez également utiliser une boucle avec une conception ésotérique spéciale. Beaucoup de magiciens portent une boucle de Solomon, ce qui est illustré dans la *Goetia*. Le port de cette boucle serait particulièrement approprié en exécutant des évocations.

Quelque soit la boucle que vous choisissiez, commencez à la porter avec votre robe longue en pratiquant vos rituels. Quand vous mettez votre robe longue et votre boucle, assurez-vous que vous contemplez la signification du changement de la conscience qui a lieu en vous. Vous devriez vous sentir préparé pour faire la magie et toutes les pensées profanes ou journalières devraient être laissées de côté.

L'AUTEL :

L'autel représente la base de l'arbre de la vie : la Sefirah Malkuth. En tant que tels, il a quatre faces pour représenter l'union des quatre éléments magiques dans le monde physique. En outre, l'autel devrait être un double cube, avec le cube supérieur représentant le macrocosme et le cube inférieur représentant le microcosme, comme dans l'axiome hermétique, « comme précédemment, il est dit ci-dessous. » L'autel est un symbole du travail Divin qui se fait sur le plan physique. Il est mis au centre du cercle magique, où le vortex de l'énergie est augmenté par l'ouverture des Tours de guet.

Votre autel devrait être assez grand pour que vous preniez un élément dessus sans être gêné. Environ 3 pieds de long son bon pour la plupart des personnes. Un petit modèle cubique pourrait être utilisé pour faire un autel, mais en fabriquer un vous-même est recommandé, si vous pouvez obtenir l'accès à une scie de table ou circulaire.

Pour faire un vrai, autel double cube, vous devez couper douze carrés de « contre-plaqué à l'aide d'une scie de table ou circulaire. Huit devraient être 18 "par 18", et quatre devraient être 18 3/4 "par 18 3/4 ».

Formez ensemble un cube scellé suivant les indications du schéma 4.12. Puis coller et visser les carrés en bois « carrés pour former un cube ouvert (voir le schéma 4.12). Quand la colle est sèche, vissez l'ouverture du cube afin de fermer le cube, assurez-vous que les deux sont alignés l'un sur l'autre avec les mêmes dimensions. En conclusion, vous devriez maintenant avoir un vrai, autel double cube. Appliquez une couche d'amorce blanche à votre autel et laissez-la sécher. Peignez alors autel entier un noir mate.

Quand la peinture sèche, veillez à appliquer une couche de laque pour faire la finition de l'autel. N'ajoutez pas de roues ou des roulettes à votre autel, car l'autel doit former une base avec la terre et il doit être en contact avec le sol. Dès que votre autel est terminé, vous pouvez commencer vos rituels.

NDT : Pour la construction de l'autel, vous devrez utiliser des vis en laiton ou des chevilles en bois, pour la simple raison que les pointes en métal d'acier ou de fer servent à dissoudre les énergies magiques.

LE CERCLE MAGIQUE :

Le cercle magique est créé dans les rituels pour renforcer le bannissement des forces non désirées et afin de pouvoir faire l'ouverture par les Tours de guet. Si vous exécutez ces rituels correctement, vous devriez vous rendre compte du cercle rougeoyant et de l'espace de lumière blanche autour de vous. Par conséquent, il n'est pas vraiment nécessaire d'avoir une représentation physique du cercle magique. Cependant, si cela vous aide d'avoir une limite à tout moment, vous pouvez avoir une représentation physique du cercle magique sur la terre autour de vous.

Premièrement pour tracer un cercle magique, vous utiliserez de la craie. C'est seulement bon, que si vous faites des évocations dans un sous-sol avec un sol en béton, cependant. Si vous êtes dans une chambre dans votre maison, une bonne solution pour représenter le cercle magique est d'utiliser un ruban ou une corde blanche.

À l'extérieur, vous avez deux excellentes options disponibles à vous. Des roches peuvent être arrangées en cercle autour de vous, ou vous pouvez creuser un cercle dans la terre à l'aide d'une truelle. Rappelez-vous, ceux-ci sont des représentations justes de l'emplacement de votre vrai cercle magique de lumière. Ne vous inquiétez pas que ce cercle physique est ouvert à certain endroit (les roches ne font pas un joint serré). (Tous les noms et symboles dessinés ne sont pas nécessaires). Le seul cercle qui importe vraiment est le cercle psychique que vous créez par des rituels. (NDT : vous ne devrez jamais franchir le cercle, tant que le rituel n'est pas terminé).

LA LAMPE :

La lampe utilisée dans les évocations est une lampe commune d'huile (ou à pétrole). Elle peut être mise dans différentes parties du temple, cela dépend de quel type d'évocation vous exécutez. Une lampe est seulement nécessaire en exécutant des évocations au plan physique, elle peut être substituée avec des bougies quand vous évoquez sur le plan astral.

Pour exécuter une évocation sur le plan physique, vous devrez remplir votre temple avec la lumière qui correspond à la sphère de l'entité choisie que vous voulez évoquer. Par exemple, si vous évoquez un Ange de Tiphereth, vous devrez remplir votre pièce de lumière jaune d'or. La lampe doit pour cette raison être couverte d'un certain type de filtre coloré, qui la fera dégager une lumière de la couleur correcte.

J'ai conçu un filtre simple, qui vous permet de permuter différentes couleurs avec du plastique de Cellophane. Des feuilles de cellophane peuvent être achetées dans un magasin spécialisé, dans pratiquement chaque couleur.

Pour faire le filtre, prenez le fil d'acier épais et dépliez-le dans un cercle qui est quatre fois plus large que le diamètre de la base de votre lampe (voir figure 4.13). Tordre les extrémités du fil en de petits crochets, et les connecter ensemble, ainsi vous avez un cercle formé de fil. Selon le diamètre de votre lampe, ce cercle peut être jusqu'à deux pieds de large.

Coupez un carré de contre-plaqué qui est 3 ou 4 pouces plus de large que votre cercle de fil.

Puis, obtenez deux pièces minces de tube de cuivre qui ont 6 pouces, plus long que la hauteur de votre lampe. Mesurez le diamètre de ces tubes, et obtenez un gabarit du même diamètre. Étendez le cercle de fil sur le bois et tracez sa forme au crayon des deux côtés opposés de ce cercle de faisceau filiforme, dessinez deux points indiquant où vous forerez (voir le schéma 4.13).

Forez deux trous à ce point. Les trous devraient juste faire partie du cercle, et devraient juste le toucher (à nouveau, voir la figure 4.13). Tenez les deux tubes en leurs trous respectifs.

Pour utiliser le filtre, enveloppez une pièce de Cellophane dans un tube qui est grand autant que les deux tubes et aussi au loin que le cercle de fil. Ajustez au moins un pouce de cellophane et superposez et coupez ce qui dépasse. Fixez le fil à un tube et deux trombones, s'assurer de couper la pièce superposée du tube. Mettre deux trombones sur l'autre extrémité du tube ainsi ils sont alignés avec le dessus, (voir le schéma 4.13). Vous pouvez alors faire différents tubes colorés et les couper au gabarit toutes les fois que vous en avez besoin.

Pour utiliser votre lampe avec un filtre, vous devez régler votre flamme, pour qu'elle ne soit pas trop lumineuse. En raison de son grand diamètre, le tube de cellophane décrit ci-dessus ne devrait pas être affecté par la chaleur de votre lampe. Cependant, l'utilisation de votre lampe avec une flamme plus lumineuse peut faire fondre la cellophane, si vous la laissez dessus trop longtemps. Placez la mèche à environ la moitié de votre lampe, et utilisez toujours le panneau de verre qui est assorti avec.

L'ENCENSOIR :

L'encensoir n'est rien d'avantage qu'un brûleur d'encens. Ceci peut être acheté, ou une coupe plate remplie de sable. Pour l'utiliser, allumez une pièce de charbon de bois à allumage automatique (vous en trouverez dans les boutiques où l'on vend de l'encens).

Sur les charbons de bois ardents, vous pouvez jeter quelques encens que vous utilisez. Dans les évocations sur le plan astral, l'encensoir devrait être posé sur l'autel. L'encens correspondant aidera alors le magicien, à l'adapter à la sphère où il fait du skrying. Dans les évocations sur le plan physique, deux encensoirs seront nécessaires. Un ira sur l'autel et l'autre entrera dans le triangle de l'art (voir ci-dessous). Le même encens, correspondant à l'entité devrait être utilisé dans les deux encensoirs.

LE TRIANGLE DE L'ART :

Le triangle de l'art est également connue comme triangle de manifestation : parce que c'est dans cette figure où les entités évoquées apparaissent dans les évocations sur le plan astral, ce triangle est mis à plat sur une table en dehors du cercle magique, et l'un ou l'autre : un cristal ou le miroir magique est mis sur lui, alors que dans les évocations sur le plan physique, il est mis sur le sol en dehors du cercle.

Le triangle équilatéral doit être tourné du bon côté pointe vers le haut qui est le symbole du feu, qui est l'élément de la manifestation. Le nom de l'Archange du feu, Michael, avec trois noms Divins sont écrits à l'intérieur du triangle de l'art. Les trois côtés du triangle symbolisent également les trois plans qu'une manifestation doit apparaître par l'entremise du : mental, astral, et physique. Le cercle au centre du triangle aide à contenir la manifestation d'une entité évoquée. Le triangle et le cercle sont les représentations physiques du triangle et d'un cercle psychique, que le magicien trace au-dessus d'eux, avec sa baguette magique pendant une évocation.

Pour créer le triangle de l'art, coupez un triangle équilatéral (chaque angle est de 60 degrés) sur du contre-plaqué. Chaque côté devrait être de 3 pieds de long. Appliquez quelques couches de peinture blanche, et quand elle sèche, peignez la partie blanche du triangle entièrement. Les arêtes du triangle devraient être peintes en noire. Les trois noms divins **PRIMEUMATON**, **TETRAGRAMMATON**, et **ANAPHAXETON** devraient être peint à leurs côtés respectifs dans des majuscules noires (voir le schéma 4.14).

Le nom de l'Archange Michael est divisé en trois syllabes : **MI, CHA, et EL**, qui devrait être peint sur leur angle respectif en rouge. En conclusion, le cercle au centre devrait être peint en vert, qui est la couleur flashante du feu. Appliquez une couche de finition avec de la laque, quand la peinture sur le triangle est sèche.

LE CRISTAL :

Des évocations sur le plan astral peuvent être exécutées avec un cristal ou un miroir magique. Si vous faites du skrying avec un cristal, alors vous devriez également utiliser le cristal pour des évocations astrales. Avant d'utiliser votre cristal, épurez le en le passant sous l'eau courante et visualiser que toutes impuretés partent de lui. Séchez le alors et vous l'exorcisez et le consacrez en utilisant le rituel du chapitre 5.. Trouvez une table qui est à peu près identique à la hauteur de votre autel, la placer en dehors de votre cercle magique (voir le chapitre 5), et étendre le triangle en dessous de lui. Votre cristal devrait être mis sur son gabarit au centre du cercle dans le triangle de l'art. De même que toujours, tout éclairage dans la pièce devrait être derrière vous, afin de s'assurer qu'aucune réflexion se reflète dans le cristal.

CHAPITRE CINQ.

CONSÉCRATIONS RITUELLES :

Au chapitre 4, nous avons discuté de la préparation physique des instruments utilisés en évocation magique. Ces outils ne peuvent pas être utilisés pour la magie, cependant, jusqu'à qu'ils soient chargés et consacrés au service de la lumière Divine. Ce chapitre contient les rituels et les procédures qui devraient être exécutés pour accomplir ceci. Pour vous assurer que vos outils sont correctement consacrés au service de la lumière (Divine), traitez les rites suivants avec le respect, en vous rappelant que la consécration d'un instrument magique est un acte qui donne vie.

Puisque la consécration d'un objet magique est un acte de volonté, il est mieux de consacrer l'utilisation de votre Baguette et Epée magiques. Pour cette raison, le premier rituel donné ci-dessous est utilisé pour consacrer ces instruments, de la volonté du magicien.

Ne consacrez pas l'épée et la baguette en même temps, cependant, Si vous activez personnellement le premier outil, il prendra beaucoup de vous, si cela n'est pas fait correctement, il sera difficile de concentrer vos énergies sur le second (l'Epée).

Pour de meilleurs résultats, consacrez ces outils à des jours, ou au moins à quelques heures indépendamment de l'un de l'autre.

En consacrant votre baguette ou épée magique, rappelez-vous que vous accomplissez deux choses : la dédicace de l'instrument au service de la Lumière Divine, et la charge de l'instrument de votre propre énergie. Ainsi votre volonté peut être efficacement canalisée. Le reste des consécérations données en ce chapitre traitera des outils, lesquels sont consacrés au service Divin et à la lumière et infusés avec une certaine énergie magique particulière (par exemple : les armes élémentaires).

Les rituels donnés pour la consécration de la baguette et de l'épée magiques et Les armes élémentaires contiennent une formule abrégée de l'ouverture par les Tours de guet.

Puisque vos armes élémentaires ne seront pas opérationnelles avant que ces consécérations rituelles soient finies, elles ne devraient pas être utilisées pour effectuer un rituel d'ouverture. Cependant, vous devriez encore établir l'autel avec Les armes élémentaires dans leur quartier respectif, ainsi elles commenceront à absorber les énergies qui sont présentent là.

RITUEL DE CONSÉCRATION POUR LA BAGUETTE OU L'ÉPÉE MAGIQUE :

1. Préparez votre autel et temple avec le mode habituel (y compris avec les tablettes sur les murs et la Tablette de l'union et des outils sur l'autel). Pour la simple étape du rituel d'ouverture, vous aurez besoin également d'une bougie rouge ou blanche (que vous devriez allumer et mettre en marche avant le rituel) et une tasse pleine d'eau (pas une Tasse d'eau). Votre baguette ou épée magique (dépendant de ce que vous allez consacrer) devrait être sur votre autel.
2. Exécutez l'étape 2 de l'ouverture par les Tours de guet (voir le chapitre 3).
3. Exécutez l'étape 3 de l'ouverture par les Tours de guet.
4. Prenez la tasse remplie d'eau avec votre main gauche et, en marchant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de votre temple, arrosez d'eau le long de votre périmètre magique, entourez avec votre main droite, tout en disant : *Ainsi pour cette raison d'abord, le prêtre qui gouverne les travaux du feu doit arroser avec de l'eau lustrale de la mer qui résonne fortement.*

5. Revenez à votre position à l'ouest de l'autel, en faisant face à l'est, et posez la tasse d'eau, arrosez en arrière sur l'autel. Prenez la bougie avec votre main droite et tournez autour de votre temple dans le sens des aiguilles d'une montre, retraçant votre cercle magique dans l'air avec la bougie, et dites : *Et quand tous les fantômes seront bannis, tu verras le feu saint et informe, ce feu qui darde et étincelle à travers les profondeurs cachées de l'univers, écoute la voix du feu.*
6. Mettez la bougie en arrière sur l'autel, et exécutez l'étape 15 de l'ouverture des Tours de guet.
7. Exécutez l'étape 16 de l'ouverture par les Tours de guet.
8. Exécutez l'étape 17 de l'ouverture par les Tours de guet. Ceci conclut à une simple ouverture rituelle.
9. Exécutez l'analyse du mot-clé **INRI**, mais au lieu de laisser la lumière Divine descendre sur toi, visualisez la lumière Divine en la forme d'une sphère de lumière blanche descendre sur votre Baguette ou Epée magique (cela dépendra de ce que vous consacrez). Voyez l'instrument rougeoyer dans cette luminance Divine.
10. De même que vous contemplez la lueur de l'instrument, retenez vos mains au-dessus d'elle, les paumes faisant face vers le bas, comme si vous bénissiez l'instrument, en disant en vibrant : Ô Toi Seigneur qui est Saint **EHEIEH** (hei-hey-yay), *bénissez et consacrez cette baguette (ou épée), afin qu'elle puisse obtenir la vertu nécessaire, par Toi qui est **EHEIEH** (hei-hé-yay), dont le royaume règne dans les siècles des siècles.*

11. Prenez l'instrument et levez le au-dessus de votre tête avec les deux mains, comme si vous l'offrez au ciel.

Recherchez l'instrument, tout en disant :

je consacre cette baguette (ou épée) au service de celui qui est le vaste et puissant, dans l'espoir que tu deviennes un instrument acceptable, avec lequel je pourrai aspirer à la lumière.

12. Abaissez votre baguette (ou épée) et la retenir avec vos deux mains, exécutez le rituel du pilier du milieu jusqu'à l'étape 8 (voir le chapitre 3). Comme expliqué dans la dernière partie de l'étape 8 dans le pilier du milieu, tirez l'énergie de la sphère foncée à vos pieds jusqu'à vos épaules avec une inhalation, et expulsez l'énergie en bas de vos bras et dans votre instrument, à la prochaine exhalation. Votre exhalation devrait durer assez longtemps, pendant que mentalement vous énoncez ce qui suit : *Je te charge créature de bois (ou acier), pour être l'instrument de ma volonté.*

Sentez cette énergie absorbée par votre baguette (ou Épée). Répétez cela six ou sept fois pour canaliser l'énergie, et avec chaque exhalation, répétez mentalement l'affirmation donnée.

13. Visualisez une aura de lumière blanche brillante entourant votre corps et baguette (ou Épée). Votre instrument fait maintenant parti de votre être magique.

Passez quelques moments contemplant votre nouveau lien avec votre Baguette (ou épée). C'est maintenant une prolongation de votre corps et un instrument de votre volonté. Essayez de sentir avec votre Baguette (ou lame), comme si c'était un de vos bras.

Ensuite méditer environ trois minutes, de cette façon, la consécration de votre outil est complète.

14. Exécutez l'étape 18 de l'ouverture par les Tours de guet.

15. Effectuez la fermeture par les Tours de guet (étapes 19-22).

16. Enveloppez votre baguette (ou épée) avec de la soie blanche ou soie noire et laissez personne d'autre la toucher.

CONSÉCRATION DES ARMES ÉLÉMENTAIRES :

Une fois que votre baguette et épée magiques sont consacrées, vous pouvez les employer pour exécuter les rituels de consécration de l'Aube d'or, pour les armes élémentaires. Certains des sceaux et des noms hébreux que vous avez peints sur vos armes, devront être tracés dans l'air comme si vous les vibrez. Vérifiez dans le chapitre 4, pour s'assurer que vos tracés sont corrects, car ils sont seulement écrits en hébreu sur vos armes élémentaires. Je suis sûr que vous avez noté que je n'ai pas expliqué la signification de ces noms au chapitre 4 .

J'ai fait ceci, parce qu'ils sont expliqués dans les rituels suivants. Ne consacrez pas plus d'une arme élémentaire à la fois.

Bien que vous ne canalisez pas votre énergie personnelle dans ces instruments, comme vous le faisiez avec la Baguette et l'Épée, le procédé pour les consacrer est assez long et peut causer de la fatigue, si vous faites plusieurs consécutions dans une période de travail magique.

Vous devez être physiquement et mentalement détendu pour faire une consécution, ainsi, la meilleure façon de consacrer ces armes, et de faire une consécution par jour, si possible.

Si vous souhaitez faire deux consécutions en un jour, essayez d'exécuter les consécutions, en les espaçant l'une de l'autre. Trois consécutions en un jour sont certainement un trop grand nombre.

RITUEL DE CONSÉCRATION POUR LA BAGUETTE DU FEU :

1. Préparez votre autel et temple comme d'habitude. Toutes les armes élémentaires devraient être présentes sur l'autel, avec la Baguette consacrée et l'Épée, la Tablette de l'union, une tasse pleine d'eau, et une bougie rouge ou blanche, qui devrait être allumée avant que le rituel commence. L'autel et le temple devraient être préparés de cette façon. Pour le reste de la consécration des armes élémentaire.
2. Exécutez l'ouverture rituelle simple, qui est trouvée dans les étapes 2-8 du Rituel de consécration pour la baguette ou l'épée magique.
3. Prenez votre Baguette magique dans votre main droite et votre baguette du feu dans votre gauche et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au sud de votre cercle. Utilisez votre baguette magique, et tracez un grand pentagramme d'appel du feu en couleur bleue dans l'air au-dessus de votre baguette du feu.

4. Utilisez votre baguette magique pour tracer les signes et les lettres hébreux des noms en majuscules donnés ci-dessous dans l'air, au-dessus de votre baguette du feu vibrez les noms, pendant que vous les tracez (voir le chapitre 4). Dites :

*Ô toi, qui est Eternel, Toi qui as créé toutes les choses, et qui T'es recouvert avec les forces de la nature comme avec un vêtement, par ton nom Saint et Divin : **ELOHIM***

*(El-oh-heem) par lequel T'es connu dans ce point cardinal sous le nom de : **DAROM** (dah-rohm), Je te sollicite pour m'accorder la force et la perspicacité pour ma recherche de la lumière cachée et de la sagesse.*

5. Continuez le discours solennel, en veillant à tracer dans l'air au-dessus de votre Baguette du feu, le signe et les lettres hébreux de chaque nom donnés en majuscules.

Après avoir vibré les noms, dites :

*je te supplie de m'accorder ton merveilleux Archange : **MICHAEL** (mee-chai-el) qui gouverne les travaux du feu , pour me guider dans la Voie ; et pour diriger ton Ange : **ARAL** (oh-rahl) afin qu'il puisse guider mes pas.*

6. Continuez le discours solennel comme suit :

*Que le gouverneur du feu, le puissant prince : **SERAPH** (See-rahph), par la permission aimable du Suprême Infini, puisse augmenter et renforcer les forces cachées et les vertus occultes de cette baguette, ainsi que je puisse accomplir les travaux magiques du feu, pour lesquels elle a été façonné. Et c'est pour ce but, que j'exécute maintenant ce rite mystique de consécration en la présence Divine de : **ELOHIM** (El-oh-heem).*

7. Reposez votre baguette magique sur l'autel, prenez l'épée magique dans votre main droite, et allez au sud.

À nouveau, tracez un grand pentagramme d'appel du feu en bleu dans l'air, au-dessus de votre baguette du feu, à l'aide de votre épée magique.

8. Ensuite vibrez les noms Enochien, qui sont en majuscules, et vous dites ce qui suit :

*Dans les trois grands noms saints secrets de Dieu portés sur les bannières du sud : **OIP TEAA PEDOCE** (oh-ee-paytay-ah-ahpeh-do-kay) je t'invoque, toi grand roi du sud **EDELPERNAA** (eh-dehlpehr-nah-ah), pour m'assister sur cette cérémonie et par ta présence que tu augmentes son effet, afin que je consacre maintenant cette baguette magique du feu. Confère sur elle les plus grandes force et vertu occultes dont tu puisses être capable dans tous les travaux de la nature du feu, de sorte que par elle, je puisse trouver une défense forte et une arme puissante avec laquelle le dirigerai les esprits des éléments.*

9. Dites les paroles : Ô vous les puissants *princes du quadrilatère méridional*, je vous appelle vous qui êtes connu par le titre honorable, et de la position du titre de *Seniors*. Entendez ma demande, et soyez à ce jour avec moi. Accordez sur cette baguette, la force et la pureté du feu, vous qui êtes les maîtres et contrôlez les forces élémentaires du feu; afin que cette forme extérieure et matérielle puisse demeurer un vrai symbole de la force intérieure et spirituelle.

10. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre autour de votre cercle une fois, et revenez au sud. Levez votre baguette du feu en veillant à vibrer le nom en majuscules et dites :

Ô toi le *puissant Ange* : **BZIZA** (bay-zod-ee-zod-ah), toi qui gouverne et préside au-dessus des quatre *Anges du petit quadrilatère ardent du feu*, je te sollicite pour accorder sur cette arme ta force et ton énergie ardente, afin que je puisse contrôler les esprits de ton royaume pour des buts justes et droits.

11. Se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre et à l'ouest de votre cercle, levez votre baguette du feu et dites :
Ô Toi l'*Ange puissant* : **BANAA** (bay-ahn-ah-ah), toi qui est le *gouverneur et qui préside au-dessus des quatre Anges du feu liquide*, je te sollicite pour accorder à cette arme ta force et ton énergie ardente, avec laquelle je pourrai contrôler les esprits de ton royaume pour des buts justes et droits

12. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre à l'Est de votre cercle. Levez votre baguette du feu et, se rappeler de vibrer le nom de l'Ange en disant : *To i qui est le puissant Ange : **BDOPA** (bay-doe-pay-ah), le gouverneur qui préside au-dessus des quatre Anges gouverneurs du feu éthérique subtile, je te sollicite afin Que tu donnes à cette arme, ta force et ton énergie ardente, pour qu'avec elle, je puisse contrôler les esprits de ton royaume pour des buts justes et droits.*

13. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre autour de votre cercle jusqu'au nord. Levez votre baguette du feu et dites : *Ô toi le puissant Ange : **BPSAC** (bay-pay-zah-cah), toi qui gouverne et préside au-dessus des quatre Anges gouverneurs du feu le plus dense de la terre, je te sollicite, afin que tu donnes à cette arme ta force et ton énergie ardente, avec laquelle je pourrai contrôler les esprits de ton royaume pour des buts justes et droits.*

14. Exécutez l'étape 18 de l'ouverture par les Tours de guet.

15. Effectuez la fermeture par les Tours de guet, avec deux différences : D'abord, quand vous faites le LBRP, utilisez la baguette du feu au lieu du poignard, et en second lieu, tracez les pentagrammes de bannissement du feu (voir le schéma 5.1), au lieu des pentagrammes classiques de bannissement, pour s'assurer que vous avez correctement banni les forces élémentaires appelées dans ce rituel.

16. Enveloppez votre baguette du feu dans sa soie rouge, noire, ou blanche et laissez personne d'autre la toucher.

RITUEL DE CONSÉCRATION POUR LA TASSE D'EAU :

1. Préparez votre autel et temple comme d'habitude.
2. Exécutez l'ouverture rituelle simple, qui est trouvée dans les étapes 2-8 du Rituel de consécration pour la baguette ou l'épée magique.
3. Prenez votre baguette magique dans votre main droite et votre tasse d'eau dans votre gauche et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à l'ouest de votre cercle. Avec votre baguette magique, tracez un grand Pentagramme d'appel de l'eau en bleu, dans l'air au-dessus de votre tasse.
4. Utilisez votre baguette magique pour tracer les sceaux et les lettres hébreux des noms en majuscules donnés ci-dessous, dans l'air au-dessus de votre tasse d'eau. Vous vibrez les noms pendant leur tracé (à nouveau, voir le chapitre 4). Dites : *Ô Toi, qui es Eternel, Toi qui as créé toutes les choses et qui T'es couvert avec les forces de la nature comme d'un vêtement, par ton Saint et Divin nom : **EL**, toi qui es connu dans ce point cardinal sous le nom de : **MEARAB** (mee-ah-rahb), je te sollicite pour m'accorder la force et la perspicacité pour ma recherche de la lumière cachée et de la sagesse.*

5. Continuez le discours solennel, en veillant à tracer dans l'air, au-dessus de votre tasse, les sceaux et lettres hébreux de chaque nom donnés en majuscules et vibrez les noms en disant : *Je te supplie, afin que tu envoies ton merveilleux Archange : **GABRIEL** (gah-bree-el) qui gouverne les travaux de l'eau, pour me guider sur le chemin et pour diriger l'Ange : **TALIAHAD** (tah-lee-ah-hahd), afin qu'il guide mes pas.*

6. Continuez le discours solennel comme suit : *Que le gouverneur de l'eau, le puissant prince : **THARSIS** (thar-cesess), par la permission aimable du Suprême Infini, puisse augmenter et renforcer les forces cachées et les vertus occultes de cette tasse, de sorte que je puisse être capable avec elle, d'accomplir les travaux magiques pour lesquels elle a été façonné. C'est pour ce but que j'accomplis maintenant ce rite mystique de consécration en présence Divine de : **EL**.*

7. Reposez votre baguette magique sur l'autel, prenez l'épée magique dans votre main droite, et face à l'ouest à nouveau, tracez un grand pentagramme d'appel de l'eau en bleu, dans l'air au-dessus de votre tasse, à l'aide de votre épée magique.

8. Ensuite vibrer les noms Enochien, qui sont en majuscules, et vous dites ce qui suit: *Dans les trois grands noms saints secrets de Dieu portés sur les bannières occidentales de : **EMPEH ARSEL GAIOL** (em-peh-hehahr-sellgah-ee-ohl), je t'invoque toi, grand Roi occidental : **RAAGIOSEL** (eh-rahah-jee-oh-sell), pour m'assister sur cette cérémonie et que ta présence accroisse ses effets, pour que je consacre maintenant cette tasse magique. Confère sur elle, les plus grandes forces et vertu occultes dont tu puisses être capable pour tous les travaux magiques de la nature de l'eau, de sorte que dans elle, je puisses trouver une défense forte et une arme puissante avec laquelle gouverner et diriger les esprits des éléments.*

9. Dites : *Ô vous les puissants princes puissants du quadrilatère occidental, je vous appelle, vous qui êtes connu par le titre honorable et de la position de Seniors. Entendez ma demande, et soyez présent avec moi en ce jour. Accordez sur cette tasse la force et la pureté, vous qui êtes les maîtres dans les forces élémentaires que vous contrôlez ; que cette forme extérieure et matérielle puisse demeurer un symbole vrai de la force intérieure et spirituelle.*

10. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au sud de votre cercle. Prenez votre tasse de l'eau et dites en veillant à vibrer le nom de l'Ange : *Ô toi puissant Ange : **HNLRX** (heh-nu-el-rex), toi qui est le seigneur et gouverneur au-dessus des eaux ardentes, je te demande de donner à cette tasse les puissances magiques dont tu es le seigneur, afin qu'avec son aide, je puisse diriger les esprits qui te servent dans la pureté et la droiture.*

11. Se déplacez à l'ouest de votre cercle, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, et soulevez votre tasse, et dites : *Ô toi Ange puissant : **HTDIM** (heh tah dee mah), toi qui es le seigneur et gouverneur de l'élément pur de l'eau, je te sollicite afin que tu infuses dans cette tasse, les puissances magiques dont tu es le seigneur, afin que je puisse diriger les esprits qui te servent dans la pureté et la droiture.*

12. Marchez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à l'est de votre cercle, levez votre tasse, et dites : *Ô toi Ange puissant : **HTAAD** (heh-tah-ah-dah), toi de qui est le seigneur et le gouverneur des qualités éthériques et aériennes de l'eau, je te sollicite de donner à cette tasse des pouvoirs magiques dont tu es le seigneur, afin qu'avec son aide, je puisse diriger les esprits qui te servent dans la pureté et la droiture.*

13. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre autour de votre cercle au nord. Levez votre tasse et dites : *Ô toi puissant Ange : **HMAGL** (heh-mah-gee-ehl), toi qui es le seigneur et le gouverneur des qualités plus denses et solides de l'eau, je te sollicite de revêtir cette tasse, de pouvoir magique dont tu es le seigneur, afin qu'avec son aide, je puisse diriger les esprits qui te servent dans la pureté et la droiture.*
14. Exécutez l'étape 18 de l'ouverture par les Tours de guet.
15. Effectuez la fermeture par les Tours de guet, avec les deux différences suivantes : D'abord, quand vous faites le LBRP, utilisez la tasse de l'eau au lieu du poignard, et en deuxième, tracez des pentagrammes de bannissement de l'eau (voir le schéma 5.1) au lieu des pentagrammes de bannissement classique.
16. Enveloppez votre tasse d'eau avec de la soie bleue, noire, ou blanche, et laissez personne d'autre la toucher.

RITUEL DE CONSÉCRATION POUR LE POIGNARD D'AIR :

1. Préparez votre autel et temple comme d'habitude.
2. Exécutez l'ouverture rituelle simple, qui est trouvée dans les étapes 2-8 de Rituel de consécration pour la baguette ou l'épée magique.
3. Prenez votre baguette magique dans votre main droite et votre poignard d'air dans votre gauche et se tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à l'Est de votre cercle.

Utilisez votre baguette magique et tracez un grand pentagramme d'appel de l'air en bleu, au-dessus de votre poignard.

4. Utilisez votre baguette magique pour tracer les sceaux et les lettres hébreux des noms en majuscules données ci-dessous dans l'air, au-dessus de votre poignard d'air et en même temps vous vibrez les noms, et dites : *Ô toi, qui est Eternel, Toi qui a créé toutes les choses, et qui est revêtu avec les forces de la nature comme avec un vêtement, par ton nom Saint et Divin : **YOD HEH VAV HEH** (yode-heh- vahv-heh), par lequel Tu es connu dans ce point cardinal par le nom qu'on appelle : **MIZRACH** (mitz-rach), Je te sollicite de m'accorder la force et la perspicacité dans ma recherche de la lumière cachée et de la sagesse.*

5. Continuez le discours solennel, en veillant à tracer dans l'air, au-dessus de votre poignard, le sceau et les lettres hébreux de chaque nom donnés en majuscules, tracer les noms en les vibrant et dites : *Je te supplie de m'accorder : **RAPHAEL** ton merveilleux Archange (rah-pha-el) qui gouverne les travaux de l'air, pour me guider dans la voie ; et pour diriger l'Ange : **CHASSAN** (chah-sahn), afin qu'il guide mes pas.*

6. Continuez le discours solennel comme suit : *Que le gouverneur de l'air, le puissant prince : **ARIEL** (ah-ree- ehl), par la permission aimable du Suprême Infini, puisse augmenter et renforcer les forces cachées et les vertus occultes de ce poignard, afin qu'avec lui, je puisse accomplir les travaux magiques pour lesquels il a été façonné.*

C'est pour ce but que j'accomplis maintenant ce rite mystique de consécration en présence Divine de :

YOD HEH VAV HEH (yode-heh-vahv-heh).

7. Reposez votre baguette magique sur l'autel, prenez l'épée magique dans votre main droite, et allez à l'est. Ensuite, tracez un grand pentagramme d'appel de l'air en bleu, au-dessus de votre poignard à l'aide de votre épée magique.

8. Ensuite vibrez les noms Enochien, qui sont en majuscules, Et dites ce qui suit : *Dans les trois grands noms saints secrets de Dieu portés sur les bannières de l'Est : **ORO IBAH AOZPI** (oh-roweh-bah-hahah-oh-zohd- pee), je t'invoque, toi grand Roi de l'Est : BATAIVAH (bah- tah-ee-vah-hah), pour m'assister sur cette cérémonie et par ta présence que tu augmentes son effet, afin que je puisse consacrer maintenant ce poignard magique.*

Confères sur lui la plus grande force et vertu occultes dont tu puisses être capable, dans tous les travaux de la nature de l'air, de sorte qu'avec je puisse trouver une défense, forte et une arme puissante avec laquelle je gouvernerais et dirigerais les esprits des éléments.

9. Dites : *Ô vous les puissants princes du quadrilatère oriental, je vous appelle vous qui êtes connus par le titre honorable de Seniors. Entendez ma demande, et que vous soyez présents à ce jour avec moi. Accordez sur ce poignard la force et la pureté, vous qui êtes les maîtres dans les forces élémentaires que vous contrôlez ; que cette forme extérieure et matérielle puisse demeurer un vrai symbole de la force intérieure et spirituelle.*

10. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au sud de votre cercle. Levez votre poignard de l'air et dites en veillant à vibrer le nom de l'Ange : *Toi qui es un Ange resplendissant : **EXGSD** (ex-jaz-dah), toi qui gouvernes les royaumes ardents de l'air, je te conjure de conférer sur ce poignard tes pouvoirs magiques mystérieux, afin que par son aide, je puisse contrôler les esprits qui te servent, pour des buts justes et droits.*

11. Marchez à l'ouest de votre cercle, en vous déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre, et tenez votre poignard, et dites : *Ô toi Ange resplendissant : **EYTPA** (eh-iht-pohd-ah), toi qui gouverne les royaumes de l'air liquide, je te conjure de conférer sur ce poignard ta puissance mystérieuse, afin que par son aide, je puisse contrôler les esprits qui te servent, pour des buts justes et droits.*

12. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre à l'Est de votre cercle, levez votre poignard et dites : *Ô toi Ange resplendissant : **ERZLA** (eh-rah-zod-lah), toi qui gouverne les royaumes de l'air pur, je te conjure de conférer sur ce poignard ton pouvoir magique, afin que par son aide, je puisse contrôler les esprits qui te servent pour, des buts justes et droits.*

13. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre autour de votre cercle au nord. Levez votre poignard et dites : *Toi qui es un Ange resplendissant : **ETNBR** (eht-en- bah-rah), toi qui règne sur les royaumes les plus denses de l'air symbolisés par l'angle mineur de la terre, je te conjure de conférer sur ce poignard, tes pouvoirs magiques, afin que par son aide, je puisse contrôler les esprits qui te servent, pour des buts justes et droits.*

14. Exécutez l'étape 18 de l'ouverture par les Tours de guet.

15. Effectuez la fermeture par les Tours de guet, avec deux différences : D'abord quand vous faites le LBRP, utilisez le poignard de l'air, au lieu du poignard que vous utilisez normalement. En second lieu, tracez des pentagrammes de bannissement de l'air (voir le schéma 5.1) au lieu des pentagrammes de bannissement classique.

16. Enveloppez votre poignard de l'air, dans de la soie jaune, noire, ou blanche, et ne laissez personne le toucher.

RITUEL DE CONSÉCRATION POUR LE PENTAGRAMME DE LA TERRE :

1. Préparez votre autel et temple comme d'habitude.
2. Exécutez l'ouverture rituelle simple, qui est trouvée dans les étapes 2-8 de Rituel de consécration pour la baguette ou l'épée magique.
3. Prenez votre baguette magique dans votre main droite et votre pentagramme de la terre dans votre gauche et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre, au nord de votre cercle. Utilisez votre baguette magique, et tracez un grand pentagramme d'appel de la terre en bleu, au-dessus de votre pentagramme.
4. Utilisez votre baguette magique pour tracer les lettres hébraïques des noms, en majuscules donnés ci-dessous dans l'air au-dessus de votre pentagramme de la terre, vibrez les noms en même temps que vous les tracez.

Dites : *Ô Toi, qui es Eternel, Toi qui a créé toutes les choses, et qui T'es revêtu avec les forces de la nature comme avec un vêtement, par ton nom Saint et Divin : **ADONAI** (ah-done-aye), par lequel Tu es connu dans ce point cardinal que nous appelons : **TZAPHON** (tsa-phone), je te supplie de m'accorder la force et la perspicacité dans ma recherche de la lumière cachée et la sagesse.*

5. Continuez le discours solennel, en veillant à tracer dans l'air au-dessus de votre pentagramme, le sceau et les lettres hébreux de chaque nom donnés en majuscules, vibrez les noms pendant leur tracé et dites : *Je te supplie de m'accorder ton merveilleux Archange : **AURIEL** (ohr-ee-el) qui gouverne les travaux de la terre, pour me guider dans la voie ; et pour diriger l'Ange : **PHORLAKH** (phor-lahk), afin qu'il guide mes pas.*

6. Continuez le discours solennel comme suit : *Que le gouverneur de la terre, le puissant prince : **KERUB** (keh-rub), par la permission aimable du Suprême Infini, puisse augmenter et renforcer les forces cachées et les vertus occultes de ce pentagramme, afin que je puisse accomplir avec lui, les travaux magiques pour lesquels il a été façonné. C'est à cette fin que j'exécute maintenant ce rite mystique de consécration en présence Divine de : **ADONAI** (ah-done-aye).*

7. Reposez votre baguette magique sur l'autel, prenez l'épée magique dans le votre main droite, et allez au nord. À nouveau, tracez un grand pentagramme d'appel de la terre au-dessus de votre pentagramme, à l'aide de votre épée magique.

