

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 fournie 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 considérant 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 présent 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 I) ; mais comme j'ai juste mentionné, même leurs puissances sont diminuées par la présence d'autres éléments.

Laissez-moi vous rendre quelque chose de clairs 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 (telle 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 l'autel comme d'habitude, avec tous les outils magiques dans leurs endroits respectifs, et brûler un encens approprié selon la nature de l'entité (voir les correspondances au chapitre 8). 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 droit.

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 des 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 prononcé 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 réveille.

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 discuté), 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 donné 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 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 présente 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 pourrait 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 donné 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 tels 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 medium 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), utilisez votre épée magique au lieu de votre baguette, pendant 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, exposer 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 pour signer son nom dans l'espace autour de 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 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 donné.

13. Levez-vous et marchez dans le sens des aiguilles d'une montre dans votre position normale, derrière à 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 soit 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, écrire 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 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 liquider pas 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 précise plus 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 te 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 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'oeil 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 réussirez 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. 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 salutaire pourra vous approcher une fois que vous 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 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 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 avant 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 les esprits qui clairement ne viennent pas de sphères connues. Quand vous trouvez une liste 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 expliquée 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 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 épée 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 que 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, veiller 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 ou pour effectuer une certaine tâche pour vous, vous pouvez l'écarter. 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 d'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 donné ci-dessous.

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 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 ».

Planet/Sephirah	Symbol	Disc Color	Symbol Color
1. Uranus/Kether	♁	White	Black
2. Neptune/Chokmah	♆	Gray	White
3. Saturn/Binah	♄	Black	White
4. Jupiter/Chesed	♃	Blue	Orange
5. Mars/Geburah	♂	Scarlet red	Green
6. Sun/Tiphareth	☉	Yellow gold	Violet
7. Venus/Netzach	♀	Emerald	Red
8. Mercury/Hod	♿	Orange	Blue
9. Yesod/Moon	♌	Violet	Yellow

Table 8.1



Seal	Color	Incense	Divine Name(s)	Metal	Wood	Gem	Creature
1. Kether	White	Ambergris	Eheieh	Electrum	Aspen	Diamond	God
2. Chokmah	Gray	Musk	Yah	Aluminum	Bramble	Turquoise	Man
3. Binah	Black	Patchouli	Yhvh Elohim	Lead	Yew	Black onyx	Woman
4. Chesed	Blue	Cedar	El	Tin	Cedar	Amethyst	Unicorn
5. Geburah	Scarlet red	Peppermint	Elohim Gibor	Iron	Ash	Garnet	Scorpion
6. Tiphareth	Yellow gold	Frankincense	Yhvh Eloah Vedaath	Gold	Pine	Citrine	Lion
7. Netzach	Emerald	Rose	Elohim Tzabaoth	Copper	Elder	Emerald	Lynx
8. Hod	Orange	Gum mastic	Shaddai El Chai	Quicksilver	Birch	Carnelian	Jackal
9. Yesod	Violet	Jasmine	Adonai Ha Aretz	Silver	Willow	Quartz	Elephant
10. Malkuth	Red	Olibanum	(See figure 2.1)	Iron	Oak	Fire opal	Lion
11. Kether	Blue	Myrrh	(See figure 2.1)	Silver	Willow	Aquamarine	Eagle
12. Kether	Yellow	Galbanum	(See figure 2.1)	Aluminum	Hazel	Topaz	Bird
13. Kether	Black	Storax	(See figure 2.1)	Lead	Cypress	Salt	Bull

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, ou 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), 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 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 ; portant, 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 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 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 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 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 la 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 ou 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 conjurée.

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, 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 dû 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 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 deux 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 aborder 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, 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'esprit, 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 lamen de la Rose hébreux pour des Anges, et la version romaine du lamen 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 d'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 donné pour des entités de ce type. Si l'entité ne vient pas d'une sphère particulière, alors NA est donnée.

Aspect : Une description de l'aspect de l'entité est donnée 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/Ange

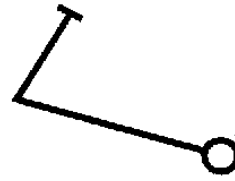
Sphère : Le feu

Aspect : Seraph a habituellement une expression féroce sur son lisse, 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 enseigner est 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 souhaitiez, 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.



