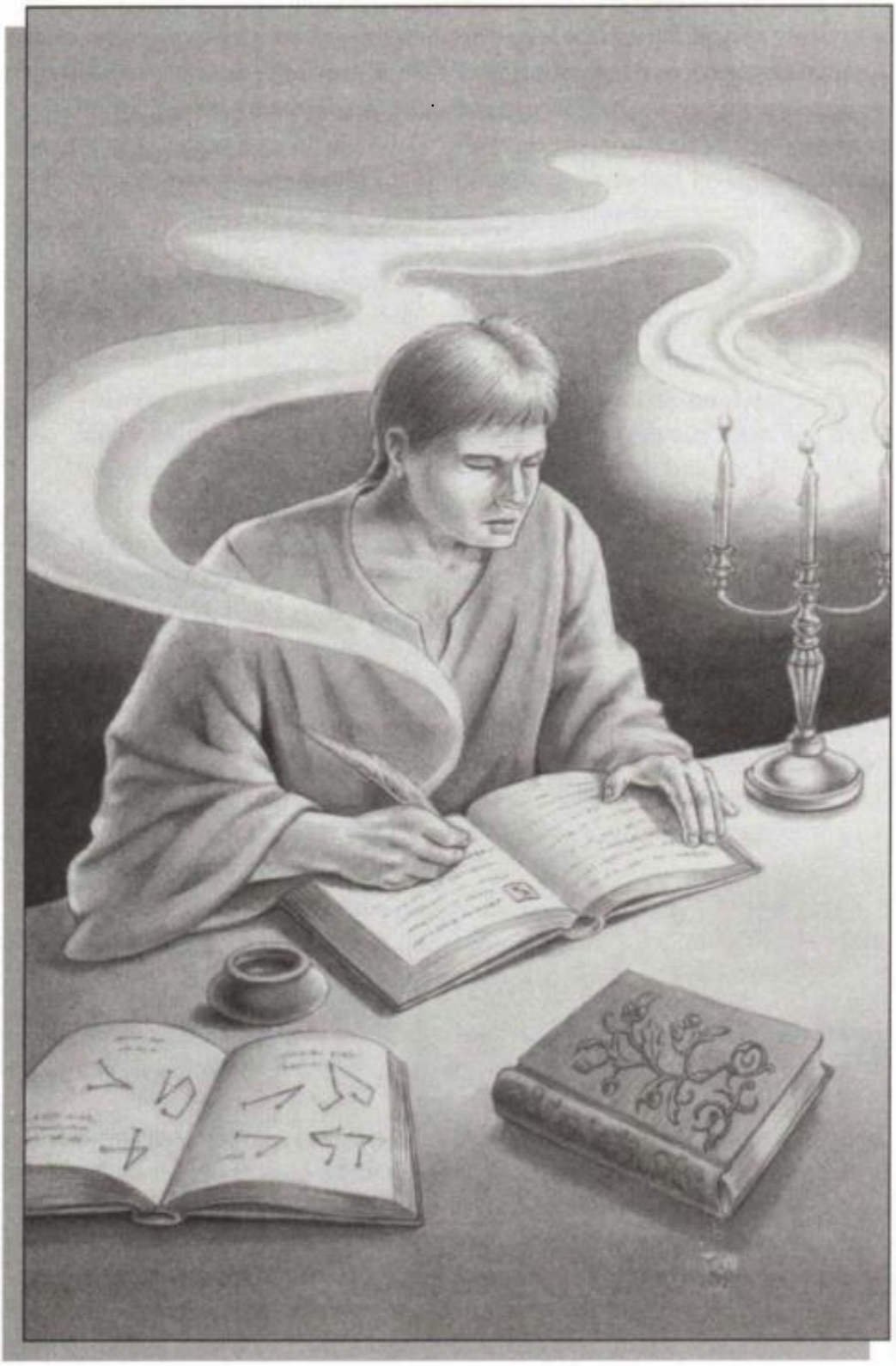


A Collection of Sacred Magick | The Esoteric Library | www.sacred-magick.com

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

CHAPITRE SIX.

THÉORIE MAGIQUE :

Les sciences appliquées du monde nous ont fourni. Certaines avancées technologiques, qui sont basées sur un certain type d'expertise scientifique utilisée dans une application pratique. Par exemple, un télescope travaille parce que sa conception est basée sur les lois de la réfraction et de la réflexion ; un accélérateur de particules augmente la vitesse des électrons et des protons à peu près à la vitesse de la lumière selon les lois électromagnétique ; et les gens partout peuvent changer des canaux de TV sans sortir de chez eux, grâce à notre connaissance du codage de la lumière infrarouge. Par l'application des sciences naturelles (physique y compris la chimie) qui est une solution à nos problèmes journaliers, nous avons pu faciliter nos vies. Comme la physique et la chimie, la magie est également une science qui peut être appliquée à cet effet.

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

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

Un étudiant doit connaître comment la magie travaille pour l'utiliser pertinemment. Vous vous rappelez au début du livre, les différences entre les théoriciens de fauteuil et les magiciens de pratique. Un théoricien de fauteuil est une personne qui lit beaucoup de livres et ne fait rien avec la connaissance qu'il acquière.
Un magicien de pratique, d'une part, est un scientifique appliqué, semblable à un ingénieur, qui emploie des principes connus pour accomplir des buts pratiques. Le but de ce livre est de vous aider à devenir un de ces derniers.
Après tout, comment la magie fonctionne : en étudiant la pratique de la magie d'évolution vous pourrez exécuter des évocations qui pourront créer des changements merveilleux dans votre vie.
Par conséquent, pour s'assurer que vous êtes prêt à passer aux techniques réelles de cette science magique, ce chapitre vous enseignera les principes occultes du travail dans les évocations magiques. Ceci inclut des explications de la façon dont les conjurations fonctionnent, et comment les magiciens à l'aide de sceaux, entrent en contact avec des entités, et pourquoi ces êtres peuvent être commandés une fois évoqué. Les théories données en ce chapitre fournissent une base pleine de connaissance qui peut être appliquée aux techniques d'évocation données plus tard.

LA MAGIE :

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

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

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

Puisque chacun des trois plans coexiste, un magicien qui voyage dans l'astral (comme introduit au chapitre 2), le trouvera et il pourra visiter n'importe quelle place dans le monde physique, par le visionnement de ses contreparties astrales. Cependant, étant donné que ces contreparties changent parfois de leurs étapes astrales du développement, en certaines parties physiques, les impressions gagnées par le voyage astral peuvent sembler parfois tordues. Le déplacement astral n'est pas la meilleure voie pour voir le monde physique.
En pensant au plan astral, maintenez dans l'esprit qu'il est un des plus subtile plan de l'existence. Que chacun se rend consciemment compte de son existence, la plupart du temps parce qu'il ne s'ajuste pas dans le physique que la science basée sur les règles du monde, a défini au cours des années.

Le plan astral est lié à l'univers seulement par l'espace, qui marque la possibilité de voyager par le temps dans ce plan (Ce plan sera traité dans la pratique de voyage du temps, dans un prochain livre sur la magie astrale).
Le dernier plan que nous traiterons est le plan mental. C'est où les entités et les « esprits » résident. Il est parfois appelé le plan créateur, le plan mental est où des idées pures sont créées et où nous recevons souvent l'inspiration.
Les plans mentaux sont deux fonctions magiques importantes ; ils ne sont pas attachés au temps ou à l'espace: Ils nous permettent d'entrer en contact avec n'importe quel esprit ou intelligence de n'importe où dans l'univers, et ils nous permettent de créer les idées qui peuvent prendre la forme sur le plan astral et se manifester par la suite dans le monde physique. La première de ces deux fonctions sera traitée dans le chapitre 8, dans la discussion : Comment entrer en contact avec des entités sur le plan mental, alors que la seconde est traitée ci-dessous.

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

1. Pour savoir : Avant que n'importe quelle magie puisse être exécutée : vous devez connaître et comprendre une technique magique particulière. Si vous souhaitez exécuter une évocation, vous devez savoir, pas à pas, comment exécuter un rituel d'évocation, et vous devez comprendre ce qui se produit dans chaque partie de la cérémonie.
2. Et la volonté : Le pouvoir qui rend un travail rituel magique vient de la volonté du magicien. Pour faire fonctionner n'importe quel type de magie, vous devez avoir un fort désir pour atteindre une certaine extrémité, et puis vous devez canaliser ce désir dans le rituel. Une évocation est habituellement exécutée avec deux désirs gardés à l’esprit : le désir que l'entité appelée apparaîtra, et le désir qu’elle accomplira la tâche que le magicien lui assignera.
3. Pour faire : Le rituel doit être exécuté correctement pour que l'effet désiré soit réalisé. Un magicien doit faire plus que passer par les mouvements et prononcer les mots d'un rite, il doit également pouvoir fournir le pouvoir nécessaire et exécuter les fonctionnements mentaux nécessaires (comme la visualisation et affirmations).
4. Etre silencieux : Tandis que peu de gens pratiquent réellement ceci, maintenant vous devez garder le silence au sujet de quel type de travail magique vous faites est crucial, et cela garanti le résultat. En disant à chacun que vous avez juste fait un rituel ; ainsi pour cette raison, vous leur permettez d'accumuler des formes pensées sans connaissance et cela et destructif au succès de votre rituel.

Il est meilleur de garder la discrétion au sujet de quel type de magie vous exécutez, mais également au sujet du fait que vous pratiquez de la magie.
Ces quatre principes doivent être suivis de près , si vous souhaitez réussir dans la magie. Cela n'est pas assez de savoir que la magie est la science qui peut causer le changement par l'utilisation de la volonté ; vous devez également réaliser cette magie, comme tout autre science qui suit un certain genre de système.
Si vous passez une certaine heure méditant sur ces quatre points, juste élevé, vous trouverez probablement la réponse à plusieurs questions que vous avez eu concernant la pratique de la magie. Les rituels de bannissement donnés plus tôt, enseignent : comment le clairvoyant peut élever et contrôler l'énergie magique, qui peut être employée pour autoriser une forme pensée. Si on devait simplement visualiser son but, l'autoriser, et le charger, il se manifesterait en fonction du plan mental, du plan astral, et par la suite le plan physique.
C'est la base pour tous les travaux magiques, indépendamment de ce type. Car nous verrons bientôt, ceci : Que la forme simple de la magie peut également devenir destructive au succès d'un rituel, si il y a des doutes sur les résultats d'un rituel, dans l'esprit d'un magicien.
Dans une évocation magique, vous appeler l'entité sur le plan mental. Après qu'elle « vous entende », elle vient sur le plan astral ou physique, cela dépendra du type d'évocation que vous exécutez. Appeler l'entité en premier sur le plan mental, parce que toute la magie commence dans l'esprit, cela est actionné par la volonté,

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

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

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

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

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

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

Vous avez atteint la crête de votre rituel. Le pouvoir dans la salle est si intense, que vous sentirez votre corps palpiter avec lui. Avec votre magie et votre Baguette magique dans votre main droite, vous vous disposez à exiger de l'entité. Et soudainement, cependant, au lieu de prononcer l'appel, vous pensez à vous-même, « est ce que l'entité va vraiment aller travailler ? « Rappelez-vous ce que j'ai dit plus tôt au sujet de la magie, commençant dans l'esprit (le mental) ? Cette pensée, prononcée au plus mauvais temps absolu dans le rituel, épuise votre énergie et une bonne quantité de votre énergie augmente la création d'une forme pensée nommée : « Est ce qu'il va vraiment travailler ? »

Cette forme pensée vous entourera alors pendant que l'évocation se produit, entraînant vos doutes se développer. Sa présence sera sentie par l'entité et si vous continuez à penser à la possibilité de l'échec de votre rituel. Bientôt, vous-même vous ne prêterez plus attention à ce que vous essayez vraiment d'accomplir.
La forme pensée crée dans l'exemple ci-dessus, est seulement une des raisons pourquoi une évocation peut échouer, si vous doutez qu'elle réussira. L'autorité qui vous accorde le pouvoir, quand vous exécutez une évocation, apparaît à l'entité comme si s'était Dieu qui l'appelle. Si vous doutez ; une évocation ne fonctionnera pas, alors ce doute ne laissera pas le pouvoir Divin vous traverser correctement. Vous devez devenir presque un être mythique, pour exécuter une évocation, parce que si vous essayez de contrôler, ce que la plupart des personnes considèrent comme des forces mythiques.

Recevoir la capacité d'agir avec l'influence Divine n'est pas facile pour la plupart des personnes. Elle exige un état de sensibilité avec de l'humilité et de l'autorité. Vous devez vous considérer, en étant sous Dieu, et à la même heure, également puissant. En d'autres termes, vous devriez agir confiant, parce que Dieu vous aide à exécuter l'évocation, et vous donnez en même temps humblement des remerciements pour cette aide.
Au coeur de n'importe quelle évocation, un appel verbal à l'esprit est généralement connu comme conjuration. Vous ne devez pas trouver cela difficile, pour trouver un exemple de conjuration, pratiquement chaque grimoire en contient une ou plusieurs.

La Goetia en contient plusieurs différentes, qui devraient être exposées dans la conjuration que vous donnez, au cas où l'entité décide de ne pas apparaître.
Pourquoi est-il nécessaire de répéter des conjurations ? Après tout, si un magicien appelle entité avec l'autorité compétente, l'être ne devrait-il pas venir, après qu'on lu appelé? En fait, si le magicien peut établir un lien avec une entité, elle devrait apparaître après une conjuration.
Chacun des deux types d'évocation, cependant, contient différentes méthodes pour entrer en contact avec une entité et exigent différentes utilisations de conjurations.
Dans l'évocation sur le plan astral, le magicien doit établir le contact initial avec une entité, en utilisant son sceau (plus d'infos sur les sceaux plus tard). Si la technique utilisait pour accomplir ceci, est exécutée avec succès, alors là, on devra seulement donner un discours solennel à l'esprit (qui doit être appris par coeur, comme expliqué au chapitre 7). En exécutant des évocations sur le plan physique, cependant, le procédé d'entrer en contact avec l'entité a réellement lieu, après que la conjuration soit donnée, éliminant le besoin de la répéter, que si les autres parties d'une évocation sont exécutées correctement, si seulement il doit y avoir une conjuration donnée à l'esprit. Maintenant que nous avons établi le besoin de donner une conjuration, vous pourriez vous demander, « ce qu'on utilise ? » Selon quelques grimoires, si vous ne prononcez pas les discours solennels mot à mot, l'une ou l'autre entité ne voudra pas apparaître du tout, où elle apparaîtra devant le magicien fâché et essayera d'exiger un certain type de colère.

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

Et rarement des conjurations utilisées dans des grimoires, disent : que le démon fâché vous emportera ! Et même si les légendes étaient vraies, il est impossible d'évoqué une entité dans le cercle magique. Naturellement, seulement un magicien saurait cela, faisant ces menaces intimidant tout à fait les non-initiés. Ignorez toutes les menaces comme ces dernières, si vous les trouvez par hasard. Si vous voulez utiliser la conjuration donnée dans un livre, vous devriez seulement l'utiliser, si vous sentez qu'elle vous aide à obtenir la sensation appropriée pour le rituel.
Parfois, les conjurations contiennent des mots bizarres, des mots de pouvoir qui aident un magicien à concentrer sa pensée et qui utilisent des clés sonores dans un rituel. Cet effet est également obtenu, en utilisant des conjurations qui sont écrites dans un autre langage.
Si vous sentez que ces aides ont un effet pour exécuter une évocation, vous pouvez utiliser certainement un de ces types de discours solennels.
Je recommande, cependant, que vous essayez de découvrir et rédiger votre discours solennel qui est entièrement dans un autre langage.

Il est toujours bon de savoir que les instructions que vous donnez ainsi, vous pouvez les imposer avec votre volonté.
Maintenant nous venons à un fait choquant et peu connu sur des conjurations : Vous avez pu écrire vos propres conjurations ! Il n'y a aucune raison pour laquelle une conjuration que vous écrivez, ne peut pas opérer, comme celles que vous trouvez dans un livre, tant que vous suivez quelques règles simples.
Les conjurations accomplissent deux fonctions importantes dans un rituel, et vous devez veillez à inclure les rapports qui les accomplissent. Ce sont les deux fonctions que les conjurations exécutent : elles établissent verbalement l'autorité du magicien au-dessus de l'entité, et commandent l'entité pour apparaître.