8. Ensuite, vibrer les noms énochien, qui sont en majuscules pendant leur tracé, et dites ce qui suit :

*Dans les trois grands noms saints secrets de Dieu portés sur les bannières de : **EMOR DIAL HECTEGA** (ee-mohrdee-ahlhec-tey-gah), je t'invoque, toi grand Roi du nord : **IC ZOD HEHCHAL** (ee-kahzohd-ahhehkah-al) pour que tu sois présent à cette cérémonie et que tu augmentes la présence de son effet, afin que je consacre maintenant ce pentagramme magique. Confères sur ce pentacle, la plus grande force et vertu occultes dont tu puisses être capable, dans tous les travaux de la nature de la terre, de sorte que dans ce pentacle, je puisse trouver une défense forte et une arme puissante, avec laquelle je puisse gouverner et diriger les esprits des éléments, pour des buts justes et droits.*

9. Dites : *Ô vous les puissants princes du quadrilatère du nord, je vous appelle vous qui êtes connus par le titre honorable de Seniors. Entendez ma demande, et soyez présent en ce jour avec moi. Accordez sur ce pentagramme la force et la pureté, vous qui êtes les maîtres des forces élémentaires que vous contrôlez ; que sa forme extérieure et matérielle puisse demeurer un vrai symbole de la force intérieure et spirituelle.*

10. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'aux sud de votre cercle. Prenez votre pentagramme de la terre et dites, en veillant à vibrer le nom de l'Ange : *Ô toi Ange glorieux : **NAAOM** (nah-ah-oh-em), toi qui gouverne les essences ardentes de la terre, je t'appelle pour que tu accordes sur ce pentagramme, les pouvoirs magiques dont tu es le souverain, afin que par son aide je puisse gouverner avec fermeté et détermination les esprits dont tu es le seigneur.*

11. Marchez à l'ouest de votre cercle, se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre. Prenez votre pentagramme et dites : *Ô toi l'Ange glorieux : **NPHRA** (ehn-phrah), toi qui gouvernes les essences humides et liquides de la terre, je t'appelle afin que tu accordes sur ce pentagramme, les pouvoirs magiques dont tu es le souverain, afin que par son aide, je puisse gouverner avec fermeté et détermination les esprits dont tu es le seigneur.*

12. Se déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre à l'Est du cercle, soulevez votre pentagramme et dites : *O toi l'Ange glorieux : **NBOZA** (ehn-boh-zohd-ah), toi qui gouverne l'essence aérée et subtile de la terre, je t'appelle afin que tu accordes sur ce pentagramme les pouvoirs magiques dont tu es le souverain, afin que par son aide, je puisse gouverner avec fermeté et détermination les esprits dont tu es le seigneur.*

13. Marchez autour de votre cercle, dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au nord. Levez votre pentagramme et dites : Ô toi l'Angeglorieux : **NROAM** (ehn-oh-ah-ehm), *toi qui gouvernes la terre dense et pleine, je t'appelle afin que tu accordes sur ce pentagramme, les pouvoirs magiques dont tu es le souverain, afin que par son aide, je puisse gouverner avec fermeté et détermination les esprits dont tu es le seigneur.*

14. Exécutez l'étape 18 de l'ouverture par les Tours de guet.

15. Effectuez la fermeture, avec deux différences suivantes : D'abord, quand vous faites le LBRP, utilisez le pentagramme de la terre au lieu du poignard, et en second lieu, tracez les pentagrammes de la terre en bannissement, qui sont les pentagrammes de bannissement que vous tracez dans le LBRP.

16. Enveloppez votre pentagramme de la terre avec de la soie noire ou blanche, et laissez personne d'autre le toucher.

RITUEL DE CONSÉCRATION POUR INSTRUMENTS DE L'ART :

Votre baguette, épée, et armes élémentaires étant consacrées, vous pouvez alors exécuter l'ouverture par les Tours de guet, au lieu de l'ouverture rituelle simple, quand vous consacrez le reste de vos instruments. Le rituel de consécration, pour des instruments de l'art, peut être utilisé pour consacrer tout vos autres outils magiques : excepté la Tablette de l'union et les tablettes élémentaires, qui sont consacrées par la performance du rituel des Tour de guet, et le triangle de l'art. Ce qui est consacré au début de chaque évocation (plus d'infos sur le triangle plus tard dans ce livre).

À la différence des outils précédents, il y a une manière efficace de consacrer le reste de vos instruments magiques (comme votre miroir et encensoir) en même temps. La seule limitation ici est combien d'objet peuvent s'ajuster sur votre autel en même temps. Rappelez-vous, votre Baguette, l'Épée (oupoignard), et les armes élémentaires doivent être également sur l'autel. Par conséquent, en raison des limitations de l'espace, vous pouvez effectuer deux rituels séparés de consécration pour consacrer tous vos outils.

1. Établissez votre autel et temple comme d'habitude. Mettez les outils à consacrer en cercle sur la Tablette de l'union au centre de votre autel.

2. Exécutez l'ouverture par les Tours de guet, jusqu'à l'étape 17.

3. Exécutez l'analyse du mot-clé **INRI**, et tirez une Lumière blanche brillante de la sphère de la luminance blanche qui est au-dessus de vous, sur les outils non consacrés qui sont sur votre autel. Voyez votre instrument devenir rougeoyant dans cette lumière blanche.

4. Car dès que vous contemplez la lueur des instruments sur votre autel, vous placez les mains au-dessus d'eux, les paumes faisant face vers le bas, comme si vous les bénissiez, en veillant à vibrer les noms Divins en majuscules :

Ô Toi Seigneur qui est Saint : **EHEIEH** (eh-hey-yay),
bénissez et consacrez cet instrument magique (Nommez l'objet), afin qu'il puisse obtenir la vertu nécessaire, par Toi qui est :EHEIEH (eh-hey-yay), dont le royaume règne dans les siècles des siècles.

5. Prenez l'instrument et le levez au-dessus de votre tête avec les deux mains, comme si vous l'offriez au ciel. Recherchez l'instrument tandis que vous dites : *Je consacre cet (nom d'instrument) à votre service, Vous qui êtes Vaste et Puissant, dans l'espoir que Vous trouverez cet instrument acceptable, afin que je puisse aspirer à la lumière.*

6. Répétez l'étape 5, pour chacun des instruments sur votre autel.

7. Exécutez l'étape 18 du rituel de tour.

8. Effectuez la fermeture par les Tours de guet.

9. Enveloppez chaque instrument dans une pièce de soie noire ou blanche et laissez personne d'autre les toucher. Après avoir maîtrisé les techniques, les rituels, et les exercices donnés dans ce livre ainsi loin, et après avoir préparé vos outils magiques, vous pouvez vous considérer comme un magicien qui est prêt à apprendre l'art de l'évocation magique.

Le reste du livre traite des théories de pourquoi et de la façon dont l'évocation fonctionne, et des techniques pour en effectuer le travail. Rappelez-vous, le travail que vous avez effectué jusqu'ici, vous à complètement préparé au succès dans cette pratique magique, et vous devriez approchez l'art avec confiance dans vous-même et vos capacités.

À partir de ce moment-là, votre vie ne sera jamais identique. De même que les changements que vous créez et observez dans le monde autour de vous, sembleront vraiment miraculeux au premier abord, mais à mesure que votre compréhension de l'univers occulte augmente, vous commencez à voir juste, comment ces manifestations naturelles de votre volonté sont réellement.

NDT : Concernant les consécration magiques : on doit avant de consacrer des objets magiques sur l'autel, purifier et exorciser les objets avec des formules rituelles, comme il convient. Sinon si vous posez sur votre autel des objets non purifiés, et bien vous ne pourrez pas imprimer en leur centre, une charge magique de consécration, et l'objet ne fonctionnera pas magiquement.

D'une certaine manière, les sceaux sont comme des émetteurs psychiques qui peuvent aider un magicien à envoyer des messages à un esprit.

CHAPITRE SIX.

THÉORIE MAGIQUE :

Les sciences appliquées du monde nous ont fourni. Certaines avancées technologiques, qui sont basées sur un certain type d'expertise scientifique utilisée dans une application pratique. Par exemple, un télescope travaille parce que sa conception est basée sur les lois de la réfraction et de la réflexion ; un accélérateur de particules augmente la vitesse des électrons et des protons à peu près à la vitesse de la lumière selon les lois électromagnétique ; et les gens partout peuvent changer des canaux de TV sans sortir de chez eux, grâce à notre connaissance du codage de la lumière infrarouge.

Par l'application des sciences naturelles (physique y compris la chimie) qui est une solution à nos problèmes journaliers, nous avons pu faciliter nos vies. Comme la physique et la chimie, la magie est également une science qui peut être appliquée à cet effet.

La pratique de l'évocation magique peut être considérée Comme une science appliquée parce que son application dépend de la connaissance de la science de la magie.

D'autres sciences magiques appliquées incluent la magie talismanique, la combustion de bougie, la connaissance des plantes. Quoique ces pratiques soient toute par nature différentes.

Un étudiant doit connaître comment la magie travaille pour l'utiliser pertinemment. Vous vous rappelez au début du livre, les différences entre les théoriciens de fauteuil et les magiciens de pratique. Un théoricien de fauteuil est une personne qui lit beaucoup de livres et ne fait rien avec la connaissance qu'il acquière.

Un magicien de pratique, d'une part, est un scientifique appliqué, semblable à un ingénieur, qui emploie des principes connus pour accomplir des buts pratiques. Le but de ce livre est de vous aider à devenir un de ces derniers.

Après tout, comment la magie fonctionne : en étudiant la pratique de la magie d'évolution vous pourrez exécuter des évocations qui pourront créer des changements merveilleux dans votre vie.

Par conséquent, pour s'assurer que vous êtes prêt à passer aux techniques réelles de cette science magique, ce chapitre vous enseignera les principes occultes du travail dans les évocations magiques.

Ceci inclut des explications de la façon dont les conjurations fonctionnent, et comment les magiciens à l'aide de sceaux, entrent en contact avec des entités, et pourquoi ces êtres peuvent être commandés une fois évoqué. Les théories données en ce chapitre fournissent une base pleine de connaissance qui peut être appliquée aux techniques d'évocation données plus tard.

LA MAGIE :

La magie est la science la plus puissante au monde. Quand ses principes sont appliqués avec succès, cette science permet à un magicien de faire des changements dans l'univers en accord avec sa volonté, mais à la différence d'autres sciences, la magie peut affecter d'autres plans d'existence, comme les extensions les plus lointaines de l'univers physique. Ceci est la facette multiplan de la magie, qui doit être comprise avant qu'on puisse espérer être pertinent et que les rituels fonctionnent. Pour cette raison, ce qui suit est un regard à la nature des trois plans, suivies d'une discussion sur la façon dont les rituels magiques fonctionnent.

Comme j'ai déjà mentionné, il y a trois plans sur lesquelles l'univers des travaux magiques fonctionne : ce sont les plans physiques, astraux, et mentaux. En tant qu'humains, nous sommes les seuls êtres sur terre qui habitent chacun de ces trois plans d'existence simultanément dans les trois « corps ». Nos corps physiques, astraux et mentaux. Ceci est possible parce que les plans ne sont pas séparées comme des échelons sur une échelle. Au lieu de cela, ils coexistent tout autour de nous. Visiter un de ces plans, pour cette raison, n'exige pas de déplacement, mais préparez plutôt un bon corps subtil dans notre corps physique pour éprouver le plan qu'il occupe. Le plan physique est où notre corps de matière réside. C'est ce corps qui peut être éprouvé par nos sens physiques directement. Il n'y a aucun besoin d'entrer dans le détail à décrire ce plan, car c'est simplement le monde matériel dont chacun est depuis la naissance.

Le temps et l'espace lient le plan physique dans l'univers magique, permettant de mesurer tous les deux exactement sur ce plan.

Le plan astral est où nos corps ou esprits astraux résident. Pour éprouver le plan astral entièrement et directement, les sens astraux doivent être développés ou formés (comme enseigné au chapitre 2). Et parfois ce plan est appelé le plan formateur, le plan astral est où les idées commencent à prendre la forme. La magie qui est exécutée sur ce plan, a le puissant avantage d'apporté une étape plus près de la matérialisation, ainsi toute forme construite par la volonté astrale apparaît par la suite d'une manière quelconque sur le plan physique.

Puisque chacun des trois plans coexiste, un magicien qui voyage dans l'astral (comme introduit au chapitre 2), le trouvera et il pourra visiter n'importe quelle place dans le monde physique, par le visionnement de ses contreparties astrales. Cependant, étant donné que ces contreparties changent parfois de leurs étapes astrales du développement, en certaines parties physiques, les impressions gagnées par le voyage astral peuvent sembler parfois tordues. Le déplacement astral n'est pas la meilleure voie pour voir le monde physique.

En pensant au plan astral, maintenez dans l'esprit qu'il est un des plus subtile plan de l'existence. Que chacun se rend consciemment compte de son existence, la plupart du temps parce qu'il ne s'ajuste pas dans le physique que la science basée sur les règles du monde, a défini au cours des années.

Le plan astral est lié à l'univers seulement par l'espace, qui marque la possibilité de voyager par le temps dans ce plan (Ce plan sera traité dans la pratique de voyage du temps, dans un prochain livre sur la magie astrale).

Le dernier plan que nous traiterons est le plan mental. C'est où les entités et les « esprits » résident. Il est parfois appelé le plan créateur, le plan mental est où des idées pures sont créées et où nous recevons souvent l'inspiration.

Les plans mentaux sont deux fonctions magiques importantes ; ils ne sont pas attachés au temps ou à l'espace : Ils nous permettent d'entrer en contact avec n'importe quel esprit ou intelligence de n'importe où dans l'univers, et ils nous permettent de créer les idées qui peuvent prendre la forme sur le plan astral et se manifester par la suite dans le monde physique. La première de ces deux fonctions sera traitée dans le chapitre 8, dans la discussion : Comment entrer en contact avec des entités sur le plan mental, alors que la seconde est traitée ci-dessous.

Après avoir expliqué l'existence des plans dans l'univers, nous pouvons maintenant appliquer cette connaissance à l'explication de la façon dont les rituels magiques fonctionnent. Pour aider à illustrer les fondations, jetons un coup d'oeil étroit à l'axiome hermétique suivant : « Et sachez, par votre volonté être silencieux. » Dans ces dix mots, le plus fondamental des principes occultes est trouvé.

1. Pour savoir : Avant que n'importe quelle magie puisse être exécutée : vous devez connaître et comprendre une technique magique particulière. Si vous souhaitez exécuter une évocation, vous devez savoir, pas à pas, comment exécuter un rituel d'évocation, et vous devez comprendre ce qui se produit dans chaque partie de la cérémonie.

2. Et la volonté : Le pouvoir qui rend un travail rituel magique vient de la volonté du magicien. Pour faire fonctionner n'importe quel type de magie, vous devez avoir un fort désir pour atteindre une certaine extrémité,

et puis vous devez canaliser ce désir dans le rituel. Une évocation est habituellement exécutée avec deux désirs gardés à l'esprit : le désir que l'entité appelée apparaîtra,

et le désir qu'elle accomplira la tâche que le magicien lui assignera.

3. Pour faire : Le rituel doit être exécuté correctement pour que l'effet désiré soit réalisé. Un magicien doit faire plus que passer par les mouvements et prononcer les mots d'un rite, il doit également pouvoir fournir le pouvoir nécessaire et

exécuter les fonctionnements mentaux nécessaires (comme la visualisation et affirmations).

4. Etre silencieux : Tandis que peu de gens pratiquent réellement ceci, maintenant vous devez garder le silence

au sujet de quel type de travail magique vous faites est crucial, et cela garanti le résultat. En disant à

chacun que vous avez juste fait un rituel ; ainsi pour cette raison, vous leur permettez d'accumuler des formes pensées sans connaissance et cela est destructif au succès de votre rituel.

Il est meilleur de garder la discrétion au sujet de quel type de magie vous exécutez, mais également au sujet du fait que vous pratiquiez de la magie.

Ces quatre principes doivent être suivis de près, si vous souhaitez réussir dans la magie. Cela n'est pas assez de savoir que la magie est la science qui peut causer le changement par l'utilisation de la volonté ; vous devez également réaliser cette magie, comme tout autre science qui suit un certain genre de système.

Si vous passez une certaine heure méditant sur ces quatre points, juste élevé, vous trouverez probablement la réponse à plusieurs questions que vous avez eu concernant la pratique de la magie. Les rituels de bannissement donnés plus tôt, enseignent : comment le clairvoyant peut élever et contrôler l'énergie magique, qui peut être employée pour autoriser une forme pensée.

Si on devait simplement visualiser son but, l'autoriser, et le charger, il se manifesterait en fonction du plan mental, du plan astral, et par la suite le plan physique.

C'est la base pour tous les travaux magiques, indépendamment de ce type. Car nous verrons bientôt, ceci : Que la forme simple de la magie peut également devenir destructive au succès d'un rituel, si il y a des doutes sur les résultats d'un rituel, dans l'esprit d'un magicien.

Dans une évocation magique, vous appeler l'entité sur le plan mental. Après qu'elle « vous entende », elle vient sur le plan astral ou physique, cela dépendra du type d'évocation que vous exécutez. Appeler l'entité en premier sur le plan mental, parce que toute la magie commence dans l'esprit, cela est actionné par la volonté,

Pourquoi les évocations fonctionnent-elles et les causes changent. ? Pourquoi les entités se sentent compulsives pour venir quand le magicien les appelle ? Pour répondre à cette question, je vais me référer à quelque chose de mentionné au début du livre. Quand un magicien se tient au centre du cercle, il peut appeler le pouvoir de la Divine Providence. Et par l'ouverture des Tours de guet, un vortex de pouvoir descend sur le magicien, que le magicien peut utiliser, pour autoriser le rituel qu'il exécute.

Et ce pouvoir vient de Dieu, quand il est appelé dans le rituel des Tours de guet, le magicien commande et accumule en lui l'énergie Sainte, lui accordant l'autorité Divine. Quand le magicien est en contact avec la Divinité de cette façon, et qu'il appelle une entité à la manifestation, cet être n'a aucun choix pour répondre.

Le seul facteur limiteur dans le pouvoir du magicien est la connaissance. Le magicien doit avoir une très bonne idée de la nature de l'entité qu'il appelle, et de quel plan elle vient. Quand ces faits sont connus, le magicien peut diriger son autorité Divine qui est accordée pour commander un être particulier.

Parler à une entité avec ce type d'autorité fonctionnera seulement, si le magicien croit au pouvoir Divin qui est en lui. En fait, vous devez croire que vous devenez ce pouvoir. Une évocation magique faite par le magicien doit rayonner d'autorité. La voix utilisée doit être confiante et affermie, et même la position doit être soigneusement contrôlée. Vous ne pouvez pas appeler une entité sur le plan physique avec une voix douce, peu sûre, et avec votre tête voûtée vers l'avant.

Vous devez vous tenir droit et laissez votre volonté être entendue dans toutes les extensions, les plus lointaines de tous les plans dans l'univers, (naturellement, cela ne signifie pas que vous devriez crier au-dessus de vos poumons, parce que ceci peut légèrement déranger vos voisins, en particulier la nuit).

En exécutant des évocations sur le plan astral, cependant, le type de voix utilisée est différent (voir le chapitre 7) pour s'assurez que le procédé de skrying n'est pas perturbé. Sachez que l'entité vous entend et qu'elle doit apparaître. Par la Croyance, l'entitése manifesterà d'une façon plus importante. La confiance en vos capacités assure le succès, parce que vous pouvez consacrer toute votre énergie au rituel. En doutant de l'évocation, on travaillera en accomplissant une magie, plus que destructive. Considérez l'exemple suivant :

Vous avez atteint la crête de votre rituel. Le pouvoir dans la salle est si intense, que vous sentirez votre corps palpiter avec lui. Avec votre magieet votre Baguette magique dans votre main droite, vous vous disposez à exiger de l'entité. Et soudainement, cependant, au lieu de prononcer l'appel, vous pensez à vous-même, « est ceque l'entité va vraiment aller travailler ? » Rappelez-vous ce que j'ai dit plus tôt au sujet de la magie, commençant dans l'esprit (le mental)

? Cette pensée, prononcée au plusmauvais temps absolu dans le rituel, épuise votre énergie et une bonne quantité de votre énergie augmente la création d'une forme pensée nommée : « Est ce qu'il va vraiment travailler ? »

Cette forme pensée vous entourera alors pendant que l'évocation se produit, entraînant vos doutes se développer. Sa présence sera sentie par l'entité et si vous continuez à penser à la possibilité de l'échec de votre rituel. Bientôt, vous-même vous ne prêterez plus attention à ce que vous essayez vraiment d'accomplir.

La forme pensée crée dans l'exemple ci-dessus, est seulement une des raisons pourquoi une évocation peut échouer, si vous doutez qu'elle réussira. L'autorité qui vous accorde le pouvoir, quand vous exécutez une évocation, apparaît à l'entité comme si s'était Dieu qui l'appelle. Si vous doutez ; une évocation ne fonctionnera pas, alors ce doute ne laissera pas le pouvoir Divin vous traverser correctement. Vous devez devenir presque un être mythique, pour exécuter une évocation, parce que si vous essayez de contrôler, ce que la plupart des personnes considèrent comme des forces mythiques.

Recevoir la capacité d'agir avec l'influence Divine n'est pas facile pour la plupart des personnes. Elle exige un état de sensibilité avec de l'humilité et de l'autorité. Vous devez vous considérer, en étant sous Dieu, et à la même heure, également puissant. En d'autres termes, vous devriez agir confiant, parce que Dieu vous aide à exécuter l'évocation, et vous donnez en même temps humblement des remerciements pour cette aide.

Au coeur de n'importe quelle évocation, un appel verbal à l'esprit est généralement connu comme conjuration. Vous ne devez pas trouver cela difficile, pour trouver un exemple de conjuration, pratiquement chaque grimoire en contient une ou plusieurs.

La Goetia en contient plusieurs différentes, qui devraient être exposées dans la conjuration que vous donnez, au cas où l'entité décide de ne pas apparaître.

Pourquoi est-il nécessaire de répéter des conjurations ? Après tout, si un magicien appelle entité avec l'autorité compétente, l'être ne devrait-il pas venir, après qu'on lu appelé? En fait, si le magicien peut établir un lien avec une entité, elle devrait apparaître après une conjuration. Chacun des deux types d'évocation, cependant, contient différentes méthodes pour entrer en contact avec une entité et exigent différentes utilisations de conjurations. Dans l'évocation sur le plan astral, le magicien doit établir le contact initial avec une entité, en utilisant son sceau (plus d'infos sur les sceaux plus tard). Si la technique utilisait pour accomplir ceci, est exécutée avec succès, alors là, on devra seulement donner un discours solennel à l'esprit (qui doit être appris par coeur, comme expliqué au chapitre 7). En exécutant des évocations sur

le plan physique, cependant, le procédé d'entrer en contact avec l'entité a réellement lieu, après que la conjuration soit donnée, éliminant le besoin de la répéter, que si les autres parties d'une évocation sont exécutées correctement, si seulement il doit y avoir une conjuration donnée à l'esprit. Maintenant que nous avons établi le besoin de donner une conjuration, vous pourriez vous demander,

« ce qu'on utilise ? » Selon quelques grimoires, si vous ne prononcez pas les discours solennels mot à mot, l'une ou l'autre entité ne voudra pas apparaître du tout, où elle apparaîtra devant le magicien fâché et essayera d'exiger un certain type de colère.

Tous ces avertissements sont absolument ridicules. Ils sont seulement inclus dans les livres, pour inciter un amateur à penser deux fois à l'utilisation des rituels de magie élevée.

Et rarement des conjurations utilisées dans des grimoires, disent : que le démon fâché vous emportera ! Et même si les légendes étaient vraies, il est impossible d'évoquer une entité dans le cercle magique.

Naturellement, seulement un magicien saurait cela, faisant ces menaces intimidant tout à fait les non-initiés. Ignorez toutes les menaces comme ces dernières, si vous les trouvez par hasard. Si vous voulez utiliser la conjuration donnée dans un livre, vous devriez seulement l'utiliser, si vous sentez qu'elle vous aide à obtenir la sensation appropriée pour le rituel.

Parfois, les conjurations contiennent des mots bizarres, des mots de pouvoir qui aident un magicien à concentrer sa pensée et qui utilisent des clés sonores dans un rituel. Cet effet est également obtenu, en utilisant des conjurations qui sont écrites dans un autre langage.

Si vous sentez que ces aides ont un effet pour exécuter une évocation, vous pouvez utiliser certainement un de ces types de discours solennels.

Je recommande, cependant, que vous essayez de découvrir et rédiger votre discours solennel qui est entièrement dans un autre langage.

Il est toujours bon de savoir que les instructions que vous donnez ainsi, vous pouvez les imposer avec votre volonté.

Maintenant nous venons à un fait choquant et peu connu sur des conjurations : Vous avez pu écrire vos propres conjurations ! Il n'y a aucune raison pour laquelle une conjuration que vous écrivez, ne peut pas opérer, comme celles que vous trouvez dans un livre, tant que vous suivez quelques règles simples.

Les conjurations accomplissent deux fonctions importantes dans un rituel, et vous devez veiller à inclure les rapports qui les accomplissent. Ce sont les deux fonctions que les conjurations exécutent : elles établissent verbalement l'autorité du magicien au-dessus de l'entité, et commandent l'entité pour apparaître.

Tandis que la plupart des grimoires contiennent des conjurations uniques, ils accomplissent toujours ces deux fonctions, indépendamment de comment elles sont exprimés. Regardons un extrait d'une conjuration de la *Goetia*, qui illustre certains des éléments qui accomplissent les deux fonctions mentionnées ci-dessus, (Le N. est substitué au nom de l'esprit qui est évoqué) :
Je t'invoque et te commande Toi, O esprit N. ; étant armé par le pouvoir de la Majesté suprême, je te commande fortement, par Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia, et Apologiae Sedes ; par les princes et les plus puissants, Génies, Liachidae, et ministres de la demeure de Tartarean ; et par le chef Prince de la porte d'Apologiae dans la neuvième légion, je t'appelle , et t'invoque à nouveau par les noms Adonai, EL, Elohim...

je t'exorcize et commande puissamment, O esprit N., afin que vous apparaissiez immédiatement à moi, ici devant ce cercle dans une forme humaine, en dehors de tout défaut de forme ou tortuosité...

J'ai choisi ces lignes de la première conjuration dans la *Goetia*, pour aider à illustrer certains des éléments les plus communs des discours solennels qui sont trouvés dans les grimoires. D'abord de tous cela, notez que les premières

lignes de la conjuration, établissent le magicien Divin qui excède d'autorité sur tous les esprits mentionnés: (" et être avec le pouvoir armé de la Majesté suprême "). Comme vous pouvez voir dans l'exemple suivant, cette affirmation de l'autorité, sur des esprits, s'appelle pour les noms d'entités bienveillantes et malveillantes. Dans ce cas-ci, les noms sont significatifs parce qu'ils sont des esprits qui règnent au-dessus des entités trouvées dans la *Goetia*, et pour cette raison les noms infernaux ou autres, inclus dans les conjurations sont différents dans chaque grimoire.

La présente partie de ce discours solennel n'est pas habituellement nécessaire, car le vrai pouvoir dans une évocation vient du Très Haut. Occasionnellement, cependant, un esprit a une grille de Tabulation, qui pourrait le détenir pour quelque raison (voir le chapitre 1), et le nom de cette grille de tabulation devrait être connu. Ainsi le roi peut être commandé de laisser son serviteur apparaître. Que ce soit l'une ou l'autre voie, L'autorité Divine outrepassé toutes les autres influences, affectant l'entité évoquer.

La conjuration continue, donne certains noms de Dieu, qui devraient être vibrés dans un rituel, pour un meilleur effet, (dans les rituels d'évocation donnés plus tard, des noms à vibrer sont donnés en majuscules grasses, de même que dans les autres rituels dans ce livre). La présente partie du discours solennel renforce le courage du magicien, ainsi une fois encore, appelant des noms Divins et établissant son lien avec la Divinité (Dieu). En exposant une conjuration, un magicien devrait essayer de sentir l'énergie qui s'accumule avec chaque vibration d'un nom Divin, pour aider à renforcer son pouvoir. Un autre élément commun d'une conjuration est la forme où le magicien commande l'entité pour apparaître devant lui ; dans " une forme humaine juste, sans défaut de forme ou tortuosité". « Les mots de cette commande changent de grimoire à grimoire, mais de son usage universel est clair : On dit à l'esprit d'apparaître sous une forme qui ne dérange pas pour voir. En traitant des Anges, des élémentaires, et des intelligences planétaires, ceci n'est pas un problème. La nature de ces entités est telle : que leurs formes naturelles sont pas du tout terribles à visualiser. Les démons, d'une part, trouvent extrêmement difficile, sinon impossible, à se conformer à ce souhait du magicien. Ils sont des êtres grotesques par nature et prennent des aspects qui reflètent ceci. La demande mentionné ci-dessus dans une conjuration, fonctionnera nullement sur les entités infernales, et si vous choisissez de travailler avec des démons, ne vous attendez pas à ce qu'ils assument l'aspect de beaux humains, ou pour cette matière, toute forme agréable.

Encore, en raison de leur nature hautement trompeuse et mauvaise, je vous suggère fortement d'éviter de travailler avec les entités démoniaques.

NDT : Comme le dit Konstantinos, les démons sont trompeurs et mauvais, et on ne doit pas les évoquer, tant que l'on a pas atteint le niveau de : Gébourah et le grade d'Adeptus majoris 6=5, selon la GD ou l'AS ; ou selon les R+ Elus Cohen de Martinez de PASQUALLY.

Car ces êtres chercheront toujours à Emprisonner le mental et corps astral de l'étudiant(e). Cette mise en garde est très bien expliquée dans l'ouvrage « La pratique de la magie évocatoire Chapitre III » de Franz BARDON.

(Ce Chapitre se trouve à la page 179 de ce document.)

Rappelez-vous, d'écrire vos propres conjurations, elles doivent inclure un serment, cela rétablit votre autorité Divine au-dessus de l'entité que vous appelez et commandez réellement l'entité pour apparaître devant vous. C'est tout ! Il n'y a aucun besoin d'inclure des pages de malédictions, exigeant que l'entité apparaisse ou bien ; vous ne devez pas rechercher des millions de noms Divins différents, pour inclure dans votre discours solennel (Noms , que vous constaterez de beaucoup de façon). Incluez simplement quelques noms de Dieu que vous comprenez et dans le pouvoir de ces noms, commandez l'entité d'apparaître.

Quelques conjurations contiennent également des explications de chaque nom donné, avec les références mythologiques ou Bibliques sur le pouvoir du nom.

Vous pourriez certainement inclure ces derniers, si vous sentez qu'ils rendent votre conjuration plus forte. Vous devez vous assurer que ce que vous incluez est correct. Voici un extrait d'un tel discours solennel, pris de la grande *clé de Solomon* :

Je te commande par *YOD* et par le *Tetragrammaton* qui est nommé *Elohim*, qui représente et signifie la splendeur élevée d'une Majesté, que Noé a prononcé, et il fut protégé avec toute sa famille contre les eaux du déluge.

La meilleure façon d'inclure une telle référence d'un grimoire, et de rechercher auparavant la signification Kabbalistique des noms Divins de Dieu, dans une référence appropriée, (*l'Aube d'or* et le 777 de Crowley et de Regardie sont excellents) et incluez un rapport de la signification du nom dans votre texte.

L'option finale que vous avez par écrit dans votre propre Conjuración, est d'inclure un rapport qui l'associe à votre religion. Chaque religion a ses propres noms de Dieu, et dans certains cas, des déesses. Un magicien vrai, devrait se sentir libre pour substituer les noms et contes mythologiques qui correspondent à sa croyance. Dans l'extrait suivant d'une conjuration prise du *Grimoire d'Honorius* (qui était censément écrite par le pape Honorius de l'église catholique, bien que ce soit incertain), des éléments du christianisme sont introduits dans le discours solennel :

*Moi, X. [le nom du magicien], je te conjure, O esprit N.
[le nom de l'esprit], par le Dieu vivant, par le Dieu vrai, par le
Dieu saint qui règne et qui a créé le néant, le ciel,
la terre, la mer et toutes les choses qui sont dedans, dans la
vertu du sacrement, le plus Saint de l'eucharistie,
et au nom de Jésus le Christ, et par le pouvoir de ce même
fils tout-puissant de Dieu, qui c'est sacrifié pour nous et pour
notre rachat a été crucifié, a souffert la mort
et a été enterré ; Qui s'est levé le troisième jour et est
maintenant assis sur la main droite du Créateur du
monde, et qui viendra juger les vivants et les morts.*

Des parties de cette conjuration ont été adaptées à la masse catholique, pour aider le magicien, qui est dans ce cas-ci chrétien, l'associant aux forces Divines qu'il appelle. Les mêmes transformations peuvent être faites avec n'importe quelle cérémonie ou texte religieux.

Une invocation d'un livre d'une sorcière des ombres peut être utilisée, de même qu'un passage du Coran. Les exemples des conjurations données plus tard en ce livre adhèrent aux noms et aux références Kabbalistiques, mais en tant que magicien, vous devriez vous sentir libre pour changer ces conjurations, pour convenir à votre propre croyance.

Tandis que nous sommes au sujet des noms changeants de Dieu dans les rituels, il est important de noter ce qui suit : Les rituels de l'Aube d'or (Ch5) donnés plus tôt dans ce livre contiennent des noms hébreux qui, par leur utilisation répétée, sont devenus des mots de pouvoir, qui sont critiques au succès de ces rituels.

Changer ces rituels n'est pas recommandé, car la majeure partie de leur pouvoir sera détruite. Si vous ne vous sentez pas à l'aise avec des références Kabbalistiques et que vous êtes un magicien de pratique d'une autre tradition, alors votre meilleure alternative est d'utiliser quelques rituels d'ouverture que vous utilisez normalement dans le courant de votre tradition. La même chose est valable pour les quatre armes élémentaires, comme vous pouvez vouloir substituer des outils qui sont utilisés dans le rituel d'ouverture. Vous devriez pouvoir adapter la structure des rituels d'évocation donnés en ce livre, à toute tradition magique cérémonielle et vous devriez être, tout à fait au courant de cela.

Une autre voie pour augmenter le pouvoir d'une conjuration, est d'ajouter un rapport au sujet de la nature de l'entité après son nom. Par exemple, *je te conjure, esprit Phalegh, par la grille de tabulation olympique de la sphère et de la province de Mars.* ... Votre conjuration comprenant ce type de rapport, vous aidera à mettre à jour un contact plus fort avec l'entité, tandis que vous exécutez la conjuration, comme vous êtes constamment rappelé son origine et nature. Exprimez soigneusement votre identification de l'entité, ainsi elle est courte et précise.

Vous ne devez pas vous promener indéfiniment au sujet de l'identité de l'esprit. Simplement énonçant son nom, sa planète ou élément, et la sphère ou le royaume d'origine est très bien.

Maintenant que vous connaissez les éléments de base d'une conjuration, vous pouvez vous sentir libre d'écrire vos propres conjurations. Vous pourriez vouloir contrôler la structure de base des conjurations données, dans les deux prochains chapitres, bien que, pour avoir une idée de la façon dont toutes les pièces se sont ajustées ensemble. Une fois que vous en écrivez une, et que vous vous sentez à l'aise avec, alors vous devriez essayer de l'apprendre par coeur. Ce sera facile, parce que vous utiliserez la même conjuration pour chaque évocation que vous exécutez. Naturellement, votre discours solennel devra être modifié légèrement en exécutant les deux types différents d'évocation. Pour des évocations sur le plan astral, vous commanderez l'esprit d'apparaître dans le cristal ou miroir. Dans les évocations sur le plan physique, vous le commanderez pour apparaître dans le triangle devant vous.

De même, vous pouvez utiliser les conjurations données plus tard dans le livre pour exprimer ceci. Naturellement, si vous ne voulez pas écrire vos propres conjurations. Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre, que vous trouvez dans un grimoire ou dans ce livre. Si vous décidez d'écrire vos propres conjurations, cependant, vous devriez les traiter comme un projet magique. Placez-vous dans le cercle consacré, pendant que vous écrivez et essayez de penser au pouvoir des mots Divins que vous mettrez sur le papier, et ce qu'ils signifient à vous.

Quand vous avez fait votre conjuration, copiez votre projet définitif en fonction de la première page d'un nouveau cahier, que vous utiliserez pour enregistrer les résultats de vos évocations. Consacrez ce livre en utilisant les rituels au chapitre 5, car vous voudrez l'avoir dans le cercle avec vous, quand vous exécutez des évocations.

Le cahier introduit, sera utilisé pour enregistrer les résultats de vos rituels, et relever votre conjuration. Dans ce cahier, vous copierez également le sceau de chaque esprit que vous travaillez avec et sa description (voyez le Chapitre 9). La raison de copier les attributs et les descriptions de l'entité, vous permet de pouvoir vérifier l'identité de l'entité par l'interrogation (voir le chapitre 1). Quand vous évoquez une entité, vous pouvez esquisser en votre livre, ce à quoi elle ressemble à vous et pour noter n'importe quelle information qu'elle vous donne, concernant de futures évocations de cette entité.

Quelques esprits te donneront des conjurations ou des mots spéciaux d'appel pour l'usage, pour venir rapidement une fois appelées à l'avenir. Cela est à votre avantage d'écrire ces dernières, vers le bas de votre livre et pour les utiliser.

Une autre utilisation importante pour ce cahier, est une que j'ai mentionné au chapitre 1. Vous pouvez faire signer à l'entité son nom dans le livre pour vérifier son identité (dans les évocations sur le plan physique seulement), en glissant votre livre ouvert dans le triangle avec utilisation de votre épée (ne laissez jamais votre bras ou n'importe quel autre partie de votre corps dépasser la limite du cercle).

Le nom apparaîtra sur le papier comme une impression astrale que vous pouvez voir, en utilisant votre vision astrale qualifiée. Cela est semblable à la voie de Kelly et à l'entraînement d'Edouard, qui pouvait visualiser les lettres de l'alphabet Enochien, pour la première fois. Elles sont apparues dans une couleur jaune pâle sur le Papier, ainsi il pouvait les tracer.

Les signatures/impressions (glyphes) que vous recevez apparaîtront dans différentes couleurs, en dépendant de la nature de l'esprit, et se dissiperont vers la fin du rituel. Pour cette raison, vous pourriez vouloir tracer la signature d'un esprit quand vous le voyez. Cependant, si vous faites ainsi, ce n'est pas vraiment important. Ce qui est important, c'est que vous puissiez lire le nom de l'entité, parce que l'expérience a prouvé, qu'une signature est lisible et écrite correctement, l'esprit évoqué est honnête au sujet de son identité.