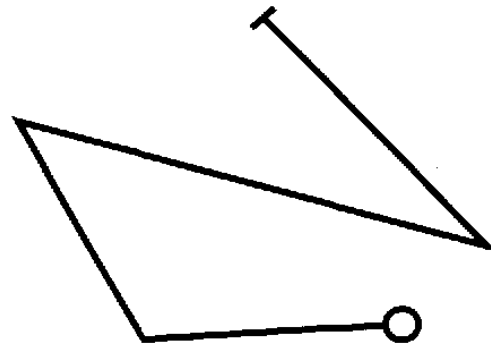
Djin



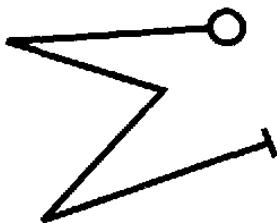
Seraph



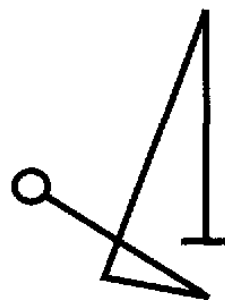
Aral



Nichsa



Tharsis



Taliahad

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 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 nouveau 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

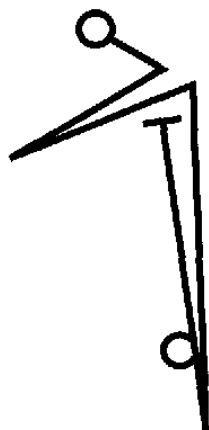
Sphère : Air

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.



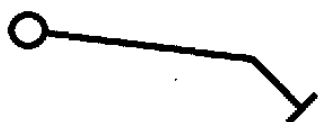
Ariel



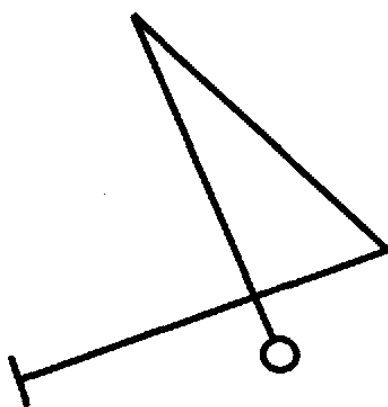
Paralda



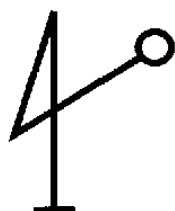
Ariel



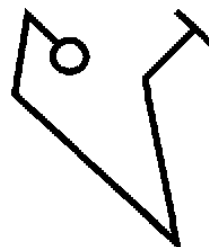
Chassan



Ghob



Kerub



Phorlakh

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 marron.

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 marron 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 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

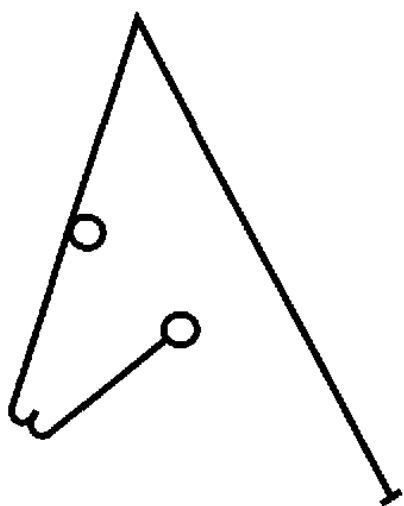
1. Metatron

Titre/type : Archange

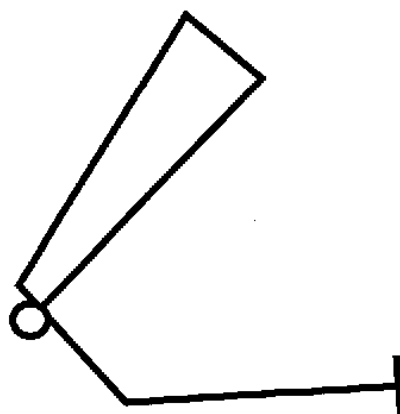
Sphère : Kether

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.