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

je t'*exorcize et commande puissamment,* O *esprit* N., *afin que vous apparaissiez immédiatement à moi, ici devant ce cercle dans une forme humaine, en dehors* de *tout défaut de forme ou tortuosité…*
J'ai choisi ces lignes de la première conjuration dans la *Goetia,* pour aider à illustrer certains des éléments les plus communs des discours solennels qui sont trouvés dans les grimoires. D'abord de tous cela, notez que les premières lignes de la conjuration, établissent le magicien Divin qui excède d'autorité sur tous les esprits mentionnés: (" et être avec le pouvoir armé de la Majesté suprême "). Comme vous pouvez voir dans l'exemple suivant, cette affirmation de l'autorité, sur des esprits, s'appelle pour les noms d'entités bienveillantes et malveillantes. Dans ce cas-ci, les noms sont significatifs parce qu'ils sont des esprits qui règnent au-dessus des entités trouvées dans la *Goetia,* et pour cette raison les noms infernaux ou autres, inclus dans les conjurations sont différents dans chaque grimoire.

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

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

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

NDT : Comme le dit Konstantinos, les démons sont trompeurs et mauvais, et on ne doit pas les évoquer, tant que l'on a pas atteint le niveau de : Gébourah et le grade d'Adeptus majoris 6=5, selon la GD ou l'AS ; ou selon les R+ Elus Cohen de Martinez de PASQUALLY. Car ces êtres chercheront toujours à Emprisonner le mental et corps astral de l'étudiant(e). Cette mise en garde est très bien expliquée dans l'ouvrage « La pratique de la magie évocatoire Chapitre III » de Franz BARDON. (Ce Chapitre se trouve à la page 203 de ce document.)

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

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

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

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

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

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

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

Des parties de cette conjuration ont été adaptées à la masse catholique, pour aider le magicien, qui est dans ce cas-ci chrétien, l'associant aux forces Divines qu'il appelle. Les mêmes transformations peuvent être faites avec n'importe quelle cérémonie ou texte religieux.
Une invocation d'un livre d'une sorcière des ombres peut être utilisée, de même qu'un passage du Coran. Les exemples des conjurations données plus tard en ce livre adhèrent aux noms et aux références Kabbalistiques, mais en tant que magicien, vous devriez vous sentir libre pour changer ces conjurations, pour convenir à votre propre croyance.
Tandis que nous sommes au sujet des noms changeants de Dieu dans les rituels, il est important de noter ce qui suit : Les rituels de l'Aube d'or (Ch5) donnés plus tôt dans ce livre contiennent des noms hébreux qui, par leur utilisation répétée, sont devenus des mots de pouvoir, qui sont critiques au succès de ces rituels.

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

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

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

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

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

Quand vous avez fait votre conjuration, copiez votre projet définitif en fonction de la première page d'un nouveau cahier, que vous utiliserez pour enregistrer les résultats de vos évocations. Consacrez ce livre en utilisant les rituels au chapitre 5, car vous voudrez l'avoir dans le cercle avec vous, quand vous exécutez des évocations.
Le cahier introduit, sera utilisé pour enregistrer les résultats de vos rituels, et relevé votre conjuration. Dans ce cahier, vous copierez également le sceau de chaque esprit que vous travaillez avec et sa description (voyez le Chapitre 9). La raison de copier les attributs et les descriptions de l'entité, vous permet de pouvoir vérifier l'identité de l'entité par l'interrogation (voir le chapitre 1). Quand vous évoquez une entité, vous pouvez esquisser en votre livre, ce à quoi elle ressemble à vous et pour noter n'importe quelle information qu'elle vous donne, concernant de futures évocations de cette entité.

Quelques esprits te donneront des conjurations ou des mots spéciaux d'appel pour l'usage, pour venir rapidement une fois appelées à l'avenir. Cela est à votre avantage d'écrire ces dernières, vers le bas de votre livre et pour les utiliser.
Une autre utilisation importante pour ce cahier, est une que j'ai mentionné au chapitre 1. Vous pouvez faire signer à l'entité son nom dans le livre pour vérifier son identité (dans les évocations sur le plan physique seulement), en glissant votre livre ouvert dans le triangle avec utilisation de votre épée (ne laissez jamais votre bras ou n'importe quel autre partie de votre corps dépasser la limite du cercle).

Le nom apparaîtra sur le papier comme une impression astrale que vous pouvez voir, en utilisant votre vision astrale qualifiée. Cela est semblable à la voie de kelly et à l'entraînement d'Edouard, qui pouvait visualiser les lettres de l'alphabet Enochien, pour le première fois. Elles sont apparues dans une couleur jaune pâle sur le Papier, ainsi il pouvait les tracer.
Les signatures/impressions (glyphes) que vous recevez apparaîtront dans différentes couleurs, en dépendant de la nature de l'esprit, et se dissiperont vers la fin du rituel. Pour cette raison, vous pourriez vouloir tracer la signature d'un esprit quand vous le voyez. Cependant, si vous faites ainsi, ce n'est pas vraiment important. Ce qui est important, c'est que vous puissiez lire le nom de l'entité, parce que l'expérience a prouvé, que si une signature est lisible et écrite Correctement, l'esprit évoqué est honnête au sujet de son identité.

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

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

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

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

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

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

Le premier *Necronomicon* en notre univers qui n'était pas une fiction, a été édité par une personne mystérieuse, connue seulement sous le nom de Simon au solstice d'hiver en 1977. Il a depuis été réimprimé plusieurs fois en livre broché par Avon Books. Certains des sceaux dans le livre peuvent être trouvés dans les librairies occultes aujourd'hui. Certaines des entités qui sont trouvées dans les histoires de Lovecraft, sont également trouvées dans ce grimoire, bien qu'elles soient orthographiées différemment (Dans Lovecraft « Cthulhu » est devenu « Kutulu »).

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

La plupart des rituels dans le livre traitent de rendre visite aux sphères planétaires et astrales et à leurs grilles de tabulation, qui correspondent aux déités réelles qui sont associé aux planètes dans la Mésopotamie.
Ce livre est-il un article truqué ? Quoiqu'il contienne plusieurs rituels, lesquels sont semblable avec le type de magie pratiqué en Sumer (la magie du noeud), et les mots sumériens, le livre est probablement un canular bien recherché (comme plusieurs autres grimoires). Cependant, ses rituels fonctionnent bien, parce qu'ils sont dans une certaine mesure basés sur des pratiques magiques réelles. Si vous voulez expérimenter avec ce livre, je recommande particulièrement que vous essayez d'évoquer quelques une des 50 légions de Marduk.

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

En fait, les rituels trouvés en ce livre ne sont probablement rien davantage qu'un bon exemple de plagiat ! Il n'y a rien dans ce grimoire qui soit basé sur des pratiques occultes réelles, et moi je ne peux pas imaginer pourquoi quelqu'un essayerait de travailler les rituels trouvés dans ce *Necronomicon.* Le but de la comparaison précédente devrait être clair.
Tout grimoire que vous pourrez trouver, peut être un article truqué, mais il ne signifie pas que vous ne pouvez pas en utiliser un, dans lequel s'ajuste un certain genre de système occulte. Une bonne voie de repérer un grimoire utile est de demander, et de vous poser les questions suivantes : Est ce basé sur la technologie de l'information, sur un certain genre de mythologie, ou le système magique de croyance que vous connaissez existe ? Contient-il des instructions pour des évocations, cela ressemble à celle d'autres grimoires (ceci inclut la mention d'un cristal, miroir, ou triangle ; l'utilisation d'un cercle magique et d'autres types magique d'instruments connus) ? Contient-il des esprits d'origine que vous connaissez : (comme planétaire et élémentaire) ? Est-il traduit, et si oui, où se trouve localisé le manuscrit initial ? S'inquiéter avec quels grimoires travailler n'est pas nécessaire en ce point.

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

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

Le sceau ou le glyphe d'une entité est un symbole qui aide le magicien à établir un lien avec cette entité. D'une certaine manière, les sceaux sont comme des émetteurs psychiques, qui peuvent aider le magicien à envoyer des messages à un esprit. Les deux types de sceau que vous travaillerez avec, doivent être traditionnel et dérivé.
Les sceaux traditionnels sont ceux qui existent depuis des centaines d'années, sinon plus longtemps.
Ils sont trouvées dans les grimoires, et il n'est pas vraiment clair comment ils ont été créés ou découverts. Certains ont été assurément créés par l'instinct des magiciens antiques, alors que certains étaient l'un ou l'autre visualisés par clairvoyance ou donnés aux magiciens par les esprits eux-mêmes. Si un grimoire contient un sceau pour une entité, alors vous ne devriez avoir aucun problème à entrer en contact avec.

Cela étant ; utilisez simplement le sceau comme décrit aux chapitres 7 et 8. Mais ce que vous pouvez faire, quand vous avez un nom d'une entité que vous voulez appeler et que vous n’avez aucun sceau pour le faire avec ? La réponse est simple : faites vos propres sceaux. Il y a réellement plusieurs types d’esprits qui n'ont pas de sceaux traditionnels.
Un bon exemple de ces derniers sont les divers Anges trouvés dans les Sephiroth de l’Arbre la vie. Pour concevoir des sceaux pour chacun de ces Anges, ou pour toutes entités. « Vous pouvez utiliser » une des deux versions d'un glyphe connu sous le nom de Rose croix (voir le schéma 6.1).

La Rose initiale ou Lamen en usage dans l'Aube d'or , contient des lettres hébreux, et vous devriez utiliser ce glyphe, si vous connaissez l'appellation hébraïque d'une entité, son nom (habituellement un Ange). Pour créer des sceaux pour des entités avec des noms non hébreux. J'ai inclus une version du glyphe avec les caractères romains.
Note : Certaines des pétales sur la Rose, contiennent plus d'une lettre, en tant que l'alphabet hébreu a peu de lettres, qui composent toujours tous les sons dans l’Alphabet romain. Créer des sceaux avec l'un ou l'autre de ces glyphes est réellement tout à fait facile. Pour commencer, étendez une pièce de papier mince au-dessus de la Rose en croix et tracez un petit cercle au-dessus, la première lettre du nom de l'entité. Tracez alors une ligne allant du cercle aux pétales de la rose contenant la deuxième lettre du nom de l'entité.

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

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

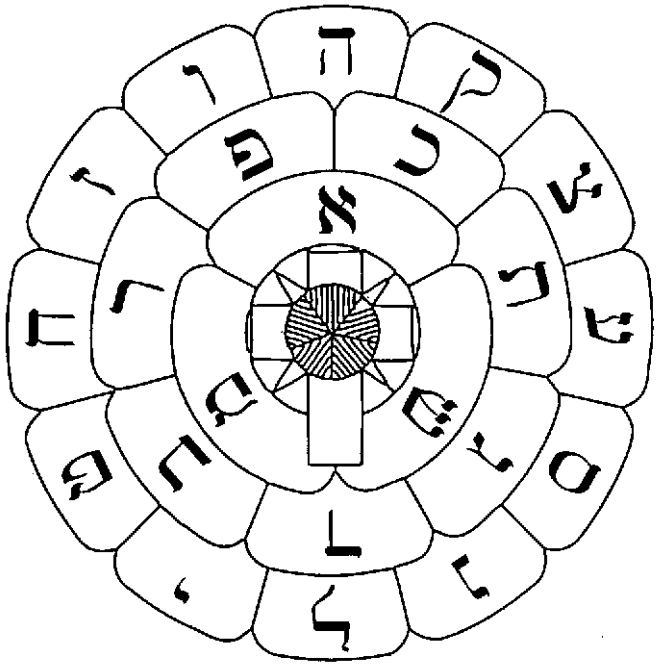
Vous pouvez également devoir utiliser la même pétale deux fois, si un nom a une ou deux lettres qui sont représentées par la même pétale, si ceci se produit, faites une double bosse dans le sceau, vous utiliserez cette pétale deux fois dans une ligne.
Dans la liste des esprits au chapitre 9, j'ai utilisé la croix hébreux de la Rose, pour faire les sceaux pour des Anges. Cette version doit être utilisée avec ces êtres, en tant que l'épellation de leurs noms est en caractères romains, ajouter des lettres supplémentaires, donnera un sceau différent. Voir le schéma 6.3 pour un exemple de la différence entre le sceau de Raphael fait correctement dans les lettres hébreux et inexactement en caractères romaines.
En traitant des noms hébreux, utilisez toujours la version hébraïque de la Rose, croix car les appellations hébraïques des noms, ont le pouvoir en elles-mêmes. Avec cette méthode, vous pouvez créer des sceaux très pertinents, pour des noms qui sont trouvés dans un grimoire, et même, pour un être que vous voolez créer.

Au chapitre 10 vous trouverez les instructions pour créer vos propres égrégores, et avec cette croix de Rose, la méthode peut être employée pour préparer les sceaux de ces êtres une fois que vous les nommez.
Maintenant que certaines des fondations de l'évocation ont été traitées, nous pouvons passer à la pratique réelle elle-même.

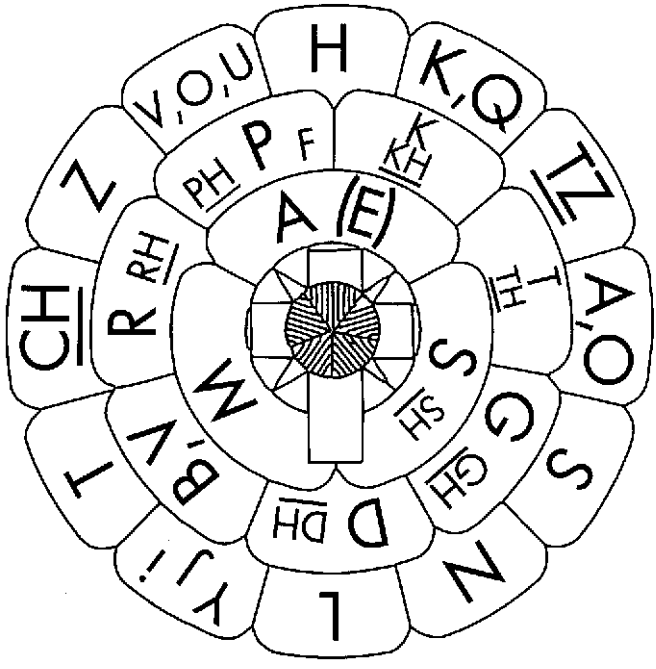
Le chapitre 7 contient des instructions complètes , pour évoquer avec succès des entités sur le plan astral. Assurez-vous que vous essayez cette forme d'évocation d'abord ! Car il est beaucoup plus facile d'exécuter des évocations sur le plan physique, une fois que vous avez réussi les évocations astrales.
Si vous aviez pratiqué les exercices et les rituels dans le livre jusqu'ici, vous êtes déjà disposé à travailler les techniques magiques qui sont trouvées dans le prochain chapitre (Ch7). Familiarisez-vous avec le procédé d'évocation astrale aussitôt que possible. De cette façon vous pouvez sélectionner un but, que vous voulez accomplir comme par magie, trouvez une entité qui est décrit au chapitre 9, pouvant accomplir vos souhaits, et évoquer la. En faisant ceci, vous pourrez être en mesure pour prouver à vous même , que les travaux d'évocation travaillent et accomplissent des résultats, ainsi vous serez capable de vous appeler un vrai magicien de pratique.