GRIMOIRES :

Quand vous travaillerez avec des grimoires, vous constaterez que chacun a son propre système magique ou fond mythologique. Par exemple, la *Goetia* contient les noms d'esprits qui ont été par le passé emprisonnés dans un récipient par le Roi Solomon ; et *le Necronomicon* (la version éditée par Simon) contient, entre autres, les sceaux d'une légion de cinquante esprits qui ont été assignés au dieu de Mésopotamie Marduk. Les différences entre les grimoires du monde a souvent demandé aux magiciens si l'un d'entre eux est basé sur des occurrences effectives.

Si vous pensez de nouveau au chapitre 1, vous vous rappellerez notre discussion au sujet des entités et grimoires, avec lesquels ont été probablement composés par des théoriciens de fauteuil, qui n'avez rien de mieux faire. Ne laissez pas l'authenticité des grimoires vous inquiéter; ensuite tous, s'ils ont été utilisés par des magiciens, ils fonctionneront. Si la *clé de Solomon* était écrite mille ans après la mort de Solomon. Si les entités ont déjà existé ou se sont simplement composées (par égrégore), leur existence aujourd'hui ne peut pas être contestée.

Ainsi si vous trouvez un grimoire que vous êtes sceptique à son propos, considérez sa première date de publication, sa notoriété, et son sujet de matière. Si c'est un tome bien connu et a eu lieu autour pendant une décennie ou ainsi, alors il devrait très probablement fonctionner.

Le facteur principal sera alors ses thèmes. Par exemple : si vous trouvez que des affaires sont strictement avec des mythologies fictives (comme le *Necronomicon* édité par George Hay, voir ci-dessous). Ainsi, il y a de fortes chances que ses entités soient extrêmement difficiles à évoquer (parce que vous devrez probablement les créer vous-même, (comme par un égrégore). Pour illustrer les raisons derrière ceci, j'utiliserais l'exemple de deux grimoires avec le même nom, dont les deux ont été inspirés par la fiction d'un premier auteur célèbre du vingtième siècle. Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) est identifié aujourd'hui en tant qu'un de la plupart des auteurs importants d'horreur de toute l'heure.

Ses contes du « Cthulhu Mythos, » ce qui a seulement réalisé la vraie renommée après la mort de Lovecraft, traitent les lieux qu'une race antique, qui a régné des centaines de millions d'années sur la terre, il y a une menace juste en dehors de notre perception, derrière un certain genre de portes mystiques, l'attente de leur retour en tant que grilles de tabulation légitimes de la terre. Le moment pour cette conquête de la terre a été identifié comme, un moment où les étoiles seraient exactes.

« Dans ces contes, un tome antique de magie connu sous le nom du *Necronomicon* a été utilisé pour conjurer certains de ces êtres à l'aspect visible. La renommée de ceci était inexistant, ce livre de la magie a été écarté pendant des décennies après la mort de Lovecraft, jusqu'à deux versions différentes du livre soient éditées :

Le premier *Necronomicon* en notre univers qui n'était pas une fiction, a été édité par une personne mystérieuse, connue seulement sous le nom de Simon au solstice d'hiver en 1977. Il a depuis été réimprimé plusieurs fois en livre broché par Avon Books. Certains des sceaux dans le livre peuvent être trouvés dans les librairies occultes aujourd'hui.

Certaines des entités qui sont trouvées dans les histoires de Lovecraft, sont également trouvées dans ce grimoire, bien qu'elles soient orthographiées différemment (Dans Lovecraft « Cthulhu » est devenu « Kutulu »).

Le système magique dans le livre, est basé sur la mythologie réelle de Mésopotamie et les entités du Cthulhu Mythos sont inclus en tant qu'êtres démoniaques dans les adaptations des mythes sumériens célèbres, tels que « l'origine généalogique d'Inanna dans les enfers » et l'Enuma Elish, ou mythe sumérien de création.

La plupart des rituels dans le livre traitent de rendre visite aux sphères planétaires et astrales et à leurs grilles de tabulation, qui correspondent aux déités réelles qui sont associées aux planètes dans la Mésopotamie.

Ce livre est-il un article truqué ? Quoiqu'il contienne plusieurs rituels, lesquels sont semblables avec le type de magie pratiqué en Sumer (la magie du noeud), et les mots sumériens, le livre est probablement un canular bien recherché (comme plusieurs autres grimoires). Cependant, ses rituels fonctionnent bien, parce qu'ils sont dans une certaine mesure basés sur des pratiques magiques réelles. Si vous voulez expérimenter avec ce livre, je recommande particulièrement que vous essayez d'évoquer quelques une des 50 légions de Marduk.

Ces esprits sont mentionnés dans la dernière partie de l'Enuma Elish et la plupart d'eux sont utiles. Le deuxième *Necronomicon* a été imprimé en Grande-Bretagne en 1978 et était édité par George Hay. Quoiqu'il inclue un essai prolongé sur la façon dont il était interprété d'un manuscrit chiffré attribué à John Dee, on ne peut pas ignorer comment de semblables rituels viennent des travaux de H.P. Lovecraft.

En fait, les rituels trouvés en ce livre ne sont probablement rien d'avantage qu'un bon exemple de plagiat ! Il n'y a rien dans ce grimoire qui soit basé sur des pratiques occultes réelles, et moi je ne peux pas imaginer pourquoi quelqu'un essaierait de travailler les rituels trouvés dans ce *Necronomicon*. Le but de la comparaison précédente devrait être clair.

Tout grimoire que vous pourrez trouver, peut être un article truqué, mais il ne signifie pas que vous ne pouvez pas en utiliser un, dans lequel s'ajuste un certain genre de système occulte. Une bonne voie de repérer un grimoire utile est de demander, et de vous poser les questions suivantes : Est ce basé sur la technologie de l'information, sur un certain genre de mythologie, ou le système magique de croyance que vous connaissez existe ? Contient-il des instructions pour des évocations, cela ressemble à celle d'autres grimoires (ceci inclut la mention d'un cristal, miroir, ou triangle ; l'utilisation d'un cercle magique et d'autres types magique d'instruments connus) ? Contient-il des esprits d'origine que vous connaissez : (comme planétaire et élémentaire) ? Est-il traduit, et si oui, où se trouve localisé le manuscrit initial ? S'inquiéter avec quels grimoires travailler n'est pas nécessaire en ce point.

Les esprits énumérés au chapitre 9, devraient vous maintenir occupé pendant un certain temps. Mais quand vous décidez de rechercher plus d'esprits pour appeler, vous voudrez vous tourner vers des tomes traditionnels de magie (voyez la bibliographie à la fin de ce livre).

Quand vous saisissez quelques-uns de ces livres, cependant, ne vous inquiétez pas des instructions données dans ces livres, pour exécuter des évocations. Les seuls rituels que vous aurez jamais besoin, pour évoquer les entités sont donnés en ce livre. Les Grimoires vous donneront réellement, seulement deux informations de base, que vous devriez trouver utile : les noms et les descriptions des esprits et de leurs sceaux, ces derniers méritent une explication détaillée.

Le sceau ou le glyphe d'une entité est un symbole qui aide le magicien à établir un lien avec cette entité. D'une certaine manière, les sceaux sont comme des émetteurs psychiques, qui peuvent aider le magicien à envoyer des messages à un esprit. Les deux types de sceau que vous travaillerez avec, doivent être traditionnel et dérivé. Les sceaux traditionnels sont ceux qui existent depuis des centaines d'années, sinon plus longtemps.

Ils sont trouvés dans les grimoires, et il n'est pas vraiment clair comment ils ont été créés ou découverts. Certains ont été assurément créés par l'instinct des magiciens antiques, alors que certains étaient l'un ou l'autre visualisés par clairvoyance ou donnés aux magiciens par les esprits eux-mêmes. Si un grimoire contient un sceau pour une entité, alors vous ne devriez avoir aucun problème à entrer en contact avec.

Cela étant ; utilisez simplement le sceau comme décrit aux chapitres 7 et 8. Mais ce que vous pouvez faire, quand vous avez un nom d'une entité que vous voulez appeler et que vous n'avez aucun sceau pour le faire avec ? La réponse est simple : faites vos propres sceaux. Il y a réellement plusieurs types d'esprits qui n'ont pas de sceaux traditionnels.

Un bon exemple de ces derniers sont les divers Anges trouvés dans les Sephiroth de l'Arbre la vie. Pour concevoir des sceaux pour chacun de ces Anges, ou pour toutes entités. « Vous pouvez utiliser » une des deux versions d'un glyphe connu sous le nom de Rose croix (voir le schéma 6.1).

La Rose initiale ou Lamén en usage dans l'Aube d'or , contient des lettres hébreux, et vous devriez utiliser ce glyphe, si vous connaissez l'appellation hébraïque d'une entité, son nom (habituellement un Ange). Pour créer des sceaux pour des entités avec des noms non hébreux. J'ai inclus une version du glyphe avec les caractères romains.

Note : Certaines des pétales sur la Rose, contiennent plus d'une lettre, en tant que l'alphabet hébreu a peu de lettres, qui composent toujours tous les sons dans l'Alphabet romain. Créer des sceaux avec l'un ou l'autre de ces glyphes est réellement tout à fait facile. Pour commencer, étendez une pièce de papier mince au-dessus de la Rose en croix et tracez un petit cercle au-dessus, la première lettre du nom de l'entité. Tracez alors une ligne allant du cercle aux pétales de la rose contenant la deuxième lettre du nom de l'entité.

Continuez en traçant une ligne, qui connecte à la fin de votre principal et votre troisième lettre du nom de l'entité.

Quand vous venez à la dernière lettre du nom, faites une petite barre de fraction.

(Voir le schéma 6.2 pour un exemple de ce procédé, en utilisant les caractères romains et le nom d'un esprit imaginaire, Fribo.) si deux lettres ou plus se trouve dans une ligne droite, alors vous devrez faire une petite boucle dans la ligne qui est indiquée où chacune de ces dernières se trouve (voir le schéma 6.2).

Vous pouvez également devoir utiliser la même pétale deux fois, si un nom à une ou deux lettres qui sont représentées par la même pétale, si ceci se produit, faites une double bosse dans le sceau, vous utiliserez cette pétale deux fois dans une ligne.

Dans la liste des esprits au chapitre 9, j'ai utilisé la croix hébreux de la Rose, pour faire les sceaux pour des Anges. Cette version doit être utilisée avec ces êtres, en tant que l'épellation de leurs noms est en caractères romains, ajouter des lettres supplémentaires, donnera un sceau différent. Voir le schéma 6.3 pour un exemple de la différence entre le sceau de Raphael fait correctement dans les lettres hébreux et inexactement en caractères romaines.

En traitant des noms hébreux, utilisez toujours la version hébraïque de la Rose, croix car les appellations hébraïques des noms, ont le pouvoir en elles-mêmes. Avec cette méthode, vous pouvez créer des sceaux très pertinents, pour des noms qui sont trouvés dans un grimoire, et même, pour un être que vous voulez créer.

Au chapitre 10 vous trouverez les instructions pour créer vos propres égrégores, et avec cette croix de Rose, la méthode peut être employée pour préparer les sceaux de ces êtres une fois que vous les nommez.

Maintenant que certaines des fondations de l'évocation ont été traitées, nous pouvons passer à la pratique réelle elle-même.

Le chapitre 7 contient des instructions complètes , pour évoquer avec succès des entités sur le plan astral. Assurez-vous que vous essayez cette forme d'évocation d'abord ! Car il est beaucoup plus facile d'exécuter des évocations sur le plan physique, une fois que vous avez réussi les évocations astrales.

Si vous aviez pratiqué les exercices et les rituels dans le livre jusqu'ici, vous êtes déjà disposé à travailler les techniques magiques qui sont trouvées dans le prochain chapitre (Ch7). Familiarisez-vous avec le procédé d'évocation astrale aussitôt que possible. De cette façon vous pouvez sélectionner un but, que vous voulez accomplir comme par magie, trouvez une entité qui est décrit au chapitre 9, pouvant accomplir vos souhaits, et évoquer la. En faisant ceci, vous pourrez être en mesure pour prouver à vous même , que les travaux d'évocation travaillent et accomplissent des résultats, ainsi vous serez capable de vous appeler un vrai magicien de pratique.

Traduction Française : Frater Luxaour :. 6 = 5

"Que la Divine Providence vous protège sur le chemin de la Magie d'Evolution et de la Théurgie"

CHAPITRE III

AVANTAGES ET INCONVENIENTS DE LA MAGIE EVOCATOIRE Extrait de PME de Franz BARDON

La plupart des gens qui ont en mains un livre traitant d'Évocations Magiques sont diversement tentés de mettre immédiatement en pratique les procédés décrits sans qu'ils aient atteint le développement spirituel requis. Ils pensent que les instructions, peu nombreuses et incomplètes, qui y sont données en matière de préparation, suffisent. Les motifs d'une telle hâte sont multiples: pour l'un ce sera de la simple curiosité afin de savoir si des plans subtils existent; un autre voudra voir des Esprits, des Entités, des démons; un autre encore pensera tirer quelques avantages au moyen de la Magie et enfin un quatrième voudra obtenir des Êtres évoqués quelques pouvoirs ou facultés afin de devenir célèbre et couvert de gloire. De plus il se peut que certaines personnes souhaitent par ce contact avec les mondes subtils faire du mal à ceux qu'elles n'aiment pas. Les motifs qui incitent un être insensé à pratiquer la Magie Évocatoire sont très nombreux et ne peuvent être énumérés ici mais ce chapitre a été écrit à titre d'avertissement pour ce genre d'individus: l'ignorance ne préserve en aucune façon du danger et du malheur qui résulteraient d'opérations magiques, entreprises sans un travail préalable sur soi-même et un développement spirituel important.

Si donc quelqu'un, sans un tel développement et sans aucune préparation, ose aborder la Magie Évocatoire, il peut être sûr soit de ne rien en obtenir et il n'ira pas plus avant, soit d'en avoir des résultats sommaires, ce qui le rendra incrédule envers cette pratique. Aigri, il dira que tout cela n'est qu'illusion sans même avoir essayé de chercher dans sa propre personne les causes de cet échec et sans être conscient de la nécessité d'approfondir la Connaissance de la Science Magique afin de réussir.

Il en est tout autrement des personnes qui, soit dans leur vie présente, soit lors de vies passées, ont atteint un certain degré de développement spirituel et dont les sens psychiques et mentaux sont

éveillés; elles n'obtiendront pas un succès total mais du moins des résultats partiels. De plus, parmi ces individus certains sont appelés «sorciers» ou «nécromanciens» par la Science Hermétique et ce sont généralement eux qui tombent aux mains de forces invisibles ainsi que l'histoire nous l'enseigne. L'exemple le plus terrible et le mieux connu est la tragédie qui survint au Docteur Faust et que Goethe a relatée. Je ne m'attarderai pas à décrire ici la personnalité de Faust mais chaque Mage sera capable d'expliquer ce qui lui est arrivé.

En effet, chaque Mage digne de ce nom travaille avec les Entités en toute conscience; il représente pour celles-ci un être ayant une certaine autorité, un certain pouvoir et une certaine force, qu'il doit à son développement spirituel; son attitude envers elles diffère donc totalement de celle de l'ignorant. De plus, le pouvoir qu'il exerce sur ces Êtres est tout autre et les dangers encourus sont si faibles qu'il est rarement nécessaire de les mentionner. Il est sujet à quelques tentations de la part des Entités mais dès lors qu'il a réalisé en lui-même l'équilibre de ses Éléments, rien ne peut le détourner de sa voie, pas même les projets les plus séduisants. Les Entités reconnaissent son autorité et le considèrent comme leur Maître, comme quelqu'un qui réunit en lui l'ensemble de la Création, comme l'Image de Dieu, et elles sont tout à fait disposées à le servir sans même oser demander une récompense de leurs services.

Il en est tout autrement avec un individu insuffisamment développé parce que celui-ci est incapable d'émaner l'autorité voulue envers les Êtres invisibles; il risque toujours de perturber sa structure élémentaire au détriment de toute sa personne et de la poursuite de son développement. Par ailleurs, si d'aventure une personne, peu développée mais ayant une grande faculté de visualisation, est quelque peu capable d'élever sa conscience, il se peut qu'elle réussisse, en formulant un jargon magique, à voir une de ses Évocations traduite en langage métaphorique et à se faire entendre, en conséquence, de l'Entité.

La question, dans ce cas, est de savoir comment réagira cette Entité et si elle fera ce qui lui est demandé car, en réalité, elle voit immédiatement si l'opérateur a une spiritualité suffisamment développée et susceptible de la contraindre à obéir, ou, dans la négative, si elle peut carrément s'opposer à lui. Si l'Être évoqué est de nature positive, il aura pitié du praticien. Si, de plus, ce dernier a appelé une Entité de nature quelque peu passive et que son désir, une fois réalisé ne lui sera pas néfaste, cet Être peut, de temps en temps, lui donner quelque marque de sympathie et faire ce qu'il lui demande. Mais si l'opérateur demande quelque chose susceptible de nuire, soit à lui-même, soit à une autre personne, sans être capable d'assumer la pleine responsabilité de ce qu'il fait, alors l'entité ne répondra pas à cette Évocaton.

Tous les moyens de contrainte dont font état de nombreux livres à l'usage des ignorants à l'effet d'obtenir ce que l'on veut d'un Être invisible sont totalement impuissants et ne constituent qu'un verbiage qui agira peu ou pas du tout sur lui. Par ailleurs, les entités négatives préfèrent obéir à des ordres dont les conséquences sont nocives et elles essayent donc d'aider le magicien noir à réaliser ses souhaits. Mais un démon ayant le rang de Gouverneur sait aussi très bien qu'il n'est pas nécessaire d'obéir à ce magicien si ce dernier désire quelque chose qui, eu égard à la Loi de Karma, le rendra trop débiteur ou dont il ne pourra assumer l'entière responsabilité, toujours au regard de cette Loi. Dans un tel cas, pas même un démon n'osera réaliser le désir du sorcier, car, toute négative que soit sa nature, il craint la Divine Providence et c'est pourquoi, il ne pourra pas, de son propre chef, créer des vibrations qui bouleverseront l'équilibre énergétique d'un plan donné.

Il est donc nécessaire de souligner encore et toujours qu'un certain degré de développement spirituel doit être acquis avant d'entreprendre l'Évocaton Magique d'une Entité, de quelque sphère que ce soit, afin d'être en mesure de projeter sa conscience sur le plan choisi et de traduire ses pensées en langage métaphorique de façon à être compris par l'Être en question. Sachant tout cela, l'étudiant comprendra la véritable valeur des livres d'incantations qu'il a abordés; il saisira que ces ouvrages constituent en réalité un recueil du Langage Cosmique, qu'ils offrent tous les procédés de Magie Évocatoire mais transcrits sous une forme symbolique au moyen d'images.

Un ignorant qui effectue les pires rituels en utilisant les invocations les plus barbares n'est en aucune façon capable de faire des Évocations suivant un ordre précis, c'est à dire d'amorcer une conversation avec l'être invisible de son choix; nul besoin de souligner, de plus, qu'il manquera de l'autorité magique et de la spiritualité nécessaires; il peut, tout au plus, se mettre dans un état de transe médiumnique lors de ses opérations, état qui ne se répercute qu'en un cri dans la Sphère concernée, même si ses incantations sont très terrifiantes et qu'elles semblent lui promettre de bons résultats; mais, la plupart du temps, lors de cet état extatique, il est victime des hallucinations les plus trompeuses.

Dans le meilleur des cas, il peut, sans qu'il en ait conscience, créer un élémental ou un élémentaire qui se formera à partir de sa substance nerveuse -secrétée au cours de cette situation- et cela dépendra de la quantité de cette énergie qu'il projettera de son Cercle magique dans le Triangle.

Cet élémentaire pourra alors prendre automatiquement la forme de l'Être évoqué et l'opérateur, incapable de voir la différence, le considérera comme tel. Cette créature pourra à ce moment-là éveiller certains désirs dans son géniteur-même pour ensuite les satisfaire. J'ai été suffisamment explicite sur ce sujet dans mon précédent ouvrage.

En conséquence, je précise à nouveau que le Mage doit avoir une idée claire sur ce qu'il contacte, comment cette communication s'est faite, quels en sont les inconvénients, etc... Je vais m'attarder encore sur ce sujet.

Supposons qu'un ignorant réussisse vraiment à appeler un Régent d'une Sphère donnée grâce à une forte tension mentale; si l'être évoqué est de nature négative, il essaiera toujours d'emprisonner sous son influence non seulement le psychisme mais aussi le mental de l'opérateur de façon à rendre ce dernier totalement dépendant de lui. Mais en général ce type de praticien réalise au cours de sa deuxième ou troisième opération qu'il ne peut plus se mettre dans l'état de transe qui a précédemment contribué à la manifestation de certains effets.

Cela suffit à faire naître en lui un malaise qui le conduit à s'accrocher littéralement à l'entité négative afin de voir satisfaits ses désirs. Toutefois, cette dernière ne répondra pas si elle constate que le psychisme ou le mental du demandeur n'ont pas encore atteint un développement suffisant pour ce qu'elle veut en faire et qu'en conséquence cela ne vaut pas la peine d'essayer de les capturer. En effet, cette entité négative ayant rang de Régent voit par quel parcours karmique passé un opérateur a atteint le degré de développement qui est le sien, tant en ce qui concerne l'intelligence que la maturité psychique, et elle est alors sûre qu'il lui sera fort utile après sa mort. Toul cela, l'entité le voit à partir de son propre plan alors que le demandeur poursuit ses opérations. Si cela présente donc quelque intérêt, une entité, en général de nature négative, apparaîtra et essaiera de faire sien, et à tout prix, l'être humain qui l'appelle.

Suivant le caractère de ce dernier, l'entité mettra en Oeuvre toutes les stratégies possibles car elle connaît très bien le point le plus vulnérable de sa nature grâce auquel elle le vaincra. Si, par exemple, le praticien est peureux, l'entité tentera de l'effrayer pour le contraindre à lui obéir mais s'il a une conscience suffisante de ses capacités psychiques et mentales, l'entité essaiera alors de le gagner en lui promettant qu'elle fera ceci ou cela pour lui; toutefois, à ce moment là, pendant la promesse, l'entité fera remarquer à l'opérateur qu'elle ne pourra agir sans son consentement et lui fera miroiter en même temps les avantages d'un tel pacte.

Il appartiendra donc à ce praticien de résister à la tentation et de s'opposer à l'entité. Alors un combat surgira en lui-même et s'amplifiera jusqu'à devenir terrible car, en vérité, la conscience d'un être humain est la forme la plus subtile qu'emprunte la Divine Providence. Cependant, s'il refuse d'écouter les avertissements Divins, c'est à dire de suivre sa conscience, et qu'il réprime celle-ci malgré ses multiples tentatives, il deviendra alors une victime de cette Entité.

Ce sujet intéressant certainement tous les lecteurs mais je ne l'aborderai que du point de vue de l'Occultisme. Pourquoi ce type d'entité veut-elle s'approprier le psychisme et le mental d'un être humain? Plusieurs raisons président à cela. En premier lieu, aucun être invisible, et surtout s'il est de nature négative, ne fera quoi que ce soit pour un praticien spirituellement peu développé sans garder l'espoir d'en obtenir une récompense. Ainsi le sorcier, après sa mort, est obligé, en raison de son pacte, de ne pas séjourner dans la Sphère astrale de la Terre; happé par le démon concerné, comme le racontent si bien les légendes, il doit se rendre sur le plan d'appartenance de cet être négatif et obéir à celui-ci en tant que serviteur.

L'archidémon, avec qui le pacte a été signé, utilise généralement un sorcier décédé en tant que messager sur les plans mental, astral ou physique pour que ce dernier accomplisse, en son nom, quelque mission correspondant à la nature de sa propre sphère démoniaque. Ce genre d'entité négative veut pactiser avec un sorcier parce que celui-ci a été créé à l'Image de Dieu, qu'il a en conséquence les Quatre Éléments dans sa structure et donc beaucoup plus de possibilités d'action qu'elle-même. En général, un démon servant un archidémon (et dans ce cas, le sorcier décédé qui est devenu aussi un serviteur) a le rôle d'un «spiritus familiaris » ou de «factotum» et est mis à la disposition des sorciers vivant encore sur Terre. Pour assumer cette fonction, le sorcier décédé-serviteur reçoit toute la puissance énergétique appartenant à l'archidémon puisque, à partir de ce moment là, il agit pour le compte de ce dernier. Ce transfert de pouvoir se fait soit par Ankhour (à partir de l'archidémon lui-même ou d'un de ses adjoints), soit en le mettant en accord vibratoire avec le plan dont la force sera utilisée pour exécuter les ordres, soit par l'aide ponctuelle et régulière d'un autre démon-servant, placé auprès de lui.

Cependant, il est difficile de savoir si ces démons-servant sont les habitants légitimes de ce bas plan et, en tant que tels, de véritables subordonnés de leur maître, ou s'ils sont des victimes humaines, telles que celles-ci viennent d'être décrites, car l'ensemble de ces serviteurs ne sont pas autorisés à parler à quiconque et à dire quoi que ce soit qui les concerne en particulier.

Il est également possible que des pans entiers de leur mémoire et de leur conscience, susceptibles de gêner, aient été effacés au moyen d'une formule magique ou d'autres pratiques. Et c'est ainsi que le magicien noir, malgré les qualités que lui donne sa nature quadripolaire, est enchaîné au plan d'appartenance de cet archidémon, c'est à dire au plan de son maître, ce qui l'empêche de se libérer et de suivre son propre cycle de vie. Il devient un instrument dépourvu de volonté aux mains de cet être négatif et il est obligé de faire tout ce que ce dernier lui ordonne.

Une fois le contrat ou pacte signé, le sorcier ne peut plus entreprendre un travail personnel en Magie et ce, pendant des semaines et des mois. Pendant ce temps-là, en effet, l'archidémon lui enseigne toutes sortes de pratiques et l'initie à une utilisation particulière de ses facultés psychiques et mentales. La conclusion d'un tel pacte ne diffère pas, en réalité, de ce que les grimoires rapportent. Cependant, il existe un petit détail rarement connu: le pacte n'est pas rédigé par l'archidémon mais par le sorcier lui-même, comme l'est le Livre des Formules. Le texte du pacte est écrit avec une encre ordinaire.

Toutefois, une encre spéciale, correspondant au type de rituel pratiqué, peut être utilisée mais là n'est pas notre propos. Le contrat stipule clairement quels sont les services attendus par le Sorcier et que l'entité doit rendre, quels sont les pouvoirs qui sont octroyés au sorcier et beaucoup d'autres clauses que l'entité peut remplir elle-même au nom de l'autre partie. Sur une autre page du contrat sont écrits les devoirs que chaque partie a envers l'autre (sorcier/entité). Enfin, est précisé le moyen occulte par lequel l'entité sera appelée et si elle se manifestera de façon visible ou invisible; est spécifié aussi le nombre de démons-servant mis à la disposition du sorcier, etc... Le point le plus important de tout ceci est la durée de validité de ce contrat car, à l'expiration de ce délai, le sorcier est obligé de rejoindre la sphère de l'archidémon.

Le procédé par lequel le sorcier mourra et la manière dont il devra se comporter sur cette sphère démoniaque, sont également précisés dans le contrat. Toutes ces clauses sont soumises à l'agrément des deux parties; l'archidémon généralement y dépose son sceau en utilisant la main du sorcier comme médium; ce dernier signe aussi.

Il arrive que l'archidémon demande, voire insiste pour que le sorcier signe de son propre sang mais des contrats ont été faits dans le passé et sont toujours faits sans que cette condition y prévalût ou prévale. Ordinairement, le pacte est rédigé en double, un exemplaire pour le sorcier et un autre pour l'archidémon. Les livres traitant de cette matière disent que l'entité démoniaque emporte les deux exemplaires mais ceci est rare, en fait, et n'a lieu qu'avec une certaine catégorie de démons. En général, le deuxième exemplaire est plié puis brûlé par le sorcier. Le fait de brûler en Magie un papier signifie en réalité que tout ce qui y est écrit est transmis à la Sphère subtile concernée. C'est suivant ces exigences, à quelques variantes près, que sont donc signés les pactes, surtout ceux qui le sont avec les entités négatives.

Un tel contrat ne peut être rompu, ni par le sorcier, ni par l'entité, et doit être inéluctablement exécuté. Mais il arrive que la victime ne se rende pas bien compte qu'elle a signé un pacte si horrible et elle pénètre dans la sphère démoniaque, après sa mort, sans savoir qu'elle doit payer tous les services que l'entité démoniaque lui a rendus sur Terre. Cependant, si le sorcier est saisi de remords avant la date d'expiration du pacte et si, en conséquence, il essaie de s'en libérer par tous les moyens, alors l'entité démoniaque fera tout pour lui nuire et le tuer.

Des procès de sorcellerie furent la preuve patente de tout ceci: les sorciers qui, pleins de remords, avaient tout fait pour se dégager de leur pacte, eurent à expier durement cette rupture par un procès et un supplice provoqués par l'entité démoniaque elle-même. De nombreux sorciers des temps passés n'ont pu échapper au bûcher simplement parce que l'idée de Dieu et la Parcelle Divine en eux avait vaincu le mal et leur avait fait préférer la mort plutôt que de rester en contact avec le démon concerné jusqu'à l'expiration du pacte. Au contraire, les sorciers qui ont adhéré en tout point à ce pacte et ont accompli tout les devoirs stipulés jusqu'à expiration, restèrent toujours sous le couvert des forces ténébreuses et aucun pouvoir humain au monde ne put jamais les molester.

Ce sont donc ceux qui n'avaient pas respecté le contrat et avaient regretté leur faute qui furent très durement persécutés à l'instigation des entités démoniaques car celles-ci trouvent toujours les moyens de mettre à mal leur ex-protégé.

Le type de contrat qui vient d'être décrit est celui qui est habituellement usité; le sorcier essaie d'appeler un démon par la Magie Evocatoire et de maintenir cette relation soit de façon directe soit par l'intermédiaire d'un «spiritus familiaris» destiné à le servir.

Le lecteur se demandera pourquoi un sorcier est condamné à servir un démon pendant un temps si long. Répondre à cette question ne présente aucune difficulté pour le Mage qui connaît bien les différentes Sphères subtiles que le sorcier a pleinement payé les services que le démon lui a rendus lorsqu'il était encore sur Terre - ceci peut nécessiter, selon notre mesure du temps, des centaines d'années, puis- que le Temps et l'Espace n'existent pas sur ces sphères- la conscience ainsi que sa nature quadripolaire, commenceront à s'é- veiller lentement de nouveau et il se sentira petit à petit libéré de cet esclavage puis, devenu libre, il pourra disposer de lui-même. Toute- fois, si à ce moment là, sa conscience, rétive à suivre la voie du Bien, vacille, il restera alors dans ce plan démoniaque et, à terme, il perdra sa quadruple polarité et finira par s'identifier à cette sphère en s'assimilant à la vibration de celle-ci pour toujours.

Ainsi, se sera-t- il condamné lui-même. Il cesse d'être alors un être humain, à l'Image de Dieu, pour devenir un démon lié à cette sphère. C'est certainement la dégradation la plus basse que puisse connaître un être humain et qui peut être appelée «la damnation», selon le terme religieux, ou bien le véritable «péché contre l'Esprit».

Voilà donc comment on scelle un pacte avec un Être subtil de toute Sphère. Si donc le sorcier suit la voix de sa conscience, il peut se libérer du plan démoniaque et réintégrer l'astral lié à la Terre où, ayant recouvré sa quadripolarité, il poursuivra son développement spirituel.

Dans ce cas, lorsqu'il devra se réincarner, cette renaissance lui sera accordée sans difficulté car c'est dans le monde physique que l'on se purifie le plus facilement et que l'on évolue à l'instar de tous les hommes. Un sorcier qui se réincarne après cette aventure est en mesure d'acquiescer, sur Terre, un grand pouvoir occulte du fait qu'il a déjà travaillé avec des forces subtiles, même si celles-ci sont négatives. Cette catégorie d'êtres sont des magiciens-nés car ils possèdent des capacités magiques innées et n'ont pas besoin d'apprendre les rudiments de la Magie. Il arrive, cependant, que cet ex-sorcier soit gagné par la tentation de mesurer de ses pouvoirs et que le même archidémon rôde autour de lui à nouveau, sous divers masques peut-être, afin de s'emparer de lui, son ancienne victime, et de s'approprier sa personne encore une fois en le saisissant, après sa mort, vers sa sphère.

Toutefois un tel être humain a ici-bas une plus grande volonté que ses semblables et peut donc mieux résister à ces avances; sa conscience est également plus aux aguets et celle-ci l'avertira de façon plus pressante, en comparaison des autres hommes qui n'ont pas expérimenté pareil périple. Ainsi arrive-t-il rarement qu'un ex-sorcier succombe une deuxième fois; son expérience l'a, en général, tellement marqué qu'il s'achemine sur le véritable sentier de la Lumière et qu'il est moins enclin à chercher le contact avec des démons.

Cet exposé de faits véridiques est un avertissement à l'attention du chercheur de ne pas suivre la voie de la sorcellerie car on peut aisément comprendre maintenant, grâce à ce qui vient d'en être dit, qu'un tel pas constitue une grande régression sur la ligne d'évolution spirituelle et de développement fixée pour les êtres humains. Ce que je viens de relater ne relève pas du fantastique mais est bien la triste vérité que n'importe quel Mage, digne de ce nom, ne subira pas. En fait, un sorcier qui s'est réincarné et qui a repris le chemin de l'évolution normale, est beaucoup plus tenté que l'homme, d'évolution commune, venant d'amorcer son développement spirituel, car le plan démoniaque, qui l'avait tenu autrefois captif, essaie régulièrement de le reconquérir, et ce, selon les procédés les plus subtils.

Je ne nommerai aucun signataire d'un tel acte, que ce fût dans le passé, ou que ce soit à une époque récente mais, mis à part les cas qui sont généralement connus du public, comme celui du docteur Faust et d'Urbain Grandier , il en existe d'autres que le grand nombre ignore.

Un autre procédé de passation de contrat n'est connu que de très peu d'Initiés et ceci est encore un avertissement à l'égard de ceux qui tentent de contacter des Êtres subtils. Ce type de pacte n'est pas signé à proprement parler mais se fait par l'intermédiaire du corps physique d'un être humain. Le sorcier choisit donc lequel des deux procédés est, à ce qu'il pense, le plus «avantageux». Cette méthode, la moins connue donc, peut être préférée aussi bien par des défunts que par des entités de la Sphère astrale de la Terre et même par des Êtres de plans plus élevés.

Ce procédé nécessite d'une part que l'être humain ait une bonne maîtrise des Éléments, et d'autre part que l'entité, de son côté, contrôle bien la substance éthérique et l'Élément Feu inhérent à l'Énergie vitale et soit pourvue d'une grande intelligence et d'une maturité psychique certaine. Selon l'Enseignement de l'Hermétisme, ce processus est tout à fait possible et est utilisé par de nombreux praticiens non nécessairement très évolués et ne diffère pas de celui qu'utilisent des Mages authentiques. Seul un bon clairvoyant et un Mage bien entraîné ont la faculté de discerner un tel pacte.

Ces opérateurs sont habituellement contactés par une entité et il n'est pas rare que les esprits élémentaux, vivant à proximité de la Terre, fassent pareille proposition.

Si toutes les conditions sont remplies, la passation de ce contrat n'est pas difficile. Voici donc le procédé: l'entité cherche, partout dans le monde, le corps d'un être humain venant de mourir. Elle préfère un corps en bonne santé, un corps dont le décès a été causé, par exemple, par un accident ou aussi par une congestion pulmonaire ou cérébrale, une crise cardiaque, etc... A l'inverse, elle délaisse les corps dont le décès est dû à une tuberculose ou autres maladies infectieuses ayant atteint les organes vitaux car leur remise en état de fonctionnement nécessiterait trop d'énergie.

Ainsi, au moment de la mort, lorsque le lien unissant le corps physique avec les corps astral et mental est rompu, l'entité s'empare du corps matériel pour recréer un nouveau lien entre elle-même et ce corps, ce dont elle est entièrement capable en utilisant la Lumière vitale, ainsi que je l' ai précisé dans mon précédent ouvrage. Il est évident que cette entité doit avant d'intégrer ce corps, donner à ses corps astral et éthérique une forme compatible à celle de l'humain disparu afin d'élaborer une unité parfaite entre les deux centres de la vie: le corps astral et le corps mental; elle modèle donc, à l'aide des Éléments, les substances concernées.

L'entité qui a pris possession d'un corps humain selon le procédé qui vient d'être décrit prend donc l'apparence d'un humain grâce à ce corps d'emprunt, les proches parents et amis du défunt pensent que celui-ci n'était pas réellement mort mais en état de catalepsie et qu'il est revenu à lui, guéri. Ceci est la vision des choses de personnes incapables de discerner le nouvel habitant de cette forme physique. De plus, en raison de sa grande faculté d'adaptation qu' elle possède à un degré tenant du miracle et de conservation des facultés psychiques puisqu'elle connaît toute la manipulation du plan astral, cette entité continue à jouer le rôle social du décédé mais, petit à petit, elle tend à s'éloigner de la famille et des amis et cherche à entrer en contact avec un praticien de la Magie sans éveiller l'attention de quiconque.

L'Entité garde, dans ce nouveau corps, l'usage intégral de ses capacités originelles et se met à la disposition de ce magicien; excepté un véritable Mage, personne ne connaîtra la vérité et ne trouvera quoi que ce soit d'anormal à ce que deux amis, un jeune homme et une jeune fille, se rencontrent, la relation authentique les unissant tous deux restant invisible. Les services que cette entité peut rendre au magicien sont exactement ceux que ce dernier aurait pu attendre d'un contact avec un être de cette même Sphère subtile; si donc il souhaite travailler occultement sur le plan astral ou mental via l'entité, cette dernière se mettra en état de transe et pourra le satisfaire.

La question de savoir si ces deux êtres, l'entité et le magicien auront ensuite des rapports charnels, est débattue lors de leur premier contact ou rencontre de manière à ce que toute la procédure à suivre à cet effet soit clairement comprise. Le fait que le magicien ne doit dire mot à qui que ce soit au sujet de toute cette affaire va de soi, car s'il en était autrement il aurait à payer de sa vie ses indiscretions.

Des magiciens ont souvent été à la recherche d'une entité de l'Eau afin que celle-ci puisse s'emparer du corps d'une très belle jeune fille, selon le procédé précédemment décrit, et que des rapports physiques puissent s'instaurer entre eux; certains ont même été jusqu'à se marier avec une Ondine. En effet, il n'existe aucune différence entre une femme et une Ondine incarnée, car cette dernière, lorsqu'elle est dans un corps physique humain, est soumise aux lois de ce corps; elle peut donc avoir des enfants. Elle garde, toutefois, les facultés inhérentes à l'Élément Eau et peut en user lors de son incarnation humaine. Le seul drame qui résulte parfois de cette relation est dû à l'absolue fidélité qu'elle exige de son compagnon dès lors qu'il y a rapports charnels entre eux deux. Si donc le mari-magicien s'aventure en une liaison sexuelle avec une autre femme, il court le risque de payer cela de sa vie. Dans ce cas, l'Ondine ne peut plus rester sur ce plan physique et y garder des contacts. En effet, dès la mort du magicien, qui fut son mari ou son amant, elle meurt elle aussi. Après sa mort physique, l'Ondine ne reste pas dans la Sphère astrale de la Terre mais retourne dans le Royaume de l'Eau où elle vit à nouveau en tant qu'élémental.