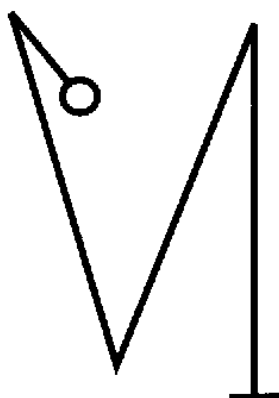
Expertise/tâches : Cet Archange devrait seulement être appelé si vous souhaitez au chemin menant à la véritable initiation. Metatron peut t'enseigner comment travailler vers l'accomplissement du grand oeuvre et peut vous aider à trouver un professeur approprié ou un groupe magique pour travailler avec 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.



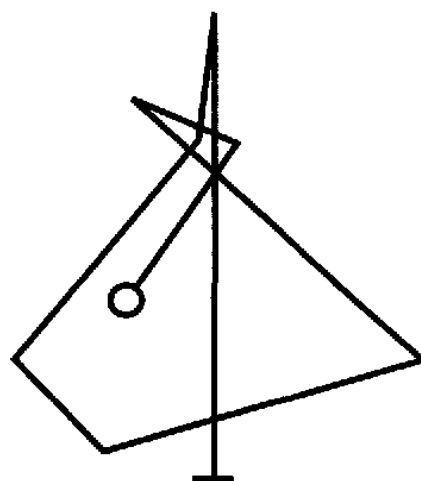
Metatron



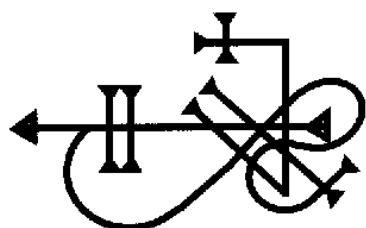
Teftin



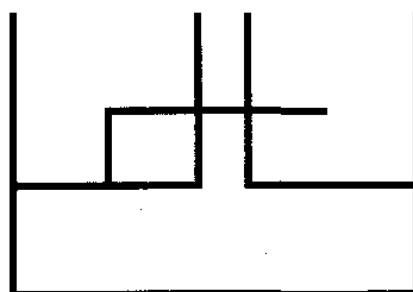
Raziel



Mepsitahl



Tzaphqiel



Aratron

Sceaux 3



Mepsitahl

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 les 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 lumineux.

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 pur, 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 fera le 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.

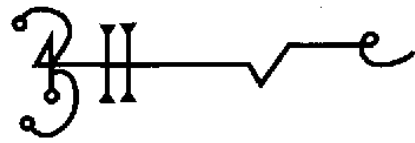
Aratron donne également à vous, les noms et les sceaux de plusieurs entités qui peuvent vous aider à exécuter la magie alchimique.



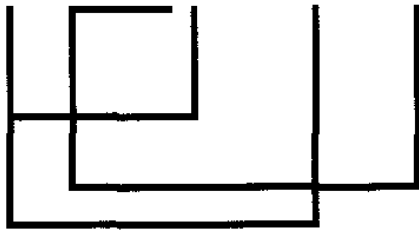
Tzaphkiel



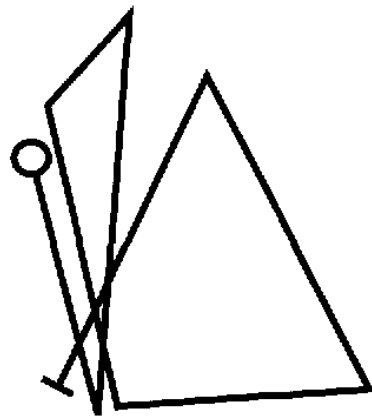
Harayel



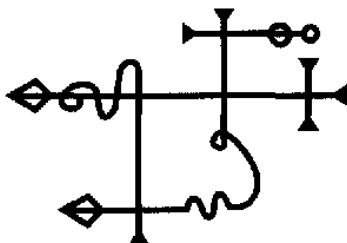
Tzadqiel



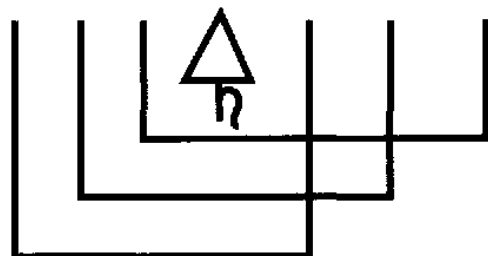
Bethor



Riprinay



Kamael



Phalegh

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.