Copyright traduction Française : Frater Luxaour :. 6 = 5

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

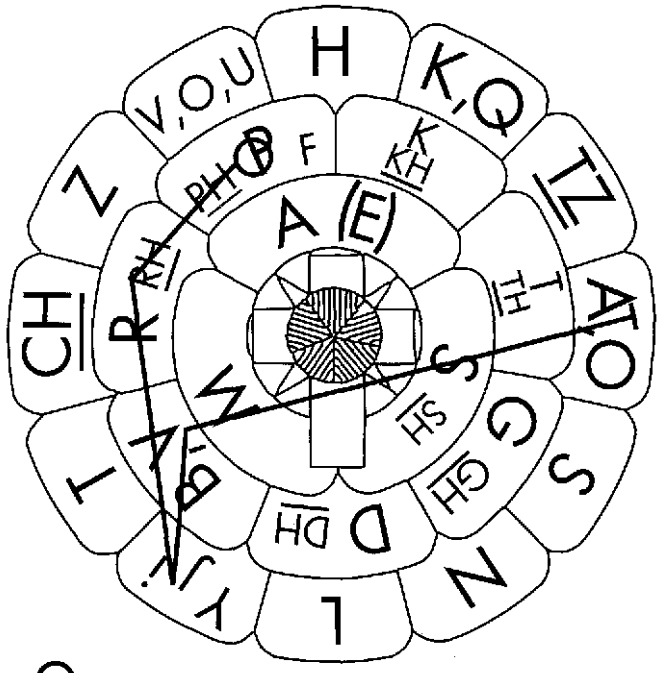


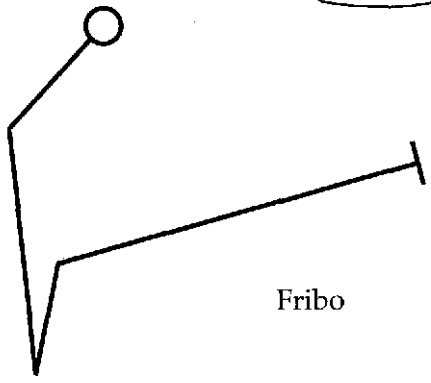
Hebrew Characters



Roman Characters

Figure 6.1





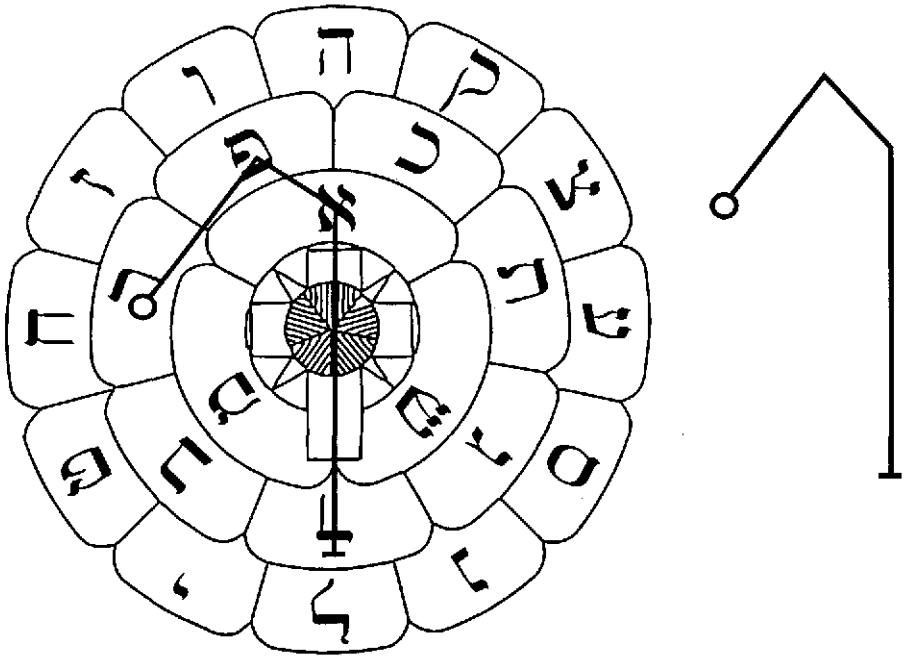
Fribo

Hump
(for double letters)

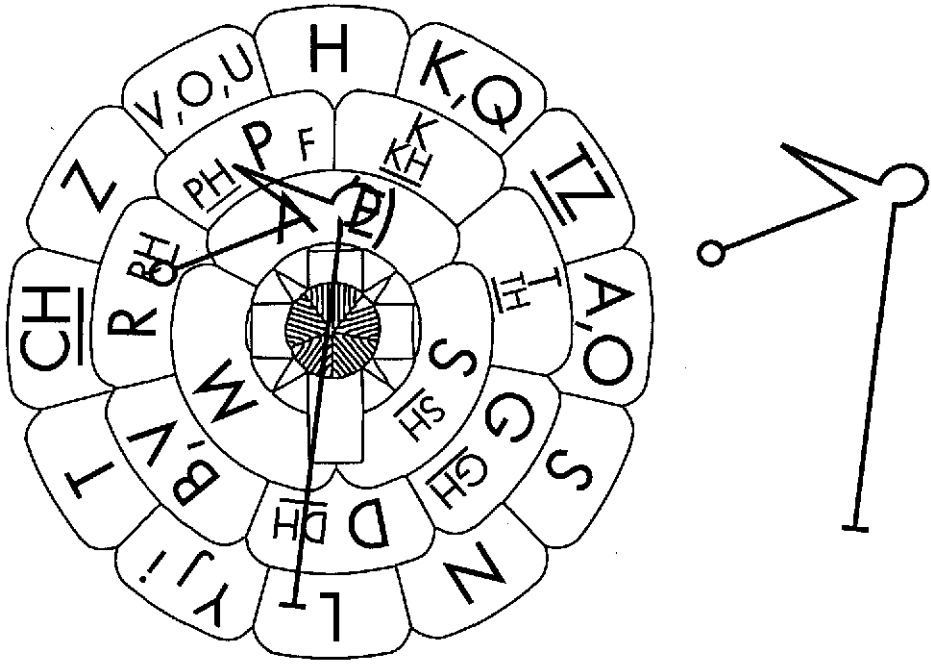
Loop
(for two letters in same path)

Figure 6.2

A Collection of Sacred Magick | The Esoteric Library | www.sacred-magick.com



Raphael (correct Hebrew sigil)



Raphael (incorrect Roman sigil)

Figure 6.3

CHAPITRE III

AVANTAGES ET INCONVENIENTS DE LA MAGIE EVOCATOIRE

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

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

Il en est tout autrement des personnes qui, soit dans leur vie présente, soit lors de vies passées, ont atteint un certain degré de développement spirituel et dont les sens psychiques et mentaux sont éveillés; elles n'obtiendront pas un succès total mais du moins des résultats partiels. De plus, parmi ces individus certains sont appelés «sorciers» ou «nécromanciens» par la Science Hermétique53 et ce sont généralement eux qui tombent aux mains de forces invisibles ainsi que l'histoire nous l'enseigne. L'exemple le plus terrible et le mieux connu est la tragédie qui survint au Docteur Faust et que Goethe a relatée. Je ne m'attarderai pas à décrire ici la personnalité de Faust mais chaque Mage sera capable d'expliquer ce qui lui est arrivé.

En effet, chaque Mage digne de ce nom travaille avec les Entités en toute conscience; il représente pour celles-ci un être ayant une certaine autorité, un certain pouvoir et une certaine force, qu'il doit à son développement spirituel; son attitude envers elles diffère donc totalement de celle de l'ignorant. De plus, le pouvoir qu'il exerce sur ces Êtres est tout autre et les dangers encourus sont si faibles qu'il est rarement nécessaire de les mentionner. Il est sujet à quelques tentations de la part des Entités mais dès lors qu'il a réalisé en lui-même l'équilibre de ses Éléments, rien ne peut le détourner de sa voie, pas même les projets les plus séduisants. Les Entités re- connaissent son autorité et le considèrent comme leur Maître, comme quelqu'un qui réunit en lui l'ensemble de la Création, comme l'Image de Dieu, et elles sont tout à fait disposées à le servir sans même oser demander une récompense de leurs services. Il en est tout autrement avec un individu insuffisamment développé parce que celui-ci est incapable d'émaner l'autorité voulue envers les Etres invisibles; il risque toujours de perturber sa structure élémentale au détriment de toute sa personne et de la poursuite de son développement. Par ailleurs, si d'aventure une personne, peu développée mais ayant une grande faculté de visualisation, est quelque peu capable d'élever sa conscience, il se peut qu'elle réussisse, en formulant un jargon magique, à voir une de ses Évocations traduite en langage métaphorique et à se faire entendre, en conséquence, de l'Entité. La question, dans ce cas, est de savoir comment réagira cette Entité et si elle fera ce qui lui est demandé car, en réalité, elle voit immédiatement si l'opérateur a une spiritualité suffisamment développée et susceptible de la contraindre à obéir, ou, dans la négative, si elle peut carrément s'opposer à lui. Si l'Être évoqué est de nature positive, il aura pitié du praticien. Si, de plus, ce dernier a appelé une Entité de nature quelque peu passive et que son désir, une fois réalisé ne lui sera pas néfaste, cet Être peut, de temps en temps, lui donner quelque marque de sympathie et faire ce qu'il lui demande. Mais si l'opérateur demande quelque chose susceptible de nuire, soit à lui- même, soit à une autre personne, sans être capable d'assumer la pleine responsabilité de ce qu'il fait, alors l'entité ne

répondra pas à cette Évocation. Tous les moyens de contrainte dont font état de nombreux livres à l'usage des ignorants à l'effet d'obtenir ce que l'on veut d'un Être invisible sont totalement impuissants et ne constituent qu'un verbiage qui agira peu ou pas du tout sur lui. Par ailleurs, les entités négatives préfèrent obéir à des ordres dont les conséquences sont nocives et elles essayent donc d'aider le magicien noir à réaliser ses souhaits. Mais un démon ayant le rang de Gouverneur sait aussi très bien qu'il n'est pas nécessaire d'obéir à ce magicien si ce dernier désire quelque chose qui, eu égard à la Loi de Karma, le rendra trop débiteur ou dont il ne pourra assumer l'entière responsabilité, toujours au regard de cette Loi. Dans un tel cas, pas même un démon n'osera réaliser le désir du sorcier, car, toute négative que soit sa nature, il craint la Divine Providence et c'est pourquoi, il ne pourra pas, de son propre chef, créer des vibrations qui bouleverseront l'équilibre énergétique d'un plan donné. Il est donc nécessaire de souligner encore et toujours qu'un certain degré de développement spirituel doit être acquis avant d'entreprendre l'Évocation Magique d'une Entité, de quelque sphère que ce soit, afin d'être en mesure de projeter sa conscience sur le plan choisi et de traduire ses pensées en langage métaphorique de façon à être compris par l'Etre en question. Sachant tout cela, l'étudiant comprendra la véritable valeur des livres d'incantations qu'il a abordés; il saisira que ces ouvrages constituent en réalité un recueil du Langage Cosmique, qu'ils offrent tous les procédés de Magie Évocatoire mais transcrits sous une forme symbolique au moyen d'images.

Un ignorant qui effectue les pires rituels en utilisant les invocations les plus barbares n'est en aucune façon capable de faire des Évocations suivant un ordre précis, c'est à dire d'amorcer une

conversation avec l'être invisible de son choix; nul besoin de souligner, de plus, qu'il manquera de l'autorité magique et de la spiritualité nécessaires; il peut, tout au plus, se mettre dans un état de transe médiumnique lors de ses opérations, état qui ne se répercutera qu'en un cri dans la Sphère concernée, même si ses incantations sont très terrifiantes et qu'elles semblent lui promettre de bons résultats; mais, la plupart du temps, lors de cet état extatique, il est victime des hallucinations les plus trompeuses. Dans le meilleur des cas, il peut, sans qu'il en ait conscience, créer un élémental ou un élémentaire qui se formera à partir de sa substance nerveuse -secrétée au cours de cette situation- et cela dépendra de la quantité de cette énergie qu'il projettera de son Cercle magique dans le Triangle. Cet élémentaire pourra alors prendre automatiquement la forme de l'Être évoqué et l'opérateur, incapable de voir la différence, le considérera comme tel. Cette créature pourra à ce moment-là éveiller certains désirs dans son géniteur-même pour ensuite les satisfaire. J'ai été suffisamment explicite sur ce sujet dans mon précédent ouvrage.

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

Supposons qu'un ignorant réussisse vraiment à appeler un Régent d'une Sphère donnée grâce à une forte tension mentale; si l'être évoqué est de nature négative, il essaiera toujours d'emprisonner sous son influence non seulement le psychisme mais aussi le mental de l'opérateur de façon à rendre ce dernier totalement dépendant de lui. Mais en général ce type de praticien réalise au cours de sa deuxième ou troisième opération qu'il ne peut plus se mettre dans l'état de transe qui a précédemment contribué à la manifestation de certains effets. Cela suffit à faire naître en lui un malaise qui le conduit à s'accrocher littéralement à l'entité négative afin de voir satisfaits ses désirs. Toutefois, cette dernière ne répondra pas si elle constate que le psychisme ou le mental du demandeur n'ont pas encore atteint un développement suffisant pour ce qu'elle veut en faire et qu'en conséquence cela ne vaut pas la peine d'essayer de les capturer. En effet, cette entité négative ayant rang de Régent voit par quel parcours karmique passé un opérateur a atteint le degré de développement qui est le sien, tant en ce qui concerne l'intelligence que la maturité psychique, et elle est alors sûre qu'il lui sera fort utile après sa mon. Toul cela, l'entité le voit à partir de son propre plan alors que le demandeur poursuit ses opérations. Si cela présente donc quelque intérêt, une entité, en général de nature négative, apparaîtra CI essaiera de faire sien, et à tout prix, l'être humain qui l'appelle. Suivant le caractère de ce dernier, l'entité mettra en Oeuvre toutes les stratégies possibles car elle connaît très bien le point le plus vulnérable de sa nature grâce auquel elle le vaincra. Si, par exemple, le praticien est peureux, l'entité tentera de l'effrayer pour le contraindre à lui obéir mais s'il a une conscience suffIsante de ses capacités psychiques et mentales, l'entité essaiera alors de le gagner en lui promettant qu'elle fera ceci ou cela pour lui; toutefois, à ce moment là, pendant la promesse, l'entité fera remarquer à l'opérateur qu'elle ne pourra agir sans son consentement et lui fera miroiter en même temps les avantages d'un tel *pacte.* Il appartiendra donc à ce praticien de résister à la tentation et de s'opposer à l'entité. Alors un combat surgira en lui-même et s'amplifiera jusqu'à devenir terrible car, en vérité, la conscience d'un

être humain es lia forme la plus subtile qu'emprunte la Divine Providence. Cependant, s'il refuse d'écouter les avertissements divins, c'est à dire de suivre sa conscience, et qu'il réprime celle-ci malgré ses multiples tentatives, il deviendra alors une victime de celte Entité.

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

L'archidémon, avec qui le pacte a été signé, utilise généralement un sorcier décédé en tant que messager sur les plans mental, astral ou physique pour que ce dernier accomplisse, en son nom, quelque mission correspondant à la nature de sa propre sphère démoniaque. Ce genre d'entité négative veut pactiser avec un sorcier parce que celui-ci a été créé à l'Image de Dieu, qu'il a en conséquence les Quatre Éléments dans sa structure et donc beaucoup plus de possibilités d'action qu'elle-même. En général, un démon servant un archidémon (et dans ce cas, le sorcier décédé qui est devenu aussi un serviteur) a le rôle d'un «spiritus familiaris » ou de «factotum» et est mis à la disposition des sorciers vivant encore sur Terre. Pour assumer cette fonction, le sorcier décédé-serviteur reçoit toute la puissance énergétique appartenant à l'archidémon puisque, à partir de ce moment là, il agit pour le compte de ce dernier. Ce transfert de pouvoir se fait soit par Ankhour (à partir de l'archidémon lui-même ou d'un de ses adjoints), soit en le mettant en accord vibratoire avec le plan dont la force sera utilisée pour exécuter les ordres, soit par l'aide ponctuelle et régulière d'un autre démon-servant, placé auprès de lui. Cependant, il est difficile de savoir si ces démons-servant sont les habitants légitimes de ce bas plan et, en tant que tels, de véritables subordonnés de leur maître, ou s'ils sont des victimes humaines, telles que celles-ci viennent d'être décrites, car l'ensemble de ces serviteurs ne sont pas autorisés à parler à quiconque et à dire quoi que ce soit qui les concerne en particulier. Il est également possible que des pans entiers de leur mémoire et de leur conscience, susceptibles de gêner, aient été effacés au moyen d'une formule magique ou d'autres pratiques. Et c'est ainsi que le magicien noir, malgré les qualités que lui donne sa nature quadripolaire, est enchaîné au plan d'appartenance de cet archidémon, c'est à dire au plan de son maître, ce qui l'empêche de se libérer et de suivre son propre cycle de vie. Il devient un instrument dépourvu de volonté aux mains de cet être négatif et il est obligé de faire tout ce que ce dernier lui ordonne.