Si un Mage, d'un degré élevé de perfection et de contact avec Dieu, voulait avoir ce type de contact, il pourrait, grâce à son pouvoir créatif, faire de cette Ondine un authentique être humain en lui élaborant une structure quadripolaire, qualité que possèdent les humains. Cependant, un véritable Mage n'entreprendra jamais cela sans une raison valable mais je fais état de cette possibilité parce que je veux montrer qu'il a en lui-même ce pouvoir.

Le non-Initié peut croire que tout cela n'est qu'une fable mais, selon l'Hermétisme, pareille chose est possible et peut facilement être réalisée; le Mage d'ailleurs sait bien qu'il en est ainsi.

Mis à part le spiritisme, il existe une façon d'appeler les esprits désincarnés: la nécromancie. La différence entre un Mage et un nécromancien est la suivante: le premier essaie habituellement d'entrer en contact avec des Êtres élevés de la Sphère astrale de la Terre, avec les Régents des Éléments ou bien avec les Gouverneurs des autres Sphères; le nécromancien, lui, s'adonne à l'évocation de personnes décédées. Le procédé en est simple et celui qui n'a pas encore atteint un niveau de qualité en Magie peut même l'utiliser avec plus de succès que ne le ferait un Mage avec ses propres appels. Le nécromancien encourt les mêmes risques que le praticien ignorant la véritable Magie parce que le défunt peut aussi prendre entièrement possession de lui et le rendre complètement dépendant; si donc il devient tellement servile au point de ne plus pouvoir faire quoi que ce soit sans l'aide du décédé, sans son avis, alors on peut également parler d'une sorte de pacte bien que celui-ci n'ait pas les conséquences tragiques qui sont celles d'un contrat avec les entités démoniaques.

La Mage peut appeler n'importe quel esprit vivant sur le plan astral sans aucun danger, sans être assujéti à ce dernier et sans devenir une victime de pratiques nécromantiques. En effet, un nécromancien est une personne dont le degré d'évolution spirituelle est peu élevé et qui aime entrer en communication avec les êtres de l'astral, surtout avec les défunts; la plupart du temps, il essaiera d'utiliser un être désincarné en lui demandant quelques services concernant le plan physique, astral ou mental ou simplement il tentera de satisfaire sa curiosité; c'est pourquoi, il choisira une personne décédée mais qui, sur Terre, avait des dispositions pour l'Occultisme et qui, peut-être, avait développé quelques facultés subtiles. Si tel était bien le cas, si le défunt s'avère avoir été un véritable Mage, qui a foulé le Sentier authentique de l'Initiation et en a appris toutes les Lois lorsqu'il était sur Terre, s'il a donc acquis un certain degré de perfection spirituelle et qu'il a oeuvré à des fins bénéfiques et a bien contrôlé les forces négatives, il apparaîtra au nécromancien,

s'il juge que cela peut lui être profitable, en lui montrant les avantages et les inconvénients de ses projets et intentions. Toutefois, ce véritable Mage décédé n'entretiendra pas des rapports constants avec le nécromancien pas plus qu'il n'essaiera de se l'assujettir; au contraire, il sera toujours prêt à le mettre en garde et ne l'autorisera à l'appeler que dans les cas d'une urgente nécessité; de plus, il lui donnera toujours de bons conseils et lui enseignera les Lois gouvernant la Sphère astrale mais jamais il ne sera à son service pour faire tout ce qu'il veut ou pour réaliser ses désirs grossiers. Seuls de mauvais magiciens décédé, de moindre expérience et à l'inclination marquée pour les forces négatives, ou bien de véritables sorciers, essaieront de garder un contact soutenu avec le nécromancien et l'aideront à satisfaire ses passions et sa curiosité. Si donc le nécromancien succombe au pouvoir négatif de ce type de praticien d'outre-tombe, il finira par émaner la même vibration que ce dernier a sur la Sphère astrale et donc par devenir un compagnon de souffrance.

Alors ce défunt entravera tous les progrès spirituels susceptibles d'être réalisés par le nécromancien et veillera à ce que ce dernier ne bénéficie d'aucune Lumière ou Bénédiction sur son chemin personnel; il jouira du plaisir malsain d' avoir réussi à bouleverser la vie d'un être humain vivant; il se rappellera les jours que lui-même a vécus sur Terre, ses difficultés et ses peines, les tentations auxquelles il n'a pas su résister, les pouvoirs dont il a mésusé et l'échec de sa propre Initiation; c'est pourquoi il essaiera de faire en sorte que le nécromancien échoue aussi. Le danger qu'encourt ce dernier n'a pas besoin d'être explicité; je préciserai néanmoins qu'il peut être facilement vampirisé par cet être désincarné et que celui-ci essaiera de réaliser sur le plan astral ses propres projets égoïstes à l'aide de l'énergie absorbée chez sa victime.

En conséquence, l'étudiant est mis en garde afin de fuir les pactes de ce genre et pour ne jamais être assujetti à la volonté d'un être, quel que soit celui-ci. Il existe deux méthodes pour appeler un décédé.

La première participe du spiritisme: le défunt doit énoncer son identité par l'intermédiaire d'un médium (par des écrits médiumniques ou par médium en état de transe). Ce procédé nécessite une grande persévérance jusqu'à ce que le décédé soit capable de créer un contact direct et d'apparaître. L'autre méthode est l'Évocation. Le nécromancien dans ce cas entre en contact avec l'esprit du défunt au moyen d'une photographie représentant ce dernier dans sa dernière incarnation; il vivifie ce support jusqu'à ce que l'esprit s'y incorpore, comme le fait un élémentaire, en assumant la forme qu'il avait autrefois. Le nécromancien ne réussira pas toujours dès la première opération, mais s'il persiste, il peut, selon le degré de son développement psychique et mental, contraindre cet esprit à lui apparaître en se rendant visible.

Le nécromancien peut difficilement discerner dans ce cas si son imagination ne lui joue pas un tour, ou bien s'il a créé un élémentaire ou, enfin, si c'est vraiment le défunt qui a été contacté. Toutefois, un praticien stupide se moque de savoir qui il a contacté ou ce qui a provoqué l'effet obtenu, si c'est une fantasmagorie, si ses fréquentes crises nerveuses ont fini par créer un élémentaire ou si c'est réellement l'esprit évoqué qui est apparu du monde subtil.

Si d'aventure le nécromancien avait une certaine prédilection envers les entités négatives, son Évocation liée à sa ténacité à vouloir communiquer avec les êtres de l'astral se verrait vite couronnée de succès car un magicien noir décédé répondra afin de nourrir ce contact. Alors, toutes les aspirations positives et spirituelles du nécromancien seront étouffées par cet être mais c'est celui qui a évoqué ce sorcier-défunt qui est karmiquement responsable, surtout s'il souhaite voir se réaliser des désirs qui ne sont pas fondés. Que la fin d'un tel opérateur ne puisse être autre que tragique, cela va sans dire. Et en effet, les nécromanciens ne meurent pas habituellement d'une mort naturelle, ils succombent entre autre et de façon brusque, à une maladie incurable.

Je dois également souligner le fait qu'une communication passive avec les êtres vivants sur l'astral ou d'autres Sphères est possible. Cette méthode, cependant, n'est pas aussi efficace qu'une Évocation. De plus cette méthode, fondée sur la passivité du nécromancien, peut aboutir à la conclusion inattendue d'un pacte qui devient l'issue finale car l'être désincarné peut parfois provoquer des effets les plus nocifs, le nécromancien n'ayant aucun contrôle et sur ce dernier et sur ses agissements. Il existe également deux procédés permettant cette communication passive; la première relève du spiritisme: celui qui opère ainsi est le médium grâce à qui le contact peut être établi avec un être désincarné (par clairvoyance, clairaudience, écriture automatique, etc...). Le deuxième procédé relève de l'hypnotisme ou du mesmérisme: l'hypnotiseur ou le magnétiseur entre en communication avec le plan subtil par l'intermédiaire d'un médium endormi et il maintient cette relation avec l'être désincarné soit pour satisfaire sa curiosité, soit pour agir sur les plans physique, astral ou mental.

Si ces deux praticiens, spirite et hypnotiseur, n'ont aucun développement en Magie et si, en conséquence, ils ne possèdent pas un certain degré d'évolution spirituelle, la santé du médium, opérant dans les deux cas, encourt des risques. De nombreux médiums et de spirites (ou d'hypnotiseurs) qui ont gardé un contact constant avec la même entité et ont souvent sollicité les services de cette dernière -ce qui revient à avoir fait indirectement un pacte doivent payer cette entreprise par de graves maladies touchant le corps mental, psychique et physique. Combien d'internés psychiatriques sont les témoins vivants de cas si déplorables!

Tout ce que je viens d'expliquer, ainsi que les dangers subséquents, s'applique aux sorciers et aux nécromanciens qui travaillent avec des entités négatives. Je voudrais souligner le fait que lorsqu'un véritable Mage, qui a poursuivi son évolution spirituelle sur le Chemin de la Lumière, essaie d'entrer en contact avec des Entités de nature positive, quel que soit leur rang ou leur Sphère d'origine, il ne pourra jamais être assujéti à celles-ci, même si elles sont bénéfiques. Il peut, s'il le souhaite, communiquer avec l'une d'elles de temps en temps, mais il ne s'attachera à aucune, surtout si une attirance particulière le porte vers cette dernière.

S'il en était ainsi, cependant, un pacte serait la conclusion de fait, comme cela se produit avec des êtres négatifs, bien que les dangers encourus par un Mage de cette qualité, opérant avec une Entité positive, ne soient jamais si grands ni si tragiques.

Il existe également des formalités à remplir pour passer un contrat avec des Intelligences de quelque Sphère que ce soit; celles-ci, en raison de ce pacte, pourront conseiller et assister le Mage en tout domaine. Il est évident que ce dernier, au cours de son évolution, essaiera de communiquer avec des Entités bénéfiques -ce qui est sans aucun doute une entreprise nécessaire- mais en ne devenant dépendant d'aucune d'elles, que ce soit d'un Ange ou d'une Intelligence supérieure. En effet, si tel était le cas, le Mage s'assimilerait à l'instar du sorcier- à la vibration de la Sphère Positive contactée et, petit à petit, son propre être serait tellement impliqué dans cette vibration qu'à la fin il assumerait totalement la nature-même de l'Entité. Cependant, ces Êtres bénéfiques ne sont pas intéressés par un contrat écrit .

Il existe néanmoins des moyens de conclure des pactes écrits avec des Intelligences supérieures. Une fois passé, pareil contrat assure la protection continuelle de l'Entité qui préviendra le Mage de tout danger, l'aidera et lui rendra de bons services; toutefois, après sa mort, le praticien devra automatiquement rejoindre la Sphère d'origine de cette Intelligence.

Là, le Mage n'aura pas à servir celle-ci en tant qu'esclave, mais en toute liberté; il risque seulement de perdre tout intérêt envers une évolution ultérieure et une connaissance des autres Sphères tellement il sera impliqué dans le travail bénéfique de celle où il se trouvera car il s'y sentira si satisfait qu'il interrompra provisoirement son cycle d'évolution.

Lorsque ce Mage, après ce séjour, est envoyé par la Divine Providence sur Terre, en incarnation, il commence à se languir de la Sphère qu'il vient de quitter; son ancienne alliance avec une Intelligence Supérieure devient patente car il révèle des compétences et des qualités particulières dans tel ou tel domaine de la vie: Hermétisme, Art, Littérature, etc...

Tout ceci montre que la règle est la même, quelle que soit la nature de l'Entité contactée, et un Mage authentique évitera de faire avec une Intelligence supérieure un pacte susceptible d'entraver son développement. Il nourrira une égale affection envers toutes ces Entités et restera toujours conscient de son désir de devenir un être humain parfait, créé à l'Image de Dieu dans tous les aspects de sa nature. Cependant, alors qu'un Saint ne et ne perfectionne en lui qu'un Aspect de Dieu, qu'il devient un avec cet Aspect et se fond en Lui, sans considérer les Autres, le Mage développe tous les Aspects Divins et atteint le plus Haut degré de Perfection auquel un être humain puisse tendre: devenir un véritable Souverain, un Mage digne de ce nom, représentant ainsi une Image exacte et complète de Dieu dans laquelle il n'est jamais obligé de perdre son individualité.

Par la connaissance de la Hiérarchie de nombreux êtres Spirituels, appartenant à toutes les Sphères, de la compétence respective de ces derniers, le véritable Mage est en mesure de régner sur n'importe quelle Entité de la Création, positive ou négative, comme cela est, en réalité, sa mission. Toutefois, régner sur tous les Êtres ne signifie pas les gouverner par la force car ceux-ci, bons ou mauvais, sont toujours disposés à servir le Mage, à exécuter ses ordres et à satisfaire ses désirs sans rien lui demander en retour.

Les Régents des différentes Sphères ont plaisir aussi à le servir sans même oser en attendre la conclusion d'un pacte et si ce praticien le souhaite, ils peuvent mettre sous ses ordres leurs propres serviteurs en lui révélant l'Ankhour nécessaire à cette fin; autant de serviteurs, donc, peuvent l'aider parce qu'il est le plus haut maître qu'il aient, parce qu'il en est le souverain; il connaîtra la place qu'occupent aussi bien les êtres positifs que les êtres négatifs sachant qu'à l'origine la Divine Providence n'a rien créé de malsain;

il est conscient que la différence existant entre la nature de ces hiérarchies opposées a une raison d'être; il respectera chaque créature, que celle-ci soit positive ou négative, selon le rang de celle-ci et empruntera lui même la Voie du Milieu, le Sentier Véritable de la Perfection.

**LES «SPIRITUS FAMILIARES »
OU LES ESPRITS-SERVANT
Extrait de PME de Franz BARDON**

La plupart des grimoires traitant de Magie Évocatoire parlent d'esprits-servant, appelés aussi «spiritus familiares», et avancent que ceux-ci sont mis à la disposition d'un sorcier par des êtres de rang élevé, notamment par des archidémon, afin que le bénéficiaire n'ait pas à appeler à la moindre occasion et pour une vétille l'être démoniaque en personne. Ces livres précisent par ailleurs que ces esprits occupent cette fonction à la suite d'un pacte avec leur maître, qu'ils possèdent la même nature vibratoire que celui-ci, lequel les envoie auprès du sorcier par une Magie d' Ankhour. Il importe peu au magicien de savoir par qui les effets qu'il désire sont provoqués, que ce soit par un esprit servant ou par l'archidémon lui-même; ce qui est essentiel cependant est la responsabilité karmique et celle-ci réside toujours dans le praticien, Mage ou sorcier. Comme cela a déjà été souligné dans le chapitre relatif aux différentes sortes de pactes, le sorcier doit, une fois la date d'expiration du contrat venue, suivre l'archidémon dans la sphère d'origine de ce dernier et rendu là, payer en retour les services dont il a bénéficié sur Terre.

Ce paiement n'est pas d'ordre financier, bien sûr, mais psychique et mental. La Science Hermétique précise que ces esprits-servant ne doivent pas être confondus avec « des esprits familiers » si souvent mentionnés par les peuples primitifs des temps lointains. Ces esprits familiers étaient, dans la plupart des cas, les membres décédés de la Tribu, les ancêtres, les héros, etc... avec lesquels un type de nécromancie était pratiqué, semblable à la forme la plus primitive de la sorcellerie et nécessitant un contact permanent avec les défunts; ces cérémonies étaient comparables à celles que pratiquent les spirites d'aujourd'hui mais puisque chaque Initié doit savoir comment procéder à ces rites, je ne m'attarderai pas encore sur ce sujet.

Ainsi que l'histoire nous le rapporte, dans le passé, non seulement chaque famille avait les fantômes de ses ancêtres mais chaque tribu possédait ses propres entités tutélaires. Toutefois, le véritable Mage est capable, selon l'Enseignement Hermétique, de faire la différence entre un esprit familier réel, vivant actuellement, et le fantôme d'un ancêtre.

L'attitude d'un Mage consistant à contacter une Entité de rang élevée, une haute Intelligence, diffère totalement de celle du sorcier ou magicien noir. Ce dernier veut soumettre à son propre pouvoir des entités afin d'en obtenir des services satisfaisant tous ses désirs, sans faire au préalable l'effort nécessaire pour se développer spirituellement; il oublie, malheureusement, cela est certain, que par ce comportement il se rend débiteur envers la Loi Karmique et qu'il agit au détriment de son évolution spirituelle et de plus, de son développement authentique en Magie. Les entités qui servent un sorcier ne le font jamais sans en recevoir une récompense et ce genre de services peut être considéré, d'un point de vue humain, comme un prêt. Et de fait, le sorcier devient l'esclave de l'entité concernée car, une fois le contrat expiré, il doit, ainsi que cela l'a été souligné, payer tout ce qu'il a reçu.

Les entités sont pleinement conscientes de cette réalité et leur obéissance envers le praticien, en assurant à ce dernier qu'elles veulent toujours le servir et réaliser tout ce qu'il veut, n'est là que pour mieux le duper en lui faisant croire qu'il en est devenu le maître. Ses désirs et ses exigences envers les entités croissent au fur et à mesure que perdure cette alliance et il devient finalement une sorte de glouton. C'est seulement un peu avant l'expiration de ce contrat qu'il se rend compte de sa position devant la Loi Karmique et des responsabilités que ses épaules ont endossées. Cependant, lorsque cela a lieu, il est déjà trop tard et tous les conseils ou instructions tendant à lui faire rompre ses liens sont, selon l'Hermétisme, inutiles et impraticables et, au yeux d'un véritable Mage, complètement ridicules.

Les effets négatifs, une fois engendrés, et de quelque façon que ce soit, doivent, selon la Loi de Cause et d'Effet, avoir leur exacte compensation.

On pourrait arguer que la Divine Providence, Qui est Amour et Miséricorde, aurait le pouvoir, dans certains cas, de faire un exception. Cependant, le véritable Mage sait que les causes sont toujours suivies d'effets correspondants car s'il en était autrement la Loi de Karma, Loi de juste Compensation, la Loi qui gouverne tout l'Univers, serait fausse, illusoire. Or il n'en est pas ainsi; c'est même tout le contraire: toute cause, issue de l'action des Lois les plus authentiques, se répercute ici-bas avec la précision la plus admirable. L'Amour Divin, la Miséricorde et toutes leurs connotations, telle que la Bienveillance, etc... agissent dans la mesure où un être humain se rend compte qu'il est lui-même la cause des souffrances qui l'accablent; c'est cette prise de conscience qui apporte un allége- ment à son fardeau mais, selon la Loi, la Divine Providence, dans Son Aspect d'Amour, ne peut rien faire de plus.

Chaque Mage d'expérience, connaissant ces Règles, trouve tout cela parfaitement conforme et prendra garde, en conséquence, de conclure un pacte qui arrêterait provisoirement son développement spirituel. Mais en fait, un tel Mage n'essaiera pas de faire cela, même avec de grandes Intelligences bénéfiques, des Régents positifs, aussi considérables qu'eussent pu être les avantages qu'il aurait tirés de cette relation particulière. En effet, se lier à des Entités ainsi qu'à une Sphère subtile, c'est perdre la liberté de penser par soi-même et d'agir à son gré.

Alors, pourrait-on se demander, pourquoi étudier la Magie Évocatoire? N'est-il pas meilleur de travailler à son développement personnel et de laisser ces Entités là où elles sont? La réponse à cette question est que le Mage véritable peut, s'il le souhaite, entrer en communication avec n'importe quelle Entité, positive ou négative, et qu'il considérera de son devoir de pratiquer une Magie Évocatoire authentique laquelle ne laisse place à aucune tentation de se lier avec un Être, quel qu'il soit Il fera usage de ce procédé pour élargir ses connaissances relatives à de nombreuses Sphères, pour apprendre les Règles particulières gouvernant chacune d'elles tout en exerçant son autorité à l'égard des Entités avec lesquelles il travaillera.

Il ne fait aucun doute que ces Êtres seront non seulement pleinement disposés à lui enseigner ce qu'il veut mais aussi très heureux de le faire car pour eux, un Mage, au sens réel de ce terme, est un Initié véritable à qui ils doivent obéissance et loyauté; aussi n'oseront-ils jamais s'en approcher avec l'idée de conclure un pacte. Le Mage sait qu'il peut utiliser les services d'esprits-servant appartenant à telle ou telle Sphère mais il sait aussi très bien qu'il ne leur doit rien en échange car, en fait, tout ce que ces esprits peuvent faire pour l'aider il peut le faire également en mettant en oeuvre ses propres pouvoirs lesquels résultent de son développement personnel. C'est ainsi qu'il peut avoir recours à des esprits surtout pour aider son prochain et non pas lui-même, afin de consacrer le temps ainsi épargné à son propre développement. Voilà quelle est l'attitude correcte et celle-ci n'a rien de comparable avec celle d'un sorcier, comme on peut clairement le voir.

Le Mage n'a pas besoin de s'adonner continuellement à la Magie Évocatoire mais il doit être capable de réussir pareille entreprise lorsque cela est nécessaire. En effet, une connaissance exacte et authentique de cette pratique accroîtra sa sagesse, son pouvoir sur les Êtres subtils de toutes des Sphères et son autorité en Magie. C'est pourquoi il doit être parfait sous tous rapports. Lors d'une Évocation il fera attention à la place exacte qu'occupe un Être et il contactera:

1. les Régents Élémentaux et les esprits que ceux-ci gouvernent si cela est nécessaire;
2. la Sphère astrale de la Terre ainsi que les Êtres qui y vivent, Régents et sujets;
3. la Hiérarchie de la Sphère lunaire;
4. les Intelligences de Mercure;
5. quelques Êtres de la Sphère de Vénus;
6. quelques Êtres solaires;
7. quelques Êtres de la Sphère de Mars;
8. quelques Êtres de la Sphère de Jupiter;
9. et enfin quelques Êtres de la Sphère de Saturne.

CHAPITRE 7

ÉVOCATION AU PLAN ASTRAL :

Cependant l'évocation au plan astral est la plus facile des deux des techniques de cet art magique, elle ne devrait pas être regardée en tant qu'un exercice de débutant. Tandis qu'il est vrai que l'évocation astrale fournit d'excellents résultats pour le magicien qui commence, et c'est une condition préalable avant d'évoquer des entités au plan physique, vous pourrez utiliser cette technique après avoir eu un certain succès avec les évocations astrales. En fait, il y a un certain avantage à appeler une entité seulement au plan astral et à la regarder à travers certain appareil tel : qu'un miroir ou un cristal magique. Les avantages suivants de l'utilisation des évocations astrales sont inclus comme introduction aux nombreuses utilisations et facettes de cette pratique.

Quand une entité est apportée au plan astral, elle n'est pas sujette à aucune limitation de considération, comment elle peut apparaître ou ce qu'elle peut montrer au magicien. Pour l'exemple, supposons que vous voulez qu'une entité vous aide à trouver quelque chose que vous avez perdu. Dans ce cas-ci, une évocation au plan physique ne serait pas efficace en tant que telle dans l'astral, parce que l'entité appelée dans l'ancienne matière doit essayer d'expliquer l'emplacement dudit objet, alors que l'entité apparaissant dans le miroir où le cristal peut vraiment vous montrer son emplacement en créant une image visuelle d'elle, dans le miroir.

Rappelez-vous, toutes les manifestations commencent sur le plan mental et traversent les plans astraux et physiques. Une entité pourra apparaître dans l'astral par la volonté de quelques choses, mais si une entité sur le plan physique essayait de faire ceci, se serait excessivement difficile, car les vibrations de ce plan ne sont jamais conformes complètement à l'être. Comme expliqué au chapitre 8, avant d'évoquer physiquement une entité, vous devez préparer la salle du temple, afin que la pièce du temple correspond de près à la sphère d'origine de l'être.

Ceci peut ne jamais être complètement réussi sur le plan physique, parce qu'il y a trop d'influences qui sont non concordantes avec beaucoup de types d'entités.

Par exemple, la présence physique de l'air dans une chambre n'est pas conforme à une nature élémentaire du feu. Ces obstacles à la nature d'une entité ne sont pas présents sur le plan astral. Seulement la matière éthérique existe là, et les entités ont un contrôle beaucoup plus grand de ce type de matière qu'elles font des types physiques, parce que leurs sphères d'origine sont également éthériques. De toutes les entités dans l'univers, celles qui peuvent affecter le plus grand contrôle direct du plan physique sont les élémentaires, qui peuvent contrôler la représentation physique de leur élément (voir le chapitre 1) ; mais comme j'ai juste mentionné, même leurs puissances sont diminuées par la présence d'autres éléments.

Laissez-moi vous rendre quelque chose de clair, avant que de continuer. En raison de leur contrôle au-dessus du plan astral, la plupart des entités sont moins resserrées une fois évoquées à ce plan. Ne laissez pas ce rapport vous tromper, cependant. Toutes les entités peuvent affecter des changements sur le plan physique, indépendamment du type d'évocation qui est utilisé. La limitation du facteur que nous discutons ici, est la quantité de temps nécessaire. Si vous avez besoin d'une entité « pour vous montrer » quelque chose, alors vous devrez l'évoquer astralement. Mais si vous voulez qu'une entité aide à introduire quelque chose dans votre vie (tel qu'argent ou amour), vous pouvez utiliser l'une ou l'autre méthode avec un succès égal, en cela l'entité prendra de quelques heures à quelques semaines pour que votre but se manifeste, indépendamment de comment l'esprit a été évoqué.

Une autre raison pour laquelle appeler une entité au plan astral est avantageux : est la facilité avec laquelle elle peut être accomplie. En raison des préparations physiques simples nécessaires pour la salle du temple, et la nature peu compliquée de la technique, elle-même. L'évocation au plan astral est un bon choix pour un magicien qui est pressé ou qui n'a pas beaucoup de temps pour travailler. Comme nous allons en discuter au chapitre 8, les évocations physiques ont un temps de préparation plus long, parce que la salle doit être transformée en représentation de la sphère de l'entité d'origine. C'est pas du tout le cas avec des évocations astrales.

Le temple utilisé dans des évocations astrales, est préparé fondamentalement de la même manière comme s'il était pour les autres rituels de ce livre, avec quelques additions. Établissez votre autel comme d'habitude avec tous les outils magiques dans leurs endroits respectifs, et brûlez un encens approprié selon la nature de l'entité (voir les correspondances au chapitre VIII). Si vous ne pouvez pas obtenir un encens qui correspond à l'entité qui est appelée, alors vous pourriez vouloir essayer un mélange égal d'encens et de gomme de mastic, qui est un encens très « évocateur » que j'utilise souvent. Du côté Est de l'autel, vous devriez mettre une chaise, ainsi quand vous vous asseyez sur la chaise et que vous êtes revêtu magiquement, vous vous placerez face à l'Est.

Cette direction peut être utilisée pour tous les types d'entités excepté les élémentaires. Pour ces êtres, utiliser la direction qui correspond à leur élément. En dehors du cercle, accrochez les tables élémentaires sur les murs comme d'habitude. Dans le quartier que vous ferez face quand vous serez assis, placez une table à environ 3 pieds du cercle. Sur cette table, mettez le triangle de l'art avec l'apex du triangle pointe loin du cercle.

Au centre du cercle dans le triangle, mettez votre miroir ou cristal magique de sorte que quand vous êtes assis, vous puissiez regarder dedans. Utilisez une table qui élève votre médium de voyance à une hauteur confortable. Une table aussi grande que votre autel devrait être droite.

La considération finale dans votre préparation du temple est celle de l'éclairage. La pièce devrait être sombre, excepté la lumière d'une lampe ou de deux bougies sur l'autel. Assurez-vous que vous ne pouvez pas voir la réflexion de votre source lumineuse dans le cristal ou le miroir quand vous êtes assis. Utilisez la même méthode que vous avez utilisé quand vous faisiez la pratique de voyance pour accomplir ceci. J'utilise une lampe d'huile placée directement derrière moi sur l'autel, qui fonctionne très bien.

Un des avantages les plus importants de l'art de l'évocation sur le plan astral est la vitesse à laquelle les esprits appelés apparaissent. Puisqu'ils n'ont pas besoin seulement d'accumuler une forme sur le plan astral, les entités trouvent facile d'apparaître sous des formes rectifiées à leur nature sans difficulté. Quand un être essaye d'apparaître sur plan physique, il doit établir un « corps » pour lui-même hors du matériau qui n'est pas complètement selon sa nature. Puisque ce n'est pas un problème sur le plan astral éthérique, les entités peuvent apparaître plus vite.

Les raisons ci-dessus devraient vous donner une idée pourquoi vous pouvez décider de pratiquer une évocation au plan astral même après que vous réussissez la plus difficile conjuration des entités au plan physique. Naturellement, maintenant, la raison la plus pratique de travailler avec cette technique est évidente. Elle doit être maîtrisée avant que de passer aux évocations physiques.

LES QUATRE ÉLÉMENTS DE L'ÉVOCATION ASTRALE :

Si vous aviez pratiqué les techniques données dans ce livre jusqu'ici, alors vous trouverez que les évocations astrales sont incroyablement facile à maîtriser. Les concepts de base et les procédures de cette technique peuvent être réduits à quatre éléments, facile à comprendre :

(1) Appeler l'esprit ; (2) La vision et la communication avec l'esprit ; (3) La commande de l'esprit ; et (4) le renvoi de l'esprit. Chacun de ces éléments doit être compris avant que des évocations soient essayées.

Appeler un esprit ; est accompli en deux étapes dans une évocation astrale. Après que le magicien exécute l'ouverture par les Tours de guet, lui ou elle doit s'asseoir dans la chaise devant l'autel, faisant face au miroir ou au cristal. Tenir toujours La baguette magique dans la main droite, le magicien doit tenir le sceau de l'entité sur lui ou dans sa main gauche et le regarder. Le sceau devrait être tracé dans une encre de couleur appropriée sur une nouvelle page du livre blanc. Utiliser le même regard fixe comme si vous faisiez de la voyance, le sceau devrait être regardé fixement pendant quelques minutes tandis que le nom de l'entité est répété mentalement. Ceci doit être répété pour autant qu'il prend normalement pour le magicien aux facultés de voyance pour se réveiller. Quand cette quantité de temps s'est écoulée, le premier passage du contact est complet avec l'utilisation du sceau comme émetteur psychique, le magicien a maintenant établi un lien avec l'entité.

Après, un lien entre le magicien et l'entité est formé, il est alors possible de commander l'entité pour apparaître. Pour faire ceci, le magicien doit prendre le sceau dans sa main gauche et regarder fixement dans le miroir ou le cristal. Tandis que faisant ainsi, la conjuration précédemment apprît par cœur à l'esprit, devrait être prononcée, comme le magicien commence la voyance.

Cette conjuration doit être dite fermement et avec l'autorité Divine, mais elle devrait en même temps être prononcée dans une voix basse quelque peu monotone pour aider à maintenir la concentration du procédé de voyance. L'entité devrait se manifester sur le plan astral dans une question de moments, et le magicien devrait se rendre compte de sa présence dans une quantité de temps normale, qu'il prend pour que ses facultés de voyance se réveillent.

Nous voici à la deuxième partie importante d'une évocation astrale : La vision et communication avec l'entité. Une fois que l'entité apparaît dans le cristal ou le miroir, le magicien doit établir son identité. Comme expliqué plus tôt, une bonne connaissance de la nature de l'entité, couplée à une liste appropriée de correspondances dans le livre du magicien, devraient aider dans cette matière. Demander à l'entité de signer son nom dans l'espace dans le miroir ou le cristal est une bonne manière de vérification de l'identité d'un esprit évoqué. Une fois que le magicien est certain que c'est bien l'entité désirée, alors un discours de bienvenue devrait être fait (l'exemple de ceci est donné dans le « rituel pour l'évocation » à la section plan astral plus tard en ce chapitre). De ce point, la communication de base avec l'entité est possible. Maintenez à l'esprit qu'il faut parler d'une voix faible et monotone, comme discuté ci-dessus, cela aide à maintenir la concentration sur la voyance et doit être utilisé toutes les fois, que la communication se produit avec une entité. Quelques entités peuvent souhaiter donner au magicien des rituels secrets ou des mots de pouvoir que lui ou elle peut utiliser pour convoquer l'entité à l'avenir. Si cette information est fournie, cela peut se produire très probablement en ce point dans l'évocation, et comme avec chaque détail d'évocation, il devrait être enregistré dans le *livre du magicien*.

Après une certaine communication de base (il ne devrait pas y avoir une période prolongée de communication injustifiée, seulement quelques matières concernant le but de l'évocation devrait être discutées), il est temps d'exécuter la troisième partie importante de l'évocation au plan astral : la commande de l'esprit. En général les thèmes de l'objectif du magicien ont été discutés, le magicien a établi la demande et donne clairement avec concision une instruction à l'esprit évoqué. Ceci devrait avoir été prudemment pensé avant de pratiquer une évocation, car l'entité suivra les instructions du magicien à la lettre. Même si le but d'une évocation est d'obtenir l'information, un discours solennel devrait toujours être donné à l'esprit, énonçant clairement ceci.

De cette façon, l'esprit donnera des réponses très focalisées aux questions d'un magicien, concernant un domaine de ses pouvoirs. Voici un exemple d'une demande donnée à une entité évoquée :

Je vous commande et contrains, esprit N. de N, par la puissance de YHVH, le vrai nom imprononçable de Dieu, pour donner des conseils vrais et honnêtes dans les arts de la divination, ainsi par ces pratiques je peux gagner la perspicacité précise dans toute occurrence, indépendamment de l'emplacement ou du temps.

En créant une demande, le magicien doit être sûr d'inclure une description détaillée, mais courte de ce que lui ou elle veut que l'entité fasse. Cela devrait toujours être une référence à la puissance Divine, avec laquelle le magicien commande l'entité, pour assurer l'obéissance de l'être. De même, si vous demandez n'importe quoi plus que l'information à une entité, vous devez inclure une clause qui commande l'entité pour ne nuire à personne tout en accomplissant sa tâche. Laissez-moi expliquer ce dernier point entièrement.

La plupart des entités dans l'univers ont peu ou pas de concept de la différence entre le bien et le mal.

Si elles sont commandées pour faire quelque chose, elles recherchent la manière la plus facile d'accomplir leur but. Disons qu'un magicien demande à un esprit pour récupérer un logement, parce que le locataire est en retard avec le loyer. Pensez au sujet de quelles options cette commande mal exprimée donne à l'esprit. Sur le matin prochain, le locataire pourrait être trouvé mort dans son lit, apparemment victime d'une crise cardiaque, avec un regard de terreur sur son visage. Ce magicien a indirectement donné un « coup » magique sur son locataire et il est maintenant karmiquement responsable de sa mort. Même si il ne voulait pas tuer le locataire magiquement, car cette pratique a toujours une forme de magie noire, en donnant à l'entité une instruction mal exprimée, cela a rendu cette option disponible.

Éviter une calamité comme ceci dans n'importe quel type de magie est simple. Exprimez votre demande aux entités, ou même à une bougie écrite ou à des rituels de charges talismaniques, ainsi vous devez inclure une clause au sujet de ne pas avoir à faire n'importe quoi, pour nuire en raison de votre rituel.

Après que le magicien soit certain que ses souhaits sont compris par l'entité, la prochaine et dernière étape dans l'évocation est le renvoi de l'esprit. Le magicien devrait inclure dans sa commande de renvoi, une déclaration de grâce à l'entité de venir rapidement, et un rapport qui commande l'entité pour retourner à sa sphère d'origine dans la paix. Un exemple de ce type de renvoi est donné dans le rituel d'évocation plus tard en ce chapitre. Une fois que l'entité disparaît de la vue, le magicien peut exécuter la fermeture par les Tours de guet. LBRP et BRH sont inclus dans la fermeture et assurent que l'entité est complètement bannie à sa sphère.

Ces procédures composent la charpente de base d'un rituel d'évocation astrale. Comme vous pouvez voir, le procédé lui-même est plutôt simple. S'il est exécuté par un magicien qualifié, les résultats des évocations astrales peuvent être tout à fait remarquables. Tout esprit trouvé dans n'importe quel grimoire peut être conjuré et commandé en utilisant ce type d'évocation, par ce moyen-là, il n'y a aucune vraie limite au succès qu'un magicien peut réaliser par cette pratique magique.

GARDER LE LIEN ÉTABLI :

Au cœur de n'importe quelle évocation astrale, le procédé est d'utiliser un cristal ou un miroir comme fenêtre sur le plan astral. Tout en exécutant des évocations, vous commencerez par noter cet aspect de « fenêtre » pour vous-même et en tant que vous-même vous remarquerez que les entités évoquées astralement, ne seront pas vraiment présentes dans le cristal ou le miroir, mais dans le plan astral voisin. Quand vous êtes en état de clairvoyance, vous pouvez voir et entendre cette entité de la même manière que vous pourriez voir et entendre quelqu'un vous parler par une fenêtre ouverte, quand ce lien est établi avec une entité et qui n'est pas cassé accidentellement ?

Si vous exécutez des évocations par vous-même, vous pouvez regarder loin dans votre miroir ou cristal, à un moment donné vous recherchez de l'information ou notez à quelque chose que l'esprit dit. Il est correcte de faire ainsi. Rappelez-vous, l'esprit restera dans le plan astral voisin jusqu'à qu'il soit écarté, ainsi ne t'inquiète pas de regarder loin pendant un moment. Après que vous renvoyiez votre regard fixe au miroir ou au cristal, cependant, préparez-vous pour la possibilité de ne voir rien. Ceci peut se produire si vous détournez votre attention trop longtemps, car vos sens astraux naturellement sont « mis hors tension. » Regardez fixement et simplement dans votre médium de voyance encore pour quelques moments, et vous percevrez l'image de l'esprit héritant la focalisation une fois plus. Il peut te falloir quelques secondes pour ranimer votre vue astrale, mais l'entité elle-même restera là, attendant d'être vue, jusqu'à ce que vous l'écartiez.

Certains magiciens n'aiment pas les évocations astrales, parce qu'elles sont des travaux difficiles dans le temps pour s'asseoir et faire la voyance, après le soulèvement de la puissance dans le rituel des Tours de guet. Là est une autre alternative pour des personnes avec ce problème.

L'évocation astrale est un processus qui convient à l'usage de deux magiciens en même temps, comme était le cas avec John Dee et Edouard Kelly.

Dans ce cas-ci, un magicien exécute l'évocation, tandis que l'autre fait la voyance réelle. Pour travailler de cette façon, les deux magiciens regardent fixement un sceau de l'esprit pour une quantité de temps convenue. Après cela, le magicien qui se tient debout commence la conjuration, alors que le magicien assis regarde fixement dans le cristal ou le miroir pour tout le temps de la conjuration, le magicien debout pose toutes les questions et les demandes à l'esprit, alors que le voyant ne fait rien, mais rapporte ce qu'il voit.