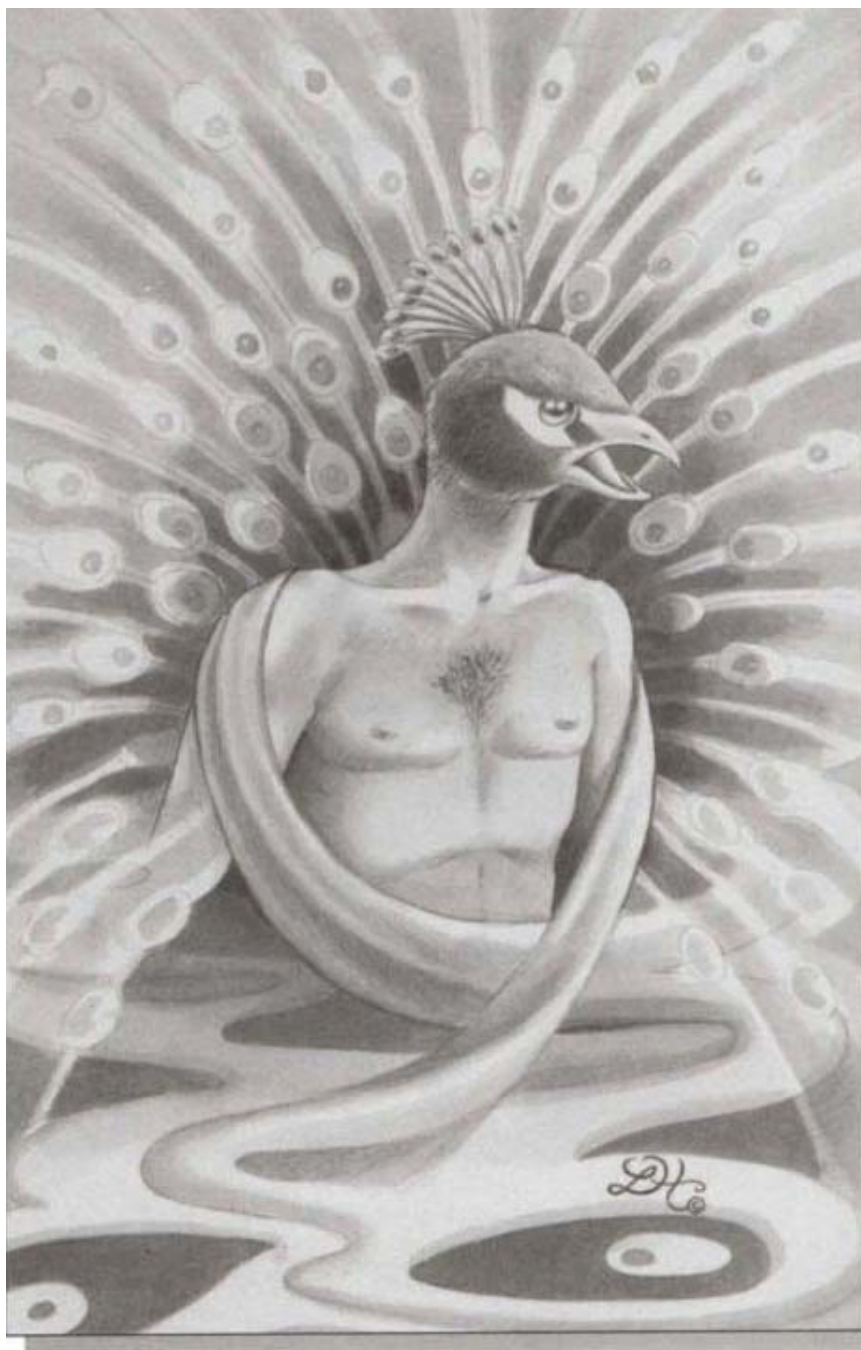
2. Phalegh

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.



Riprinay



Kamael

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) TIPHERETH

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 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 cœur, 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.