Une fois le contrat ou pacte signé, le sorcier ne peut plus entreprendre un travail personnel en Magie et ce, pendant des semaines et des mois. Pendant ce temps-là, en effet, l'archidémon lui enseigne toutes sortes de pratiques et l'initie à une utilisation particulière de ses facultés psychiques et mentales. La conclusion d'un tel pacte ne diffère pas, en réalité, de ce que les grimoires rapportent. Cependant, il existe un petit détail rarement connu: le pacte n'est pas rédigé par l'archidémon mais par le sorcier lui-même, comme l'est le Livre des Formules. Le texte du pacte est écrit avec une encre ordinaire. Toutefois, une encre spéciale, correspondant au type de rituel pratiqué, peut être utilisée mais là n'est pas notre propos. Le contrat stipule clairement quels sont les services attendus par le Sorcier et que l'entité doit rendre, quels sont les pouvoirs qui sont octroyés au sorcier et beaucoup d'autres clauses que l'entité peut remplir elle-même au nom de l'autre partie. Sur une autre page du contrat sont écrits les devoirs que chaque partie a envers l'autre (sorcier/entité). Enfin, est précisé le moyen occulte par lequel l'entité sera appelée et si elle se manifestera de façon visible ou invisible; est spécifié aussi le nombre de démons-servant mis à la disposition du sorcier, etc... Le point le plus important de tout ceci est la durée de validité de ce contrat car, à l'expiration de ce délai, le sorcier est obligé de rejoindre la sphère de l'archidémon. Le procédé par lequel le sorcier mourra et la manière dont il devra se comporter sur cette sphère démoniaque, sont également précisés dans le contrat. Toutes ces clauses sont soumises à l'agrément des deux parties; l'archidémon généralement y dépose son sceau en utilisant la main du sorcier comme médium; ce dernier signe aussi. Il arrive que l'archidémon demande, voire insiste pour que le sorcier signe de son propre sang mais des contrats ont été faits dans le passé et sont toujours faits sans que cette condition y prévalût ou prévale. Ordinairement, le pacte est rédigé en double, un exemplaire pour le sorcier et un autre pour l'archidémon. Les livres traitant de cette matière disent que l'entité démoniaque emporte les deux exemplaires mais ceci est rare, en fait, et n'a lieu qu'avec une certaine catégorie de démons. En général, le deuxième exemplaire est plié puis brûlé par le sorcier. Le fait de brûler en Magie un papier signifie en réalité que tout ce qui y est écrit est transmis à la Sphère subtile concernée.

C'est suivant ces exigences, à quelques variantes près, que sont donc signés les pactes, surtout ceux qui le sont avec les entités négatives. Un tel contrat ne peut être rompu, ni par le sorcier, ni par l'entité, et doit être inéluctablement exécuté. Mais il arrive que la victime ne se rende pas bien compte qu'elle a signé un pacte si horrible et elle pénètre dans la sphère démoniaque, après sa mort, sans savoir qu'elle doit payer tous les services que l'entité démoniaque lui a rendus sur Terre. Cependant, si le sorcier est saisi de remords avant la date d'expiration du pacte et si, en conséquence, il essaie de s'en libérer par tous les moyens, alors l'entité démoniaque fera tout pour lui nuire et le tuer. Des procès de son:ellerie61 furent la preuve patente de tout ceci: les sorciers qui, pleins de remords, avaient tout fait pour se dégager de leur pacte, eurent à expier durement cette rupture par un procès et un supplice provoqués par l'entité démoniaque elle-même. De nombreux sorciers des temps passés n'ont pu échapper au bûcher simplement parce que l'idée de Dieu et la Pan:elle Divine en eux avait vaincu le mal et leur avait fait préférer la mort plutôt que de rester en contact avec le démon concerné jusqu'à l'expiration du pacte. Au contraire, les sorciers qui ont adhéré en tout point à ce pacte et ont accompli tout les devoirs stipulés jusqu'à expiration, restèrent toujours sous le couvert des forces ténébreuses et aucun pouvoir humain au monde ne put jamais les molester. Ce sont donc ceux qui n'avaient pas respecté le contrat et avaient regretté leur faute qui furent très durement persécutés à l'instigation des entités démoniaques car celles-ci trouvent toujours les moyens de mettre à mal leur ex-protégé.

Le type de contrat qui vient d'être décrit est celui qui est habituellement usité; le sorcier essaie d'appeler un démon par la Magie Evocatoire et de maintenir cette relation soit de façon directe soit par l'intermédiaire d'un «spiritus familiaris» destiné à le servir.

Le lecteur se demandera pourquoi un sorcier est condamné à servir un démon pendant un temps si long. Répondre à cette question ne présente aucune difficulté pour le Mage qui connaît bien les différentes Sphères subtiles que le sorcier a pleinement payé les services que le démon lui a rendus lorsqu'il était encore sur Terre -ceci peut nécessiter, selon notre mesure du temps, des centaines d'années, puis- que le Temps et l'Espace n'existent pas sur ces sphères- la conscience ainsi que sa nature quadripolaire, commenceront à s'é- veiller lentement de nouveau et il se sentira petit à petit libéré de cet esclavage puis, devenu libre, il pourra disposer de lui-même. Toute- fois, si à ce moment là, sa conscience, rétive à suivre la voie du Bien, vacille, il restera alors dans ce plan démoniaque et, à terme, il perdra sa quadruple polarité et finira par s'identifier à cette sphère en s'assimilant à la vibration de celle-ci pour toujours. Ainsi, se sera-t- il condamné lui-même. Il cesse d'être alors un être humain, à l'Image de Dieu, pour devenir un démon lié à cette sphère. C'est certainement la dégradation la plus basse que puisse connaître un être humain et qui peut être appelée «la damnation», selon le terme religieux, ou bien le véritable «péché contre l'Esprit».

Voilà donc comment on scelle un pacte avec un Être subtil de toute Sphère. Si donc le sorcier suit la voix de sa conscience, il peut se libérer du plan démoniaque et réintégrer l'astral lié à la Terre où, ayant recouvré sa quadripolarité, il poursuivra son développement spirituel. Dans ce cas, lorsqu'il devra se réincarner, cette renaissance lui sera accordée sans difficulté car c'est dans le monde physique que l'on se purifie le plus facilement et que l'on évolue à l'instar de tous les hommes. Un sorcier qui se réincarne après cette aventure est en mesure d'acquérir, sur Terre, un grand pouvoir occulte du fait qu'il a déjà travaillé avec des forces subtiles, même si celles-ci sont négatives. Cette catégorie d'êtres sont des magiciens-nés car ils possèdent des capacités magiques innées et n'ont pas besoin d'apprendre les rudiments de la Magie. Il arrive, cependant, que cet ex-sorcier soit gagné par la tentation de mésuser de ses pouvoirs et que le même arc hi démon rôde autour de lui à nouveau, sous divers masques peut-être, afin de s'emparer de lui, son ancienne victime, et de s ' approprier sa personne encore une fois en le saisissant, après sa mort, vers sa sphère. Toutefois un tel être humain a ici-bas une plus grande volonté que ses semblables et peut donc mieux résister à ces avances; sa conscience est également plus aux aguets et celle-ci l'avertira de façon plus pressante, en comparaison des autres hommes qui n'ont pas expérimenté pareil périple. Ainsi arrive-t-il rarement qu'un ex-sorcier succombe une deuxième fois; son expérience l'a, en général, tellement marqué qu'il s'achemine sur le véritable sentier de la Lumière et qu'il est moins enclin à chercher le contact avec des démons.

Cet exposé de faits véridiques est un avertissement à l'attention du chercheur de ne pas suivre la voie de la sorcellerie car on peut aisément comprendre maintenant, grâce à ce qui vient d'en être dit, qu'un tel pas constitue une grande régression sur la ligne d'évolution spirituelle et de développement fixée pour les êtres humains. Ce que je viens de relater ne relève pas du fantastique mais est bien la triste vérité que n'importe quel Mage, digne de ce nom, ne subira pas. En fait, un sorcier qui s'est réincarné et qui a repris le chemin de l'évolution normale, est beaucoup plus tenté que l'homme, d'évolution commune, venant d'amorcer son développement spirituel, car le plan démoniaque, qui l' avait tenu autrefois captif, essaie régulièrement de le reconquérir, et ce, selon les procédés les plus subtils.

Je ne nommerai aucun signataire d'un tel acte, que ce fût dans le passé, ou que ce soit à une époque récente mais, mis à part les cas qui sont généralement connus du public, comme celui du docteur Faust et d'Urbain Grandier , il en existe d'autres que le grand nombre ignore.

Un autre procédé de passation de contrat n'est connu que de très peu d'Initiés et ceci est encore un avertissement à l'égard de ceux qui tentent de contacter des Êtres subtils. Ce type de pacte n'est pas signé à proprement parler mais se fait par l'intermédiaire du corps physique d'un être humain. Le sorcier choisit donc lequel des deux procédés est, à ce qu'il pense, le plus «avantageux». Cette méthode, la moins connue donc, peut être préférée aussi bien par des défunts que par des entités de la Sphère astrale de la Terre et même par des Etres de plans plus élevés.

Ce procédé nécessite d'une part que l'être humain ait une bonne maîtrise des Éléments, et d'autre part que l'entité, de son côté, contrôle bien la substance éthérique et l'Élément Feu inhérent à l'Énergie vitale et soit pourvue d'une grande intelligence et d'une maturité psychique certaine. Selon l'Enseignement de l'Hermétisme, ce processus est tout à fait possible et est utilisé par de nombreux praticiens -non nécessairement b-ès évolués- et ne diffère pas de celui qu'utilisent des Mages authentiques. Seul un bon clairvoyant et un Mage bien entraîné ont la faculté de discerner un tel pacte. Ces opérateurs sont habituellement contactés par une entité et il n'est pas rare que les esprits élémentaux, vivant à proximité de la Terre, fassent pareille proposition.

Si toutes les conditions sont remplies, la passation de ce contrat n'est pas difficile. Voici donc le procédé: l'entité cherche, partout dans le monde, le corps d'un être humain venant de mourir. Elle préfère un corps en bonne santé, un corps dont le décès a été causé, par exemple, par un accident ou aussi par une congestion pulmonaire ou cérébrale, une crise cardiaque, etc... A l'inverse, elle délaisse les corps dont le décès est dû à une tuberculose ou autres maladies infectieuses ayant atteint les organes vitaux car leur remise en état de fonctionnement nécessiterait trop d'énergie. Ainsi, au moment de la mort, lorsque le lien unissant le corps physique avec les corps astral et mental est rompu, l'entité s'empare du corps matériel pour recréer un nouveau lien entre elle-même et ce corps, ce dont elle est entièrement capable en utilisant la Lumière vitale, ainsi que je l' ai précisé dans mon précédent ouvrage. Il est évident que cette entité doit -avant d'intégrer ce corps- donner à ses corps astral et éthérique une forme compatible à celle de l'humain disparu afin d'élaborer une unité parfaite entre les deux centres de la vie: le corps astral et le corps mental; elle modèle donc, à l'aide des Éléments, les substances concernées.

L'entité qui a pris possession d'un corps humain selon le procédé qui vient d'être décrit prend donc l'apparence d'un humain grâce à ce corps d'emprunt, les proches parents et amis du défunt pensent que celui-ci n'était pas réellement mort mais en état de catalepsie et qu'il est revenu à lui, guéri. Ceci est la vision des choses de personnes incapables de discerner le nouvel habitant de cette forme physique. De plus, en raison de sa grande faculté d'adaptation -qu' elle possède à un degré tenant du miracle- et de conservation des facultés psychiques -puisqu'elle connaît toute la manipulation du plan astral- cette entité continue à jouer le rôle social du décédé mais, petit à petit, elle tend à s'éloigner de la famille et des amis et cherche à entrer en contact avec un praticien de la Magie sans éveiller l'attention de quiconque. L'Entité garde, dans ce nouveau corps, l'usage intégral de ses capacités originelles et se met à la disposition de ce magicien; excepté un véritable Mage, personne ne connaîtra la vérité et ne trouvera quoi que ce soit d'anormal à ce que deux amis, un jeune homme et une jeune fille, se rencontrent, la relation authentique les unissant tous deux restant invisible. Les services que cette entité peut rendre au magicien sont exactement ceux que ce dernier aurait pu attendre d'un contact avec un être de cette même Sphère subtile; si donc il souhaite travailler occultement sur le plan astral ou mental via l'entité, cette dernière se mettra en état de transe et pourra le satisfaire.

La question de savoir si ces deux êtres, -l'entité et le magicien- auront ensuite des rapports charnels, est débattue lors de leur premier contact ou rencontre de manière à ce que toute la procédure à suivre à cet effet soit clairement comprise. Le fait que le magicien ne doive dire mot à qui que ce soit au sujet de toute cette affaire va de soi car s'il en était autrement il aurait à payer de sa vie ses indiscrétions. Des magiciens ont souvent été à la recherche d'une entité de l'Eau afin que celle-ci puisse s'emparer du corps d'une très belle jeune fille, selon le procédé précédemment décrit, et que des rapports physiques puissent s'instaurer entre eux; certains ont même été jusqu'à se marier avec une Ondine. En effet, il n'existe aucune différence entre une femme et une Ondine incarnée car cette dernière, lorsqu'elle est

dans un corps physique humain, est soumise aux lois de ce corps; elle peut donc avoir des enfants. Elle garde, toutefois, les facultés inhérentes à l'Élément Eau et peut en user lors de son incarnation humaine. Le seul drame qui résulte parfois de cette relation est dû à l'absolue fidélité qu'elle exige de son compagnon dès lors qu'il y a rapports charnels entre eux deux. Si donc le mari-magicien s'aventure en une liaison sexuelle avec une autre femme, il court le risque de payer cela de sa vie. Dans ce cas, l'Ondine ne peut plus rester sur ce plan physique et y garder des contacts. En effet, dès la mort du magicien, qui fut son mari ou son amant, elle meurt elle aussi. Après sa mort physique, l'Ondine ne reste pas dans la Sphère astrale de la Terre mais retourne dans le Royaume de l'Eau où elle vit à nouveau en tant qu'élémental.

Si un Mage, d'un degré élevé de perfection et de contact avec Dieu, voulait avoir ce type de contact, il pourrait, grâce à son pouvoir créatif, faire de cette Ondine un authentique être humain en lui élaborant une structure quadripolaire, qualité que possèdent les humains. Cependant, un véritable Mage n'entreprendra jamais cela sans une raison valable mais je fais état de cette possibilité parce que je veux montrer qu'il a en lui-même ce pouvoir. Le non-Initié peut croire que tout cela n'est qu'une fable mais, selon l'Hermétisme, pareille chose est possible et peut facilement être réalisée; le Mage d'ailleurs sait bien qu'il en est ainsi.

Mis à part le spiritisme, il existe une façon d'appeler les esprits désincarnés: ***la nécromancie***. La différence entre un Mage et un nécromancien est la suivante: le premier essaie habituellement d'entrer en contact avec des Êtres élevés de la Sphère astrale de la Terre, avec les Régents des Éléments ou bien avec les Gouverneurs des autres Sphères; le nécromancien, lui, s'adonne à l'évocation de personnes décédées. Le procédé en est simple et celui qui n'a pas encore atteint un niveau de qualité en Magie peut même l'utiliser avec plus de succès que ne le ferait un Mage avec ses propres appels. Le nécromancien encourt les mêmes risques que le praticien ignorant la véritable Magie parce que le défunt peut aussi prendre entièrement possession de lui et le rendre complètement dépendant; si donc il devient tellement servile au point de ne plus pouvoir faire quoi que ce soit sans l'aide du décédé, sans son avis, alors on peut également parler d'une sorte de pacte bien que celui-ci n'ait pas les conséquences tragiques qui sont celles d'un contrat avec les entités démoniaques.