Cette méthode fonctionne bien, mais elle donne seulement à un magicien un sentiment partiel de succès, quand l'évocation est finie. À la différence de la participation à une loge occulte, là où un programme d'études magique particulier est suivi, fonctionnant avec une autre personne de façon régulière peut réellement gêner le développement des capacités magiques, à moins qu'une rotation systématique des tâches soit suivie. En d'autres termes, si vous voulez travailler avec une autre personne pour exécuter des évocations, alors vous devrez effectuer et échanger les rôles régulièrement, pour vous assurer tous les deux, un développement complet de vos capacités magiques. Beaucoup de biographes occultes conviennent que Dee ne pouvait pas faire de voyance, et qu'il a dû travailler à l'entraînement avec Kelly pour cette raison. Ce n'était pas probablement le cas, cependant. Je pense que Dee ne pouvait pas voir en clairvoyance parce qu'il n'a jamais travaillé la voyance, et permettant ainsi à Kelly de faire l'entraînement de la voyance pour lui, il est assuré qu'il n'a jamais atteint cette faculté. Si vous travaillez avec une autre personne, assurez-vous d'échanger les rôles chaque fois que vous exécutez une évocation.

RITUEL POUR L'ÉVOCATION AU PLAN ASTRAL :

Après avoir regardé certains des avantages et des facettes de l'évocation astrale, nous pouvons aller maintenant à la pratique elle-même. Cette section inclut le rituel complet pour l'évocation des esprits au plan astral. Il est donné sous une forme qui convient d'utiliser pour un magicien ; cependant, il peut être adapté à l'usage de deux magiciens, en suivant les directives données ci-dessus. Relisez le rituel plusieurs fois, afin de s'assurer que vous comprenez toutes ses étapes. Mémorisation de la conjuration donnée ci-dessous, ou de celle que vous avez rédigé est nécessaire, car vous devrez l'exposer tandis que vous faites la voyance. La conjuration que j'ai écrit pour l'usage dans ce rituel, contient les noms divins de Dieu qui sont utilisés dans les quatre points cardinaux dans le LBRP, et ces noms doivent être bien connu de vous à ce jour.

Ils sont donnés dans l'ordre tel qu'ils sont vibrés dans le LBRP, ainsi vous devriez avoir aucun problème à les mémoriser. La mémorisation de la conjuration ne présentera pas un problème, si vous effectuez ce rituel avec un autre magicien, et tant que la personne récitant la conjuration peut le faire, puisque lui ou elle ne fera pas la voyance.

1. Préparez votre pièce du temple comme d'habitude. Mettez la chaise, la table, le triangle, et le médium de voyance (miroir ou cristal) en leurs positions appropriées (voir ci-dessus). Mettez votre livre contenant des informations sur l'entité sous la chaise, ainsi vous pouvez l'employer pour vérifier l'identité de l'entité pendant le rituel. Ayez l'éclairage d'autel de sorte qu'il ne soit pas visible dans le médium de voyance quand vous êtes assis, et assurez-vous d'avoir de l'encens approprié en bonne quantité pour votre encensoir. Le sceau de l'entité à évoquer devrait être mis sur la Tablette de l'union et enveloppé dans une pièce de soie noire, jusqu'à ce qu'il soit nécessaire. Avant de commencer le rituel, mettez votre robe longue et l'anneau magique si vous les avez.

2. Effectuez l'ouverture par les Tours de guet jusqu'à l'étape 17 (voyez Chapitre 3).

3. Déroulez le sceau et prenez-le dans votre main gauche. Prenez votre Baguette magique dans votre main droite, et faites la tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note : Si vous évoquez une entité que vous sentez qu'elle n'est pas obéissante (c'est-à-dire un démon), (NDT :seulement en goétie-Théurgique pour les Adeptus majoris), utilisez votre épée magique au lieu de votre baguette, parce que son but est pour imposer la volonté du magicien. (Encore, vous devriez éviter d'appeler les entités démoniaques en premier lieu.)

4. Méditer en étant assis sur votre chaise, prenez un souffle lent et profond, et exhalez. Répétez ceci jusqu'à vous vous sentez détendu et centré.

5. Regarder le sceau dans votre main gauche avec un regard fixe détendu, comme si vous étiez en voyance. Tandis que vous faites ceci, répétez mentalement le nom de l'entité et imaginez que votre appel astral fait écho dans tout l'univers. Continuez de regarder le sceau et répétez fixement le nom, le temps qu'il faut pour que votre vision de voyance se réveille.

6. Après avoir établi un lien psychique avec l'entité, levez les yeux dans le miroir ou le cristal qui est sur la table devant vous et faites la voyance. Comme vous faites ceci, exposez votre conjuration ou ce qui suit : *Je t'évoque et te conjure, O Esprit N., par la puissance et l'autorité du vrai Dieu de la Majesté suprême qui est connu par les noms de*

YOD HEH VAV HEH (Yode-heh-vahv-heh), **ADONAI** (Ah-done-ä), **EHEIEH** (Hei-hé-yay), et **AGLA** (A-géh-lah) -

pour apparaître devant dans ce miroir (ou cristal), dans une forme juste et avenante.

7. Continuez à faire la voyance. Quand votre vision astrale se réveille, vous commencerez à percevoir la forme de l'entité appelée, se formant dans votre cristal ou miroir. Quand l'image devient claire, demandez à l'entité, *quel est son nom ?*

Si elle répond correctement, passez à l'étape 8. Si elle te donne un rapport, vérifiez avec ce que vous connaissez de l'entité. Par exemple, un gouverneur élémentaire peut dire, « je suis le roi du feu » s'il te donne une réponse correcte de cette nature, passer à l'étape 8.. Si l'entité prétend être une autre, alors vous pouvez demander à l'entité son but en venant à vous, où la commander de retourner à sa sphère d'origine et répéter votre évocation de l'étape 5...

8. Demandez à l'entité de signer son nom dans l'espace autour d'elle, dans le miroir ou cristal. Si elle ne peut pas faire ainsi ou si elle te donne un nom incorrect, dans ce cas vous devriez commander l'entité de retourner à sa sphère d'origine et répétez l'évocation de l'étape 5. Si l'entité signe son nom correctement, alors vous pouvez passer à l'étape 9.

Note : Si vous devez répéter l'évocation et encore entrer en contact avec une entité mauvaise, passer au renvoi dans l'étape 11, exécutez votre fermeture, et essayer encore plus tard. Si vous exécutez l'évocation correctement, ceci devrait rarement être nécessaire, comme l'entité correcte viendra très probablement la première fois.

9. Une fois que vous êtes convaincu de l'identité de l'entité, faites lui un bon accueil en disant : *dans paix soit le bienvenu toi, esprit N., Et au nom du Très Haut, je vous ordonne de rester dans ce miroir (ou cristal) jusqu'à ce que vous soyez écarté, pour parler honnêtement, et répondre sincèrement à toutes les questions que je vous poserai.*

10. Parlez à l'entité au sujet de votre but d'évocation. Quand vous sentez que vous avez établi sa capacité d'adapter sa réponse à vos souhaits, vous donnez votre demande prudemment exprimée (comme expliqué plus tôt en ce chapitre).

11. Quand vous sentez que l'entité comprend vos souhaits, et que vous avez appris tout que vous souhaitez savoir, donnez à l'entité l'instruction suivante du renvoi : *Partez dans la paix et retournez à votre sphère d'origine, esprit N. d'N par l'autorité du vrai Dieu, je vous commande de ne nuire à personne pendant que vous partez, et d'être prêt à venir rapidement si vous êtes appelé à nouveau.*

12. Attendez que l'esprit disparaît de la vue et prenez votre livre. Écrivez en bas toute information importante, y compris tous rituels ou mots d'action que l'entité peut vous avoir donnés.

13. Levez-vous et marchez dans le sens des aiguilles d'une montre dans votre position normale, derrière l'ouest de l'autel, faisant face à l'est. Enveloppez le sceau avec la soie noire et mettez-le sur la Tablette de l'union de nouveau.

14. Exécutez l'étape 18 du rituel des Tours de guet.

15. Exécutez la fermeture par les Tours de guet.

Après que le rituel est accompli, vous devriez essayer de vous changer avec certains types d'activité non magique. Puis, après que vous vous sentez être retourné à la conscience normale, écrivez un compte rendu complet dans votre livre, des résultats de votre opération. Ne confondez pas cette étape avec celle que vous devriez effectuer dans l'étape 12 du rituel ci-dessus, pendant que l'enregistrement des mots de la puissance et des rituels devrait être effectués immédiatement si on leur accorde.

Le sceau utilisé dans l'évocation ne devrait pas être utilisé encore. Vous pourriez le porter autour de vous comme genre de talisman où vous pourriez le brûler pour relâcher efficacement son énergie magique. Si vous décidez de le porter autour de vous, cependant, veillez à le brûler après que votre but magique soit obtenu. La destruction des sceaux est une partie nécessaire des évocations astrales, nous verrons au chapitre 8, quand des entités sont évoquées au plan physique, elles peuvent donner des vertus occultes durables à des sceaux plus permanents (comme ceux qui sont gravés en métal), que vous pouvez garder pour tirer ces influences dans votre vie.

APPLICATION DE L'INFORMATION DES ENTITÉS :

Une fois que vous avez réussi votre première évocation et vous commencez à pratiquer l'Art sur une base régulière, vous vous trouverez bientôt en possession d'une grande quantité d'informations enregistrées. Puisque les esprits répondront à toutes les questions concernant des matières dont ils sont au courant, et parfois, malheureusement des matières ils ne savent rien, avec des livres pleins des révélations, et l'on ne doit pas faire confiance à toutes ces révélations. Comment classez-vous les bonnes données des mauvaises ?

Tout d'abord, assurez-vous que vous n'agissez pas immédiatement sur quelque information que vous avez obtenue. Certains esprits aiment amuser leurs hôtes par la discussion sur des sujets qui ne sont pas les maîtres. Une bonne manière d'empêcher ceci de se produire, est de traiter des sujets que l'entité connaît. Cependant, même si vous posez seulement les questions convenables, veillez à prendre les réponses avec un grain de sel proverbial. Ne brûlez pas votre nouvelle maison, juste parce qu'une entité vous indique qu'elle est pleine de vibrations mauvaises. Si vous vous sentez inconfortable dans votre nouvelle maison, essayez l'exécution de rituels de bannissement dans chaque chambre, et les purifier par le feu et l'eau, comme dans le rituel simple d'ouverture donné au chapitre 5. Si une entité vous avertit de telles présences, elle peut vous donner une bonne manière de bannir ces influences si vous demandez.

Vous devriez toujours être circonspect des faits invérifiables. Si un esprit t'indique cela : les gens ne mangeront rien, mais l'algue remplacera la salade en dix ans, ne pas liquider vos possessions pour réunir le capital pour une installation de transformation. Vérifiez toutes les recommandations des esprits auprès des entreprises d'affaires. Peut-être l'algue remplacera la salade dans une décennie, mais de l'autre côté, peut-être pas. Si l'industrie se trompe, que feriez-vous avec 500 000 livres d'algue traitée ?

Tandis que très peu de gens iraient jusqu'aux degrés mentionnés ci-dessus, ceux-ci sont des scénarios qui servent d'exemples de ce qui pourrait se produire. Si vous prenez un conseil d'esprit sans penser à cela d'abord. Ne laissez pas ces exemples vous décourager, cependant. Si vous demandez les bonnes questions à l'entité droite, et recherchez prudemment l'information que vous recevez, vous la trouverez pour être plus précise dans le temps. Puis, après que l'information soit vérifiée, vous pouvez l'utiliser à votre avantage dans la vie quotidienne. Les médecins médicaux peuvent découvrir de nouveaux traitements pour les maladies, l'archéologue peut apprendre les emplacements des artefacts cachés et les trésors, les avocats peuvent obtenir le conseil sûr gagner certains cas, et les adultes uniques peuvent découvrir ou continuer quelle nuit pour rencontrer leurs compagnons idéaux.

N'importe qui que vous êtes, et à quelle extrémité vous l'appliquez, la connaissance est extrêmement puissante. Laissez-moi dire une chose finale au sujet de l'information que vous recevez des entités et comment vous l'appliquez. Vous êtes responsable en tant que magicien et en tant que personne morale pour toutes vos actions, si elles sont magiques ou non magiques en nature. Dans aucune circonstance, vous laissez n'importe quel mal arriver à une autre personne, comme un résultat de vos actions. Si une entité vous indique de tuer votre patron parce qu'il projette pour vous renvoyer, vous devriez non seulement vous abstenir d'acheter un pistolet et l'utiliser.

Mais vous devriez également vous demander si vous traitez vraiment avec un type d'entité salubre et positive. Si vous trouvez une entité qui vous indique de faire des choses que vous trouvez non conformiste, vous pouvez vouloir éviter de travailler avec elle à l'avenir.

Après quelques succès aux évocations astrales, vous pouvez vouloir commencer à travailler sur la prochaine technique : l'évocation au plan physique. Les deux conditions à cette pratique sont la croyance dans la possibilité de l'évocation, et dans la technique du déplacement astral. Après avoir exécuté des évocations sur le plan astral et pris soin de la première condition. Quant à la seconde, elle a été introduite au chapitre 2, et si vous avez eu un certain succès avec ces exercices préliminaires, vous devriez trouver les exercices les plus avancés dans le prochain chapitre assez faciles.

Avec la technique du déplacement astral, le prochain chapitre inclut toutes les préparations requises pour des évocations d'entités sur le plan physique, et naturellement, un rituel complet d'évocation.

Quand vous voyez l'entité sur le plan mental, vous pouvez alors la rapporter avec vous sur le plan physique.

CHAPITRE HUIT

ÉVOCATION AU PLAN PHYSIQUE :

Au chapitre 2, vous avez pratiqué les exercices préliminaires pour accomplir le déplacement astral. À la fin de ces exercices, vous avez également trouvé une méthode pour voyager aux régions élémentaires en utilisant les Tattwas. Si vous avez accompli avec succès le déplacement astral à ces royaumes et avez exécuté des évocations astrales comme détaillé au chapitre 7, alors vous êtes prêt à commencer à évoquer les entités élémentaires au plan physique. Si vous n'avez pas réussi à cette forme de déplacement astral, cependant, alors peut-être, ce chapitre vous fournira assez d'information supplémentaire pour effectuer une pratique un peu plus facile à maîtriser.

Le but d'enseigner le déplacement astral en ce livre devrait être clair et les explications données plus tôt. L'Évocation d'une entité au plan physique au lieu de astral, exige un effort supplémentaire de la part du magicien.

Il n'est pas facile pour un esprit de passer du plan astral à la manifestation sur le plan physique seul. C'est la raison pour laquelle il semble que des « fantômes » souvent différent à un certain nombre d'observateurs dans une chambre et ne sont pas vus du tout par d'autres. *La plupart des « fantômes »* sont des entités qui résident sur le plan astral. Par conséquent, ceux qui les voient souvent ont une certaine forme de la vision astrale naturelle, et ceux qui ne voient rien, non pas développé leurs sens astraux. Les « fantômes » se manifestent rarement sur le plan physique.

Puisqu'il est difficile qu'un esprit se manifeste physiquement seul, le magicien doit « le guider par » les plans. Il n'est pas égotiste de penser que nous avons cette capacité, car, en fait, on est magicien, il est un fait occulte prouvé. Pensez pour un moment au sujet de ce qui se produit vraiment, quand vous pratiquez le déplacement astral. En utilisant un corps éthérique de lumière (une construction astrale), vous pouvez déplacer votre perception loin de votre corps physique et dans votre corps astral.

Une fois que ceci est accompli, vous pouvez alors voyager à une autre sphère, en utilisant certain genre de portail (Tattwa). Ces autres sphères que vous voyagez existent sur le plan mental. Par conséquent, les portails vous aident à entrer dans votre esprit et à atteindre la région correcte du plan mental que vous souhaitez visiter. Quand vous voulez retourner, vous sortez par le portail où vous êtes entré, laissant le plan mental et votre esprit, et rendez-vous efficacement compte, de votre corps ou âme astral une fois encore, entièrement décrivant le plan astral. Alors vous entrez votre conscience dans votre corps physique pour compléter le procédé du renvoi au plan physique.

Le procédé ci-dessus, est exactement ce qui est enseigné en ce livre, montre comment les magiciens peuvent se déplacer par les plans dans l'une ou l'autre direction à la volonté. En fait, se déplaçant du plan mental au physique est réellement plus facile pour un magicien qu'allant dans l'autre direction, parce que par le renvoi au plan physique nous revenons réellement à notre propre plan d'origine. L'univers magique, comme le physique, est un royaume d'équilibre. Si une roche est jetée dans l'air, la pesanteur la tire de nouveau à la terre pour maintenir cet équilibre. De même, si un magicien laisse son propre plan, puis l'univers aidera ce magicien à revenir. Cela est également vrai pour des entités. Après avoir accepté cette loi magique, vous devriez vous rendre compte que ce qui suit est aussi vrai.

Puisque nous pouvons nous déplacer par les plans que si nous sommes magiquement entraîné, et pouvons revenir avec peu d'effort magique, nos énergies mystiques peuvent être utilisées dans d'autres voies, sur ces voyages de retour du plan mental. C'est pour cette raison qu'il est possible d'entrer en contact avec une entité sur le plan mental et la guider à notre propre plan physique, en utilisant les puissances de la concentration disponibles en nous, en raison de la facilité avec ce que nous pouvons revenir. De même, quand il est temps de bannir l'entité, elle peut laisser notre plan physique et revenir à ses propres plans avec la même facilité. C'est un autre exemple de l'équilibre assurant que l'univers magique est maintenu.

Une fois que vous comprenez le discours ci-dessus, des évocations au plan physique devraient sembler beaucoup plus faisables. Si vous avez jamais essayé « d'évoquer un esprit » dans le passé, (c'est-à-dire, prendre un grimoire et lire à haute voix, comme le font la plupart des magiciens, quand ils achètent d'abord ces livres). Vous vous êtes probablement trouvé debout dans un cercle tracé, en criant en l'air avec une voix de tremblement, s'attendant à un éclat, à un peu de fumée, et une créature à capuchon vous apparaître.

Quand ces « conjurations » défont, la plupart des magiciens potentiels regardent les autres méthodes magiques, et constatent que même la plus simple orthographe ou les rituels, exigent quelque chose de plus qu'un composant verbal ou physique. Chaque pratique magique possède son « secret » qui la rend inutilisable par ceux qui ne la comprennent pas. La lecture d'un charme à la bougie allumée, ne vous apportera pas ce que vous désirez, mais autorisant la bougie et la visualisation de votre but tandis que vous affichez le charme. Le schéma de quelques symboles sur une pièce de papier ne vous protégeront pas de la maladie, mais comme par magie le remplissage de cette pièce de papier comme talisman de santé.

L'Évocation magique sur le plan physique n'est aucune exception, car elle a aussi son secret : déplacement astral (voyage astraux). Sans utilisation de cette technique, les évocations physiques ne fonctionneront pas.

VOYAGE ASTRAL SUR LES SPHÈRES PLANÉTAIRES :

Nous supposons que vous avez pratiqué les exercices donnés au chapitre 2, là viendra un moment où vous pourrez voyager astralement aux régions élémentaires par les Tattwas. Comme j'ai cité précédemment, vous êtes prêt à évoquer des êtres élémentaires quand vous accomplissez ceci. Quand ce moment vient, familiarisez-vous avec le rituel en ce chapitre, choisissez un esprit élémentaire à partir du chapitre 9, et évoquez-le. Rappelez-vous, la pratique est une partie très importante pour qu'un magicien obtienne le succès. La technique du déplacement astrale suivante, te permettra de voyager dans les sphères planétaires, et évoquer par conséquent leurs habitants. Hormis les esprits élémentaires, dont vous pouvez visiter les royaumes par Les Tattwas, là sont deux autres classifications des esprits que vous pouvez vouloir appeler : les entités qui viennent d'une sphère planétaire ou des Sephiroth kabbalistique, et les entités qui semblent ne venir d'aucune sphère connue.

Pour établir la communication avec des entités de la première sorte, il est nécessaire d'utiliser une technique qui est dans beaucoup de manières semblables à celle qui est pour visiter les sphères élémentaires. Cette technique est donné ci-dessous. La technique établissant le contact avec les entités qui ne viennent pas des sphères connues, exige un procédé légèrement différent, que nous traiterons plus tard.

Pour voyager à une Sephirah particulière, beaucoup de magiciens emploient une technique connue comme le chemin, où un magicien voyage de Malkuth (notre Sephirah), le long des chemins sur l'arbre de la vie à une autre Sephirah.

Ce système tend à être plutôt pénible pour les buts de l'évocation, comme voyageant le long de l'arbre, en cela la façon peut prendre tout à fait quelque temps. Pour cette raison, cette technique est mieux utilisée par des magiciens qui voudraient recevoir des visions de la Sephirah, et pas par ceux qui souhaitent appeler les habitants de ces sphères au plan physique. Au lieu de donner ce système ici, j'expliquerai le système que j'utilise pour voyager à d'autres sphères, qui est beaucoup plus rapide et plus facile à utiliser.

Avant de pouvoir utiliser ce système, vous devez d'abord effectuer un ensemble de neuf disques colorés. Ces disques devraient être environ 4 ou 5 pouces de diamètre. Vous pouvez les couper dans des cartes colorées ou les fabriquer à partir de pièces minces de bois, qui peuvent être peintes. Le symbole planétaire correct de chaque disque devrait être peint ou tracé des deux côtés. Le tableau 8.1 montre les couleurs des disques, la planète les symboles qui vont sur eux, et les couleurs de chaque symbole dessus. Une fois que ces disques sont prêts, vous pouvez commencer à pratiquer la technique suivante.

À la différence de la voyance par les Tattwas, vous n'essayerez pas de créer une image complémentaire des cartes. Au lieu de cela, vous devrez vous rappeler à ce qu'elles ressemblent, et les recréer dans l'œil de votre esprit, pendant le procédé suivant.

L'exercice ci-dessous est donné dans le format rituel, parce qu'il devrait être exécuté dans un temple qui a été épuré par des rituels de bannissement. Pour les essais de cet exercice une chaise peut être utilisée (voir l'étape 1), cependant comme bientôt vous réussissez au déplacement astral des sphères planétaires, commencez à pratiquer comme ci-dessus, et vous devrez faire ainsi pendant une évocation au plan physique.

1. Préparez votre temple comme d'habitude. Ayez une chaise placée du côté Est de votre autel, faisant face à l'Est. Vous pouvez poser le disque de la sphère que vous souhaitez visiter sur cette chaise, puis maintenant. Ajustez votre lampe afin que la salle soit faiblement éclairée.

2. Exécutez le LBRP et le BRH.

3. Déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre à la chaise et prenez le disque avec votre main gauche.
4. S'asseoir dans la chaise et regardez le disque pendant quelques moments. Fermez vos yeux et essayez d'imaginer une sphère d'énergie ardente, de la même couleur que le disque, flotter au-dessus de votre tête.
5. En utilisant la technique que vous avez apprise au chapitre 2, tirez cette lumière colorée dans vous-même pour créer un corps astral de lumière.
6. S'élever vers le haut, hors de votre corps physique jusqu'à votre corps de lumière colorée et faire un mouvement vers le haut de la sphère ardente au-dessus de vous. Rendez-vous compte du symbole planétaire qui est inscrit sur elle dans la même couleur que le symbole qui est sur votre disque. Remarquez comment cette sphère au-dessus de vous est une grande représentation tridimensionnelle du disque plus petit, que vous avez fait.
7. Permettez-vous de vous lever plus haut, et traversez le portail ardent de la sphère.
8. Une fois que vous traversez la sphère, regardez autour de vous. En essayez de noter les environnements qui se tiennent dehors. Si des êtres sont présents, vibrez le Nom Divin de la Sephirah donnée dans les tables de correspondance dans le tableau 8.2 (rappelez-vous, les sphères planétaires et les Sephiroth sont identiques). Seulement, un être salulaire pourra vous approcher une fois que vous faites ainsi.
9. Quand vous êtes prêt à revenir, traverser la sphère ardente par laquelle vous êtes entré, afin de retourner dans votre corps physique.
10. Ouvrez vos yeux et quand vous vous sentez prêt, exécutez le LBRP et le BRH.

En exécutant l'exercice ci-dessus, vous créez un corps astral de lumière dans la couleur qui correspond à la Sephirah à laquelle vous voulez voyager. En faisant ainsi, vous vous permettez de vibrer sur la fréquence de cette sphère, effectuant ainsi le voyage plus facilement.

La maîtrise de cette technique devrait être simple, si vous avez avec succès exécuté les exercices donnés plus tôt dans le livre, comme le procédé de base de départ de votre corps est le même. Une fois que vous pouvez exécuter cette technique sans difficulté, vous êtes prêt à appeler les entités planétaires au plan physique, en utilisant le « rituel pour l'évocation sur le plan physique » donné plus tard en ce chapitre. Vous avez pu avoir noté à ce jour, que je semble vous inviter à pratiquer, ce que vous apprenez à chaque opportunité. La raison pourquoi j'ai réitéré l'importance de la pratique est parce que la plupart des rituels et des exercices en ce livre peuvent seulement être exécutés, après que ceux qui sont donnés devant, et sont maîtrisés. C'est particulièrement le cas avec les différents types d'évocation en ce chapitre. Pour évoquer des entités avec les sphères peu claires d'origine, par exemple, vous devrez d'abord maîtriser d'appeler les esprits des royaumes et les connaître (et encore, élémentaire ou planétaire).

Beaucoup de grimoires contiennent des esprits, qui clairement ne viennent pas de sphères connues. Quand vous trouvez une liste d'entités de ce type, que vous souhaitez appeler au plan physique, vous devrez compter sur une technique légèrement différente que celle que vous avez déjà apprise. Nous traiterons cette technique à la fin de ce chapitre.

LES HUIT ÉLÉMENTS DE L'ÉVOCATION PHYSIQUE :

Pour illustrer comment le procédé du déplacement astral et le reste des parties d'un rituel physique d'évocation sont ajustés ensemble, regardons la description étape par étape qui suit le procédé. Après que le temple soit préparé physiquement et magiquement, ce sont les étapes d'une évocation physique : (1) La contemplation du symbole représentant le sceau de l'entité ou de la sphère ; (2) La récitation de la conjuration ; (3) Le voyage astral à la sphère de l'entité d'origine et le contact initial avec l'entité ; (4) Le fait d'apporter l'entité au plan physique ; (5) La vérification de l'identité de l'être ;

(6) La salutation et la communication avec l'entité ; (7) Le commandement de l'esprit ; et (8) le renvoi.

Regardez chacune de ces étapes ci-dessous. La première étape d'une évocation physique est une que vous êtes déjà au courant dans cette partie. Si l'entité vient d'un royaume planétaire ou élémentaire, puis vous devrez contempler le disque ou le Tattwa correcte, respectivement. En plus, il est également nécessaire de contempler le sceau de l'entité, et de répéter son nom plusieurs fois, afin d'aider à établir un lien. Quand il est temps de voyager réellement à la sphère astrale, vous devrez utiliser encore ces symboles. Remarquez que j'expose dans le paragraphe ci-dessus les choses se rapportant à l'utilisation du sceau. Je dis ceci, parce que seulement le sceau de l'entité est contemplé dans la présente partie du rituel, quand vous rassemblez un être qui est d'une sphère peu claire d'origine.

De nouveau, nous traiterons ce procédé plus tard. Après que le lien préliminaire ci-dessus est établie, il est temps de donner la conjuration à l'esprit. Ceci peut être donné par la lecture de votre livre magique à haute voix, à la différence de la conjuration donnée dans les évocations astrales, qui doit être apprises par cœur.

Après avoir fait la conjuration, le livre devrait être gardé à côté de vous, car il sera employé encore, pour vérifier l'identité de l'esprit. Une fois que la conjuration est donnée, il est temps de voyager astralement à sphère d'origine de l'entité. Ceci est fait en mode normale qui est expliqué plus tôt, ainsi je ne répéterais pas les étapes du procédé ici. J'évoquerai la différence suivante, de quelque manière que : Contempler devant le disque ou le Tattwa pour faciliter le voyage astral, passez quelques moments de plus regardant fixement le sceau de l'entité et de la répétition de son nom à vous-même. Commencez alors votre voyage en regardant fixement le disque ou Tattwa (voir le « rituel pour l'évocation au plan physique » ci-dessous).

En arrivant dans la sphère, le contact initial doit être effectué avec l'entité. Simplement le fait d'appeler mentalement l'entité devrait maintenant l'apporter devant vous, comme vous avez déjà évoqué cela. Quand vous voyez l'entité sur le plan mental, vous pouvez alors la rapporter avec vous sur le plan physique. Pour faire ceci, répétez simplement son nom comme vous voyagez de nouveau au plan physique par le portail où vous êtes entré. Rappelez-vous, l'esprit a déjà été conjuré et a besoin seulement de peu de conseils pour réussir à passer par les plans et pour se manifester dans le triangle. La répétition de son nom facilite ceci, car il agit en tant que genre de signal de voyageur pour que l'esprit suive.

Quand vous sentez que vous êtes retourné dans votre corps physique, commencez à répéter le nom de l'esprit, appelez fortement, d'abord en tant qu'un chuchotement et puis en augmentant ensuite le volume, puis en ouvrant lentement vos yeux.

L'entité se tiendra alors devant le triangle, cependant, elle peut prendre quelques moments pour que son « corps » se crée pour devenir clair. Quand vous avez finalement une entité se tenant devant vous dans le triangle, il est temps de s'assurer pour voir si c'est la bonne entité que vous avez évoqué. Dans les évocations sur le plan physique, la meilleure manière de faire ceci, est de lui demander son nom. Si elle répond correctement, alors vous devriez utiliser votre Epée pour glisser votre livre ouvert à travers le sol dans le triangle, vous assurant de ne pas laisser votre bras dépasser la limite de votre cercle magique. (Dans les évocations au plan physique, le triangle est mis sur le sol.) Demandez alors à l'entité de signer son nom dans votre livre avec une impression astrale (comme expliqué au chapitre 6). Si l'être signe son nom correctement dans votre livre, alors vous pouvez converser avec en toute sécurité. S'il ne signe pas son nom, alors vous avez l'option pour interroger l'entité au sujet de son motif en venant à vous ou à bannir l'entité et d'essayer encore.

Une fois que vous êtes sûr de l'identité de l'esprit, donnez-lui une salutation formelle comme cela est donné dans le rituel d'évocation ci-dessous. Après ceci, vous pouvez parler à l'entité de la même manière que vous avez parlé aux entités appelées au plan astral. Rappelez-vous de garder et limiter votre communication aux matières concernant le but de votre évocation, et le fait de convoquer des esprits peut-être embrouillant parfois. L'esprit pourra te donner une manière plus facile de l'évoquer à l'avenir pendant la présente partie du rituel ; s'il vous la donne, veillez à l'écrire dans votre livre. Après vous expliquez votre demande à l'entité et que vous êtes convaincu que l'entité pourra satisfaire vos souhaits, il est temps ensuite de donner à l'entité une demande formelle et prudemment exprimée, comme vous avez fait pendant les évocations astrales.

Une fois que l'entité satisfait à vos souhaits, si vous l'avez demandé pour vous donner un certain détail d'information où pour effectuer une certaine tâche pour vous, vous pouvez l'écartier. Le renvoi d'une entité du plan physique est semblable au bannissement d'une entité du plan astral. Un renvoi verbal est donné, qui demande clairement à l'entité de ne nuire à personne pendant qu'elle part, et de venir rapidement quand elle sera appelée à nouveau, et l'entité se retire simplement au loin. La performance des rituels de bannissement par les Tours de guet assure le bannissement complet de l'entité de la pièce.

PRÉPARATION DE LA SALLE DU TEMPLE :

La salle du temple utilisée pour une évocation au plan physique, doit être préparée spécialement avant chaque rituel. Comme j'ai mentionné plus tôt dans le livre, il est très difficile pour qu'une entité se manifeste physiquement en raison de sa nature éthérique, qui la rend étrangère à notre propre plan physique. Pour aider une entité à se manifester, la salle du temple doit être préparée, pour vibrer d'une manière semblable à la nature de la sphère de l'esprit. Quand je dis la salle doit vibrer, je signifie qu'elle doit émettre des influences qui correspondent à la nature de l'entité. La préparation d'une salle de cette façon peut être accomplie de beaucoup de manières.

D'abord en premier, la couleur de la lumière utilisée dans la chambre doit être identique à la couleur de la sphère de l'entité. Vous pouvez utiliser un filtre pour votre lampe comme décrit dans Le chapitre 4, alors ceci ne sera pas un problème. Joignez simplement une feuille de cellophane au filtre qui correspond à la couleur de la sphère de l'entité. Pour découvrir quelle couleur utiliser, voir le tableau 8.2. Voici que vous trouverez les correspondances appropriées de toutes les sortes, pour préparer votre pièce de temple en d'accord avec la nature élémentaire et les vibrations planétaires.

D'autres mesures que vous pouvez prendre pour préparer votre temple, doivent être en accord avec la nature de l'esprit que vous essayez d'évoquer vous sont données ci-dessous.

2

Plusieurs articles devraient être mis sur le triangle dans lequel l'esprit se manifeste. Dans les évocations au plan physique, le triangle est mis sur le sol, environ 2 pieds au loin du périmètre du cercle, dans le quartier dans lequel l'évocation sera exécutée, avec l'apex se dirigeant loin du cercle. L'objet le plus important qui devrait être mis dans le triangle, est le sceau de l'entité. Ceci aidera à attirer l'entité dans le triangle et fournira une focalisation pour les énergies manifestées de l'entité. Par conséquent, dans des évocations physiques, les sceaux peuvent être chargés d'une manière unique (voir ci-dessous). Le prochain article le plus important, qui doit être mis dans le triangle, est l'encensoir. Brûlez l'encens dans l'encensoir qui correspond à la nature de l'entité (voir le tableau 8.2). La fumée se levant suffira et aidera à condenser l'entité dans le triangle, elle donnera à l'esprit une certaine substance pour aider à former un corps autour d'elle, en plus des nombreuses particules qu'elle retirera de l'air pour accomplir le but. Si l'encensoir manque d'encens pendant le rituel, vous pouvez équilibrer de l'encens sur la lame de votre épée et l'ajouter à l'encensoir sans sortir du cercle. Assurez-vous qu'il y a une bonne quantité de fumée se levant de l'encensoir à tout moment pendant l'évocation.

Le reste des articles dans les tables de correspondance sont optionnel et ne doivent pas être ajoutés dans le triangle de l'art. Cependant, quand vous essayez une évocation au plan physique pour la première fois, vous pouvez vouloir mettre autant d'objet dans votre triangle comme possible, en tant que leurs vibrations vous aideront dans votre travail. Dans la table de correspondance, vous trouverez des gemmes, créatures, métaux, et d'autres objectifs qui correspondent à chaque sphère. Vous êtes libre d'ajouter ces derniers objets ou représentations dans le triangle.

Quand je dis des « représentations » des objets, naturellement je veux dire ces choses énumérées dans les tables, cela vous ne pouvez probablement pas les mettre dans le triangle. Par exemple, vous ne devriez utiliser une statue d'un lion, en tant qu'il est vrai qu'il peut devenir plutôt difficile à contrôler pendant un rituel !

PRÉPARATION DES SCEAUX :

Comme j'ai laissé entendre plus tôt, des sceaux peuvent être chargés d'une manière spéciale dans les évocations au plan physique. Dans ces types d'évocation, deux sceaux sont utilisés : un que le magicien regarde fixement, et un qui est mis dans le triangle. Ces derniers, pour cette raison, permettent d'entrer en contact physique avec l'entité évoquée. Pour cette raison, le sceau dans le triangle est automatiquement chargé d'une partie de l'énergie, que l'esprit dépense pour satisfaire vos souhaits. Garder ce sceau magnifiera les effets de votre évocation. Par exemple, si vous deviez convoquer un esprit à l'aide, pour gagner à un grand casino, vous porterez le sceau chargé de cet esprit dans votre poche, cela focalisera votre « bonne chance magique ».

Table 8.1

Table 8.2

Ces sceaux sont plus puissants que ceux qui sont utilisés dans les évocations astrales, qui aident seulement à établir des liens avec des entités, leur réalisation est moins efficace en raison de leur manque de contact physique avec l'entité. Une fois que le but d'une évocation est accompli, le sceau peut être détruit, afin de libérer son énergie. De nouveau, la calcination du sceau est la meilleure manière de faciliter ceci, le papier est la matière idéale à employer pour construire des sceaux, que voulez vous débarrasser facilement. Naturellement, vous utiliserez seulement du papier, que si vous voulez détruire le sceau à l'avenir. Parfois, cependant, vous pouvez vouloir assigner un esprit à une tâche qu'il peut falloir des mois, ou des années, ou peut-être, même des vies complètes.

Les tâches comme ceci ne sont pas inconnues réellement, elles étaient tout à fait communes dans le moyen-âge, quand les magiciens commandaient des esprits pour guider des armées à la victoire dans des guerres justes, où fournissent les moissons abondantes pour leurs personnes.

Les effets de ce type de magie, se seraient sentis pendant des années après la mort d'un magicien et très probablement, là sont les esprits immobiles satisfaisant aux souhaits des magiciens qui ont vécu il y a des centaines d'années ! Quel genre de tâches de long terme voudriez-vous assigner à un esprit ? La plupart des tâches de type commun de long terme assigné à un esprit sont la protection. En commandant à un esprit pour protéger un certain endroit (votre bibliothèque magique par exemple), et ensuite en mettant son sceau chargé sur les lieux, vous vous assurez que le secteur sera protégé indéfiniment contre quelque type de mal que vous indiquerez à l'esprit. Si jamais vous souhaitez assigner une tâche comme celle-ci à un esprit, et si vous voulez un sceau qui dure plus que le papier.

Dans le tableau 8.2, vous noterez qu'une des colonnes est une liste d'approprié de métaux pour chacune des sphères. Si vous avez accès à un pistolet de gravure (vous pouvez en trouver un pour la somme \$12), puis vous pouvez vouloir essayer de graver le sceau d'une entité particulière sur son métal correspondant. Vous pouvez toujours faire celui-ci sur du papier, naturellement, car le métal est celui qui entre dans Le triangle, et par conséquent, celui qui devient a chargé. Conclusion, une partie des métaux pourrait être difficile à se procurer, et si c'est le cas, vous pouvez sculpter le sceau dans le type correspondant de bois (de nouveau, voir le tableau 8.2) et appliquez une couche de finition claire pour le protéger. L'une ou l'autre manière, vous vous retrouverez avec un sceau qui devrait durer pendant des années.

Une fois que vous avez un sceau plus ou moins permanent, vous pouvez le charger par une évocation, vous pouvez alors le mettre dans un endroit précis où son influence aura le plus grand effet. Avec un peu de créativité, vous pouvez même transformer un sceau en un collier.