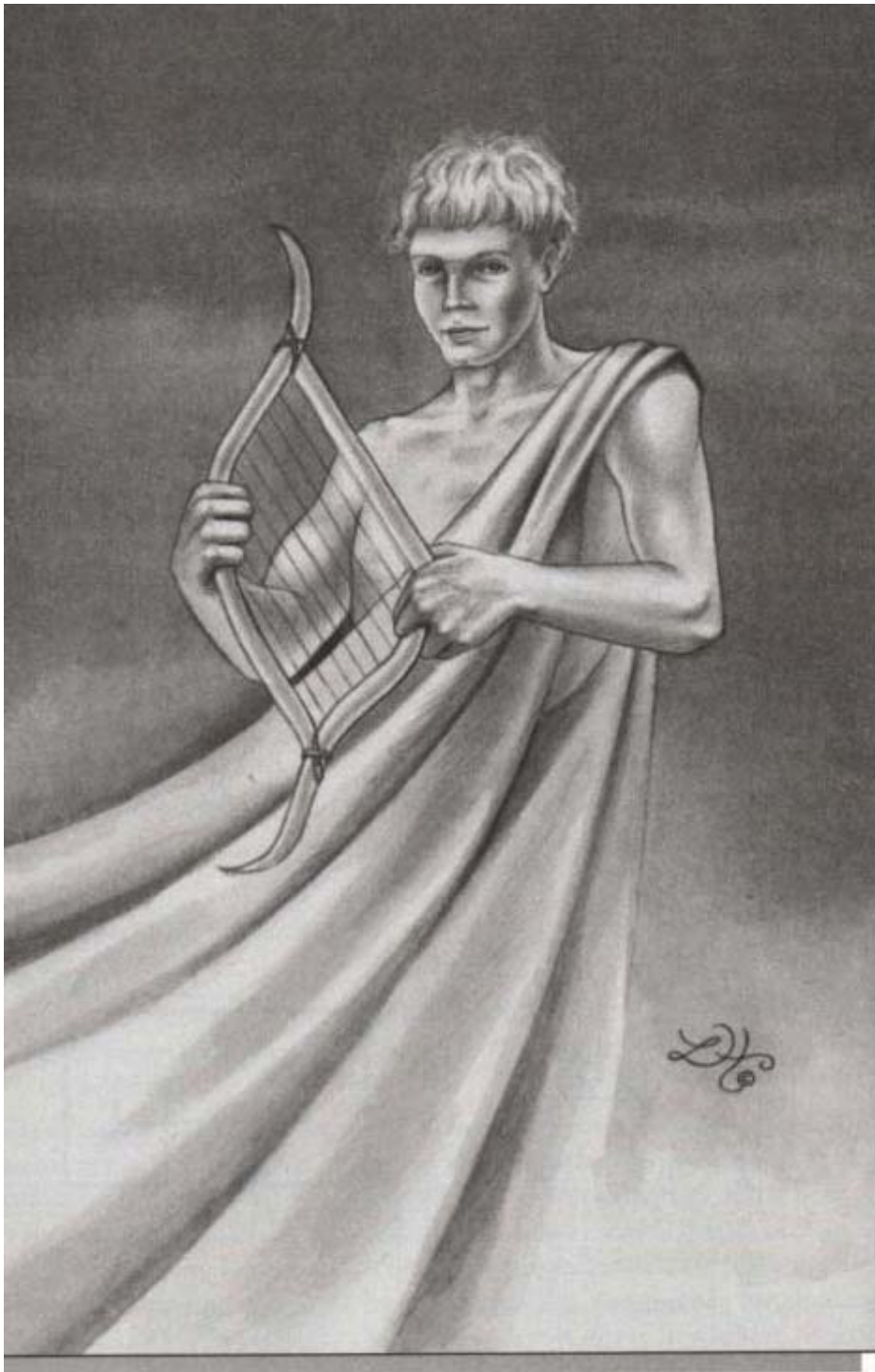
2. Hagith

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Venus

Aspect : Cet esprit apparaît en tant que belle femme montant un chameau. Hagith est nu 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.



Amsariah

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. Hihaiah

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 ange grand, habillé en noir. Sa robe longue semble être faite en énergie pure et si regardez fixement, il devient évident qu'il y a constamment une émission d'étincelles d'énergie foncées.

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.



Sirchade

ESPRITS DE DIVERSES RÉGIONS :

1. Sirchade

Titre/type : Na

Sphère : Na

Aspect : Il est peu un difficile de voir cet esprit la première fois que vous l'appellez. Sirchade se manifeste comme un amalgame de plusieurs différents types d'animaux, 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 en 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.