La Mage peut appeler n'importe quel esprit vivant sur le plan astral sans aucun danger, sans être assujetti à ce dernier et sans devenir une victime de pratiques nécromantiques. En effet, un nécromancien est une personne dont le degré d'évolution spirituelle est peu élevé et qui aime entrer en communication avec les êtres de l'astral, surtout avec les défunts; la plupart du temps, il essaiera d'utiliser un être désincarné en lui demandant quelques services concernant le plan physique, astral ou mental ou simplement il tentera de satisfaire sa curiosité; c'est pourquoi, il choisira une personne décédée mais qui, sur Terre, avait des dispositions pour l'Occultisme et qui, peut-être, avait développé quelques facultés subtiles. Si tel était bien le cas, si le défunt s'avère avoir été un véritable Mage, qui a foulé le Sentier authentique de l'Initiation et en a appris toutes les Lois lorsqu'il était sur Terre, s'il a donc acquis un certain degré de perfection spirituelle et qu'il a oeuvré à des fins bénéfiques et a bien contrôlé les forces négatives, il apparaîtra au nécromancien, s'il juge que cela peut lui être profitable, en lui montrant les avantages et les inconvénients de ses projets et intentions. Toutefois, ce véritable Mage décédé n'entretiendra pas des rapports constants avec le nécromancien pas plus qu'il n'essaiera de se l'assujettir; au contraire, il sera toujours prêt à le mettre en garde et ne l'autorisera à l'appeler que dans les cas d'une urgente nécessité; de plus, il lui donnera toujours de bons conseils et lui enseignera les Lois gouvernant la Sphère astrale mais jamais il ne sera à son service pour faire tout ce qu'il veut ou pour réaliser ses désirs grossiers. Seuls de mauvais magiciens décédé, de moindre expérience et à l'inclination marquée pour les forces négatives, ou bien de véritables sorciers, essaieront de garder un contact soutenu avec le nécromancien et l'aideront à satisfaire ses passions et sa curiosité. Si donc le nécromancien succombe au pouvoir négatif de ce type de praticien d'outre-tombe, il finira par émaner la même vibration que ce dernier a sur la Sphère astrale et donc par devenir un compagnon de souffrance. Alors ce défunt entravera tous les progrès spirituels susceptibles d'être réalisés par le nécromancien et veillera à ce que ce dernier ne bénéficie d'aucune Lumière ou Bénédiction sur son chemin personnel; il jouira du plaisir malsain d' avoir réussi à bouleverser la vie d'un être humain vivant; il se rappellera les jours que lui-même a vécus sur Terre, ses difficultés et ses peines, les tentations auxquelles il n'a pas su résister, les pouvoirs dont il a mésusé et l'échec de sa propre Initiation; c'est pourquoi il essaiera de faire en sorte que le nécromancien échoue aussi. Le danger qu'encourt ce dernier n'a pas besoin d'être explicité; je préciserai néanmoins qu'il peut être facilement vampirisé par cet être désincarné et que celui-ci essaiera de réaliser sur le plan astral ses propres projets égoïstes à l'aide de l'énergie absorbée chez sa victime.

En conséquence, l'étudiant est mis en garde afin de fuir les pactes de ce genre et pour ne jamais être assujetti à la volonté d'un être, quel que soit celui-ci. Il existe deux méthodes pour appeler un décédé. La première participe du spiritisme: le défunt doit énoncer son identité par l'intermédiaire d'un médium (par des écrits médiumniques ou par médium en état de transe). Ce procédé nécessite une grande persévérance jusqu'à ce que le décédé soit capable de créer un contact direct et d'apparaître. L'autre méthode est l'Évocation. Le nécromancien dans ce cas entre en contact avec l'esprit du défunt au moyen d'une photographie représentant ce dernier dans sa dernière incarnation; il vivifie ce support jusqu'à ce que l'esprit s'y incorpore, comme le fait un élémentaire, en assumant la forme qu'il avait autrefois. Le nécromancien ne réussira pas toujours dès la première opération, mais s'il persiste, il peut, selon le degré de son développement psychique et mental, contraindre cet esprit à lui apparaître en se rendant visible.

Le nécromancien peut difficilement discerner dans ce cas si son imagination ne lui joue pas un tour, ou bien s'il a créé un élémentaire ou, enfin, si c'est vraiment le défunt qui a été contacté. Toutefois, un praticien stupide se moque de savoir qui il a contacté ou ce qui a provoqué l'effet obtenu, si c'est une fantasmagorie, si ses fréquentes crises nerveuses ont fini par créer un élémentaire ou si c'est réellement l'esprit évoqué qui est apparu du monde subtil.

Si d'aventure le nécromancien avait une certaine prédilection envers les entités négatives, son Évocation liée à sa ténacité à vouloir communiquer avec les êtres de l'astral se verrait vite couronnée de succès car un magicien noir décédé répondra afin de nourrir ce contact. Alors, toutes les aspirations positives et spirituelles du nécromancien seront étouffées par cet être mais c'est celui qui a évoqué ce sorcier-défunt qui est karmiquement responsable, surtout s'il souhaite voir se réaliser des désirs qui ne sont pas fondés. Que la fin d'un tel opérateur ne puisse être autre que tragique, cela va sans dire. Et en effet, les nécromanciens ne meurent pas habituellement d'une mort naturelle, ils succombent entre autre et de façon brusque, à une maladie incurable.

Je dois également souligner le fait qu'une communication passive avec les êtres vivant sur l'astral ou d'autres Sphères est possible. Cette méthode, cependant, n'est pas aussi efficace qu'une Évocation. De plus cette méthode, fondée sur la passivité du nécromancien, peut aboutir à la conclusion inattendue d'un pacte qui devient l'issue finale car l'être désincarné peut parfois provoquer des effets les plus nocifs, le nécromancien n'ayant aucun contrôle et sur ce dernier et sur ses agissements. Il existe également deux procédés permettant cette communication passive; la première relève du spiritisme: celui qui opère ainsi est le médium grâce à qui le contact peut être établi avec un être désincarné (par clairvoyance, clairaudience, écriture automatique, etc...). Le deuxième procédé relève de l'hypnotisme ou du mesmérisme: l'hypnotiseur ou le magnétiseur entre en communication avec le plan subtil par l'intermédiaire d'un médium endormi et il maintient cette relation avec l'être désincarné soit pour satisfaire sa curiosité, soit pour agir sur les plans physique, astral ou mental. Si ces deux praticiens, spirite et hypnotiseur, n'ont aucun développement en Magie et si, en conséquence, ils ne possèdent pas un certain degré d'évolution spirituelle, la santé du médium, opérant dans les deux cas, encourt des risques. De nombreux médiums et de spirites (ou d'hypnotiseurs) qui ont gardé un contact constant avec la même entité et ont souvent sollicité les services de cette dernière -ce qui revient à avoir fait indirectement un pacte- doivent payer cette entreprise par de graves maladies touchant le corps mental, psychique et physique. Combien d'internés psychiatriques sont les témoins vivants de cas si déplorables!

Tout ce que je viens d'expliquer, ainsi que les dangers subséquents, s'applique aux sorciers et aux nécromanciens qui travaillent avec des entités négatives. Je voudrais souligner le fait que lorsqu'un véritable Mage, qui a poursuivi son évolution spirituelle sur le Chemin de la Lumière, essaie d'entrer en contact avec des Entités de nature positive, quel que soit leur rang ou leur Sphère d'origine, il ne pourra jamais être assujetti à celles-ci, même si elles sont bénéfiques. Il peut, s'il le souhaite, communiquer avec l'une d'elles de temps en temps, mais il ne s'attachera à aucune, surtout si une attirance particulière le porte vers cette dernière. S'il en était ainsi, cependant, un pacte serait la conclusion de fait, comme cela se produit avec des êtres négatifs, bien que les dangers encourus par un Mage de cette qualité, opérant avec une Entité positive, ne soient jamais si grands ni si tragiques.

Il existe également des formalités à remplir pour passer un contrat avec des Intelligences de quelque Sphère que ce soit; celles-ci, en raison de ce pacte, pourront conseiller et assister le Mage en tout

domaine. Il est évident que ce dernier, au cours de son évolution, essaiera de communiquer avec des Entités bénéfiques -ce qui est sans aucun doute une entreprise nécessaire- mais en ne devenant dépendant d'aucune d'elles, que ce soit d'un Ange ou d'une Intelligence supérieure. En effet, si tel était le cas, le Mage s'assimilerait à l'instar du sorcier- à la vibration de la Sphère Positive contactée et, petit à petit, son propre être serait tellement impliqué dans cette vibration qu'à la fin il assumerait totalement la nature-même de l'Entité. Cependant, ces Êtres bénéfiques ne sont pas intéressés par un contrat écrit .

Il existe néanmoins des moyens de conclure des pactes écrits avec des Intelligences supérieures. Une fois passé, pareil contrat assure la protection continuelle de l'Entité qui préviendra le Mage de tout danger, l'aidera et lui rendra de bons services; toutefois, après sa mort, le praticien devra automatiquement rejoindre la Sphère d'origine de cette Intelligence. Là, le Mage n'aura pas à servir celle-ci en tant qu'esclave, mais en toute liberté; il risque seulement de perdre tout intérêt envers une évolution ultérieure et une connaissance des autres Sphères tellement il sera impliqué dans le travail bénéfique de celle où il se trouvera car il s'y sentira si satisfait qu'il interrompra provisoirement son cycle d'évolution. Lorsque ce Mage, après ce séjour, est envoyé par la Divine Providence sur Terre, en incarnation, il commence à se languir de la Sphère qu'il vient de quitter; son ancienne alliance avec une Intelligence Supérieure devient patente car il révèle des compétences et des qualités particulières dans tel ou tel domaine de la vie: Hermétisme, Art, Littérature, etc...

Tout ceci montre que la règle est la même, quelle que soit la nature de I 'Entité contactée, et un Mage authentique évitera de faire avec une Intelligence supérieure un pacte susceptible d'entraver son développement. Il nourrira une égale affection envers toutes ces Entités et restera toujours conscient de son désir de devenir un être humain parfait, créé à l'Image de Dieu dans tous les aspects de sa nature. Cependant, alors qu'un Saint ne et ne perfectionne en lui qu'un Aspect de Dieu, qu' il devient un avec cet Aspect et se fond en Lui, sans considérer les Autres, le Mage développe tous les Aspects Divins et atteint le plus Haut degré de Perfection auquel un être humain puisse tendre: devenir un véritable Souverain, un Mage digne de ce nom, représentant ainsi une Image exacte et complète de Dieu dans laquelle il n'est jamais obligé de perdre son individualité.

Par la connaissance de la Hiérarchie de nombreux êtres Spirituels, appartenant à toutes les Sphères, de la compétence respective de ces derniers, le véritable Mage est en mesure de régner sur n 'importe quelle Entité de la Création, positive ou négative, comme cela est, en réalité, sa mission. Toutefois, régner sur tous les Êtres ne signifie pas les gouverner par la force car ceux-ci, bons ou mauvais, sont toujours disposés à servir le Mage, à exécuter ses ordres et à satisfaire ses désirs sans rien lui demander en retour. Les Régents des différentes Sphères ont plaisir aussi à le servir sans même oser en attendre la conclusion d'un pacte et si ce praticien le souhaite, ils peuvent mettre sous ses ordres leurs propres serviteurs en lui révélant l' Ankhour nécessaire à cette fin; autant de serviteurs, donc, peuvent l'aider parce qu'il est le plus haut maître qu' il aient, parce qu' il en est le souverain; il connaîtra la place qu'occupent aussi bien les êtres positifs que les êtres négatifs sachant qu'à l'origine la Divine Providence n'a rien créé de malsain; il est conscient que la différence existant entre la nature de ces hiérarchies opposées a une raison d'être; il respectera chaque créature, que celle-ci soit positive ou négative, selon le rang de celle-ci et empruntera lui même la Voie du Milieu, le Sentier Véritable de la Perfection.

CHAPITRE IV

LES «SPIRITUS FAMILIARES » OU LES

ESPRITS-SERVANT

La plupart des grimoires traitant de Magie Évocatoire parlent d'esprits-servant, appelés aussi «spiritus familiares», et avancent que ceux-ci sont mis à la disposition d'un sorcier par des êtres de rang élevé, notamment par des archidémons, afin que le bénéficiaire n'ait pas à appeler à la moindre occasion et pour une vétille l'être démoniaque en personne. Ces livres précisent par ailleurs que ces esprits occupent cette fonction à la suite d'un pacte avec leur maître, qu'ils possèdent la même nature vibratoire que celui-ci, lequel les envoie auprès du sorcier par une Magie d' Ankhour. Il importe peu au magicien de savoir par qui les effets qu'il désire sont provoqués, que ce soit par un esprit servant ou par l'archidémon lui-même; ce qui est essentiel cependant est la responsabilité karmique et celle-ci réside toujours dans le praticien, Mage ou sorcier. Comme cela a déjà été souligné dans le chapitre relatif aux différentes sortes de pactes, le sorcier doit, une fois la date d'expiration du contrat venue, suivre l'archidémon dans la sphère d'origine de ce dernier et rendu là, payer en retour les services dont il a bénéficié sur Terre.

Ce paiement n'est par d'ordre financier, bien sûr, mais psychique et mental. La Science Hermétique précise que ces esprits-servant ne doivent pas être confondus avec « des esprits familiers» si souvent mentionnés par les peuples primitifs des temps lointains. Ces esprits familiers étaient, dans la plupart des cas, les membres décédés de la Tribu, les ancêtres, les héros, etc... avec lesquels un type de nécromancie était pratiqué, semblable à la forme la plus primitive de la sorcellerie et nécessitant un contact permanent avec les défunts; ces cérémonies étaient comparables à celles que pratiquent les spirites d'aujourd'hui mais puisque chaque Initié doit savoir comment procéder à ces rites, je ne m'attarderai pas encore sur ce sujet. Ainsi que l'histoire nous le rapporte, dans le passé, non seulement chaque famille avait les fantômes de ses ancêtres mais chaque tribu possédait ses propres entités tutélaires. Toutefois, le véritable Mage est capable, selon l'Enseignement Hermétique, de faire la différence entre un esprit familier réel, vivant actuellement, et le fantôme d'un ancêtre.

L'attitude d'un Mage consistant à contacter une Entité de rang élevée, une haute Intelligence, diffère totalement de celle du sorcier ou magicien noir. Ce dernier veut soumettre à son propre pouvoir des entités afin d'en obtenir des services satisfaisant tous ses désirs, sans faire au préalable l'effort nécessaire pour se développer spirituellement; il oublie, malheureusement, cela est certain, que par ce comportement il se rend débiteur envers la Loi Karmique et qu'il agit au détriment de son évolution spirituelle et de plus, de son développement authentique en Magie. Les entités qui servent un sorcier ne le font jamais sans en recevoir une récompense et ce genre de services peut être considéré, d'un point de vue humain, comme un prêt. Et de fait, le sorcier devient l'esclave de l'entité concernée car, une fois le contrat expiré, il doit, ainsi que cela l'a été souligné, payer tout ce qu'il a reçu. Les entités sont pleinement conscientes de cette réalité et leur obéissance envers le praticien, en assurant à ce dernier qu'elles veulent toujours le servir et réaliser tout ce qu'il veut, n'est là que pour mieux le duper en lui faisant croire qu'il en est devenu le maître. Ses désirs et ses exigences envers les entités croissent au fur et à mesure que perdure cette alliance et il devient finalement une sorte de glouton. C'est seulement un peu avant l'expiration de ce contrat qu'il se rend compte de sa position devant la Loi Karmique et des responsabilités que ses épaules ont endossées. Cependant, lorsque cela a lieu, il est déjà trop tard et tous les conseils ou instructions tendant à lui faire rompre ses liens sont, selon l'Hermétisme, inutiles et impraticables et, au yeux d'un véritable Mage, complètement ridicules. Les effets négatifs, une fois engendrés, et de quelque façon que ce soit, doivent, selon la Loi de Cause et d'Effet, avoir leur exacte compensation.