C'est particulièrement utile si vous commandez un esprit pour vous protéger du mal physique. Le collier de sceau, agira alors, en tant qu'amulette pour vous garder hors de ce type de mal. Des colliers ont pu être effectués pour se protéger contre la maladie, et pour aider dans les affaires, et améliorer même vos qualifications de langue étrangère. Je suis sûr que vous pouvez en voir les possibilités innombrables.

RITUEL POUR L'ÉVOCATION AU PLAN PHYSIQUE :

Maintenant, passons au rituel réel pour évoquer des esprits sur le plan physique. Il est donné ci-dessous sous une forme d'étape, il est approprié pour appeler des esprits des sphères élémentaires ou planétaires. Pour évoquer des êtres des sphères d'origine peu claires, consulter les modifications du rituel et du discours qui suit le rituel ci-dessous. Les noms Divins utilisés dans la conjuration ci-dessous ne sont pas donnés. Au lieu de cela, vous devriez utiliser le nom de Dieu qui correspond à la sphère que vous travaillez avec (voir le tableau 8.2). Les endroits où les noms Divins devraient être insérés, sont indiqués avec un « D.N. » pour éviter la confusion.

Dans le cas des êtres des sphères inconnues, sentez-vous libre pour utiliser quelques noms Divins, avec lesquels vous vous sentez être en harmonie avec. En plus de l'insertion des noms Divins appropriés dans le rituel, là sont également des endroits où vous devrez ajouter le nom de la sphère (indiqué par des « 5 ») et le titre de l'entité (si l'entité a un titre, remplacer le mot « esprit » avec cela). Tous ces éléments aideront à personnaliser chaque conjuration, et à augmenter par conséquent son pouvoir.

L'insertion des noms des régions élémentaires ne devrait poser aucun problème ; pourtant, la nature interchangeable des noms des Sephiroth et des planètes pourrait créer une certaine confusion.

Pour empêcher ceci de se produire, employez le nom correct de la planète, pour les entités qui sont évidemment de nature planétaire et le nom de la Sephirah correcte pour des êtres comme les Anges, qui viennent évidemment des Sephiroth. Par exemple : Och, gouverneur solaire (le soleil) ; ou l'Archange Raphael de Tiphereth.

1. Préparez votre pièce de temple comme d'habitude avec les adjonctions suivantes. Placez votre triangle sur le sol dans la direction correcte de la demeure de l'esprit, à 2 pieds à l'extérieur de votre cercle, avec son apex (pointe) se dirigeant au loin. À l'intérieur poser le sceau de l'esprit, l'encensoir brûlant, et tous les autres articles correspondants que vous avez. Votre lampe devrait être mise sur le sol, couverte de filtre de couleur appropriée, et ajusté la flamme pour remplir salle de lumière colorée. Ayez votre livre, et le deuxième sceau (lequel devrait être enveloppé nécessairement de soie noire), et le disque ou Tattwa actuel sur votre autel. Assurez-vous d'avoir de l'encens supplémentaire pour ajouter à l'encensoir avec votre épée si nécessaire, (voyez ci-dessus). Ensuite, portez votre robe longue et l'anneau si vous les avez.

2. Effectuez l'ouverture par les Tours de guet, jusqu'à y compris l'étape 17 (voyez le chapitre 3).

3. Déballez votre sceau et placez le sur votre disque ou Tattwa sur le haut de votre livre. Tenez ce petit paquet dans votre main gauche et prenez votre Baguette ou épée magique (selon la nature du travail) avec votre main droite. Si votre épée n'est pas utilisée, il faut la préparer au cas où vous voudriez ajouter de l'encens. Faites la tourner (votre Baguette) dans le sens des aiguilles d'une montre vers la direction où vous appellerez l'esprit.

4. Passez quelques moments regardant fixement le Tattwa ou le disque et puis le sceau de l'entité. Répétez le nom de l'entité à vous-même plusieurs fois.

5. Ouvrez votre livre de conjuration et lire, en suivant cela fortement, en veillant à substituer correctement les noms nécessaires : *Je t'évoque et te conjure toi, esprit N. de N, (dire le nom de « l'esprit » avec le titre de l'entité), par la puissance et l'autorité du vrai Dieu de la Majesté suprême qui est connu par le nom de D.N. (vibrer le nom Divin de la sphère) dans le royaume de S. (nom de sphère) - pour venir rapidement de ce royaume et à apparaître devant moi dans ce triangle d'art, dans une belle forme.*

6. Reposez votre livre sur l'autel derrière vous, mais gardez-le à portée de la main. Tenez votre sceau au-dessus de votre Tattwa où disque et regardez fixement et attentivement le sceau de l'entité dans votre main. De nouveau, répétez le nom de l'entité que vous appelez plusieurs fois.

7. Après quelques moments, mettez le sceau de l'entité sous le Tattwa ou le disque et regardez fixement ce dernier. Si vous utilisez un Tattwa, permettez à l'image complémentaire de remplir votre œil astral. Dans le cas du disque planétaire, essayez de vous rappeler sa couleur et son symbole.

8. En tenant toujours votre sceau et disque ou Tattwa dans votre main gauche et votre baguette ou épée dans votre droite, voyagez astralement à la sphère de l'entité d'origine, en passant dans votre corps astral de lumière, par le portail que vous avez créé.

9. Si vous êtes actuellement dans la sphère correcte sur le plan mental, vibrez le nom Divin approprié. Après avoir fait ceci, prononcez fortement le nom de l'entité que vous avez déjà conjuré.

10. Une fois que l'entité vous apparaît, commencez à répéter mentalement son nom en tant que vous revenez à votre corps physique. Quand vous arrivez (sur le plan physique), maintenez vos yeux fermés et continuez à répéter mentalement le nom de l'esprit.

11. Quand vous vous sentez entièrement dans le contrôle de votre corps physique une fois de plus, commencez en chuchotant le nom de l'entité. Avec chaque répétition, laissez le volume de votre voix augmenter, et commencez lentement à ouvrir vos yeux. Vous devrez voir l'entité se manifester dans la fumée de l'encensoir.

12. Une fois que l'entité s'est entièrement manifestée, demandez-lui quel est son nom. Si elle vous suit au plan physique à l'aide de votre balise, alors cela sera très probablement l'esprit correct. Si les réponses de l'esprit sont correctes, passez à l'étape 13. Si elle prétend être un autre esprit, alors vous pouvez lui poser une autre question ou la bannir.

13. Ouvrez votre livre et glissez le à travers le sol dans le triangle avec votre Épée. Demandez à l'entité de signer son nom comme une impression astrale en votre livre.

14. Récupérez votre livre avec votre épée. Si le nom est lisible et signé correctement, donnez à l'entité une salutation que vous avez écrit ou la suivante :

Dans la paix, je vous accueille, Esprit N. (Encore, en substituez le titre), et dans le nom puissant du Très Haut, je vous commande de rester dans ce triangle d'art, jusqu'à ce que vous soyez écarté, pour parler honnêtement et pour répondre sincèrement à toutes les questions mises devant toi.

15. Vous pouvez maintenant librement converser avec l'esprit. Rappelez-vous de rester fidèle aux sujets du but de votre évocation. Si l'entité te donne un rituel ou un mot de puissance pour l'appeler à l'avenir, l'écrire dans votre livre.

16. Quand vous avez établi la capacité de l'entité de satisfaire vos souhaits, donnez-lui une commande formelle soigneusement exprimée, de votre propre création, comme vous avez fait dans les évocations astrales.

17. Après que l'entité répond à quelques questions que vous posiez à elle ou qu'elle satisfait à vos souhaits, vous pouvez l'écartier, en utilisant un renvoi formel comme ce qui suit : *Partez dans la paix et revenez à S. (Nom de sphère), votre sphère d'origine, O Esprit N. Par l'autorité du vrai Dieu D.N. (vibrez le Nom Divin correcte), je vous commande de ne faire du mal à personne pendant que vous partez, et que vous soyez prêt à venir rapidement si vous êtes appelé de nouveau.*

18. Après que l'entité disparaît, déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre à votre position à l'ouest de l'autel, faisant face à l'Est. Fermez votre livre et récupérez le sceau avec la soie noire.

19. Exécutez l'étape 18 du rituel des Tours de guet.

20. Exécutez la fermeture par Tours de guet.

Après l'exécution d'une évocation, exécutez toujours un certain type d'activité matérielle, comme faire une promenade ou manger quelque chose. S'il y a une information importante à enregistrer, faites le avant que vous vous rectifiez. Cependant, ne pas écrire vos impressions générales de l'évocation jusqu'à ce qu'après, vous ayez entièrement retourné à un état non magique de conscience.

APPELER DES ENTITÉS DES SPHÈRES D'ORIGINE PEU CLAIRES :

Une fois que vous avez réussi d'évoquer physiquement des entités avec les sphères d'origine connues, vous pouvez vouloir essayer d'appeler une entité peu claire. Il y a un certain nombre de tous les types d'esprits qui sont énumérés au chapitre 9. Ce qui suit est la méthode pour évoquer ces derniers esprits apparemment « errants » au plan physique.

Note : Vous n'avez pas besoin de connaître un plan d'esprit d'origine pour l'évoquer au plan astral, ainsi n'importe quel esprit peut s'appeler dans ce mode en utilisant le rituel dans le Chapitre 7. La technique donnée ci-dessous sert seulement dans les évocations physiques.

Les esprits qui ne viennent pas des sphères spécifiques d'origine sont très communs dans les grimoires. *La Goetia*, par exemple, contient rien que ces types d'esprits. Chaque fois que vous trouvez un de ces êtres, que vous souhaitez évoquer sur le plan physique, vous êtes confrontés au dilemme d'essayer d'entrer en contact avec un esprit, cela pourrait être n'importe où dans l'univers magique. Comment faire pour abordez la réalisation d'une telle tâche ?

En fait, le procédé pour évoquer ces esprits est différent et pas du tout difficile, il est simplement différent. Si vous avez déjà réussi à d'autres évocations physiques et avez eu un résultat à même dans le déplacement astral, alors vous ne devriez avoir aucun problème en utilisant cette technique. Elle n'est rien davantage qu'une variation sur ce que vous avez déjà fait. Avant Tout, vous devez être capable de voyager à une région du plan mental où l'esprit habite actuellement. Vous aurez besoin du sceau de l'esprit pour accomplir ceci.

Regardez le sceau comme vous avez fait avant, et répétez fixement le nom de l'entité. Faites ceci avant et après que vous donnez la conjuration à l'esprit. La deuxième fois que vous contemplez le sceau, essayez d'apprendre par cœur sa forme. Alors, quand vous fermez vos yeux, projetez cette forme sur un rideau imaginaire dans l'air au-dessus de vous. Une fois que vous faites ceci, entrez dans votre corps de lumière et voyagez par le rideau. De l'autre côté du rideau, vous vous trouverez dans la proximité proche de l'entité. Rapportez la avec vous en répétant son nom et continuez l'évocation de manière normale.

Avec un peu de pratique, la technique ci-dessus devrait fonctionner très bien pour vous. Une fois que vous la maîtrisez, vous pouvez être fiers de la connaissance, en sachant qu'il n'y a pas d'esprit unique dans l'univers magique que vous ne pouvez évoquer au plan physique. Je n'ai pas besoin de réitérer les possibilités puissantes disponibles à toi, une fois que vous réalisez ce niveau de développement magique. Le chapitre 9 contient les descriptions, des sceaux, et dans beaucoup de cas, des illustrations de plusieurs entités.

Rappelez-vous, celles-ci sont tous des êtres que j'ai personnellement évoqués et travaillés avec, ainsi vous pouvez être certain qu'ils accompliront les demandes de celui qui les charge. J'ai énuméré ces listes d'esprits, elles sont incluses pour vous aider à obtenir et commencer rapidement dans l'une ou l'autre forme d'évocation. Naturellement, si vous décidez d'acquérir un ou plusieurs des grimoires, vous pourrez évoquer ces entités juste assez facilement, bien que vous devrez être circonspect de certaines des promesses effectuées en ces livres, comme j'ai trouvé par l'expérience qu'ils ne sont pas toujours exacts.

En plus d'évoquer les esprits préexistants, vous pouvez vouloir essayer la technique avancée donnée au chapitre 10. Ce chapitre t'enseignera comment créer et travailler avec votre propre égrégora. Après être venu aussi loin, vous aurez aucun ennui exécutant cette technique magique.

Djin, roi du feu, peut expliquer plusieurs utilisations de son élément dans des travaux magiques. En particulier, il peut t'enseigner comment autoriser tous les rituels d'une nature ardente avec l'essence élémentaire nécessaire pour le succès.

CHAPITRE NEUF

CINQUANTE ENTITÉS POUR ÉVOQUER :

Vous trouverez les noms, les descriptions, et les sceaux de diverses entités, avec des illustrations de plusieurs d'entre elles. Ceux-ci sont des esprits groupés selon leurs origines sphériques pour vous faciliter et pour localiser le type d'être avec lesquelles vous voudrez entrer en contact. Trois catégories sont utilisées pour classifier les esprits de cette manière : Esprits des sphères élémentaires, esprits des Sphères planétaires ou Séphirothique, et esprits de diverses régions. Chacune de ces dernières catégories a été déjà expliquées.

Dans l'ensemble, cette liste contient cinquante esprits de plusieurs types différents, pris de diverses sources. Plusieurs des esprits énumérés ici, seront bien connus à ceux qui ont affiché certains des grimoires les plus célèbres, tandis que certaines des entités décrites ci-dessous apparaissent ici dans leurs caractères pour la première fois, car elles sont des entités qui ont été rencontré tout en voyageant sur leurs plans respectifs.

En jetant un coup d'œil sur les illustrations de certaines des entités ci-dessous, gardez cela à l'esprit : que ceux-ci sont des interprétations de leurs apparences les plus belles. J'ai trouvé cela occasionnellement, des entités apparaissent sous des formes légèrement différentes, certaines ne sont pas très agréables à voir. Si jamais un esprit apparaît sous une forme qui vous dérange, commandez le simplement une fois de plus de prendre une forme plus agréable. Et comme ce n'est pas une entité démoniaque, elle devrait généralement obéir à cette commande. Quelques esprits bienveillants ne peuvent pas changer leurs formes, cependant, et se sera à toi pour décider si vous voulez travailler avec elles ou pas. Les esprits donnés ci-dessous ont tous des aspects que j'ai pu manipuler, mais si vous vous sentez extrêmement inconfortable avec un aspect particulier d'esprit, et si lui n'est pas capable de changer sa forme, alors vous devriez considérer le bannissement de l'entité et faire une évocation différente.

Les sceaux des entités sont trouvés dans les groupes, aux pages près des descriptions des entités qu'ils représentent. Dans la mesure du possible, j'ai donné le sceau traditionnel de chaque entité. Quand ce n'était pas disponible, j'ai fourni un sceau dérivé, en utilisant le lamén de la Rose hébreux pour des Anges, et la version romaine du lamén pour des entités avec des noms non Hébraïque. Pour s'assurer que les listes d'entités données ci-dessous sont facilement comprises, suivant une explication de chaque partie. Nombre/nom : Le nom de l'entité est donné, avec un nombre pour choisir. Titre/type : Si l'esprit a un titre (le., roi), il est donné ici.

Ainsi, si l'esprit est d'un type particulier (c'est-à-dire, Ange), il est énuméré ici. Si l'esprit est sans détail et sans aucun titre, alors NA (non applicable) sera donné.

Sphère : La sphère particulière d'origine pour l'entité est donnée. Dans le cas des sphères élémentaires : le feu, l'eau, air, ou la terre. Dans le cas des planétaires ou des sphères Sephirothiques, les entités des deux types sont distinguées, pour faciliter et pour modifier des conjurations (voir le chapitre 8). Par exemple, Venus ou Netzach sera donnée pour des entités de ce type. Si l'entité ne vient pas d'une sphère particulière, alors NA est donné.

Aspect : Une description de l'aspect de l'entité est donné ici.

Expertise/tâches : Voici que vous trouverez les domaines qu'un esprit est bien informé dedans, et dans divers types de tâches qu'il peut accomplir. J'ai seulement énuméré des régions ou les tâches dans lesquels l'entité est compétente avec. Certains de ces derniers, les êtres peuvent avoir des talents que je n'ai pas encore découverts, et pour cette raison vous êtes encouragé à expérimenter ou à interviewer ces êtres pour découvrir tout autre fonction qu'ils peuvent remplir. Cependant, que vous choisissiez d'expérimenter ou pas, vous pouvez au moins travailler avec l'assurance que quelques capacités soient énumérées dans cette section de la description d'une entité sont précise.

ESPRITS DES SPHÈRES ÉLÉMENTAIRES :

LE FEU

1. Djin

Titre/type : Roi élémentaire

Sphère : Le feu

Aspect : Cet esprit au premier coup d'œil paraît un peu vieux, pourtant, il a de grands muscles. Il est habillé dans une robe longue rouge qui drapé au-dessus de son épaule droite. Djin a un lourd regard avec des flammes pour cheveux, qui se déplacent constamment autour de sa couronne d'or.

Expertise/tâches : Ce roi du feu peut expliquer plusieurs utilisations de cet élément dans les travaux magiques. En particulier, il peut t'enseigner comment autoriser tous les rituels à caractère ardent avec l'essence élémentaire si nécessaire pour le succès. Si vous l'évoquez, vous apprendrez également beaucoup de nouveaux types de rituels magiques ardents que vous ne connaissez, pas même l'existence, auquel il vous fera promettre de ne jamais révéler aux autres. Comme d'autres rois élémentaires, Djin peut te donner les noms et les sceaux de plusieurs Elémentaires dans son royaume que vous pouvez vouloir appeler.

2. Seraph

Titre/type : Gouverneur élémentaire/Angé

Sphère : Le feu

Aspect : Seraph a habituellement une expression féroce sur son visage, avec un visage non doublé. Il est vêtu seulement en flammes jaunes d'or, et il est mince mais bien développé physiquement. Il est presque impossible d'éviter de regarder ses yeux étincelants, qui semblent critiquer chacun de vos mouvements.

Expertise/tâches : Une des choses les plus efficaces que cette entité peut faire et d'enseigner la manipulation du feu élémentaire au sein d'un corps. En conséquence, vous pouvez donner vous-même l'énergie pour accomplir quelque tâches que vous souhaitez, si elles sont magique ou pas. Il peut également t'enseigner comment effectuer plusieurs breuvages magiques pour vous aider à contrôler cette énergie en vous-même ou chez d'autres. Comme Djin, Seraph peut vous indiquer beaucoup de salamandres, que vous pouvez appeler pour accomplir une variété de but.

3. Aral

Titre/type : Ange

Sphère : Le feu

Aspect : Aral a un visage creusé et porte une robe longue bleu clair. Sur sa tête, il porte un casque à ailes bleu clair. Il a un corps masculin, cependant pas aussi musclé que les êtres ci-dessus du feu. Aral a des grandes ailes d'or, qui quand elles sont prolongées sont assez étonnante à voir, comme vous pouvez voir les ombres danser avec des flammes sur elles.

Expertise/tâches : Cet Ange a la capacité de contrôler la manifestation physique du feu élémentaire et il peut t'enseigner comment manoeuvrer réellement la chaleur et les flammes par l'utilisation de rituels spéciaux. Il y a quelques conditions que vous devez connaître, avant que d'appliquer cette technique, cependant. Aral expliquera ceci à vous quand vous l'évoquez.

L'EAU

1. Nichsa

Titre/type : Roi élémentaire

Sphère : L'eau

Aspect : Nichsa, comme tous les êtres de l'eau, est agréable à voir. Ce roi dans le détail semble jeune et a des cheveux blond et des yeux bleus. Sa couronne au premier coup d'oeil est faite de verre et sa robe longue semble comme faite en un liquide bleu tourbillonnant constamment. Le fait de le Regarder fixement désoriente tout à fait.

Expertise/tâches : Ce roi de l'eau peut t'enseigner comment utiliser l'eau élémentaire, dans les rituels pour les autoriser. Il peut également vous instruire par une pratique stupéfiante pour contrôler le temps, en particulier la pluie et le brouillard.

2. Tharsis

Titre/type : Gouverneur élémentaire/Ange

Sphère : L'eau

Aspect : Tharsis semble être presque androgyne. Son visage et le haut du corps semblent être masculin, pourtant il est distinctement féminin de la taille vers le bas du corps. La robe longue de cet être est faite d'un matériau transparent jaune.

Expertise/tâches : Tharsis est extrêmement utile dans les sujets de l'amour et des rapports. Ce gouverneur peut t'enseigner comment travailler la magie aqueuse, qui t'assure la paix dans toutes sortes de rapports, et peut expliquer la vérité derrière le concept des amis intimes.

3. Taliahad

Titre/type : Ange

Sphère : L'eau

Aspect : Taliahad apparaît en tant que jeune femme particulièrement belle avec les yeux complètement pourpres, dans lesquels sont dangereusement hypnotique à regarder. Sa peau est une couleur douce d'ivoire lisse, et elle est nue, excepté une ceinture grise attachée autour de sa taille. (Note : Relisez l'avertissement donné dans l'introduction au sujet de ne pas se permettre de devenir fasciné avec des êtres de ce type.)

Tâches/d'Expertise : Taliahad est extrêmement bien informé dans l'art de la magie talismanique. Elle peut t'enseigner comment créer et charger des talismans pour accomplir à peu près n'importe quel but. Si vous désirez l'aide en trouvant une personne appropriée pour vous-même ou quelqu'un d'autre, Taliahad peut réellement vous guider par un rituel talismanique magique pour accomplir ceci. Si vous l'interrogez au sujet de ce rituel, elle le dira à vous à l'heure appropriée pour l'évoquer, pour l'exécuter à nouveau efficacement.

AIR

1. Paralda

Titre/type : Roi élémentaire

Sphère : Air

Aspect : Ce roi apparaît en tant qu'un chevalier blindé entouré par des nuages. Il a des ailes sur son casque et des bottes, et son armure est faite en jaune d'or métal. La face de Paralda donne à une l'impression de pensée profonde.

Expertise/tâches : Paralda est un excellent professeur dans le domaine de l'étude de nouveaux concepts. Il peut te montrer comment absorber de nouvelles idées et t'enseigner comment créer un élixir qui aidera à renforcer votre contrôle sur les facultés mentales bien claires. Le contrôle de Paralda des procédés mentaux, inclut également celle de la télépathie, et il peut t'enseigner comment maîtriser cette capacité psychique.

2. Ariel

Titre/type : Gouverneur élémentaire/Ange

Sphère : Air

Aspect : Ariel apparaît en tant qu'un homme mince, presque avec une ressemblance féminine. Il a les ailes colorées d'or et porte une robe longue grise avec une ceinture jaune d'or. Une aura lumineuse entoure sa tête.

Expertise/tâches : Ariel peut enseigner plusieurs sciences spirituelles et naturelles. Il a le dépôt de connaissance théorique aussi bien que pratique. Une de ses capacités étonnantes est d'enseigner au magicien comment utiliser presque n'importe quelle forme de divination avec succès.

3.Chassan

Titre/type : Ange

Sphère : Air

Aspect : Chassan semble androgyne, avec une face large de femme, et le corps fin, il est vêtu avec une longue jupe brune.

Expertise/tâches : Chassan peut t'enseigner comment contrôler les manifestations physiques de l'air élémentaire, en particulier le vent. En travaillant avec Chassan, vous apprendrez des rituels qui vous aideront à manoeuvrer des vents à des degrés étonnants. De même, rigoureusement la pratique des rituels que vous apprenez, peut vous permettre de maîtriser la lévitation par le changement de la pression atmosphérique de l'air au-dessus et ci-dessous de toi, comme Chassan expliquera.

LA TERRE

1. Ghob

Titre/type : Roi élémentaire

Sphère : La terre

Aspect : Ghob apparaît en tant qu'un homme petit avec les cheveux foncés et luminescent courts, et barbus avec des yeux qui rougeoient une couleur verte foncée. Il est habillé dans des robes longues brune et porte un grand collier large, avec un pendentif en cristal noir.

Expertise/tâches : Ce roi de la terre peut t'enseigner comment contrôler les forces de cet élément dans des rituels magiques. Il peut également te montrer comment appeler en avant divers gnomes pour vous aider dans des efforts souterrains, tels que la chasse de trésor et l'excavation archéologique. Hormis enseigner ces techniques magiques importantes, Ghob peut également expliquer ce qu'est l'alchimie vraie et t'enseigner comment appliquer cette science à votre vie.

2. Kerub

Titre/type : Gouverneur élémentaire/Ange

Sphère : La terre

Aspect : Ce gouverneur est un peu petit et lourd, pourtant très musclé. Il a les jambes exceptionnellement minces et porte une robe longue violette. Le visage de Kerub semble être ciselé dans de la pierre, en tant que son expression sérieuse ne disparaît presque jamais. Il porte plusieurs anneaux avec de grandes gemmes sur ses doigts.

Expertise/tâches : Kerub est un excellent professeur des propriétés mystiques des gemmes. Il peut te montrer des manières d'utiliser des cristaux et d'autres types de gemmes précieuses et accomplir presque tous les buts magiques que vous pouvez penser. Ce gouverneur est également bien informé dans l'art divinatoire de la géomancie et peut t'enseigner comment l'utiliser avec succès.

3. Phorlakh

Titre/type : Ange

Sphère : La terre

Aspect : Phorlakh est un Ange assez grand et androgyne qu'il a le visage et parties génitales d'une femme, mais un corps musculaire fort d'un homme. Il est vêtu avec seulement une ceinture pourpre foncée au-dessus de son épaule droite.

Expertise/tâches : Phorlakh est habile dans l'utilisation magique et pratique d'élémentaire avec les énergies de la terre. Si vous désirez l'aide dans le fait d'acquérir de l'argent, ou d'autres formes de l'abondance ou la stabilité, alors cet Ange peut vous aider en te montrant comment exécuter des rituels simples vers ces fins. Vous pouvez également assigner Phorlakh pour tâche de découvrir des choses ou pour rechercher des emplois ou des opportunités.

ESPRITS PLANÉTAIRES OU DES SPHÈRES SEPHIROTHIQUES :

Comme j'ai cité précédemment, la nature sphérique de chaque entité donnée sera clarifiée dans chaque cas. Notez que le cap pour Malkuth n'inclut pas une correspondance de planète ou d'entités planétaires. C'est parce que la correspondance planétaire de cette sphère comprend les quatre éléments, les habitants de cette sphère ont déjà été expliqués. Par conséquent, seulement l'Archange Séphirothique pour Malkuth est donné.

URANUS/KETHER

1. Metatron

Titre/type : Archange

Sphère : Kether

Aspect : Une figure incroyable à voir, Metatron apparaît comme un énorme être de lumière blanche brillante. Il est difficile de distinguer les caractéristiques de Metatron en raison de sa luminosité, mais vous pouvez clairement distinguer dehors son contour à partir de sa poitrine et de sa tête, Il tient un rouleau de papier dans sa main.

Expertise/tâches : Cet Archange devrait seulement être appelé si vous souhaitez trouver le chemin menant à la véritable initiation. Metatron peut t'enseigner comment travailler vers l'accomplissement du grand oeuvre et peut vous aider à trouver un professeur approprié ou un groupe magique pour travailler avec qui donnera d'excellents résultats. Assurez-vous d'avoir votre livre à portée de la main, pour prendre des notes que Metatron vous indique, car il a une richesse d'information à partager.

2. Teftin

Type/Titre: NA

Sphère : Uranus

Aspect : Teftin ressemble à un homme âgé, avec le regard sage, il a de longs cheveux blancs. Dans sa main gauche, il porte un livre comme un juge et dans sa droite, il a une grande Tablette noire avec des images qui Flash. Sa robe longue semble être composée d'un tissu métallique.

Expertise/tâches : Si vous êtes intéressé par la technologie, c'est l'esprit à travailler avec. Teftin est habile pour vous aider à développer de nouvelles technologies et à réparer ou améliorer celles qui sont existantes. Regarder fixement dans sa tablette, vous fournira des aperçus de plusieurs objets futurs, et même si vous n'êtes pas du tout intéressé à développer l'une d'entre elles, se renseigner sur notre futur technologique fascine toujours extrêmement. Les auteurs de la science-fiction peuvent vouloir convoquer cet esprit pour les aider à composer d'une manière pointue de nouvelles idées réalistes.

NEPTUNE/CHOKMAH

1.Raziel

Titre/Type : Archange

Sphère : Chokmah

Aspect : La tête de Raziel est entourée par une aura jaune rougeoyante, qui rend difficile de distinguer sa face. Il porte une robe longue du matériau gris qui semble tourbillonner comme avec un liquide. Raziel semble tout à fait grand et a de grandes ailes bleue ciel. Dans des ses mains, il retient un grand livre gris. **Expertise/tâches** : Cet Archange est bien informé dans plusieurs arts mystiques et peut expliquer la vérité derrière beaucoup de vérités occultes dans l'univers. Une des choses les plus intéressantes que Raziel peut vous donner, est une compréhension des courants d'énergie dans l'univers magique et comment les manipuler à de diverses extrémités.

2.Mepsitahl

Titre/Type :NA

Sphère : Neptune

Aspect : Cet esprit apparaît en tant qu'une jeune femme avec les cheveux blancs et les yeux verts. Elle porte une robe longue bleu-vert et un bandeau de la couleur de sarné, avec une gemme pourpre à son centre qui couvre son troisième œil.

Expertise/tâches : Mepsitahl peut t'enseigner comment maîtriser plusieurs sciences occultes telles : que la télékinésie, la voyance, et télépathie. Les exercices qu'elle vous enseignera, sont différents de ce que vous avez jamais pratiqués avant, et si vous pratiquez régulièrement, comme pour obtenir la connaissance de l'histoire, vous pourrez communiquer avec cet esprit, qui vous donnera d'excellents résultats. Assurez-vous d'avoir votre livre à la portée de la main pour prendre des notes, que Mepsitahl vous indique, car elle a une richesse d'information à partager.

SATURNE/BINAH

1. Tzaphqiel

Titre/type : Archange

Sphère : Binah

Aspect : Cet Archange est un peu légèrement intimidant à voir. Il apparaît comme un homme grand portant une robe longue noire. Sur sa tête, il porte des nemyss égyptiens bleus, et autour de son cou, une amulette rouge. Il porte souvent une baguette foncée dans sa droite et une tasse rougeoyante dans sa gauche. Ses ailes sont en couleur argent lumineuse.

Expertise/tâches : Cet Archange est omniscient du fait il a vu tout cela, qui s'est jamais produit. En conséquence, il peut vous dire beaucoup de vérités cachées, mais il doit d'abord être convaincue de votre besoin de les savoir. S'assurer que vos intentions, en demandant l'aide de Tzaphqiel soient pures, parce qu'il pourra voir en vous si vous vous mentez.

2. Aratron

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Saturne

Aspect : Aratron apparaît comme un homme mince et barbu sur un dragon noir (si ceci vous dérange, demandez lui de descendre et il le fera). Sa robe longue est faite d'un matériau noir qui est couvert de gemmes multicolores qui semblent rougeoyer.

Expertise/tâches : Cet esprit olympique a la capacité de transmuter des éléments. Il peut pétrifier le tissu organique et changer des pierres en différentes gemmes précieuses. Si vous l'appellez au plan physique, il le fera en dernier pour toi, mais les durées de ses manifestations change, car il l'expliquera. En plus de causer les changements externes, Aratron peut vous aider à effectuer des changements dans vos corps subtiles, cela améliorent votre santé, et permet d'effectuer des rituels magiques avec un plus grand succès, et vous aide à accomplir les grands travaux pour réunir votre conscience avec le Divin. Ce dernier est le vrai but de l'alchimie.

Aratron donne également à vous, les noms et les sceaux de plusieurs entités qui peuvent vous aider à exécuter la magie alchimique.

Sceaux 4

3. Harayel

Titre/type : Ange

Sphère : Saturne

Aspect : Cet Ange apparaît comme une jeune femme rouquine, habillée dans une robe longue marron foncée. Elle a des ailes d'or et une ceinture bleue en laquelle se trouve une épée au repos.

Expertise/tâches : Harayel peut enseigner des rituels rapides et efficaces pour établir la protection pour vous-même dans n'importe lequel des trois plans. Si vous sentez que vous êtes dans le danger psychique ou physique, la pratique d'un de ces rituels immédiatement vous apportera la paix.

JUPITER/CHESED

1. Tzadqiel

Titre/type : Archange

Sphère : Chesed

Aspect : Tzadqiel apparaît comme une figure ailée blanche, portant une robe longue bleue. Il a les cheveux d'or et les yeux bleus.

Expertise/tâches : Tzadqiel est décrit comme un gouverneur sage. Il peut vous aider à prendre des décisions d'importance variable et vous aider à manipuler diplomatiquement des situations dans votre vie. Si vous êtes confus ou affligé au sujet d'une décision difficile, vous trouverez que cet Archange apporte la grande paix.

2. Bethor

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Jupiter

Aspect : Bethor apparaît en tant qu'homme portant une robe longue azurée profonde avec une mitre d'évêque sur sa tête. Des éclats de lumière semblent danser autour de cet esprit, alors si un orage de foudre était dans la distance derrière lui.

Expertise/tâches : Bethor est un esprit très utile à travailler avec, comme il peut vous aider à obtenir un travail plus prestigieux et peut te dire l'emplacement des trésors cachés. Les esprits qu'il peut assigner au travail pour toi, peuvent réellement vous guider dans votre vie quotidienne. Une fois que vous entrez en contact avec Bethor, une attention particulière de salaire à vos environnements quand vous avez affaire avec des affaires ou des soucis économiques, et vous rendez-vous compte souvent de la proximité d'un de ses domestiques d'esprit.

3. Riprinay

Titre/type : Na

Sphère : Jupiter

Aspect : Quand vous convoquez d'abord Riprinay, il apparaîtra comme grand paon bleu. Si vous lui demandez de changer son aspect, il se transformera en un nuage bleu et se reformera en tant qu'homme avec la tête d'un paon, portant une robe longue d'or.

Expertise/tâches : Riprinay a la capacité étonnante de voir dans le futur et prévoir les changements économiques. Il peut vous aider à projeter quels stocks à investir dedans, et peut prévoir les états du marché qui te donneront une arête d'investissement dans autres domaines aussi bien

MARS/GEBURAH

1. Kamael

Titre/type : Archange

Sphère : Geburah

Aspect : Kamael apparaît en tant que guerrier habillé dans une tunique rouge. Il porte des tôles de blindage vertes et un casque de fer. Il porte une échelle de justice et a de grandes ailes vertes.

Expertise/tâches : Le trait le plus impressionnant de cet Archange est sa connaissance du karma. Kamael peut te montrer comment compenser le mauvais karma, et par conséquent, comment vous purifier dans cette incarnation. Cet Archange agit également en tant qu'une sorte de juge et peut agir sur votre partie, pour s'assurer que la justice est servie. L'aide de Kamael peut être particulièrement utile, si vous êtes impliqué dans un certain type de conflit légal, mais il aidera seulement s'il sent que vous êtes honnête.

2. Phalegh

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Mars

Aspect : Phalegh apparaît en tant que guerrier fort avec des yeux brûlants. Il porte une tunique rouge et porte une longue épée de fer.

Expertise/tâches : Si vous avez besoin de courage, de force, ou d'énergie, afin d'exécuter sans difficulté votre tâche, alors Phalegh vous accordera ces traits sur vous. Si votre profession exige de vous d'exhiber le courage et la force interne (le, soldat ou le dirigeant de police), alors cet esprit peut vous aider à effectuer vos fonctions en dehors de la difficulté. Mais pour ceux de nous qui ont des rôles plus civils, les énergies de Phalegh sont toujours très utiles.

3. Sartmulu

Titre/type : Na

Sphère : Mars

Aspect : Cet esprit apparaît en tant qu'homme grand et musclé, portant une jupe blindée. Ses longs cheveux foncés semblent être sculpté de pierre.

Expertise/tâches : Sartmulu peut t'enseigner comment exercer votre corps physiquement et devenir comme par magie fort et sain. Les gens qui aspirent pour devenir des culturistes de poids seront très heureux des résultats de travail avec cette entité bienveillante.

LE SOLEIL) (Solaire) TIPHEREETH

1. Raphael

Titre/type : Archange

Sphère : Tiphereth

Aspect : Dans son aspect d'Archange de Tiphereth, Raphael apparaît dans des flamme de lumière d'or. Son corps semble être une prolongation tridimensionnelle de la lumière elle-même.

Expertise/tâches : Raphael est souvent désigné sous le nom du médecin Divin. Si vous êtes malade, ou sachez de n'importe qui est, en invitant Raphael, cela peut aider la personne à obtenir une amélioration. Maintenez dans l'esprit que pour des raisons Karmiques, parfois le curatif par la magie ne peut pas aider une personne, qui doit éprouver une certaine maladie. Cet Archange explique tout ceci à vous, quand vous l'évoquez. Raphael est également très bien informé en la Science hermétique et peut agir en tant que professeur dans cette discipline.

2.Och

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Solaire

Aspect : Och apparaît comme un homme couronné, en portant des robes longues d'or et il est monté sur un lion. Dans sa main droite il tient un sceptre, qui donne de la lumière d'or brillante qui aveugle presque quand on le regarde.

Expertise/tâches : La sagesse de cet esprit est fascinante. Il peut vous dire beaucoup de secrets dans le monde et te montre comment guérir d'autres personnes. Och a également la capacité étonnante à travailler avec de l'or et peut te montrer comment travailler avec cette substance d'une manière occulte inconnue à la plupart des personnes.

3. Menqel

Titre/type : Ange

Sphère : Le soleil

Aspect : Menqel apparaît en tant que femme avec les yeux verts. Elle a une longue robe pourpre foncée et des ailes grises.

Expertise/tâches : Menqel est un grand conciliateur de la paix dont la puissance influence des personnes et même des animaux. En plus elle vous aide à établir la paix dans votre vie, Menqel peut également vous aider à trouver l'harmonie dans votre carrière. Si votre lieu de travail est un endroit inconfortable à être, vous pourriez vouloir porter un soupir chargé de ceci à Ange, pour vous aider à traverser le jour.

VENUS/NETZACH

1. Haniel

Titre/type : Archange

Sphère : Netzach

Aspect : Haniel apparaît comme une figure androgyne, avec de grandes ailes grises. Cet Archange est habillé dans une robe longue verte d'émeraude et porte une lanterne marron.

Expertise/tâches : Haniel est l'Archange de l'amour et de l'harmonie et peut aider à introduire ces influences dans votre vie. En plus d'être utile dans les sujets du coeur, Haniel peut également vous aider dans les sujets artistiques. Si vous avez besoin d'harmonie et d'inspiration dans votre vie, ceci est l'Archange pour travailler avec.

2. Hagith

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Venus

Aspect : Cet esprit apparaît en tant que belle femme montant un chameau. Hagith est nue, excepté une ceinture verte attachée autour de sa taille. Elle tient souvent des fleurs dans sa main gauche.

Expertise/tâches : Hagith est très utile dans les questions au sujet de l'amour et de la beauté, de même que beaucoup d'entités de Venus. En travaillant avec Hagith, vous êtes en mesure aussi de faire appel à ses esprits domestiques, qui vous guideront dans les sujets du coeur dans votre vie quotidienne. Dans aucunes circonstances, cependant, la volonté Hagith ou ses domestiques exécuteront n'importe quel type de magie pour contrôler l'esprit d'une personne. Au lieu de cela, Hagith affectera des changements chez vous en amour et aspiration en votre vie. Elle a également la capacité stupéfiante de rendre les hommes stériles et les femmes fertiles de nouveau. En outre, Hagith peut contrôler la fertilité de la terre, qui est très utile aux fermiers.