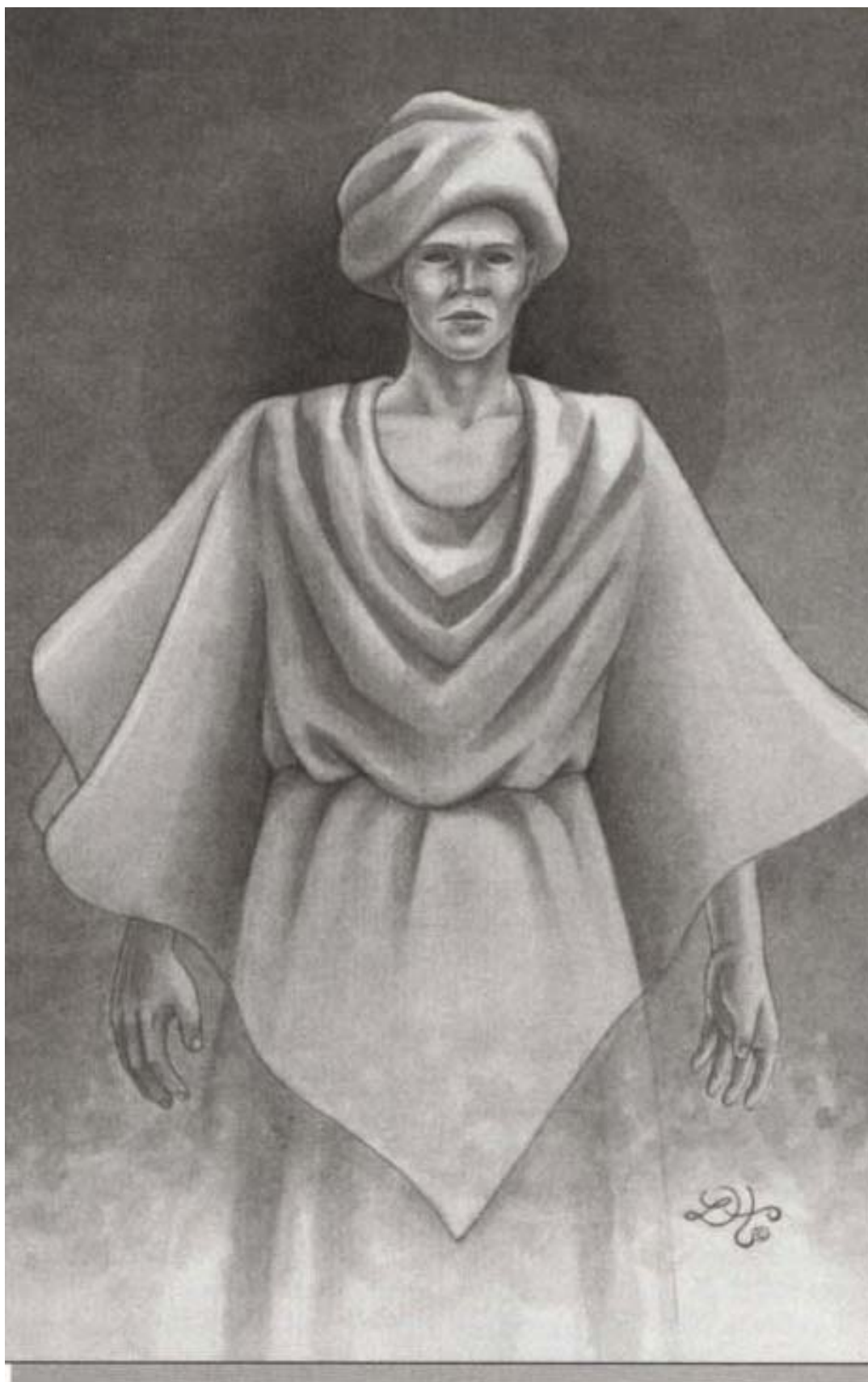
4.Fomeus

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 sur 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.



Frucisierre

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 objectif 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 choisi dans 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 le Hiepackth 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. Hiepackth 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 l'évoqué, portant son sceau chargé en jouant la 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 bijou orné montant à cheval blanc ailes.

Tâches d'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 inconfortable 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 s'assurer vous 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.



Hiepaeth

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 I, 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'égrégore, 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'égrégore que vous apprendrez à créer en ce chapitre, est éthérique et seulement les restes dans une coquille physique qui n'est pas actif. Si vous voudriez apprendre comment créer des égrégores physiques, je suggère de travailler avec l'esprit Frucisierre décrit en chapitre 9.