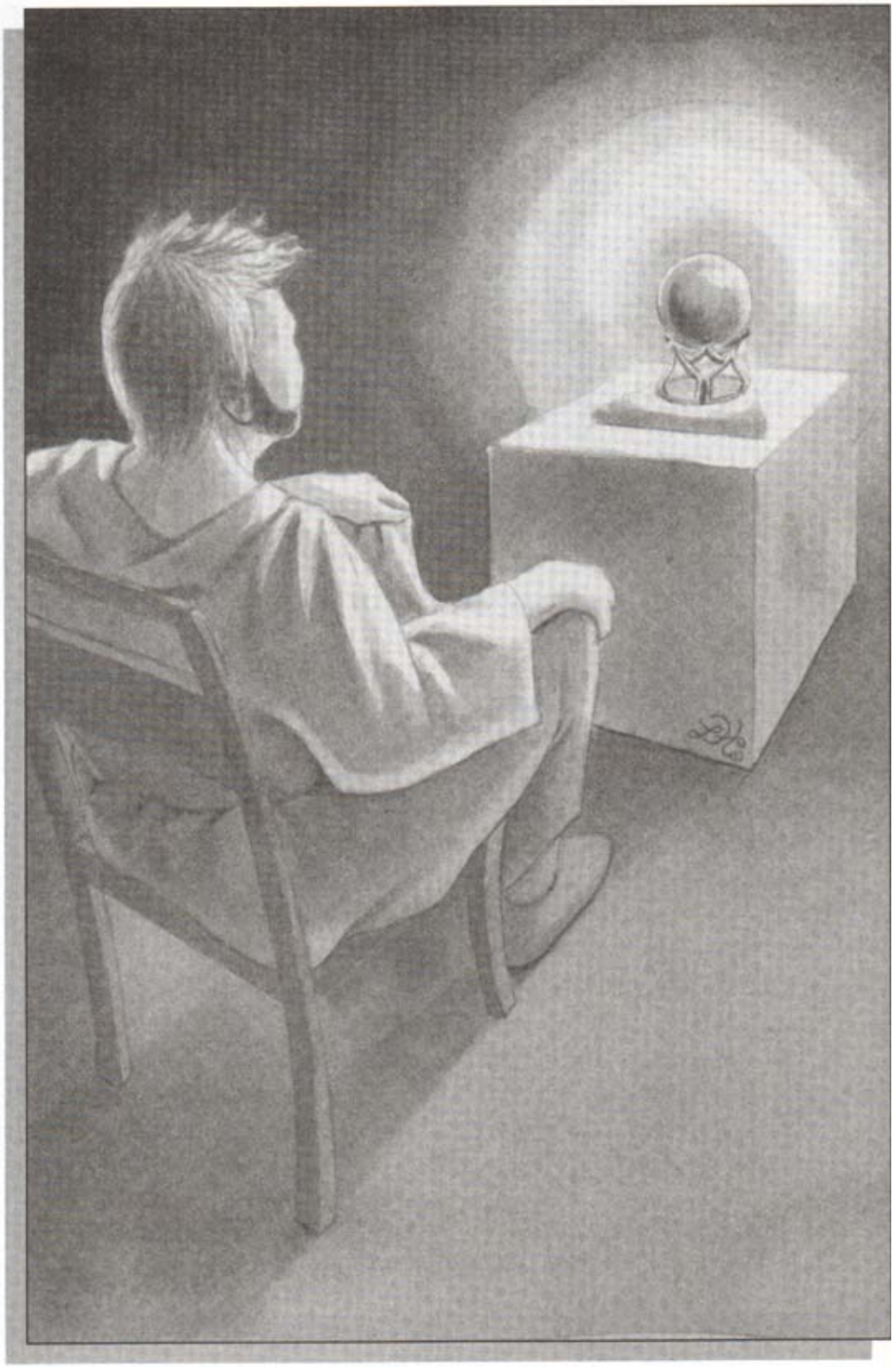
On pourrait arguer que la Divine Providence, Qui est Amour et Miséricorde, aurait le pouvoir, dans certains cas, de faire un exception. Cependant, le véritable Mage sait que les causes sont toujours suivies d'effets correspondants car s'il en était autrement la Loi de Karma, Loi de juste Compensation, la Loi qui gouverne tout l'Univers, serait fausse, illusoire. Or il n'en est pas ainsi; c'est même tout le contraire: toute cause, issue de l'action des Lois les plus authentiques, se répercute ici-bas avec la précision la plus admirable. L'Amour Divin, la Miséricorde et toutes leurs connotations, telle que la Bienveillance, etc... agissent dans la mesure où un être humain se rend compte qu'il est lui-même la cause des souffrances qui l'accablent; c'est cette prise de conscience qui apporte un allége- ment à son fardeau mais, selon la Loi, la Divine Providence, dans Son Aspect d'Amour, ne peut rien faire de plus.

Chaque Mage d'expérience, connaissant ces Règles, trouve tout cela parfaitement conforme et prendra garde, en conséquence, de conclure un pacte qui arrêterait provisoirement son développement spirituel. Mais en fait, un tel Mage n'essaiera pas de faire cela, même avec de grandes Intelligences bénéfiques, des Régents positifs, aussi considérables qu'eussent pu être les avantages qu'il aurait tirés de cette relation particulière. En effet, se lier à des Entités ainsi qu'à une Sphère subtile, c'est perdre la liberté de penser par soi-même et d'agir à son gré.

Alors, pourrait-on se demander, pourquoi étudier la Magie Évocatoire? N'est-il pas meilleur de travailler à son développement personnel et de laisser ces Entités là où elles sont? La réponse à cette question est que le Mage véritable peut, s'il le souhaite, entrer en communication avec n'importe quelle Entité, positive ou négative, et qu'il considérera de son devoir de pratiquer une Magie Évocatoire authentique laquelle ne laisse place à aucune tentation de se lier avec un Être, quel qu'il soit Il fera usage de ce procédé pour élargir ses connaissances relatives à de nombreuses Sphères, pour apprendre les Règles particulières gouvernant chacune d'elles tout en exerçant son autorité à l'égard des Entités avec lesquelles il travaillera.

Il ne fait aucun doute que ces Êtres seront non seulement pleinement disposés à lui enseigner ce qu'il veut mais aussi très heureux de le faire car pour eux, un Mage, au sens réel de ce terme, est un Initié véritable à qui ils doivent obéissance et loyauté; aussi n'oseront-ils jamais s'en approcher avec l'idée de conclure un pacte. Le Mage sait qu'il peut utiliser les services d'esprits-servant appartenant à telle ou telle Sphère mais il sait aussi très bien qu'il ne leur doit rien en échange car, en fait, tout ce que ces esprits peuvent faire pour l'aider il peut le faire également en mettant en oeuvre ses propres pouvoirs lesquels résultent de son développement personnel. C'est ainsi qu'il peut avoir recours à des esprits surtout pour aider son prochain et non pas lui-même, afin de consacrer le temps ainsi épargné à son propre développement. Voilà quelle est l'attitude correcte et celle-ci n'a rien de comparable avec celle d'un sorcier, comme on peut clairement le voir. Le Mage n'a pas besoin de s'adonner continuellement à la Magie Évocatoire mais il doit être capable de réussir pareille entreprise lorsque cela est nécessaire. En effet, une connaissance exacte et authentique de cette pratique accroîtra sa sagesse, son pouvoir sur les Êtres subtils de toutes des Sphères et son autorité en Magie. C'est pourquoi il doit être parfait sous tous rapports. Lors d'une Évocation il fera attention à la place exacte qu'occupe un Être et il contactera:

I. les Régents Élémentaux et les esprits que ceux-ci gouvernent si cela est nécessaire;
2. la Sphère astrale de la Terre ainsi que les Êtres qui y vivent, Régents et sujets;
3. la Hiérarchie de la Sphère lunaire;
4. les Intelligences de Mercure;
5. quelques Êtres de la Sphère de Vénus;
6. quelques Êtres solaires;
7. quelques Êtres de la Sphère de Mars;
8. quelques Êtres de la Sphère de Jupiter;
9. et enfin quelques Êtres de la Sphère de Saturne.



CHAPITRE 7

ÉVOCATION AU PLAN ASTRAL :

Cependant l'évocation au plan astral est la plus facile des deux des techniques de cet art magique, elle ne devrait pas être regardée en tant qu'un exercice de débutant. Tandis qu'il est vrai que l'évocation astrale 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 de considération, comment elle peut apparaître ou ce qu'elle peut montrer au magicien. Pour l'exemple, supposons que vous voulez qu'une entité vous aide à trouver quelque chose que vous avez perdu. Dans ce cas-ci, une évocation au plan physique ne serait pas efficace en tant que telle dans l'astral, parce que l'entité appelée dans l'ancienne matière doit essayer d'expliquer l'emplacement dudit objet, alors que l'entité apparaissant dans le miroir où le cristal peut vraiment vous montrer son emplacement en créant une image visuelle d'elle, dans le miroir.

Rappelez-vous, toutes les manifestations commencent sur le plan mental et traversent les plans astraux et physiques. Une entité pourra apparaître dans l'astral par la volonté de quelques choses, mais si une entité sur le plan physique essayait de faire ceci, se serait excessivement difficile, car les vibrations de ce plan ne sont jamais conformes complètement à l'être. Comme expliqué au chapitre 8, avant d'évoquer physiquement une entité, vous devez préparer la salle du temple, afin que la pièce du temple correspond de près à la sphère d'origine de l'être.

Ceci peut ne jamais être complètement réussi sur le plan physique, parce qu'il y a trop d'influences qui sont non concordantes avec beaucoup de types d'entités.

Par exemple, la présence physique de l'air dans une chambre n'est pas conforme à une nature élémentaire du feu. Ces obstacles à la nature d'une entité ne sont pas présents sur le plan astral. Seulement la matière éthérique existe là, et les entités ont un contrôle beaucoup plus grand de ce type de matière qu'elles font des types physiques, parce que leurs sphères d'origine sont également éthériques. De toutes les entités dans l'univers, celles qui peuvent affecter le plus grand contrôle direct du plan physique sont les élémentaires, qui peuvent contrôler la représentation physique de leur élément (voir le chapitre 1) ; mais comme j'ai juste mentionné, même leurs puissances sont diminuées par la présence d'autres éléments.
Laissez-moi vous rendre quelque chose de clair, avant que de continuer. En raison de leur contrôle au-dessus du plan astral, la plupart des entités sont moins resserrées une fois évoquées à ce plan. Ne laissez pas ce rapport vous tromper, cependant. Toutes les entités peuvent affecter des changements sur le plan physique, indépendamment du type d'évocation qui est utilisé. La limitation du facteur que nous discutons ici, est la quantité de temps nécessaire. Si vous avez besoin d'une entité « pour vous montrer » quelque chose, alors vous devrez l'évoquer astralement. Mais si vous voulez qu'une entité aide à introduire quelque chose dans votre vie (tel qu'argent ou amour), vous pouvez utiliser l'une ou l'autre méthode avec un succès égal, en cela l’entité prendra de quelques heures à quelques semaines pour que votre but se manifeste, indépendamment de comment l'esprit a été évoqué.

Une autre raison pour laquelle appeler une entité au plan astral est avantageux : est la facilité avec laquelle elle peut être accomplie. En raison des préparations physiques simples nécessaires pour la salle du temple, et la nature peu compliquée de la technique, elle-même. L'évocation au plan astral est un bon choix pour un magicien qui est pressé ou qui n'a pas beaucoup de temps pour travailler. Comme nous allons en discuter au chapitre 8, les évocations physiques ont un temps de préparation plus long, parce que la salle doit être transformée en représentation de la sphère de l'entité d'origine. C'est pas du tout le cas avec des évocations astrales.

Le temple utilisé dans des évocations astrales, est préparé fondamentalement de la même manière comme s'il était pour les autres rituels de ce livre, avec quelques additions. Établissez votre l'autel comme d'habitude, avec tous les outils magiques dans leurs endroits respectifs, et brûlez un encens approprié selon la nature de l'entité (voir les correspondances au chapitre VIII). Si vous ne pouvez pas obtenir un encens qui correspond à l'entité qui est appelée, alors vous pourriez vouloir essayer un mélange égal d'encens et de gomme de mastic, qui est un encens très « évocateur » que j'utilise souvent. Du côté Est de l'autel, vous devriez mettre une chaise, ainsi quand vous vous asseyez sur la chaise et que vous êtes revêtu magiquement, vous vous placerez face à l'Est.
Cette direction peut être utilisée pour tous les types d'entités excepté les élémentaires. Pour ces êtres, utiliser la direction qui correspond à leur élément. En dehors du cercle, accrochez les tables élémentaires sur les murs comme d'habitude. Dans le quartier que vous ferez face quand vous serez assis, placez une table à environ 3 pieds du cercle. Sur cette table, mettez le triangle de l'art avec l'apex du triangle pointe loin du cercle.

Au centre du cercle dans le triangle, mettez votre miroir ou cristal magique de sorte que quand vous êtes assis, vous puissiez regarder dedans. Utilisez une table qui élève votre médium de voyance à une hauteur confortable. Une table aussi grande que votre autel devrait être droite.

La considération finale dans votre préparation du temple est celle de l'éclairage. La pièce devrait être sombre, excepté la lumière d'une lampe ou de deux bougies sur l'autel. Assurez-vous que vous ne pouvez pas voir la réflexion de votre source lumineuse dans le cristal ou le miroir quand vous êtes assis. Utilisez la même méthode que vous avez utilisé quand vous faisiez la pratique de voyance pour accomplir ceci. J'utilise une lampe d'huile placée directement derrière moi sur l'autel, qui fonctionne très bien.
Un des avantages les plus importants de l'art de l'évocation sur le plan astral est la vitesse à laquelle les esprits appelés apparaissent. Puisqu'ils n'ont pas besoin seulement d'accumuler une forme sur le plan astral, les entités trouvent facile d'apparaître sous des formes rectifiées à leur nature sans difficulté. Quand un être essaye d'apparaître sur plan physique, il doit établir un « corps » pour lui-même hors du matériau qui n'est pas complètement selon sa nature. Puisque ce n'est pas un problème sur le plan astral éthérique, les entités peuvent apparaître plus vite.
Les raisons ci-dessus devraient vous donner une idée pourquoi vous pouvez décider de pratiquer une évocation au plan astral même après que vous réussissez la plus difficile conjuration des entités au plan physique. Naturellement, maintenant, la raison la plus pratique de travailler avec cette technique est évidente. Elle doit être maîtrisée avant que de passer aux évocations physiques.

LES QUATRE ÉLÉMENTS DE L'ÉVOCATION ASTRALE :

Si vous aviez pratiqué les techniques données dans ce livre jusqu'ici, alors vous trouverez que les évocations astrales sont incroyablement facile à maîtriser. Les concepts de base et les procédures de cette technique peuvent être réduits à quatre éléments, facile à comprendre :

(1) Appeler l'esprit ; (2) La vision et la communication avec l'esprit ; (3) La commande de l'esprit ; et (4) le renvoi de l'esprit. Chacun de ces éléments doit être compris avant que des évocations soient essayées.
Appeler un esprit ; est accompli en deux étapes dans une évocation astrale. Après que le magicien exécute l'ouverture par les Tours de guet, lui ou elle doit s'asseoir dans la chaise devant l'autel, faisant face au miroir ou au cristal. Tenir toujours La baguette magique dans la main droite, le magicien doit tenir le sceau de l'entité sur lui ou dans sa main gauche et le regarder. Le sceau devrait être tracé dans une encre de couleur appropriée sur une nouvelle page du livre blanc. Utiliser le même regard fixe comme si vous faisiez de la voyance, le sceau devrait être regardé fixement pendant quelques minutes tandis que le nom de l'entité est répété mentalement. Ceci doit être répété pour autant qu'il prend normalement pour le magicien aux facultés de voyance pour se réveiller. Quand cette quantité de temps s'est écoulée, le premier passage du contact est complet avec l'utilisation du sceau comme émetteur psychique, le magicien a maintenant établi un lien avec l'entité.

Après, un lien entre le magicien et l'entité est formé, il est alors possible de commander l'entité pour apparaître. Pour faire ceci, le magicien doit prendre le sceau dans sa main gauche et regarder fixement dans le miroir ou le cristal. Tandis que faisant ainsi, la conjuration précédemment apprît par cœur à l'esprit, devrait être prononcée, comme le magicien commence la voyance.

Cette conjuration doit être dite fermement et avec l'autorité Divine, mais elle devrait en même temps être 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 réveillent.