3. Amsariah

Titre/type : Na

Sphère : Venus

Aspect : Cet esprit apparaît comme un jeune homme portant une robe longue verte qui est Romaine en apparence, comme il l'accroche au-dessus de son épaule. Il a les cheveux blonds courts et les yeux verts et porte une harpe faite de klaxon.

Expertise/tâches : Amsariah est un excellent esprit à appeler si vous êtes un musicien ou tout autre type d'artiste. Cet esprit peut vous aider à créer des chefs d'oeuvres de l'art dans tout médium que vous souhaitez. Il sait également effectuer un breuvage magique de fines herbes, cela stimule la créativité. Quand on lui demande cette formule, cependant, il faut être persistant, car Amsariah examine la détermination du magicien qui l'appelle. La première formule qu'il vous donne pour le breuvage magique peut contenir quelques herbes que vous n'avez jamais entendu parler. Si ceci se produit, mettez le au courant de votre découverte de son erreur intentionnelle, et il te donnera la formule correcte.

MERCURE/HOD

1. Michael

Titre/type : Archange

Sphère : Hod

Aspect : Comme Archange de Hod, Michael apparaît comme un Ange avec des ailes, dans des robes longues oranges et vertes. Dans sa main droite est une longue lance.

Expertise/tâches : Michael est l'une des entités les plus puissantes de la protection dans l'univers. Si vous avez besoin de conseil à ce sujet ou de protection physique réelle, Michael est plus que désireux de vous aider. Cet Archange est également très bien informé dans l'art de l'évocation, et en raison de son autre tâche, il est l'Archange du feu, son nom est inscrit dans le triangle de l'art. Il peut répondre à toutes questions que vous pouvez avoir au sujet des techniques avancées d'évocation, et t'enseigner de nouvelles méthodes pour évoquer des entités.

2. Ophiel

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Mercure

Aspect : Ophiel apparaît en tant qu'un jeune homme portant une robe longue avec des couleurs qui changent constamment. Dans sa main droite il tient une baguette ; posé sur son côté gauche et il a un chien blanc.

Expertise/tâches : Ophiel est un excellent professeur occulte. Il peut vous montrer comment exécuter presque tout type de rituel magique et vous aidez à établir un régime quotidien d'exercices, qui vous aideront à avancer en tant que magicien. Aussi, Ophiel peut découvrir les emplacements de livres ou des instruments occultes que vous avez besoin, mais que vous ne pouvez pas trouver.

3. Hihaiiah

Titre/type : Ange

Sphère : Mercure

Aspect : Cet Ange apparaît en tant que femme mûr avec les cheveux rouges. Elle porte une robe longue grise et une ceinture rouge et porte un rouleau jaune dans sa main droite.

Expertise/tâches : Il y a beaucoup de secrets occultes dans l'univers qui sont cachés dans la vue simple, par l'utilisation du symbolisme. Hihaiyah peut te montrer comment en trouver la signification vraie, des symboles occultes utilisés dans le monde. Une fois que vous apprenez comment déchiffrer ces derniers, vous serez stupéfait de trouver combien de science occultes pratiques la connaissance est disponible, pourtant qui ne sont jamais expliqué dans l'écriture. Si vous le demandez, Hihaiyah vous montrera comment effectuer des symboles magiques efficaces de vos propres créations, pour utiliser dans les rituels. Ceux-ci apparaîtront sur son rouleau de papier, quand elle le déroule , ou si vous préférez, Hihaiyah les tirera sur le papier que vous fournissez (naturellement, c'est seulement possible, si elle est évoquée au plan physique).

Ces impressions astrales de ces symboles sur du papier se faneront juste comme les signatures d'esprit, ainsi vous pouvez vouloir les tracer avec de l'encre pendant le rituel.

LUNE) (LUNA/YESOD

1. Gabriel

Titre/type : Archange

Sphère : Yesod

Aspect : Dans son aspect d'Archange de Yesod, Gabriel apparaît comme un Ange ailé avec les cheveux argentés onduleux dans une robe longue pourpre et noire.

Expertise/tâches : Gabriel est un artisan de la paix dont l'influence peut affecter planète entière. Il est également un excellent professeur dans l'art de la vraie voyance. Par ceci je veux dire, qu'il peut t'enseigner comment regarder des événements particuliers dans le passé, présent, ou le futur, indépendamment de leur emplacement.

2. Phul

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Lune

Aspect : Phul apparaît en tant que chasseur, portant un arc dans sa main gauche. Elle porte une tunique verte avec l'armure argentée et récupère des tremblements de flèches sur elle.

Expertise/tâches : Cet esprit a la capacité lunaire de contrôler les eaux de la terre. Phul peut rassembler les Ondines, qui accompliront toutes les tâches que vous leur assignez (voir le chapitre 1 pour une liste des capacités d'Ondine). En plus du contrôle de l'eau, Phul peut te montrer comment travailler avec de l'argent pour créer les talismans très puissants. Quand elle apparaît à toi, soyez sûr de lui demander également la méthode de la véritable projection astrale, en tant que cette pratique ouvrira plusieurs possibilités magiques à vous à l'avenir, y compris une forme de voyage du temps.

3. Vimarone

Titre/type : Na

Sphère : Lune

Aspect : Vimarone apparaît en tant qu'homme avec de longs cheveux bruns, portant une robe longue pourpre. Il porte un miroir argenté dans sa main droite.

Expertise/tâches : Cet esprit peut t'enseigner comment manifester des objectifs sur plan physique en les créant d'abord sur les plans mentaux et astraux. Quand vous pratiquez d'abord ce type de magie, vous constaterez qu'il peut prendre aussi longtemps qu'un mois pour manifester l'objectif, que vous vous êtes concentré dessus. Avec la pratique, cependant, vous trouverez le temps, qu'il prend pour manifester un objectif, deviendra plus court, et par la suite, presque instantané.

MALKUTH

1. Sandalphon

Titre/type : Archange

Sphère : Malkuth

Aspect : Sandalphon apparaît comme un Ange grand, habillé en noir. Sa robe longue semble être faite en énergie pure et si vous regardez fixement, il devient évident qu'il y a constamment une émission d'étincelles d'énergie foncées autour de lui.

Expertise/tâches : La fonction primaire de cet Archange est d'agir en tant que guide. Si vous avez besoin de conseil concernant la communication avec des entités d'élémentaires ou des sphères planétaires, Sandalphon peut vous aider à vous orienter dans la bonne direction. Ainsi, si vous êtes jamais confondu au sujet de la direction de votre chemin spirituel, vous pouvez prendre, contact avec Sandalphon pour le conseil.

ESPRITS DE DIVERSES RÉGIONS :

1. Sirchade

Titre/type : Na

Sphère : Na

Aspect : Il est un peu difficile de voir cet esprit, la première fois que vous l'appellez. Sirchade se manifeste comme un amalgame de plusieurs types d'animaux différents, avec tête de chien, bat comme des ailes, et un corps écailleux. Commandez à cet esprit d'améliorer son aspect, aura comme conséquence qu'il prendra la forme d'une figure masquée avec une face pas aussi humaine, en tant que sa bouche sera toujours légèrement ovale.

Expertise/tâches : Sirchade a la capacité de convoquer et de contrôler des animaux de tous les types. Il peut t'enseigner des rituels et des techniques pour travailler de semblable exploits et te montrer comment faire une amulette pour maintenir les animaux dangereux à distance de toi. Si vous avez un animal de compagnie préféré, Sirchade sera capable de vous montrer comment établir un lien spécial avec cet animal, en le faisant un type spécial de familier.

2. Bael

Titre/type : Roi/Goétique

Sphère : Na

Aspect : Quand j'ai convoqué la première fois cet esprit, il est apparu comme un grand crapaud. Je l'ai commandé de prendre un aspect plus humain. Son visage semble plutôt félin quand il est en forme humaine et ses oreilles sont légèrement aiguës à leurs dessus.

Expertise/tâches : Bael peut t'enseigner comment devenir invisible. Comme d'autres techniques magiques, les effets de l'invisibilité sont premièrement ressentis sur le mental et les plans astraux. L'invisibilité sur le plan mental vous fait ignorer des personnes, si elles ne vous recherchent pas.

Une fois maîtrisé sur le plan astral, cependant, il permet à votre présence d'être indétectable, même si quelqu'un te recherche activement. L'invisibilité sur le plan physique, naturellement, vous rendra transparent. Je ne suis jamais parvenu à exécuter ce dernier type d'invisibilité, qui est d'être prévu, comme cette demande faite à Bael peut prendre des années pour maîtriser l'art à ce degré.

3. Frucisierre

Titre/type : Na

Sphère : Na

Aspect : Cet esprit apparaît en tant qu'homme grand et décharné avec la peau grise et froissée. Il est habillé dans une robe semblable à un Arabe avec un turban. Un dispositif légèrement perturbateur de cet esprit est ses orbites d'œil remplies de vide. Je ne suis pas vraiment sûr pourquoi il apparaît de cette façon, car il ne répondra pas à mes questions sur cette matière.

Expertise/tâches : Frucisierre a la capacité de donner la vie magique aux objets. Dans sa forme la plus simple, cette puissance lui permet de créer les talismans puissants ; la force complète lui permet de créer des égrégores physiques ou des golems. La technique pour créer des égrégores éthériques donnés au chapitre 10, n'est pas aussi avancé qu'une partie des méthodes physiques que cet esprit enseigne ; cependant, il exigera de toi de garder cette connaissance secrète. Il vous enseignera également un mot de puissance que vous devez ne jamais noter, seulement l'apprendre par coeur. Ce mot est la clef pour travailler les rituels qu'il enseigne.

4.Fomeus

Titre/type : Marquis/Goétique

Sphère : Na

Aspect : Cet esprit ne peut pas assumer une forme humaine. Il se manifeste en tant qu'une grande créature aquatique avec des ouïes sur son collet, des ailerons le long de son dos, et de grands yeux. Forneus n'est pas aussi menaçant dans l'aspect que la créature du lagon noir, mais pas exactement plaisant à regarder, l'un ou l'autre.

Expertise/tâches : En dépit de son aspect peu commun, Forneus est un esprit utile à travailler avec, si vous essayez de maîtriser une langue étrangère. De te donner des pourboires pour étudier, te montrant comment accélérer comme par magie à votre processus d'étude, Forneus peut vous aider à apprendre n'importe quel langage, dans une période relativement courte de temps. Aussi, si vous avez un document écrit dans un autre langage, cet esprit peut le traduire pour vous, comme si vous le lisez à haute voix.

5. Marbas

Titre/type : Président/Goétique

Sphère : Na

Aspect : Marbas apparaît en un grand lion et à votre commande se transformera dans un homme avec la tête d'un lion. De quelque manière qu'étrange que soit son aspect, il n'y rien du tout d'intimidant à son sujet.

Expertise/tâches : Cet esprit amical peut traiter presque n'importe quelle maladie. Quand vous envoyez Marbas pour guérir une personne malade, l'affligé aura le rêve d'un lion timide et amical et quand il se réveillera il se sentira bien mieux. Hormis ses capacités de guérison, Marbas est également très bien informée au sujet de l'architecture et construction mécanique. Avec ses domaines de spécialisation, Marbas peut trouver et corriger des défauts dans les humains et dans les dispositifs mécaniques.

6. Hiepacth

Titre/type : Na

Sphère : Na

Aspect : Hiepacth apparaît en tant que femme pelée sombre, avec des caractéristique égyptiennes. Elle a de longs cheveux noirs, grands, des yeux perçants, et porte un manteau noir et gris, qui cache son corps.

Expertise/tâches : Cet esprit peut vous aider à trouver une personne absente, si vous avez un certain genre de lien physique, telle qu'un objet qui a appartenu à elle ou une signature. Pour quelque raison, Hiepacth ne fonctionnera pas avec une photographie. Vous devez convoquer Hiepacth au plan physique pour que sa puissance travaille efficacement. Quand vous ferez ainsi, glisser l'objectif choisidans le triangle ainsi elle peut voyager à la personne absente, par le lien établi de cette manière. Quand ceci se produit, Hiepacth disparaîtra pendant quelques moments, et retourne avec des nouvelles de l'emplacement de la personne disparue.

Si la personne que vous essayez de trouver se cache intentionnellement, et que Hiepacth juge, que lui ou elle est justifié de cette manière, la forme de sa réponse peut changer d'un puzzle à aucune réponse du tout. Hiepacth respecte l'intimité de ceux qu'elle recherche.

7. Naberius

Titre/type : Marquis/Goétique

Sphère : Na

Aspect : Naberius ne peut pas assumer une forme humaine. Il apparaît toujours comme une grue noire.

Expertise/tâches : Cet esprit est très bien informé dans plusieurs arts et sciences. Si vous avez besoin d'aide en faisant des études pour passer une épreuve, ou voudriez une théorie ou un principe complexe expliqué, Naberius est un excellent esprit à travailler avec.

8. Minoson

Titre/type : Na

Sphère : Na

Aspect : Minoson apparaît en tant qu'homme avec une grande tête, chauve et autour des yeux bleus. Il porte seulement le pantalon vert.

Expertise/tâches : Cet esprit est le maître de tous les types de statistiques et peut vous aider à tabuler toutes les sortes de données, y compris la chance du gain à certains jeux de la chance. Après l'avoir évoqué, portant son sceau chargé en jouant avec volonté, facilite le jeu pour que vous gagniez. Minoson ne vous rendra pas probablement très riche, mais pour le moins son aide devrait vous garantir victoire aux jeux de hasard à un taux régulier, qui s'assure vous sortez toujours en avant.

9. Seere

Titre/type : Prince/Goétique

Sphère : Na

Aspect : Seere apparaît en tant qu'homme bien habillé et orné de bijou, montant un cheval blanc ailé.

Tâches/expertise : Cet esprit effectue un excellent scout ou ramasseur d'information. Il peut voyager à n'importe quel emplacement sur la planète, et retourner presque instantanément avec quelque information que vous demandez qu'il trouve. Seere est très utile et semble presque heureux de partir en de tels voyages. Il est une entité d'aide non Angélique, que vous pouvez travailler avec.

10. Nemod

Titre/type : Na

Sphère : Na

Aspect : Nemod apparaît en tant qu'un vieil homme chauve portant une robe longue argentée. Sa face reste complètement sans expression à tout moment, qui peut vous inciter à se sentir incommode quand vous communiquez d'abord avec lui.

Expertise/tâches : Nemod est un esprit utile à travailler avec, si vous pratiquez des évocations. Comme j'ai cité précédemment, les esprits se trouvent souvent, et il est utile de savoir s'ils disent la vérité ou pas. Nemod peut t'enseigner plusieurs manières de déterminer la sincérité des esprits, et remarquablement, aussi bien des personnes. Avant que vous discutiez d'une matière importante avec quelqu'un, vous pouvez vouloir évoquer Nemod pour vous assurer, si vous entendez la vérité. Les méthodes que Nemod enseigne pour la conclusion de la vérité, peut sembler simple, mais elles sont efficaces.

11. Purson

Titre/type : Roi/Goétique

Sphère : Na

Aspect : Purson apparaît en tant qu'homme avec la tête d'un lion, portant un serpent dans sa main droite et il est monté sur un grand ours noir.

Expertise/tâches : Cet esprit est très sage et semble presque omniscient, quand il parle de l'histoire et du futur. Il peut te dire des contes de la façon dont les personnes antiques vécurent et te donner les emplacements de leurs civilisations et trésors. Purson peut également prévoir le futur immédiat avec une exactitude extrême, bien que cette puissance semble être limitée aux événements aléatoires, et il peut seulement et rarement répondre, à des questions particulières concernant le futur.

12. Ose

Titre / Type : Président

Sphère : NA

Aspect : Une fois d'abord évoqué, Ose apparaît comme grand léopard noir. À votre commande, il prendra l'aspect d'un homme avec des parties foncées, en portant un manteau de fourrure noire.

Expertise/tâches : Ose peut t'enseigner l'art étonnant de changer de forme. Naturellement, la maîtrise de cette technique sur le plan physique prendra beaucoup d'années de pratique, mais la maîtrise sur le plan astral peut avoir quelques effets merveilleux aussi bien. Par exemple, si vous vous sentez jamais sûr de votre sécurité, changer la forme de votre corps astral en celui d'un dragon, incitera des agresseurs à sentir la nécessité de rester loin, quoiqu'ils ne puissent pas comprendre pourquoi.

NDT: les entités de la goétie) ; sont plus Dangereuses que les Entités d'évolution, qui sont les 72 Anges du Shemhamphorash de Hod, les Anges planétaires, et Gouverneurs des 4 éléments... Ainsi, vous ne devez pas évoquer ces entités, tant que vous n'avez pas réussi à évoquer avec succès les Entités positives d'évolution. Relisez le chapitre III de la Magie évocatoire de Franz BARDON, afin de voir les Risques qui sont encourus par l'étudiant(e) de la science hermétique

Si vous tout en sculptant, vous vous concentrez sur les attributs et fonction de l'être que vous créez à la représentation, en tant que cette étape dans le procédé est beaucoup plus magique qu'elle semble au premier abord.

CHAPITRE DIX

CREATION D'ÉGRÉGORE :

Vous avez maîtrisé les deux types d'évocation et avez travaillé avec plusieurs des esprits au chapitre 9, vous pouvez vouloir passer à une technique magique plus avancée. Par conséquent, en ce chapitre, nous allons traiter l'art ésotérique de la création et conjuration des êtres mystiques, connu comme égrégores ; une pratique qui a peu de limite et presque sans possibilités limitées. Si vous pensez de nouveau au chapitre 1, vous rappellerez la légende du golem, qui a été comme par magie créé est devenu incontrôlable. Cette histoire a introduit une entité magique connue sous le nom d'égrégores, qui est un être créé par le magicien, pour effectuer un certain détail d'une tâche désignée. À la différence du golem, cependant, le type d'égrégores que vous apprendrez à créer en ce chapitre, est éthérique et seulement reste dans une coquille physique qui n'est pas active. Si vous voudriez apprendre comment créer des égrégores physiques, je suggère de travailler avec l'esprit Frucisierre décrit au chapitre 9.

En créant un égrégores éthérique en utilisant la technique de ce chapitre, et un peu après, vous devrez suivre les instructions concernant sa destruction certaine, sinon vous devriez avoir un problème semblable au Rabbin Judah Loew, qui n'a pas fait face. Cependant, avant que vous continuez, relisez l'histoire du golem pour vous assurer de comprendre le Danger en étant irresponsable en créant un tel être.

LES HUIT ÉTAPES DE LA CRÉATION D'UN ÉGRÉGORE :

Le procédé pour créer et détruire par la suite un égrégore se compose de huit étapes : (1) Décider quelle tâche il accomplira ; (2) Décider de son aspect ; (3) De son appellation ; (4) De la création de son sceau ; (5) De la fabrication d'une représentation dans laquelle il pourra résider dedans, quand il ne sera pas en activité ; (6) Réaliser un rituel pour lui donner la vie pour prédéterminer sa durée de vie ; (7) Effectuer un rituel pour le détruire, quand l'égrégore arrive à la fin de sa vie ; et (8) l'enlèvement de la représentation physique et la mise en terre.

La première étape en apportant un égrégore à la vie, est de trouver un but pour son existence. En d'autres termes, vous devez avoir une certaine tâche ou fonction pour l'égrégore à effectuer. Ceci a pu être quelque chose pour protéger une certaine salle ou à l'aide d'un certain cheval, que vous mettez en marche plus rapidement dans une course.

Naturellement, le but de l'égrégore ne devrait pas être mauvais, car vous en souffrirez les conséquences karmiques de ses actions. Une fois que vous proposez une tâche appropriée pour que votre égrégore l'accomplisse, essayez de l'exprimer comme une commande semblable aux types d'instructions que vous donnez esprits dans les évocations. Assurez-vous que le rapport de son but est clair et concis, car c'est l'instruction que vous donnerez à l'égrégore quand il est créé.

La prochaine étape que vous devez suivre est relativement facile. Simplement donner la forme vous voulez que votre égrégore ait. *Utilisez un* certain bon sens ici. Ne rendez pas l'égrégore avec le regard si féroce, que vous pouvez à peine vous tenir pour le regarder quand vous l'évoquez. Essayez de proposer une forme simple qui s'harmonise avec la fonction de l'être. Par exemple, si la fonction de l'égrégore est la protection, donnez-lui une arme d'une certaine sorte, alors que si son but est d'encourager un cheval de course, vous pouvez vouloir pour lui donner une récolte, (un égrégore n'utilisera pas réellement ces types d'instruments, plutôt ils agiront en tant que symboles de sa fonction).

Vous pouvez créer des égrégores pour cela qui ne sont pas humains, mais essayez pour le faire pour une raison symbolique. Par exemple, si vous voulez de l'aide pour devenir le meilleur nageur, créez un égrégore qui a des mains et pieds palmées.

Une fois que vous connaissez le but et l'aspect de l'égrégore, vous essayez de créer, la prochaine étape est de proposer un nom pour lui. Le nom particulier que vous choisissiez n'importe pas vraiment, tant que ce n'est pas un nom qui signifie quelque chose de contradictoire au but de l'égrégore. Par exemple, si vous voyez un film là où le bandit est appelé dagon, ne donnez pas ce nom à un égrégore dont le but est d'aider à alléger quelqu'un qui souffre. Si le nom que vous choisissiez signifie déjà quelque chose de négatif à vous, alors vous pourrez finir, par être dévoré de cette négativité dans votre création. Il est meilleur à l'un ou l'autre de composer un nom ou en trouver un qui reflète les qualités de votre égrégore. Par exemple, si vous êtes un admirateur de la littérature médiévale, vous pourriez vouloir utiliser le nom de Roland pour un égrégore qui est censé vous aider à augmenter votre niveau de courage.

Après que vous décidiez sur le nom de votre création, vous êtes prêt à créer son sceau. Pour faire ainsi, vous devriez employer la méthode en travers du lamen de la Rose donnée au chapitre 6 (en créant des sceaux d'égrégore, utilisez la croix de Rose en caractères romains, à moins que vous soyez bien informé dans la langue hébraïque et souhaitiez orthographier le nom de votre égrégore dans cet alphabet). Ainsi maintenant, vous devez concevoir le sceau sur une pièce de papier, mais pendant la naissance rituelle de votre égrégore, vous devrez ajouter ce sceau à votre représentation physique de l'être. Assurez-vous que ce sceau est corrigé selon l'appellation que vous choisissiez pour votre nom d'égrégore.

La dernière étape de votre création d'égrégore, avant le rituel de la naissance donné ci-dessous soit exécuté, est de créer une représentation physique de l'être. Pour faire ceci, vous aurez besoin d'argile non durcissante. Vous pouvez trouver ceci dans presque tout approvisionnement d'art ou bazar. Car vous verrez bientôt, il est très important pour utiliser une argile qui ne tanne pas. Si vous avez décidé sur un détail coloré que vous voulez principalement que votre égrégore ait, alors vous pouvez utiliser cette argile de couleur. Si vous n'avez pas pris beaucoup en considération la couleur ou vous ne pouvez pas trouver la couleur appropriée, vous pouvez utiliser le brun, le grisâtre, ou l'argile grise. Une fois que vous trouvez votre argile, passez une certaine heure en méditant sur l'image de l'égrégore que vous avez accumulé dans votre esprit. Faites une esquisse si cela vous aide. Quand vous sentez que vous êtes certain de sa forme, vous pouvez employer l'argile pour essayer de sculpter un modèle de l'égrégore. Cette sculpture devrait être environ 8 ou 9 pouces de hauteur et d'environ 3 ou 4 pouces de large, en tant que ceci est un chiffre facile de taille à travailler avec. Tout en sculptant, essayez de vous concentrer sur les attributs et fonction de l'être que vous créez dans une représentation, car cette étape dans le procédé est beaucoup plus magique qu'elle ne semble au premier abord.

Voici quelques choses à maintenir dans l'esprit en sculptant. Si l'égrégore est d'une forme non humaine, essayez de sculpter une figure qui montre une partie de votre égrégore, la plupart des dispositifs exceptionnels (par exemple, ailes ou longues oreilles). Quand traitant d'une base de forme humaine, essayez d'ajouter tous les dispositifs qui composent l'égrégore unique (par exemple, les outils ou instruments qu'il peut porter). Votre figure, ne doit pas être regardée, comme si un sculpteur maître ou même d'apprenti l'avait créé. La sculpture seulement doit porter une assez forte ressemblance de l'égrégore, ainsi votre imagination peut facilement compléter les détails absents quand vous la regardez.

Votre sculpture étant préparée, vous êtes prêts à effectuer le rituel pour donner la vie à votre égrégore. Établissez votre temple de la manière décrite ci-dessous, ce qui est semblable à la préparation pour une évocation au plan physique, avec quelques changements. D'abord, mettez votre triangle sur le sol dans le quartier Est de votre cercle. Vous devrez le glisser hors du cercle pendant le rituel. Placez votre encensoir dans le triangle et allumez le charbon de bois. Préparez un mélange de résine de mastic et d'encens pour votre encensoir, comme c'est un encens lourd de corps, il travaille bien pour la manifestation, mais ne l'ajoutez pas encore, jusqu'à ce que cela vous sera demandé pour faire ainsi dans le rituel. Placez votre lampe en dehors du cercle derrière vous, ainsi elle illumine faiblement la salle. N'utilisez pas de filtre.

Votre autel devrait être établi de la façon suivante. Sur votre Tablette de L'union, mettez la sculpture que vous avez modelée et la pièce de papier avec le nom de votre égrégore avec le sceau écrit sur lui à l'encre noire. Tous les deux devraient être couverts avec une seule pièce de soie blanche. Ayez aussi un cure-dent, une bougie allumée, un plat de sel, une cuvette d'eau, et l'encensoir allumé sur votre autel. Mais pour l'encensoir utilisé dans Le triangle, n'ajoutez pas l'encens à cet encensoir jusqu'à ce que le temps vienne pour faire ainsi dans le rituel. En conclusion, mettez vos instruments magiques réguliers sur l'autel aussi bien. La copie des discours solennels nécessaires du rituel ci-dessous dans votre livre doit être à portée de la main pour s'afficher. Il n'y a aucun besoin d'apprendre par cœur aucune d'entre elles. Avec cette dernière préparation accomplie, vous êtes prêt à commencer la création rituelle de votre égrégore. Dans ce rituel, vous devrez assigner à l'égrégore la quantité de temps pour accomplir sa tâche.

J'aime accorder à ces êtres un mois pour effectuer leurs tâches avant que je termine leur existence magique. Si vous voulez travailler avec un égrégore pendant une plus longue période, assurez-vous de l'évoquer au moins une fois par mois pour le commander, pour vous présenter un rapport de son succès. Dans l'un ou l'autre cas, assurez-vous d'avoir le jour exact pour l'arrêt de l'existence de l'égrégore, que cela soit décidé avant de commencer le rituel suivant.

RITUEL POUR LA CRÉATION D'ÉGRÉGORE :

1. Établissez votre temple et autel selon le mode décrit ci-dessus. Mettez votre robe longue et anneau si vous les avez.
2. Effectuez l'ouverture par les Tours de guet, jusqu'à l'étape 17 (voyez Chapitre 3).
3. Découvrez la sculpture et le papier sur votre Tablette d'union. Soulevez la sculpture et dites ce qui suit : *Toi la créature d'argile, devant les paroles, que la vie te soit donnée, et que tu sois rendue pure par les éléments.*
4. Passez la sculpture sur la bougie allumée et dites les paroles : *je te purifie maintenant avec le feu*, prenez votre baguette du feu et ondulez la trois fois au-dessus de la sculpture.
5. Posez votre baguette, et à l'aide de vos doigts, arrosez votre sculpture avec l'eau lustrale, et dites : *je te purifie avec de l'eau*. Prenez la tasse d'eau et ondulez là au-dessus de la sculpture trois fois.
6. Reposer votre tasse. Ajoutez l'encens à votre encensoir d'autel et visualisez astralement la sculpture dans la fumée, et dites : *je te purifie avec de l'air*. Ondulez votre poignard d'air au-dessus de la sculpture trois fois.
7. Reposer votre poignard. Touchez la base de votre sculpture avec le plat de sel, et dites les paroles : *je te purifie avec la terre*. Agitez votre pentagramme de la terre, au-dessus de la sculpture trois fois.

8. Reposer votre pentagramme. Posez la sculpture sur le pentagramme de lumière et dites ce qui suit : *O toi créature d'argile, épurée par les éléments et qui est préparée pour recevoir la vie, je vous tiens maintenant jusqu'au service de la Lumière à laquelle vous serez consacrée.* Visualisez une lumière blanche descendre sur votre sculpture, regardez alors jusqu'aux cieux et ajoutez : *Ô Toi qui es glorieux, que la vie soit accordée à cette créature avec votre permission.*

9. Prenez votre cure-dent et inscrivez votre nom d'égrégore sur son dos et dites :

Je vous appelle N. et à partir du jour (donnez le temps) sur (donnez la date) vous serez connu par ce nom, et vous aurez la vie pour accomplir la tâche ce que je t'assignerai.

10. Ensuite tracez le nom d'égrégore, employez le cure-dent pour inscrire le sceau, et dites : *Avec ce sceau, je pourrai plus facilement vous contacter, N., mais quand ces lignes ne sont plus, tellement que votre vie se retirera quand le but du fils est d'obéir à la volonté du vrai Dieu.*

11. Prenez la sculpture et effectuez le rituel du pilier du milieu. Ensuite une partie de l'énergie passera dans la sculpture avec la connaissance que cet être est lié à toi jusqu'à la période de sa mort rituelle.

12. Marchez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au triangle à l'Est de votre cercle, portez votre Épée magique et la sculpture. Tenez la sculpture derrière l'encensoir dans le triangle. Ajoutez une bonne quantité d'encens à l'encensoir, et utilisez votre L'épée, glissez le triangle hors de votre cercle à une distance de 2 pieds ou plus loin, en fonction de la longueur de votre épée.

Note : Si vous n'avez pas un triangle en bois, je vous suggère de le placer sur une pièce de bois pour ce rituel. Le bois est poussé avec votre épée, car un triangle de carton pourrait courber quand vous essayez de le glisser hors du cercle.

13. Revenez à votre position derrière l'autel, faisant face à l'est. Reposer votre Épée magique. Prenez le sceau de papier de l'égrégore et votre livre dans votre gauche et prenez votre Baguette magique dans votre droite. Revenez à l'Est de votre cercle, se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre.

14. Essayez de visualiser les caractéristiques de votre égrégore sur la sculpture. Dirigez votre baguette vers le triangle et donnez le discours solennel suivant : *Par la puissance du plus Haut, et par l'influence des éléments qui sont épurés dans votre récipient, je vous appelle maintenant dans l'être, N. je sais que votre but en existant est de me servir en accomplissant la tâche de : (énoncez la tâche). Je vous commande par ceci d'accomplir ces fonctions près : (donnez la date et l'heure), et pour résider dans ce récipient d'argile, toutes les fois que vous ne poursuivez pas activement ces fonctions. À aucun moment vous ne retarderez votre retour justifié à ce récipient pendant un instant, et nullement vous faites arriver le mal à n'importe qui. Je vous commande avec l'autorité du vrai Dieu, dont le chemin de la lumière vous devez suivre.*

15. Regardez fixement le sceau de l'égrégore dans votre main et essayer de le visualiser planant dans la fumée devant la sculpture. Exposez la conjuration suivante :

Après t'avoir donné la vie magique, je vous commande d'apparaître à moi dans ce Triangle sous votre forme nouvellement accordée. Levez-vous de votre corps physique d'argile, et faites connaître votre arrangement de votre but à moi. Apparaissez, N., par le Seigneur qui est la Lumière qui t'a donné la vie et qui vous commande maintenant.

16. Entrez dans votre corps astral de lumière et visualisez de nouveau le sceau de l'entité flottant devant la sculpture. Criez à l'égrégore, la répétition de son nom comme vous le voyez émerger de la sculpture. Elle ressemblera à brouillard montant de la figure au début, mais de lui devrait graduellement commencer à prendre la forme que vous avez créée pour lui.

Pendant qu'il commence à se dessiner, vous pouvez commencer à chuchoter son nom et ouvrez lentement vos yeux, comme dans n'importe quelle évocation au plan physique. L'égrégore se tiendra devant quand vous ouvrez vos yeux.

17. Communiquez avec l'égrégore et assurez-vous il comprend ce que sa fonction sera.

18. Quand vous êtes prêt à envoyer l'égrégore, dites ce qui suit : *Entrez dans la paix, N., et commencez vos travaux. Rappelez-vous de résider dans ce récipient d'argile quand vous ne serez pas actif, et soyez sûr de ne jamais nuire ou faire mal à d'autres. Soyez prêt à apparaître rapidement devant moi, une fois appelé, et pour présenter un rapport précis de votre progrès.*

19. Exécutez l'étape 18 du rituel de Tour de guet.

20. Exécutez la fermeture par les Tours de guet.

21. Enveloppez la sculpture dans la pièce de soie noire, avec le papier le nom et le sceau qui sont utilisés. Mettez ceci dans un endroit où personne les touchera. Quand vous souhaitez entrer en contact avec votre égrégore, exécutez une évocation normale, l'utilisation de la méthode donnée dans l'étape 16. Comme l'égrégore ne réside pas dans d'autres sphères. La sculpture devrait toujours être mise dans le triangle pour ces évocations, et le 2 signe de papier utilisé dans la création, devrait être regardé fixement à chaque temps. Ne recopiez pas le signe.

Quand le moment vient pour la destruction de votre égrégore, établissez votre temple de la même manière que vous l'avez établi pour le rituel de création. Cette fois le triangle n'est pas nécessaire, cependant, car l'égrégore devrait ne jamais être appelé à l'aspect visible le jour de son arrêt.

RITUEL POUR LA DESTRUCTION D'ÉGRÉGORE :

1. Préparez votre temple comme décrit ci-dessus. Portez votre robe longue et l'anneau.
2. Effectuez l'ouverture par les Tours de guet jusqu'à l'étape 17.
3. Déroulez la sculpture et le papier sur votre Tablette d'union. Soulevez la sculpture, regardez vers les cieux, et dites : *merci beaucoup, O Toi le glorieux, de laisser ce serviteur, N., pour m'aider dans les travaux du chemin de la Lumière.*
4. Abaissez la sculpture et dites au-dessus d'elle : *votre devoir est accompli, et votre prédestiné et la période de la mort est arrivée, je renvoie maintenant votre essence et votre être à l'univers, pour la Source qui accorde la vie l'enlève également. C'est un mystère Divin, et l'autorité du Seigneur ne peut pas être contestée.*
5. Mouillez votre doigt dans la cuvette de l'eau, et enduisez le sceau inscrit sur la base de la figure, tout en disant : *et tant que ces lignes sont enlevés par l'eau, ainsi fait aussi ton existence cesse, N., car ceci est la volonté du vrai Dieu. Ce sceau ne te convoquera plus.*
6. Effacez le nom inscrit sur le dos de la figure, tout en disant, *vous n'êtes plus, la créature d'argile, et ce nom ne te convoquera plus.*
7. Essayez de sentir le renvoi d'énergie de la sculpture. Reposez-la sur la Tablette de l'union et prenez la pièce de papier portant le nom et le sceau de l'égrégore. Allumez ceci avec la flamme de la bougie et laissez le tomber dans l'encensoir tandis que disant : *l'énergie de cet être magique est maintenant retournée à la source de Tout.*
8. Soulevez la sculpture et passez la au-dessus de la flamme de la bougie, en disant : *je nettoie cette argile avec le feu.*
9. Avec vos doigts prenez de l'eau lustrale, arrosez la sculpture et dites : *je nettoie cette argile avec de l'eau.*

10. Ajoutez l'encens à l'encensoir et fumigez la sculpture en disant : *je nettoie cette argile avec de l'air.*

11. Mettez la figure sur le plat du sel et appuyez la sur le sel, en l'écrasant, tout en disant : *je nettoie cette argile maintenant informe avec la terre, et en faisant ainsi, renvoyez-la à son élément d'origine.*

12. Exécutez l'étape 18 du rituel de Tour de guet

13. Exécutez la fermeture par les Tours de guet.

14. Débarrassez-vous de l'argile comme décrit ci-dessous. Le morceau de l'argile qui restera à l'issue de ce rituel, doit être correctement retourné à la terre. Pour faire ainsi, trouvez un endroit reculé et creusez un trou profond. Étendez cette argile dans le trou et arrosez les cendres du papier de votre encensoir sur elle. Complétez alors le trou, en veillant à laisser l'endroit comme il était quand vous l'avez trouvé. Cette dernière étape étant accompli, votre égrégore n'est plus.

Laissez-moi prendre un moment pour expliquer l'importance de ne pas laisser un égrégore vivre après que son utilisation et que son temps soit épuisé. Ces êtres ont un désir pour survivre qui est d'une intensité dangereuse. Si vous deviez permettre à un égrégore de vivre trop longtemps, sa force augmenterait jusqu'à ce que son contrôle devienne impossible. Par la suite, un égrégore renégat de ce type errerait dans le plan l'astral, libre, pour faire quelque chose qu'il a désiré. Rappelez-vous, des égrégores n'ont aucun « endroit » dans notre univers, et ne s'ajustent pas dans l'ordre et la hiérarchie existante des entités.

L'existence d'un égrégore après qu'il n'ait plus un but à servir, va être bizarre. Une fois qu'il se rendra compte de son incapacité de s'assimiler dans l'ordre des êtres magiques, un égrégore commencera à se montrer hautement irrégulier dans son comportement. Vous voyez, quand je mentionne l'ordre des entités, je me réfère non seulement à un groupe, mais à un état d'être aussi bien. Il n'y a aucun ordre dans l'existence d'un égrégore qui n'a plus un but, seulement le chaos.

Même un égrégore créé pour apporter la paix, pourra devenir une entité malfaisante digne de son propre film d'horreur, si on lui permettait d'exister à cette fonction d'avantage.

Au chapitre 1 nous avons traité des égrégores qui sont créés par des groupes ou des loges, pour exister dans les courants magiques particuliers. Ces êtres ne sont pas dangereux dans la façon expliquée ci-dessus, et pour cette raison, survivent pendant des décennies et souvent des siècles, aidant des magiciens qui travaillent dans leur courant. Ne confondez pas ces êtres avec un égrégore qui est créé par un magicien pour un but particulier.

Ce dernier type d'égrégore, qui est le sujet de ce chapitre, cet égrégore sert seulement le magicien qui la crée. Malheureusement, les dommages qu'il peut causer iront autour du centre de ce magicien. Pour faciliter les choses et éviter un désastre potentiel, adhérez à l'avertissement et conseil suivant : Ne laissez pas un de ces êtres exister trop longtemps ! Comme j'ai dit plus tôt, un mois est parfait. Tout au plus, ne prolongez jamais la vie d'un égrégore au-delà de trois ou quatre mois.