En créant un égrégore 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 Rabbín 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 égrégoire 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 prédéterminée sa durée de vie ; (7) effectuer un rituel pour le détruire, quand l'égrégoire arrive à la fin de sa vie; et (8) l'enlèvement de la représentation physique et mise en terre.

La première étape en apportant un égrégoire 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'égrégoire 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'égrégoire 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 égrégoire 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'égrégoire quand il est créée.

La prochaine étape que vous devez suivre est relativement facile. Simplement donner la forme vous voulez que votre égrégoire ait. *Utilisez un* certain bon sens ici. Ne rendez pas l'égrégoire 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'égrégoire 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 égrégoire 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 pourrait 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, essayer d'ajouter tous les dispositifs qui composent l'égrégore unique (par exemple, les outils ou instruments qu'il peut porter). Votre la 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 écrits sur lui à l'encre noire. Tous les deux devraient être couverts avec une seule pièce de soie blanche. Ayez aussi un cure-dents, 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 coeur 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. Poser 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 la 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 préparé pour recevoir la vie, je vous tiens maintenant jusqu'au service de la lumière à laquelle vous serez consacrez.* Visualisez une lumière blanche descendre sur votre sculpture, regarder alors jusqu'aux cieux et ajoutez : *O Toi qui est glorieux, que la vie soit accordée à cette créature avec votre permission.*

9. Prenez votre cure-dents 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-dents pour inscrire le sceau, et dites : *Avec ce sceau, je pourrai plus facilement vous contacter, N., mais quand ces lignes ne sont pas plus, tellement trop votre vie et le but du fils ou davantage, pour ceci qui est la volonté du vrai Dieu.*

11. Prenez la sculpture et effectuer 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, porter 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 de 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 donner 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'égrégoré se tiendra devant quand vous ouvrez vos yeux.

17. Communiquez avec l'égrégoré et assurez-vous il comprend ce que sa fonction sera.

18. Quand vous êtes prêt à envoyer l'égrégoré, 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 égrégoré, exécutez une évocation normale, l'utilisation de la méthode donnée dans l'étape 16, comme l'égrégoré ne réside pas dans d'autres sphères. La sculpture devrait toujours être mise dans le triangle pour ces évocations, et le 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 égrégoré, 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'égrégoré 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 cet domestique, 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 fumiger la sculpture en disant : *je nettoie cet 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 cet 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'ils 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 plateforme, 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 les défis de la vie, en tant que magicien ci-dessus, ou toi devez 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 transcendante : 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.