Nous voici à la deuxième partie importante d'une évocation astrale : La vision et communication avec l'entité. Une fois que l'entité apparaît dans le cristal ou le miroir, le magicien doit établir son identité. Comme expliqué plus tôt, une bonne connaissance de la nature de l'entité, couplée à une liste appropriée de correspondances dans le livre du magicien, devraient aider dans cette matière. Demander à l'entité de signer son nom dans l'espace dans le miroir ou le cristal est une bonne manière de vérification de l'identité d'un esprit évoqué. Une fois que le magicien est certain que c'est bien l'entité désirée, alors un discours de bienvenue devrait être fait (l'exemple de ceci est donné dans le « rituel pour l'évocation » à la section plan astral plus tard en ce chapitre). De ce point, la communication de base avec l'entité est possible. Maintenez à l'esprit qu'il faut parler d'une voix faible et monotone, comme discuté ci-dessus, cela aide à maintenir la concentration sur la voyance et doit être utilisé toutes les fois, que la communication se produit avec une entité. Quelques entités peuvent souhaiter donner au magicien des rituels secrets ou des mots de pouvoir que lui ou elle peut utiliser pour convoquer l'entité à l'avenir. Si cette information est fournie, cela peut se produire très probablement en ce point dans l'évocation, et comme avec chaque détail d'évocation, il devrait être enregistré dans le *livre du* magicien.

Après une certaine communication de base (il ne devrait pas y avoir une période prolongée de communication injustifiée, seulement quelques matières concernant le but de l'évocation devrait être discutées), il est temps d'exécuter la troisième partie importante de l'évocation au plan astral : la commande de l'esprit. En général les thèmes de l'objectif du magicien ont été discutés, le magicien a établi la demande et donne clairement avec concision une instruction à l'esprit évoqué. Ceci devrait avoir été prudemment pensé avant de pratiquer une évocation, car l'entité suivra les instructions du magicien à la lettre. Même si le but d'une évocation est d'obtenir l'information, un discours solennel devrait toujours être donné à l'esprit, énonçant clairement ceci.

De cette façon, l'esprit donnera des réponses très focalisées aux questions d'un magicien, concernant un domaine de ses pouvoirs. Voici un exemple d'une demande donnée à une entité évoquée :

Je vous commande et contrains, esprit N. de N, *par la puissance de YHVH, le vrai nom imprononçable de Dieu, pour donner des conseils vrais et honnêtes dans les arts de la divination, ainsi par ces pratiques je peux gagner la perspicacité précise dans toute occurrence, indépendamment de l'emplacement ou du temps.*

En créant une demande, le magicien doit être sûr d'inclure une description détaillée, mais courte de ce que lui ou elle veut que l'entité fasse. Cela devrait toujours être une référence à la puissance Divine, avec laquelle le magicien commande l'entité, pour assurer l'obéissance de l'être. De même, si vous demandez n'importe quoi plus que l'information à une entité, vous devez inclure une clause qui commande l'entité pour ne nuire à personne tout en accomplissant sa tâche. Laissez-moi expliquer ce dernier point entièrement.
La plupart des entités dans l'univers ont peu ou pas de concept de la différence entre le bien et le mal.

Si elles sont commandées pour faire quelque chose, elles recherchent la manière la plus facile d'accomplir leur but. Disons qu'un magicien demande à un esprit pour récupérer un logement, parce que le locataire et 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 présentent dans le cristal ou le miroir, mais dans le plan astral voisin. Quand vous êtes en état de clairvoyance, vous pouvez voir et entendre cette entité de la même manière que vous pourriez voir et entendre quelqu'un vous parler par une fenêtre ouverte, quand ce lien est établi avec une entité et qui n'est pas cassé accidentellement ?
Si vous exécutez des évocations par vous-même, vous pouvez regarder loin dans votre miroir ou cristal, à un moment donné vous recherchez de l'information ou notez à quelque chose que l'esprit dit. Il est correcte de faire ainsi. Rappelez-vous, l'esprit restera dans le plan astral voisin jusqu'à qu'il soit écarté, ainsi ne t'inquiète pas de regarder loin pendant un moment. Après que vous renvoyiez votre regard fixe au miroir ou au cristal, cependant, préparez-vous pour la possibilité de ne voir rien. Ceci peut se produire si vous détournez votre attention trop longtemps, car vos sens astraux naturellement sont « mis hors tension. » Regardez fixement et simplement dans votre médium de voyance encore pour quelques moments, et vous percevrez l'image de l'esprit héritant la focalisation une fois plus. Il peut te falloir quelques secondes pour ranimer votre vue astrale, mais l'entité elle-même restera là, attendant d'être vue, jusqu'à ce que vous l'écartiez.

Certains magiciens n'aiment pas les évocations astrales, parce qu'elles sont des travaux difficiles dans le temps pour s'asseoir et faire la voyance, après le soulèvement de la puissance dans le rituel des Tours de guet. Là est une autre alternative pour des personnes avec ce problème.

L'évocation astrale est un processus qui convient à l'usage de deux magiciens en même temps, comme était le cas avec John Dee et Edouard Kelly.
Dans ce cas-ci, un magicien exécute l'évocation, tandis que l'autre fait la voyance réelle. Pour travailler de cette façon, les deux magiciens regardent fixement un sceau de l'esprit pour une quantité de temps convenue. Après cela, le magicien qui se tient debout commence la conjuration, alors que le magicien assis regarde fixement dans le cristal ou le miroir pour tout le temps de la conjuration, le magicien debout pose toutes les questions et les demandes à l'esprit, alors que le voyant ne fait rien, mais rapporte ce qu'il voit.

Cette méthode fonctionne bien, mais elle donne seulement à un magicien un sentiment partiel de succès, quand l'évocation est finie. À la différence de la participation à une loge occulte, là où un programme d'études magique particulier est suivi, fonctionnant avec une autre personne de façon régulière peut réellement gêner le développement des capacités magiques, à moins qu'une rotation systématique des tâches soit suivie. En d'autres termes, si vous voulez travailler avec une autre personne pour exécuter des évocations, alors vous devrez effectuer et échanger les rôles régulièrement, pour vous assurer tous les deux, un développement complet de vos capacités magiques. Beaucoup de biographes occultes conviennent que Dee ne pouvait pas faire de voyance, et qu'il a dû travailler à l'entraînement avec Kelly pour cette raison. Ce n'était pas probablement le cas, cependant. Je pense que Dee ne pouvait pas voir en clairvoyance parce qu'il n'a jamais travaillé la voyance, et permettant ainsi à Kelly de faire l'entraînement de la voyance pour lui, il est assuré qu'il n'a jamais atteint cette faculté. Si vous travaillez avec une autre personne, assurez-vous d'échanger les rôles chaque fois que vous exécutez une évocation.

RITUEL POUR L'ÉVOCATION AU PLAN ASTRAL :

Après avoir regardé certains des avantages et des facettes de l'évocation astrale, nous pouvons aller maintenant à la pratique elle-même. Cette section inclut le rituel complet pour l'évocation des esprits au plan astral. Il est donné sous une forme qui convient d'utiliser pour un magicien ; cependant, il peut être adapté à l'usage de deux magiciens, en suivant les directives données ci-dessus. Relisez le rituel plusieurs fois, afin de s'assurer que vous comprenez toutes ses étapes. Mémorisation de la conjuration donnée ci-dessous, ou de celle que vous avez rédigé est nécessaire, car vous devrez l'exposer tandis que vous faites la voyance. La conjuration que j'ai écrit pour l'usage dans ce rituel, contient les noms divins de Dieu qui sont utilisés dans les quatre points cardinaux dans le LBRP, et ces noms doivent être bien connu de vous à ce jour.
Ils sont donnés dans l'ordre tel qu'ils sont vibrés dans le LBRP, ainsi vous devriez avoir aucun problème à les mémoriser. La mémorisation de la conjuration ne présentera pas un problème, si vous effectuez ce rituel avec un autre magicien, et tant que la personne récitant la conjuration peut le faire, puisque lui ou elle ne fera pas la voyance.

1. Préparez votre pièce du temple comme d'habitude. Mettez la chaise, la table, le triangle, et le 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), (NDT :seulement en goétie-Théurgique pour les Adeptus majoris), utilisez votre épée magique au lieu de votre baguette, parce que son but est pour imposer la volonté du magicien. (Encore, vous devriez éviter d'appeler les entités démoniaques en premier lieu.)
4. Méditer en étant assis sur votre chaise, prenez un souffle lent et profond, et exhaler. 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-Iah) -
pour apparaître devant dans ce miroir (ou cristal), dans une forme juste et avenante.
7. Continuez à faire la voyance. Quand votre vision astrale se réveille, vous commencerez à percevoir la forme de l'entité appelée, se formant dans votre cristal ou miroir. Quand l'image devient claire, demandez à l'entité, *quel est son nom ?*

Si elle répond correctement, passez à l'étape 8. Si elle te donne un rapport, vérifiez avec ce que vous connaissez de l'entité. Par exemple, un gouverneur élémentaire peut dire, « je suis le roi du feu » s'il te donne une réponse correcte de cette nature, passer à l'étape 8.. Si l'entité prétend être une autre, alors vous pouvez demander à l'entité son but en venant à vous, où la commander de retourner à sa sphère d'origine et répéter votre évocation de l'étape 5...
8. Demandez à l'entité de signer son nom dans l'espace autour d'elle, dans le miroir ou cristal. Si elle ne peut pas faire ainsi ou si elle te donne un nom incorrect, dans ce cas vous devriez commander l'entité de retourner à sa sphère d'origine et répétez l'évocation de l'étape 5. Si l'entité signe son nom correctement, alors vous pouvez passer à l'étape 9.

Note : Si vous devez répéter l'évocation et encore entrer en contact avec une entité mauvaise, passer au renvoi dans l'étape 11, exécutez votre fermeture, et essayer encore plus tard. Si vous exécutez l'évocation correctement, ceci devrait rarement être nécessaire, comme l'entité correcte viendra très probablement la première fois.

9. Une fois que vous êtes convaincu de l'identité de l'entité, faites lui un bon accueil en disant : *dans paix* soit le *bienvenu toi, esprit* N., *Et au nom du Très Haut, je vous ordonne de rester dans ce miroir (ou cristal) jusqu'à ce que vous soyez écarté, pour parler honnêtement, et répondre sincèrement à toutes les questions que je vous poserai.*
10. Parlez à l'entité au sujet de votre but d'évocation. Quand vous sentez que vous avez établi sa capacité d'adapter sa réponse à vos souhaits, vous donnez votre demande prudemment exprimée (comme expliqué plus tôt en ce chapitre).

11. Quand vous sentez que l'entité comprend vos souhaits, et que vous avez appris tout que vous souhaitez savoir, donnez à l'entité l'instruction suivante du renvoi : Partez *dans la paix et retournez à votre sphère d'origine, esprit* N. d'N *par* l'*autorité du vrai Dieu,* je *vous commande de ne nuire à personne pendant que vous partez, et d'être prêt à venir rapidement si vous êtes appelé à nouveau.*
12. Attendez que l'esprit disparaît de la vue et prenez votre livre. Écrivez en bas toute information importante, y compris tous rituels ou mots d'action que l'entité peut vous avoir donnés.
13. Levez-vous et marchez dans le sens des aiguilles d'une montre dans votre position normale, derrière l'ouest de l'autel, faisant face à l'est. Enveloppez le sceau avec la soie noire et mettez-le sur la Tablette de l'union de nouveau.
14. Exécutez l'étape 18 du rituel des Tours de guet.
15. Exécutez la fermeture par les Tours de guet.

Après que le rituel est accompli, vous devriez essayer de vous changer avec certains types d'activité non magique. Puis, après que vous vous sentez être retourné à la conscience normale, écrivez un compte rendu complet dans votre livre, des résultats de votre opération. Ne confondez pas cette étape avec celle que vous devriez effectuer dans l'étape 12 du rituel ci-dessus, pendant que l'enregistrement des mots de la puissance et des rituels devrait être effectués immédiatement si on leur accorde.

Le sceau utilisé dans l'évocation ne devrait pas être utilisé encore. Vous pourriez le porter autour de vous comme genre de talisman où vous pourriez le brûler pour relâcher efficacement son énergie magique. Si vous décidez de le porter autour de vous, cependant, veillez à le brûler après que votre but magique soit obtenu. La destruction des sceaux est une partie nécessaire des évocations astrales, nous verrons au chapitre 8, quand des entités sont évoquées au plan physique, elles peuvent donner des vertus occultes durables à des sceaux plus permanents (comme ceux qui sont gravés en métal), que vous pouvez garder pour tirer ces influences dans votre vie.

APPLICATION DE L'INFORMATION DES ENTITÉS :

Une fois que vous avez réussi votre première évocation et vous commencez à pratiquer l'Art sur une base régulière, vous vous trouverez bientôt en possession d'une grande quantité d'informations enregistrées. Puisque les esprits répondront à toutes les questions concernant des matières dont ils sont au courant, et parfois, malheureusement des matières ils ne savent rien, avec des livres pleins des révélations, et l'on ne doit pas faire confiance à toutes ces révélations. Comment classez-vous les bonnes données des mauvaises ?
Tout d'abord, assurez-vous que vous n'agissez pas immédiatement sur quelque information que vous avez obtenue. Certains esprits aiment amuser leurs hôtes par la discussion sur des sujets qui ne sont pas les maîtres. Une bonne manière d'empêcher ceci de se produire, est de traiter des sujets que l'entité connaît. Cependant, même si vous posez seulement les questions convenables, veillez à prendre les réponses avec un grain de sel proverbial. Ne brûlez pas votre nouvelle maison, juste parce qu'une entité vous indique qu'elle est pleine de vibrations mauvaises. Si vous vous sentez inconfortable dans votre nouvelle maison, essayez l'exécution de rituels de bannissement dans chaque chambre, et les purifier par le feu et l'eau, comme dans le rituel simple d'ouverture donné au chapitre 5. Si une entité vous avertit de telles présences, elle peut vous donner une bonne manière de bannir ces influences si vous demandez.

Vous devriez toujours être circonspect des faits invérifiables. Si un esprit t'indique cela : les gens ne mangeront rien, mais l'algue remplacera la salade en dix ans, ne pas liquider vos possessions pour réunir le capital pour une installation de transformation. Vérifiez toutes les recommandations des esprits auprès des entreprises d'affaires. Peut-être l'algue remplacera la salade dans une décennie, mais de l'autre côté, peut-être pas. Si l'industrie se trompe, que feriez-vous avec 500 000 livres d'algue traitée ?

Tandis que très peu de gens iraient jusqu'aux degrés mentionnés ci-dessus, ceux-ci sont des scénarios qui servent d'exemples de ce qui pourrait se produire. Si vous prenez un conseil d'esprit sans penser à cela d'abord. Ne laissez pas ces exemples vous décourager, cependant. Si vous demandez les bonnes questions à l'entité droite, et recherchez prudemment l'information que vous recevez, vous la trouvera pour être plus précise dans le temps. Puis, après que l'information soit vérifiée, vous pouvez l'utiliser à votre avantage dans la vie quotidienne. Les médecins médicaux peuvent découvrir de nouveaux traitements pour les maladies, l'archéologue peut apprendre les emplacements des artefacts cachés et les trésors, les avocats peuvent obtenir le conseil sûr gagner certains cas, et les adultes uniques peuvent découvrir ou continuer quelle nuit pour rencontrer leurs compagnons idéaux.

N'importe qui que vous êtes, et à quelle extrémité vous l'appliquez, la connaissance est extrêmement puissante. Laissez-moi dire une chose finale au sujet de l'information que vous recevez des entités et comment vous l'appliquez. Vous êtes responsable en tant que magicien et en tant que personne morale pour toutes vos actions, si elles sont magiques ou non magiques en nature. Dans aucune circonstance, vous laissez n'importe quel mal arriver à une autre personne, comme un résultat de vos actions. Si une entité vous indique de tuer votre patron parce qu'il projette pour vous renvoyer, vous devriez non seulement vous abstenir d'acheter un pistolet et l'utiliser.

Mais vous devriez également vous demander si vous traitez vraiment avec un type d'entité salutaire et positive. Si vous trouvez une entité qui vous indique de faire des choses que vous trouvez non conformiste, vous pouvez vouloir éviter de travailler avec elle à l'avenir.