CONCLUSION :

Après que le magicien ait lu la formule de renvoi, il a observé comme une figure dans le triangle qui a commencé à se dissiper. Quand Phalegh a entièrement disparu de la vue, le magicien a fait le rituel de bannissement nécessaire de fermeture du temple, et a changer en son nouveau costume. Quinze minutes après avoir éteint la lampe d'autel, le magicien était à sa porte d'entrée. Dehors, avec de l'air froid d'hiver le ramenant à la conscience normale, le magicien a marché quelques pas vers le nord à la station de train, et il est monté par les escaliers. La foule du matin s'était déjà réunie, attendant le train. Il y avait maintenant cinq minutes de retard pour quelque raison.

Comme le véhicule en acier a approché de la plate-forme, la pensée de magicien de l'entrevue qu'il était sur son chemin, et comment il pourrait mener à bien son premier travail dans une ville sans cœur. Au cours des derniers mois, il s'était souvent demandé ce qui défie cette nouvelle fois dans sa vie, les pensées qu'il avait souvent eu comme conséquence des nuits sans sommeil et d'inquiétude.

Mais aujourd'hui c'était différent. Avec le sceau de Phalegh dans sa poche, un nouveau sens du courage le remplissant, il est entré dans le train. L'histoire au commencement et à la fin de ce livre est seulement un exemple de la façon dont l'évocation peut améliorer la vie de chacun. Que si vous avez besoin d'aide faisant face à un des défis de la vie, en tant que magicien ci-dessus, ou toi dois fonctionner un miracle mineur pour quelqu'un en milles d'un hôpital de distance, j'espère que vous trouverez dans l'art de l'évocation magique, un outil puissant pour le changement. La bonne chance dans tous vos efforts mystiques et vos évocations peuvent vous apporter beaucoup de bonheur.

BIBLIOGRAPHIE :

Achad Frater, vision dans le cristal par clairvoyance. Chicago : Publication Soci- de Yogi , 1923.

Bardon, Franz. Frabato le magicien. Wuppertal, Rép. Féd. d'Allemagne : Dieter Ruggeberg Verlag, 1982.

Bardon, Franz. Le chemin de la vraie initiation magique. Wuppertal, Rép. Féd. d'Allemagne : Dieter Ruggeberg Verlag, 1987.

Bardon, Franz. La clef de la kabbale. Wuppertal, Rép. Féd. d'Allemagne : Dieter Ruggeberg Verlag, 1986.

Bardon, Franz. La pratique de l'évocation magique. Wuppertal, Rép. Féd. d'Allemagne : Dieter Ruggeberg Verlag, 1984.

Barrett, Francis. Magus : Un système complet de philosophie occulte. New York : Citadel Press, 1989.

Buckland, Raymond. Le livre complet de Buckland de la sorcellerie.MN: Llewellyn Publications, 1990.

Passage à d'autres mondes.MN: Llewellyn Publications, 1993.

Cicero, chic et Sandra Tabitha. Secrets d'un temple de l'aube d'or: L'Alchimie et Ouvrage des instruments magiques. MN: Llewellyn Publications, 1992.

Crowley, Aleister. la Goetia. New York :Magickal publishing, 1989. 777 et d'autres écritures Qabalistic d'Aleister Crowley. York, beach : Samuel Weiser, 1991.

Denning, Melita, et Osborne Phillips. Magie planétaire.MN : Publications de Llewellyn, 1989.

Foin, George, ED. Le Necronomicon : Le livre des noms morts. Londres : Livres de Skoob Editions, 1992.

Honorius. Le livre assermenté de Honorius le magicien. New Jersey : Heptangle Books, 1977.

Kraig, Donald Michael. Magie moderne : 12 leçons de magie et de haute magie.MN: Llewellyn Publications, 1989.

Levi, Eliphas. Magie transcendantale : Sa doctrine et rituel. New York : Samuel Weiser, 1974.

Malchus, Marius. Le Grimoire secret de Turiel. Londres : Presse du Verseau, 1971.

Mathers, S. Liddell MacGregor, ED. Le livre de la magie sacrée d'Abramelin le Mage. New York : Causeway Books, 1974.

Le Grimoire d'Armadel. York Beach, ME : Samuel Weiser, 1980.

La clef de Solomon le roi.York Beach, ME : Samuel Weiser, 1990.

McLean, Adam, ED. Un traité sur la magie Angelique, MI : Phanes Press, 1990.

Regardie, Israel. L'Aube d'or.MN: Llewellyn Publications, 1989.

Schueler, Gerald, et Betty. Un guide avancé de magie énochienne.MN: Llewellyn Publications, 1988.

Magie d'énochien : Un manuel pratique. MN: Llewellyn Publications, 1990.

Shaw, Idries. Le savoir secret de la magie. New York : Presse de la citadelle, 1958.

Simon, ED. Le Necronomicon. New York : Avon Books, 1980.

Trois initiés. Le Kybalion. Chicago :Yogi Publication Society, 1940.

Trismegistus, Hermes Mercurius. Pymandre Divin. Boston : Rosicrucian Compagnie, 1871.

Turner, Robert, ED. L'Arbatel de la magie. New Jersey : Heptangle Editions (aucune date).

Waite, Arthur Edouard. Le livre de la magie cérémonielle. New York : Presse de citadelle, 1990.

Zalewski, Pat. La Kabbale de l'aube d'or.MN: Publications de Llewellyn,1993.

ÉVOCATION A L'APPARITION VISIBLE DANS LE TRIANGLE D'ART SELON L'AURUM SOLIS

Pour un travail planétaire ou élémental de type hiérarchique.

Cette formule et la formule suivante d'évocation dans le cristal ont été élaborées dans le but d'évoquer une entité planétaire ou élémentale pouvant être gouvernée par des rites théurgiques. Ces rituels ne sont pas conçus pour l'évocation des entités goétiques élémentales ou planétaires, ni pour l'évocation d'une entité zodiacale, qu'elle soit théurgique ou goétique. Il existe pour ces entités des formules spécifiques.

Le Cercle Magique. A l'intérieur du lieu de travail, seront tracés deux cercles concentriques d'approximativement 2,75 m et 2,65 m de diamètre: entre ces deux cercles, à chacun des quatre points cardinaux, sera inscrit le Nom Divin approprié au rituel dans l'alphabet concerné.

Le Triangle d'art. Un triangle équilatéral (ou rectangle sera tracé sur le sol. Ses côtés seront de base 3,4 et 5). Un autre triangle sera également tracé à l'intérieur de ce dernier, dont les côtés seront parallèles et à environ 10 cm en retrait. Dans l'espace séparant ces deux triangles, seront inscrits respectivement sur les côtés 3, 4 et 5 les noms suivants : PRIMEMATON, ANEXHEXETON et le Nom Divin se rapportant au travail. Ce dernier doit être inscrit dans l'alphabet approprié, les autres en lettres latines.

Le Triangle d'art est situé à l'extérieur du cercle, au point cardinal de l'élément choisi (ou de l'affinité élémentale) et à proximité du Cercle magique de telle façon qu'il soit facile de passer entre le triangle et le cercle.

Quel que soit le point cardinal, la position du triangle en fonction du cercle magique sera toujours la même: le côté du triangle correspondant à la base se trouvera le plus près possible du cercle.

Le flux temporel : Selon le travail, période la plus favorable et la plus puissante.

Le magicien : Robe habituelle, etc. Pentacle de quintessence ou Pentacle énochien selon convenance. (Dans tous les cas, sur l'envers du Pentacle sera tracé le sceau de l'ange ou de l'esprit évoqué.)
Couleur-charge appropriée au travail.

Bomos : Le Bomos est situé au centre du cercle magique, les quatre faces tournées vers les quatre points cardinaux. Couleur du drap identique à la couleur-charge. Les instruments magiques sont placés sur le Bomos, harmonieusement et en fonction de l'utilisation de l'opérateur.

Équipement essentiel :

— La Tessère, la Lance, l'Épée.

L'arme élémentale et la tablette énochienne appropriées au travail.

Le Cratère. (Le cratère est un petit récipient en cuivre ou en laiton de diamètre double de sa profondeur; il est posé sur un trépied ou un support quelconque. On y verse à l'avance une petite quantité d'alcool végétal (spiritus vini) mélangé à deux gouttes d'huile d'onction.)

Encens et bougies : selon la convenance de l'opérateur.

1. Les protections astrales.

Établir les Gardes de pouvoir (ou cérémonies des Tours de guet GD), en commençant et en terminant à l'intérieur du cercle, à l'est du Bomos face à l'est.

2. Les forces spirituelles.

Invocation respectueuse de la Divinité illimitée en Kether.

Première clef énochienne sans l'invocation des 3 Archanges si la formule angélique thébaine est employée par la suite.

Energisation par la seconde formule de Clavis Rei Primae (ou le pilier du milieu selon la GD). Invocation de haute spiritualité d'accentuation personnelle et micro-cosmique. Par exemple : Hymnodia Krypte, Logos 13, 18.

d.Orthrochoros.

3. La force-Dieu du travail.

Adoration et invocation de la force-Dieu de l'élément ou de la sphère effectuées à l'intérieur du cercle face au Bomos et face au point cardinal vers lequel le Triangle d'art est établi.

4. Les esprits des éléments ou de l'affinité élémentale.

Invocation des Élémentaux *. L'arme élémentale est ici utilisée.

5. Proclamation du rite.

Doit être effectuée à partir de la limite est du lieu de travail, face à l'ouest. Entonner ce qui suit :

« Je proclame un Rite d'Évocation dans l'Élément/ la Sphère de (la nommer). Cette Evocation appartiendra au Temps Présent pour le présent usage.

« Elle relève de Mystères qui la surpassent.

« Elle relève de Propos et Intention par lesquels la Majesté et le Nom du Très Haut seront, pourront et par autorité devront devenir visibles par la Manifestation de ses Prodiges et ses Merveilles.

6. La hiérarchie.

Énergisation par la seconde formule de Clavis Rei Primae. Invocation inspirée de la force-Dieu de l'élément ou de la sphère, suivie de l'aspiration à devenir durant ce rite, le digne véhicule de cette Influence Divine. L'opérateur a la volonté d'être pénétré de la puissance du pouvoir suprême pour éveiller et obtenir l'obéissance de l'ange ou de l'esprit N qui doit être évoqué.

* Voir invocation et Renvoi des élémentaux.,

Puis il demande une aide magique aux forces hiérarchiques de l'élément ou de la sphère (autre que l'entité évoquée) avec prononciation de leurs noms. Ceci doit être accompli au même endroit qu'au paragraphe 3.

7. Le Magicien.

L'opérateur proclame son nom magique et son grade, ainsi que le fondement de son autorité magique, à partir de la limite Est du lieu de travail face à l'ouest:

« Les Mystères du Très-Haut ont attribué un Temps, et voyez, je suis venu à ce Temps, car je suis....

8. Déclaration de l'intention.

Doit être faite en présence des Gardes de pouvoir depuis l'emplacement spécifié au paragraphe 7. L'intention est décrite comme l'évocation d'une certaine entité spirituelle à l'apparition visible afin d'en obtenir un bénéfice (une connaissance spécifique par exemple) par les voies du Negotium avec cette entité.

II

9. Le Triangle d'art.

a) Emplacement comme au paragraphe 3 à l'intérieur du Cercle magique. L'Épée dans la main droite, faire le tour du Bomos dans le sens des aiguilles d'une montre vers le point où le triangle est tracé. L'opérateur sort du Cercle magique à cet endroit. De là, entre le Cercle magique et le Triangle d'art, il suit avec la pointe de l'Épée le contour du triangle en une ligne continue en suivant l'ordre des côtés 3, 4 et 5 (pour le cas où on utilise le triangle rectangle) et en vibrant pour chaque côté les noms inscrits sur le triangle.

b) L'opérateur pénètre dans le triangle, dos au cercle. L'Épée est pointée vers le bas pour toucher le sol à l'intérieur du triangle. L'opérateur se visualise portant une robe de la couleur du travail. Il maintient cette posture et la visualisation en proclamant ce qui suit :

A l'intérieur de ce Triangle d'art, par et suivant le Rite et la Formule d'Évocation, l'Ange (ou l'Esprit) N sera tenu de se manifester. »

Cela étant terminé, l'opérateur se recentre sur sa propre personnalité magique. Puis il se tourne dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire face au Bomos, sort du triangle et entre dans le cercle. Il revient à la position du paragraphe 3 en contournant le Bomos dans le sens des aiguilles d'une montre. Il replace l'Épée sur le Bomos.

c) Il prend la Lance dans la main droite et se dirige vers le triangle en contournant le Bomos dans le sens des aiguilles d'une montre. Il sort du Cercle magique à cet endroit dans l'espace situé entre le cercle et le triangle. De là, il trace le sceau de l'ange ou de l'esprit évoqué, juste au-dessus de la surface du sol à l'intérieur du triangle et dans un plan horizontal.

d) Il effectue une seule circumambulation dans le sens des aiguilles d'une montre autour du Triangle d'art jusqu'au point de départ en partant du pied droit. Il continue autour du cercle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'au point de départ entre le triangle et le cercle. Ceci étant terminé, il se tourne rapidement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour pénétrer dans le cercle, puis se dirige à l'intérieur du cercle vers le Bomos qu'il contourne dans le sens des aiguilles d'une montre pour reprendre la position du paragraphe 3. Il replace la Lance sur le Bomos. Dès cet instant jusqu'au paragraphe 25, l'opérateur ne sortira plus du cercle.

10. Le Cercle magique.

a) L'Épée est prise de la main droite sur le Bomos, la Tessère de la main gauche (l'octogone opératif de l'ordre de l'Aurum Solis). Avec ces deux instruments, l'opérateur se place à l'est du Bomos, face à l'est. Il touche le cercle extérieur du Cercle magique avec la pointe de son Epée très précisément au point est. L'Epée est ensuite élevée en arc de cercle régulier jusqu'à ce que la pointe de la lame atteigne un point central situé au-dessus du Bomos.

En maintenant la pointe de l'Epée le plus rigoureusement possible à ce point, l'opérateur s'avance dans le sens direct vers le sud, seule la garde de l'Epée se déplaçant d'un quart de cercle avec l'opérateur. L'Épée est alors de nouveau abaissée en un arc régulier pour toucher le cercle extérieur au point sud. Puis élevée de nouveau en arc de cercle au-dessus du centre du Bomos. L'opérateur procède de façon similaire pour les points ouest et nord. Finalement, il abaisse une dernière fois l'Epée en arc de cercle pour toucher à nouveau le sol au point est du cercle extérieur. L'opérateur revient ensuite à l'emplacement décrit au paragraphe 3. L'Epée et la Tessère sont replacées sur le Bomos.

b) Energisation par la seconde formule de Clavis Rei Primae.

c) Les deux mains sur le Pentacle au niveau de la poitrine, l'opérateur se visualise portant une robe de la couleur de la Gamme contingente correspondante au travail. Il vibre trois fois le Nom Divin, la posture et la visualisation étant maintenues.

11. Adjuration préliminaire à l'entité évoquée.

La Lance tenue de la main droite, l'opérateur se place entre le Bomos et le Triangle d'art, face à celui-ci.

La main gauche posée sur le Pentacle au niveau de la poitrine, il maintient cette position en débutant l'adjuration préliminaire adressée à l'ange ou à l'esprit évoqué.

L'ange ou l'esprit N sera conjuré, par le Nom Divin, de venir et apparaître lorsque l'opérateur l'invoquera. L'ange ou l'esprit sera adjuré, par le Nom Divin, d'agir ainsi que l'ordonnera l'opérateur, d'arriver promptement en forme agréable et intelligible, de se manifester dans le Triangle d'art hors du Cercle magique (l'opérateur pointe à ce moment la Lance vers le triangle), et de répondre avec sincérité, clarté et sans équivoque lorsqu'il se manifestera.

La Lance est reposée sur le Bomos.

III

12. Liber Scientiae.

Position du paragraphe 3. La tablette énochienne est sortie de son étui de soie et placée sur celui-ci. Invocation des forces choisies. La Lance est utilisée pour tracer le sceau, et pour le cercle si l'invocation le nécessite.

13. Première Conjuraton.

La Lance est prise de la main droite, l'opérateur se place en face du triangle. Une conjuration revêtue d'autorité est formulée envers l'ange ou l'esprit N pour une apparition visible dans le triangle d'art. Cette conjuration de type hiérarchique doit être complète, célébrant les forces et leurs affinités, à la convenance de l'opérateur. La convocation doit être énoncée avec autorité, confiance et assurance mais sans rudesse. Les sceaux utilisés sont celui de la Force Divine et celui de l'ange ou de l'esprit. Position du paragraphe 3. La Lance est replacée sur le Bomos.

14. Prodromos.

C'est un morceau oratoire, en prose ou en vers, détachant les qualités essentielles de l'élément ou de la sphère d'opération. Il peut être emprunté à un texte ou imaginé en fonction de l'inspiration de l'opérateur. Il peut aussi être improvisé. Les mouvements, les gestes et les circumambulations autour du Bomos seront appropriés à cette phase du rite.

L'opérateur se visualise en permanence, portant une robe de la couleur en correspondance de la Gamme contingente. Il termine dans la position du paragraphe 3.

15. Deuxième Conjuración.

L'opérateur tient la Lance de la main droite, et laisse sa main gauche sur le Pentacle : la seconde conjuration exprime un profond ravissement d'une riche imagerie et pénétrée d'exaltation spirituelle, des attributs hiérarchiques de l'ange ou de l'esprit N appelé à l'apparition visible dans le triangle d'art. On peut s'inspirer du style oraculaire.

Tous les sceaux sont utilisés.

IV

16. La Flamme magique de Création.

La Lance est toujours dans la main droite, la main gauche sur le Pentacle. L'opérateur visualise Corona Flammae. Puis Il visualise à l'intérieur du Triangle d'art un tourbillon rapide mais équilibré de lumière de la couleur appropriée de la Gamme iconique *. En maintenant la posture et les visualisations, l'opérateur lance en langage noble une adresse à l'ange ou à l'esprit N (tracer le sceau) s'annonçant lui-même comme étant Flammifier (Flamboyant), Porteur de lumière; comme prêtre et instrument du Très-Haut, comme celui qui, en propre nature, participe de tous les univers.

Puis il doit déclarer que l'ange ou l'esprit sera, par matérialisation apte à ressentir la présence et la matérialité des quatre éléments en cette sphère terrestre.

*** Sous réserve que le sujet de l'évocation n'appartienne pas à la hiérarchie énochienne, on peut remplacer le tourbillon de lumière par l'image de l'entité elle-même, visualisée à l'intérieur du Triangle d'art.**

Cette image doit évidemment être de la couleur appropriée de la gamme contingente.

Il devra également déclarer que la nature de l'ange ou de l'esprit se renforcera jusqu'à la fin de l'évocation, sa joie existentielle sera magnifiée, et qu'en participant au Grand-OEuvre, l'ange ou l'esprit en recevra une abondante bénédiction.

La posture et la visualisation du tourbillon de lumière sont ensuite interrompues. La Lance est replacée sur le Bomos. (Seule la visualisation de Corona Flammae est maintenue pour la seconde formule de Clavis Rei Primae qui suit.)

17. Troisième Conjuraison.

Energisation pour la seconde formule de Clavis Rei Primae (la visualisation de Corona Flammae doit être renforcée après la prise de posture du Bâton).

L'opérateur prend la Lance dans sa main droite et touche brièvement de la main gauche le Pentacle sur sa poitrine.

Conjuraison hiérarchique de l'ange ou de l'esprit N pour apparition visible dès cet instant dans le Triangle d'art. Ce doit être un morceau oratoire d'un niveau élevé de fascination, au langage rythmé et sonore, d'une ample durée. Il sera vibré sur un ton de commandement majestueux, comme celui d'une divinité convoquant un adepte à un rite extatique.

Si l'entité évoquée appartient à la hiérarchie énochienne, ce qui précède (17) est alors remplacé par ce qui suit:

a) Energisation par la seconde formule de Clavis Rei Primae (Corona étant renforcée après la posture du Bâton).

b) Formule angélique thébaine. La Lance est utilisée de manière adéquate.

c) L'opérateur prend la Lance dans sa main droite et touche brièvement de sa main gauche le Pentacle sur sa poitrine. Déclaration impérative conjurant l'ange N à l'apparition visible dans le Triangle d'art. La conjuraison est de type hiérarchique. Tous les sceaux sont utilisés.

L'ange ou l'esprit peut apparaître dans le triangle d'une façon nette ou imprécise au cours du déroulement du rituel à partir du paragraphe 13. Dans tous les cas cependant, le rite doit être poursuivi, incluant sa conclusion du paragraphe 17. Si cela est nécessaire, quelques minutes d'attente sont admises après la conclusion du dix-septième paragraphe, pour laisser à la manifestation le temps de se matérialiser.

* Bien que l'élément ou l'affinité élémentaire associé prédomine, le lieu du rite contient les quatre éléments sous la forme pure et puissante imprimée par les Gardiens régents invoqués lors de la formulation des Gardes de pouvoir (ou des Tours de guet selon la GD).

Dès l'apparition de l'ange ou de l'esprit, l'opérateur peut poursuivre au paragraphe 19.

Si cependant l'entité n'apparaissait pas quelques minutes après la fin du paragraphe 17, l'opérateur poursuivrait aux paragraphes 18 puis 19.

18. Opération supplémentaire.

a) La Lance est replacée sur le Bomos. L'opérateur se place à l'ouest du Bomos face à l'est. Après une salutation pleine de vénération aux forces atziluthiques et briatiques du travail, l'opérateur demande avec confiance le pouvoir magique nécessaire à l'accomplissement de l'évocation de l'ange ou de l'esprit N.

b) L'opérateur se place à l'est du Bomos, face à l'ouest. Energisation par la seconde formule de Clavis Rei Primae.

c) Avec les deux mains sur le Pentacle, l'opérateur se visualise portant une robe de la couleur appropriée (au travail de la sphère) de la Gamme contingente.

Il vibrera trois fois le Nom Divin (sur le mental, l'astral, et le plan physique), la posture et la visualisation étant maintenues simultanément.

d) Position du paragraphe 3. L'opérateur souffle avec solennité sur le liquide contenu dans le cratère (ce liquide n'est autre qu'un condensateur liquide qui à été chargé avec de la lumière de la couleur de la sphère de l'entité), puis l'enflamme. Quand la flamme s'est éteinte, il poursuit.

e) Energisation par la seconde formule de Clavis Rei Primae. La Lance dans la main droite, l'opérateur formule une conjuration hiérarchique très solennelle et très puissante à l'ange ou à l'esprit, pour l'apparition à la présence visible dans le Triangle d'art, ainsi que le ferait un prince bénin envers son sujet qui tenterait d'éviter son regard. Tous les sceaux sont utilisés (***les sceaux en questions sont pour la plupart extraits du carré magique planétaire qui est en affinité avec le travail d'évocation, mais on peut aussi extraire les sceaux avec la rose aux 22 pétales de la GD***).

19. Manifestation complète de l'ange ou de l'esprit.

La Lance est replacée sur le Bomos. Par la Force Divine du travail, exhortation enjoignant à l'ange ou à l'esprit N de se manifester complètement. Doit être concise mais de nature sublime.

V

20. L'Accueil et le Serment.

a) Quand la manifestation apparaît stable, l'opérateur fait face au Triangle d'art à l'est du Bomos. Il s'adresse à la manifestation courtoisement et cérémonieusement, exigeant, au nom de la Force Divine du travail, qu'elle lui déclare son nom **(Ceci est très important, et comme le dit Konstantinos dans « summoning spirits » c'est le moyen le plus sûr pour vérifier l'identité d'une entité évoquée)**. L'entité ayant répondu, il l'accueille.

b) Position du paragraphe 3. Énergisation par la seconde formule de C.R.P. L'Épée est tenue dans la main droite. L'opérateur s'avance jusqu'à l'endroit où est établi le triangle en tournant autour du Bomos dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, il pointe l'Épée vers le triangle (sans toucher l'entité), lame à plat. Il reste à l'intérieur du cercle. Alors, l'entité, sur l'ordre de l'opérateur, place sa main d'une façon nette et précise sur la lame de l'Épée et prête serment. Le serment proposé à l'entité doit avoir été formulé auparavant avec un soin extrême, car il doit être sans ambiguïté et sans prétentions inconsidérées, être pleinement en accord avec la nature de l'entité (comme doit l'être également l'intention de l'opérateur). Ce serment doit être formulé par le Nom de la force Divine du travail **(selon la kabbale c'est le Nom Divin Atziluthique en analogie avec l'entité)**, et exigera de l'entité qu'elle exécute d'une façon authentique et fidèle les ordres de l'opérateur. Celui-ci doit faire prêter le serment à l'entité phrase par phrase, avec exactitude, en portant une attention sévère aux réponses de l'entité, de peur qu'une modification n'intervienne ou qu'une partie du serment soit inaudible.

Position comme au paragraphe 3. L'Épée est replacée sur le Bomos.

21. Negotium.

L'opérateur se place à la position qui lui semble la plus convenable à l'intérieur du cercle pour poursuivre le Negotium et visualisera jusqu'à la fin et d'une façon puissante, Corona Flammae.

Durant le Negotium, il n'y a pas lieu d'utiliser un langage symbolique élaboré ou emphatique, pas plus que des citations choisies. L'opérateur s'adresse ici à une entité dont l'essence n'est pas sensible à une connaissance formelle et dont la compréhension n'est soumise à aucune structure verbale de langage. Par conséquent, tout ce que le magicien prononcera dès à présent doit provenir entièrement de lui-même, doit être . lui-même, le plus simple possible.

22. Bannissement de l'ange ou de l'esprit.

Même position qu'au paragraphe 3. L'opérateur remercie l'ange ou l'esprit N pour son aide, et lui rend grâce au nom de son Dieu. Energisation par la seconde formule de C.R.P.

L'opérateur prend l'Épée dans sa main droite, et par la formule correcte (formule de bannissement), renvoie l'ange ou l'esprit, lui ordonnant de ne faire aucun mal à un quelconque être vivant ou à une chose inanimée.

Après la disparition complète de la manifestation, l'opérateur replace sans hâte l'Épée sur le Bomos et procède ainsi :

23. Gratulatio.

L'opérateur rend grâce à la force-Dieu de l'élément ou de la sphère, puis remercie les forces hiérarchiques de leur assistance.

24. Les esprits de l'élément ou de l'affinité élémentale :

Renvoi des élémentaux. Utiliser l'Épée. (Dorénavant, aucun élément ne prédomine, ils sont rétablis en leur équilibre, le cercle astral des Gardes de pouvoir étant intact et continuant de recevoir les purs influences des régents.)

25. Dyseochoros.

L'opérateur prend place à la limite est du lieu de travail et procède au Dyseochoros.

26. Calice.

L'opérateur reste à l'intérieur du cercle, à l'est du Bomos, face à l'est et réalise le Calice.

ÉVOCACTION A L'APPARITION VISIBLE DANS LE CRISTAL

Pour un travail planétaire ou élémental de type hiérarchique. (Cette formule n'a pas de rapport avec la voyance dans le cristal qui est différente par sa nature et ses méthodes.)

Le Cristal et l'Anneau d'Enclos : le cristal est une sphère dont le diamètre recommandé est d'environ 9 cm. Il sera disposé sur un support bas (un anneau de bois d'environ 3 cm de diamètre et 6 mm d'épaisseur fera l'affaire) exactement au centre de l'Anneau d'Enclos. Le tout est placé au point cardinal correspondant de l'élément (ou à l'affinité élémentale), sur un support d'une hauteur adaptée.

L'Anneau d'Enclos est en bois ou en carton avec une surface lisse et unie sur laquelle sont tracés des cercles concentriques. Le cercle intérieur a un diamètre égal à celui du cristal. Le cercle extérieur est à 2 cm du cercle intérieur. Le sceau de l'ange ou de l'esprit devant être évoqué sera dessiné à l'intérieur de l'anneau. Il ne débordera pas sur le support du cristal. Le Nom Divin approprié au travail est inscrit entre les deux cercles en utilisant l'alphabet adapté.

L'Anneau d'Enclos est disposé sur la table-support de telle manière que le Nom Divin et le sceau soient face au Bomos.

Le flux temporel : Selon le travail, période la plus favorable et la plus puissante.

Le magicien : Robe habituelle, etc. Pentacle de quintessence ou Pentacle énochien selon convenance. Dans tous les cas, le sceau de l'ange ou de l'esprit évoqué sera tracé sur l'envers du Pentacle. Couleur-charge adaptée au travail.

Bomos : Le Bomos est placé au centre du lieu de travail, les quatre faces tournées vers les points cardinaux. Couleur du drap identique à la couleur-charge. Les instruments magiques sont placés sur le Bomos harmonieusement et en fonction de l'utilisation par l'opérateur.

Équipement essentiel : La Tessère mystique, la Lance, l'Épée, l'arme élémentale appropriée, la tablette énochienne appropriée, le Cratère. Encens et bougies: Selon la convenance de l'opérateur.

I

Cette section, de 1 à 8, est identique à celle de la précédente formule, Evocation à l'apparition visible dans le triangle d'art. Les mots « à l'intérieur du cercle » aux paragraphes 1 et 3 ne s'appliquent pas. Au paragraphe 3, la référence au Triangle de l'art est à remplacer par celle du cristal.

II

9. Le Cristal et l'Anneau d'Enclos.

a) Emplacement comme au paragraphe 3. L'Épée est saisie dans la main droite, l'opérateur se dirige jusqu'au point cardinal où le cristal est disposé. Il fait face au point cardinal correspondant au travail et suit avec l'Épée, dans le sens horaire, le tracé du cercle extérieur de l'anneau d'enclos. En même temps, il vibre le Nom Divin inscrit.

b) L'opérateur passe l'Épée dans la main gauche. Celle-ci est pointée verticalement vers le bas, la pointe touchant le sol, la main droite est posée sur le cristal. L'opérateur se visualise comme portant une robe (de la couleur du travail) de la Gamme contingente en correspondance avec le travail. Il maintient cette posture et cette visualisation en proclamant ce qui suit :

A l'intérieur de ce cristal, par et suivant le Rite et la Formule d'évocation, l'ange (ou l'Esprit) N sera tenu de se manifester.»

Ceci étant terminé, l'opérateur se recentre sur sa personnalité magique (en relâchant posture et visualisation). Puis il se tourne dans le sens horaire et va jusqu'au Bomos en retrouvant son emplacement comme au paragraphe 3. L'Épée est reposée.

c) La Lance prise dans la main droite est portée au point cardinal du cristal. L'opérateur fait face au point cardinal et trace le sceau de l'ange ou de l'esprit juste au-dessus du cristal, dans un plan horizontal.

d) Il effectue une seule circumambulation dans le sens horaire autour du cristal, jusqu'au point de départ, en partant du pied droit. Puis il continue dans le sens contra-horaire jusqu'à retrouver l'emplacement du paragraphe 3. La Lance est reposée.

10. Le Microcosme.

a) Energisation par la seconde formule Clavis Rei Primae.

b) L'opérateur ayant posé ses deux mains sur le Pentacle sur sa poitrine se visualise comme portant une robe de la couleur de la Gamme contingente en correspondance avec le travail. Il maintient cette posture et cette visualisation en vibrant par trois fois le Nom Divin du travail.

11. Adjuration préliminaire à l'entité évoquée.

La Lance tenue dans la main droite, l'opérateur fait le tour du Bomos dans le sens horaire et prend position du côté opposé d'où il vient. Il fait face au point cardinal où le cristal est disposé. Sa main gauche reste sur le Pentacle en débutant l'adjuration préliminaire comme dans la formule de l'évocation dans le triangle.

Le reste de l'adjuration préliminaire doit être prononcé depuis la position du paragraphe 3, la main gauche toujours sur le Pentacle.

L'ange ou l'esprit N sera conjuré, par le Nom Divin, de venir et d'apparaître lorsque l'opérateur l'invoquera. L'ange ou l'esprit sera adjuré par le Nom Divin d'agir ainsi que l'ordonnera l'opérateur, d'arriver promptement en forme agréable et intelligible, de se manifester dans le cristal, (l'opérateur pointe, à ce moment, la Lance vers le cristal) et de répondre avec sincérité, clarté et sans équivoque lorsqu'il se manifestera.

La Lance est reposée sur le Bomos.

III

12. Liber Scientiae.

Position du paragraphe 3. La tablette énochienne est sortie de son étui de soie et placée sur celui-ci. Invocation des forces choisies. La Lance est utilisée pour tracer le sceau et pour le cercle si l'invocation le nécessite.

13. Première conjuration.

La Lance tenue dans la main droite, l'opérateur fait le tour du Bomos dans le sens horaire et prend position du côté opposé d'où il vient. Il fait face au point cardinal où le cristal est disposé. Il formule une conjuration revêtue d'autorité, envers l'ange ou l'esprit N pour une apparition visible dans le cristal. Cette conjuration de type hiérarchique sera identique à celle de la précédente formule pour l'apparition dans le triangle.

Position du paragraphe 3. La Lance est replacée sur le Bomos.

14. Prodromos.

Comme dans la précédente formule.

15. Deuxième conjuration.

L'opérateur prend la Lance dans sa main droite, la gauche étant posée sur le Pentacle sur sa poitrine : la deuxième conjuration à l'apparition visible dans le cristal est identique à celle de la formule précédente.

IV

16. La Flamme magique de Création.

Comme dans la formule précédente, sauf que le tourbillon de lumière (ou l'image suivant convenance) sera visualisé dans le cristal. Par ailleurs, la clause de matérialisation suivant les quatre éléments sera omise.

17. Troisième conjuration.

Identique à la formule précédente, la référence au triangle étant chaque fois remplacée par celle du cristal.

18. Opération supplémentaire.

Identique à la formule précédente, la référence au triangle étant chaque fois remplacée par celle du cristal.

19. Manifestation complète de l'ange ou de l'esprit.

Identique à la formule précédente.

V

20. L'Accueil et le Serment.

a) Identique à la formule précédente, la référence au triangle étant remplacée par celle du cristal.

b) Emplacement comme au paragraphe 3. Energisation par la seconde formule Clavis Rei Primae. L'Épée est tenue dans la main droite. L'opérateur s'avance jusqu'au point cardinal où est situé le cristal, en tournant dans le sens horaire autour du Bomos. Puis il pose la pointe de l'Épée, le plat de la lame étant horizontal, sur le sceau dessiné à l'intérieur de l'Anneau d'Enclos en prenant garde que l'Épée ne touche pas le cristal lui-même. L'opérateur fait prêter le serment, phrase par phrase, avec exactitude, et porte une sérieuse attention aux réponses de l'entité, de peur qu'une modification quelconque soit faite ou qu'une partie soit inaudible.

Le serment proposé à l'entité doit avoir été formulé auparavant avec un soin extrême, car il doit être sans ambiguïté et sans prétentions inconsidérées, être pleinement d'accord avec la nature de l'entité (comme doit l'être également l'intention de l'opérateur). Ce serment doit être formulé par le Nom de la force Divine du travail et exigera de l'entité qu'elle s'exprime avec sincérité et exécute fidèlement ce que l'opérateur lui commandera.

Emplacement comme au paragraphe 3. L'Épée est replacée sur le Bomos.

21. Negotium.

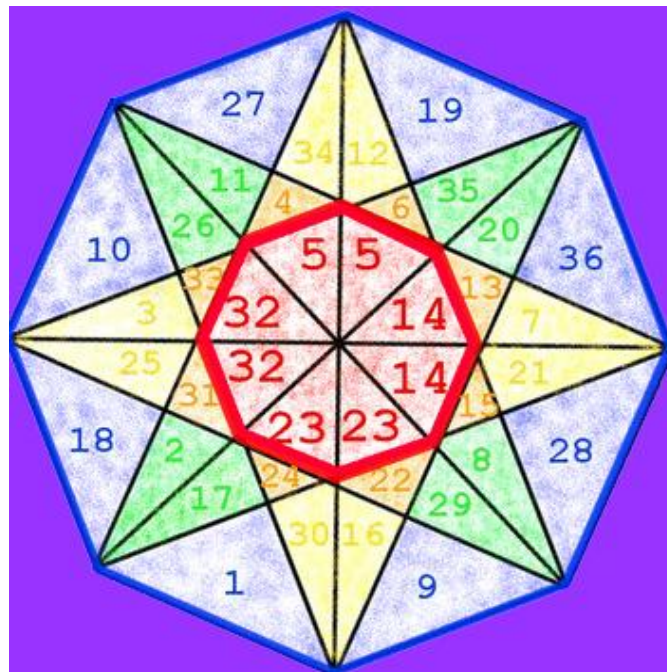
Identique à la formule précédente, la référence au cercle étant remplacée par celle de la place du travail. (Voir également la note ci-après.)

Le reste de cette section, du paragraphe 22 au paragraphe 26, est identique à celui de la précédente formule sauf au paragraphe 26 où l'expression : à l'intérieur du cercle ne s'applique pas.

Note : En certaines circonstances, l'évocation dans le cristal devra être préférée à celle faite dans le triangle. Le cercle magique et le triangle peuvent être impossibles à tracer dans les dimensions du lieu de travail. Par ailleurs, l'information demandée à l'entité pourra être mieux exprimée par des moyens visuels plutôt que verbaux. Il convient de noter que dans l'évocation dans le triangle, le Negotium est entièrement ou presque entièrement verbal, l'entité évoquée étant en permanence présente et visible, pouvant s'exprimer, répliquer ou expliquer.

Lors de l'évocation dans le cristal, bien que l'entité et l'opérateur restent distinctement audibles l'un à l'autre, les déclarations verbales seront réduites au strict nécessaire. L'entité répondra souvent sous forme de visions dans le cristal durant lesquelles sa propre image s'évanouira. Cette forme de communication est particulièrement adaptée lorsque la référence visuelle est plus précise que la description verbale. On doit cependant considérer que l'opportunité d'un échange verbal étant moindre, le risque de l'échec ou d'une mauvaise compréhension sera plus important. L'appréciation de ce risque pourra inciter au choix du triangle.

Aucune formule n'est donnée dans le présent ouvrage pour l'évocation des entités goétiques. Nous signalons cependant que l'Aurum Solis réalise l'évocation de telles entités dans le triangle mais non dans le cristal.



NDT:

Konstantinos dans son ouvrage nous donne au début de son livre: des exercices préparatoires, visant au développement des facultés magiques, (clairvoyance, clairaudience, voyages astraux, équilibre des quatre éléments dans les trois corps (mental, astral, physique), ensuite il donne toutes les opérations pour fabriquer et consacrer les armes élémentaires et les armes majeures selon la kabbale magique.

A la fin de l'ouvrage, on trouve des techniques évocatoires d'entités, sur le plan astral et physique.

Cette traduction Française de l'ouvrage de KONSTANTINOS est donnée pour un usage privé, par le traducteur (Frater Luxaour), à tous les étudiant(e)s de la Magie d'évolution et de la Théurgie de la Loge Lumière Divine AKASHA .

"Que la Divine Providence vous protège sur le chemin"

Traduction Française : FraterLuxaour 6 = 5

**Eques a Lucidis Crucis
Tau Zorobabel**

*** * * * ***