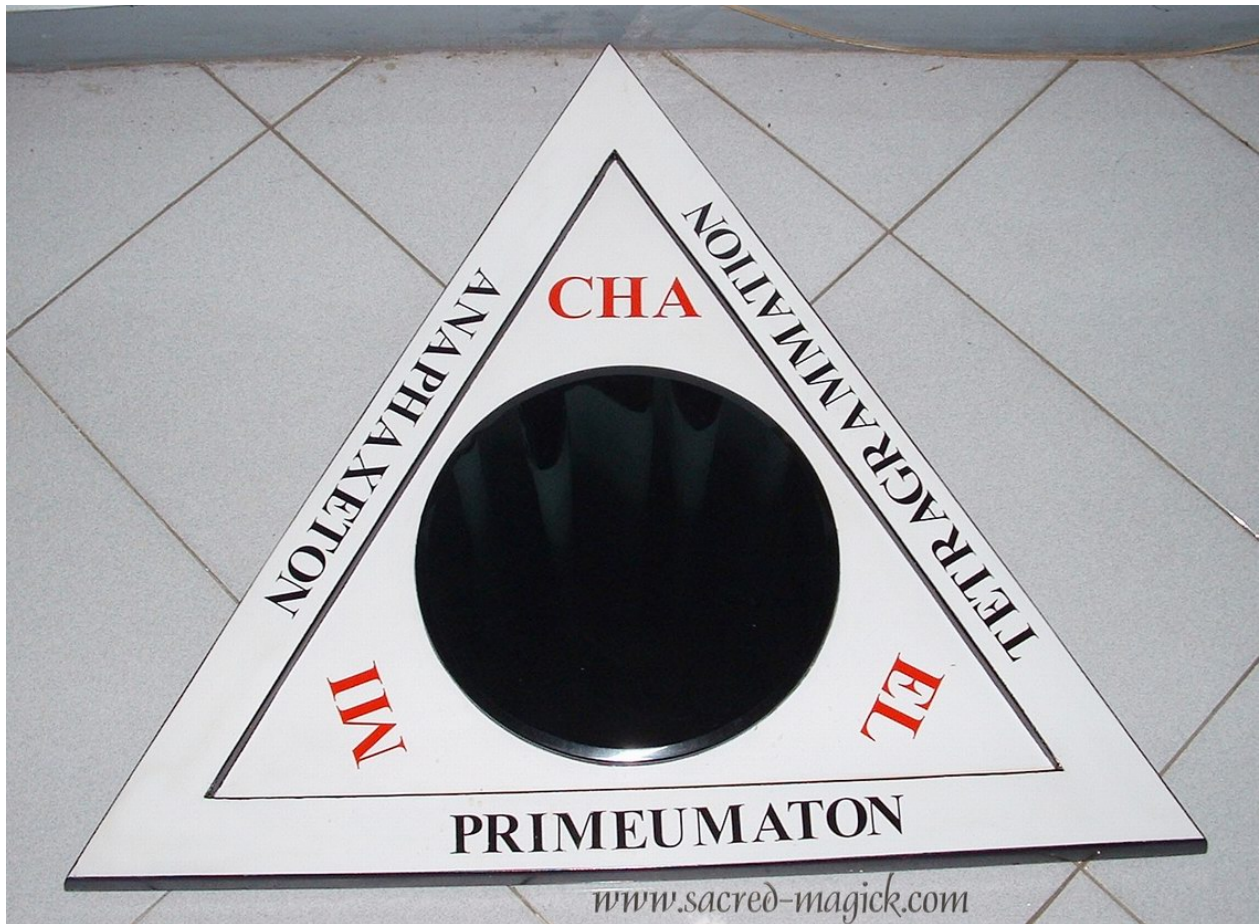
Zalewski, Pat. La Kabbale de l'aube d'or.MN: Publications de Llewellyn,1993.

Cette traduction des 4 derniers chapitres de « Summoning Spirits » de KONSTANTINOS est un document de Travail, pour ceux qui désirent pratiquer la magie évocatoire d'évolution. Cette traduction partielle, complétera l'ouvrage de Franz BARDON « La pratique de la magie évocatoire ». Si la Divine Providence l'accorde, les autres traductions du livre "Summoning Spirits" verront le jour.

Kontantinos dans son ouvrage « Summoning Spirits » nous donne au début de son livre, des exercices préparatoires, visant au développement des facultés magiques: (clairvoyance, clairsaudience, 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 majeurs selon la GD.

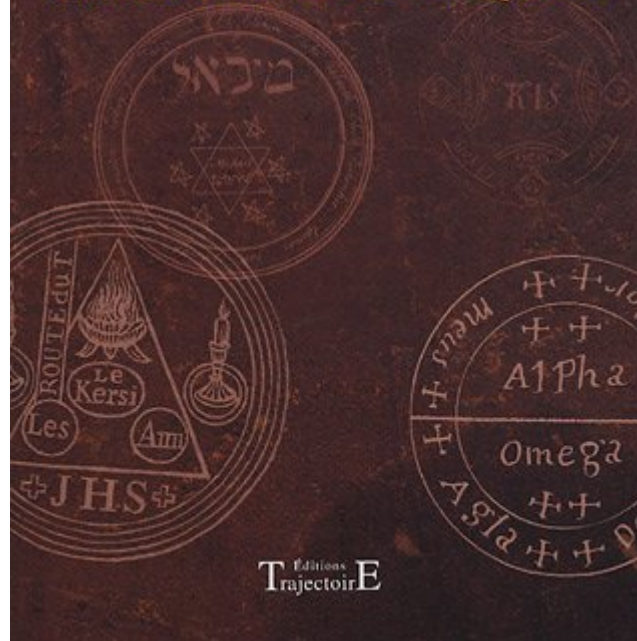
A la fin de l'ouvrage on y trouve des techniques évocatoires d'entités, sur le plan astral et physique.

Copyright traduction : Frater Luxaour 6 = 5



Joël Vichery

HAUTE MAGIE KABBALISTIQUE



Editions
Trajectoire



Franz BARDON
« La pratique de la magie évocatoire »