Après quelques succès aux évocations astrales, vous pouvez vouloir commencer à travailler sur la prochaine technique : l’évocation au plan physique. Les deux conditions à cette pratique sont la croyance dans la possibilité de l'évocation, et dans la technique du déplacement astral. Après avoir exécuté des évocations sur le plan astral et pris soin de la première condition. Quant à la seconde, elle a été introduite au chapitre 2, et si vous avez eu un certain succès avec ces exercices préliminaires, vous devriez trouver les exercices les plus avancés dans le prochain chapitre assez faciles.

Avec la technique du déplacement astral, le prochain chapitre inclut toutes les préparations requises pour des évocations d’entités sur le plan physique, et naturellement, un rituel complet d'évocation.

Quand vous voyez l'entité sur le plan mental, *vous pouvez alors la rapporter avec vous* sur le plan *physique.*

CHAPITRE HUIT

ÉVOCATION AU PLAN PHYSIQUE :

Au chapitre 2, vous avez pratiqué les exercices préliminaires pour accomplir le déplacement astral. À la fin de ces exercices, vous avez également trouvé une méthode pour voyager aux régions élémentaires en utilisant les Tattwas. Si vous avez accompli avec succès le déplacement astral à ces royaumes et avez exécuté des évocations astrales comme détaillé au chapitre 7, alors vous êtes prêt à commencer à évoquer les entités élémentaires au plan physique. Si vous n'avez pas réussi à cette forme de déplacement astral, cependant, alors peut-être, ce chapitre vous fournira assez d'information supplémentaire pour effectuer une pratique un peu plus facile à maîtriser.

Le but d'enseigner le déplacement astral en ce livre devrait être clair et les explications données plus tôt. L'Évocation d'une entité au plan physique au lieu de astral, exige un effort supplémentaire de la part du magicien.

Il n'est pas facile pour un esprit de passer du plan astral à la manifestation sur le plan physique seul. C'est la raison pour laquelle il semble que des « fantômes » souvent différent à un certain nombre d'observateurs dans une chambre et ne sont pas vus du tout par d'autres. *La plupart des « fantômes »* sont des entités qui résident sur le plan astral. Par conséquent, ceux qui les voient souvent ont une certaine forme de la vision astrale naturelle, et ceux qui ne voient rien, non pas développé leurs sens astraux. Les « fantômes » se manifestent rarement sur le plan physique.

Puisqu'il est difficile qu'un esprit se manifeste physiquement seul, le magicien doit « le guider par » les plans. Il n'est pas égotiste de penser que nous avons cette capacité, car, en fait, on est magicien, il est un fait occulte prouvé. Pensez pour un moment au sujet de ce qui se produit vraiment, quand vous pratiquez le déplacement astral. En utilisant un corps éthérique de lumière (une construction astrale), vous pouvez déplacer votre perception loin de votre corps physique et dans votre corps astral.
Une fois que ceci est accompli, vous pouvez alors voyager à une autre sphère, en utilisant certain genre de portail (Tattwa). Ces autres sphères que vous voyagez existent sur le plan mental. Par conséquent, les portails vous aident à entrer dans votre esprit et à atteindre la région correcte du plan mental que vous souhaitez visiter. Quand vous voulez retourner, vous sortez par le portail où vous êtes entré, laissant le plan mental et votre esprit, et rendez-vous efficacement compte, de votre corps ou âme astral une fois encore, entièrement décrivant le plan astral. Alors vous entrez votre conscience dans votre corps physique pour compléter le procédé du renvoi au plan physique.

Le procédé ci-dessus, est exactement ce qui est enseigné en ce livre, montre comment les magiciens peuvent se déplacer par les plans dans l'une ou l'autre direction à la volonté. En fait, se déplaçant du plan mental au physique est réellement plus facile pour un magicien qu'allant dans l'autre direction, parce que par le renvoi au plan physique nous revenons réellement à notre propre plan d'origine. L'univers magique, comme le physique, et 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 » défaillent, la plupart des magiciens potentiels regardent les autres méthodes magiques, et constatent que même la plus simple orthographie ou les rituels, exigent quelque chose de plus qu'un composant verbal ou physique. Chaque pratique magique possède son « secret » qui la rend inutilisable par ceux qui ne la comprennent pas. La lecture d'un charme à la bougie allumée, ne vous apportera pas ce que vous désirez, mais autorisant la bougie et la visualisation de votre but tandis que vous affichez le charme. Le schéma de quelques symboles sur une pièce de papier ne vous protégeront pas de la maladie, mais comme par magie le remplissage de cette pièce de papier comme talisman de santé.

L'Évocation magique sur le plan physique n'est aucune exception, car elle a aussi son secret : déplacement astral (voyage astraux). Sans utilisation de cette technique, les évocations physiques ne fonctionneront pas.

VOYAGE ASTRAL SUR LES SPHÈRES PLANÉTAIRES :

Nous supposons que vous avez pratiqué les exercices donnés au chapitre 2, là viendra un moment où vous pourrez voyager astralement aux régions élémentaires par les Tattwas. Comme j'ai cité précédemment, vous êtes prêt à évoquer des êtres élémentaires quand vous accomplissez ceci. Quand ce moment vient, familiarisez-vous avec le rituel en ce chapitre, choisissez un esprit élémentaire à partir du chapitre 9, et évoquez-le. Rappelez-vous, la pratique est une partie très importante pour qu'un magicien obtienne le succès. La technique du déplacement astrale suivante, te permettra de voyager dans les sphères planétaires, et évoquer par conséquent leurs habitants. Hormis les esprits élémentaires, dont vous pouvez visiter les royaumes par Les Tattwas, là sont deux autres classifications des esprits que vous pouvez vouloir appeler : les entités qui viennent d'une sphère planétaire ou des Sephiroth kabbalistique, et les entités qui semblent ne venir d'aucune sphère connue.

Pour établir la communication avec des entités de la première sorte, il est nécessaire d'utiliser une technique qui est dans beaucoup de manières semblables à celle qui est pour visiter les sphères élémentaires. Cette technique est donné ci-dessous. La technique établissant le contact avec les entités qui ne viennent pas des sphères connues, exige un procédé légèrement différent, que nous traiterons plus tard.

Pour voyager à une Sephirah particulière, beaucoup de magiciens emploient une technique connue comme le chemin, où un magicien voyage de Malkuth (notre Sephirah), le long des chemins sur l'arbre de la vie à une autre Sephirah.

Ce système tend à être plutôt pénible pour les buts de l'évocation, comme voyageant le long de l'arbre, en cela la façon peut prendre tout à fait quelque temps. Pour cette raison, cette technique est mieux utilisée par des magiciens qui voudraient recevoir des visions de la Sephirah, et pas par ceux qui souhaitent appeler les habitants de ces sphères au plan physique. Au lieu de donner ce système ici, j'expliquerai le système que j'utilise pour voyager à d'autres sphères, qui est beaucoup plus rapide et plus facile à utiliser.

Avant de pouvoir utiliser ce système, vous devez d'abord effectuer un ensemble de neuf disques colorés. Ces disques devraient être environ 4 ou 5 pouces de diamètre. Vous pouvez les couper dans des cartes colorées ou les fabriquer à partir de pièces minces de bois, qui peuvent être peintes. Le symbole planétaire correct de chaque disque devrait être peint ou tracé des deux côtés. Le tableau 8.1 montre les couleurs des disques, la planète les symboles qui vont sur eux, et les couleurs de chaque symbole dessus. Une fois que ces disques sont prêts, vous pouvez commencer à pratiquer la technique suivante.

À la différence de la voyance par les Tattwas, vous n'essayerez pas de créer une image complémentaire des cartes. Au lieu de cela, vous devrez vous rappeler à ce qu'elles ressemblent, et les recréer dans l'œil de votre esprit, pendant le procédé suivant.

L'exercice ci-dessous est donné dans le format rituel, parce qu'il devrait être exécuté dans un temple qui a été épuré par des rituels de bannissement. Pour les essais de cet exercice une chaise peut être utilisée (voir l'étape 1), cependant comme bientôt vous réussissez au déplacement astral des sphères planétaires, commencez à pratiquer comme ci-dessus, et vous devrez faire ainsi pendant une évocation au plan physique.

1. Préparez votre temple comme d'habitude. Ayez une chaise placée du côté Est de votre autel, faisant face à l'Est. Vous pouvez poser le disque de la sphère que vous souhaitez visiter sur cette chaise, puis maintenant. Ajustez votre lampe afin que la salle soit faiblement éclairée.
2. Exécutez le LBRP et le BRH.

3. Déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre à la chaise et prenez le disque avec votre main gauche.
4. S’asseoir dans la chaise et regardez le disque pendant quelques moments. Fermez vos yeux et essayez d’imaginer une sphère d'énergie ardente, de la même couleur que le disque, flotter au-dessus de votre tête.
5. En utilisant la technique que vous avez apprise au chapitre 2, tirez cette lumière colorée dans vous-même pour créer un corps astral de lumière.
6. S’élever vers le haut, hors de votre corps physique jusqu’à votre corps de lumière colorée et faire un mouvement vers le haut de la sphère ardente au-dessus de vous. Rendez-vous compte du symbole planétaire qui est inscrit sur elle dans la même couleur que le symbole qui est sur votre disque. Remarquez comment cette sphère au-dessus de vous est une grande représentation tridimensionnelle du disque plus petit, que vous avez fait.
7. Permettez-vous de vous lever plus haut, et traversez le portail ardent de la sphère.
8. Une fois que vous traversez la sphère, regardez autour de vous. En essayez de noter les environnements qui se tiennent dehors. Si des êtres sont présents, vibrez le Nom Divin de la Sephirah donnée dans les tables de correspondance dans le tableau 8.2 (rappelez-vous, les sphères planétaires et les Sephiroth sont identiques). Seulement, un être salutaire pourra vous approcher une fois que vous faites ainsi.
9. Quand vous êtes prêt à revenir, traverser la sphère ardente par laquelle vous êtes entré, afin de retourner dans votre corps physique.
10. Ouvrez vos yeux et quand vous vous sentez prêt, exécutez le LBRP et le BRH.

En exécutant l'exercice ci-dessus, vous créez un corps astral de lumière dans la couleur qui correspond à la Sephirah à laquelle vous voulez voyager. En faisant ainsi, vous vous permettez de vibrer sur la fréquence de cette sphère, effectuant ainsi le voyage plus facilement.

La maîtrise de cette technique devrait être simple, si vous avez avec succès exécuté les exercices donnés plus tôt dans le livre, comme le procédé de base de départ de votre corps est le même. Une fois que vous pouvez exécuter cette technique sans difficulté, vous êtes prêt à appeler les entités planétaires au plan physique, en utilisant le « rituel pour l'évocation sur le plan physique » donné plus tard en ce chapitre. Vous avez pu avoir noté à ce jour, que je semble vous inviter à pratiquer, ce que vous apprenez à chaque opportunité. La raison pourquoi j'ai réitéré l'importance de la pratique est parce que la plupart des rituels et des exercices en ce livre peuvent seulement être exécutés, après que ceux qui sont donnés devant, et sont maîtrisés. C'est particulièrement le cas avec les différents types d'évocation en ce chapitre. Pour évoquer des entités avec les sphères peu claires d'origine, par exemple, vous devrez d'abord maîtriser d'appeler les esprits des royaumes et les connaître (et encore, élémentaire ou planétaire).

Beaucoup de grimoires contiennent des esprits, qui clairement ne viennent pas de sphères connues. Quand vous trouvez une liste d'entités de ce type, que vous souhaitez appeler au plan physique, vous devrez compter sur une technique légèrement différente que celle que vous avez déjà apprise. Nous traiterons cette technique à la fin de ce chapitre.

LES HUIT ÉLÉMENTS DE L'ÉVOCATION PHYSIQUE :

Pour illustrer comment le procédé du déplacement astral et le reste des parties d'un rituel physique d'évocation sont ajustés ensemble, regardons la description étape par étape qui suit le procédé. Après que le temple soit préparé physiquement et magiquement, ce sont les étapes d'une évocation physique : (1) La contemplation du symbole représentant le sceau de l'entité ou de la sphère ; (2) La récitation de la conjuration ; (3) Le voyage astral à la sphère de l'entité d'origine et le contact initial avec l'entité ; (4) Le fait d'apporter l'entité au plan physique ; (5) La vérification de l'identité de l'être ;

(6) La salutation et la communication avec l'entité ; (7) Le commandement de l'esprit ; et (8) le renvoi.
Regardez chacune de ces étapes ci-dessous. La première étape d'une évocation physique est une que vous êtes déjà au courant dans cette partie. Si l'entité vient d'un royaume planétaire ou élémentaire, puis vous devrez contempler le disque ou le Tattwa correcte, respectivement. En plus, il est également nécessaire de contempler le sceau de l'entité, et de répéter son nom plusieurs fois, afin d'aider à établir un lien. Quand il est temps de voyager réellement à la sphère astrale, vous devrez utiliser encore ces symboles. Remarquez que j'expose dans le paragraphe ci-dessus les choses se rapportant à l'utilisation du sceau. Je dis ceci, parce que seulement le sceau de l'entité est contemplé dans la présente partie du rituel, quand vous rassemblez un être qui est d'une sphère peu claire d'origine.

De nouveau, nous traiterons ce procédé plus tard. Après que le lien préliminaire ci-dessus est établie, il est temps de donner la conjuration à l'esprit. Ceci peut être donné par la lecture de votre livre magique à haute voix, à la différence de la conjuration donnée dans les évocations astrales, qui doit être apprises par cœur.
Après avoir fait la conjuration, le livre devrait être gardé à côté de vous, car il sera employé encore, pour vérifier l'identité de l'esprit.
Une fois que la conjuration est donnée, il est temps de voyager astralement à sphère d'origine de l'entité. Ceci est fait en mode normale qui est expliqué plus tôt, ainsi je ne répéterais pas les étapes du procédé ici. J'évoquerai la différence suivante, de quelque manière que : Contempler devant le disque ou le Tattwa pour faciliter le voyage astral, passez quelques moments de plus regardant fixement le sceau de l'entité et de la répétition de son nom à vous-même. Commencez alors votre voyage en regardant fixement le disque ou Tattwa (voir le « rituel pour l'évocation au plan physique » ci-dessous).

En arrivant dans la sphère, le contact initial doit être effectué avec l'entité. Simplement le fait d'appeler mentalement l'entité devrait maintenant l'apporter devant vous, comme vous avez déjà évoqué cela. Quand vous voyez l'entité sur le plan mental, vous pouvez alors la rapporter avec vous sur le plan physique. Pour faire ceci, répétez simplement son nom comme vous voyagez de nouveau au plan physique par le portail où vous êtes entré. Rappelez-vous, l'esprit a déjà été conjuré et a besoin seulement de peu de conseils pour réussir à passer par les plans et pour se manifester dans le triangle. La répétition de son nom facilite ceci, car il agit en tant que genre de signal de voyageur pour que l'esprit suive.
Quand vous sentez que vous êtes retourné dans votre corps physique, commencez à répéter le nom de l'esprit, appelez fortement, d'abord en tant qu'un chuchotement et puis en augmentant ensuite le volume, puis en ouvrant lentement vos yeux.

L'entité se tiendra alors devant le triangle, cependant, elle peut prendre quelques moments pour que son « corps » se créé pour devenir clair. Quand vous avez finalement une entité se tenant devant vous dans le triangle, il est temps de s'assurer pour voir si c'est la bonne entité que vous avez évoqué. Dans les évocations sur le plan physique, la meilleure manière de faire ceci, est de lui demander son nom. Si elle répond correctement, alors vous devriez utiliser votre Epée pour glisser votre livre ouvert à travers le sol dans le triangle, vous assurant de ne pas laisser votre bras dépasser la limite de votre cercle magique. (Dans les évocations au plan physique, le triangle est mis sur le sol.) Demandez alors à l'entité de signer son nom dans votre livre avec une impression astrale (comme expliqué au chapitre 6). Si l'être signe son nom correctement dans votre livre, alors vous pouvez converser avec en toute sécurité. S'il ne signe pas son nom, alors vous avez l'option pour interroger l'entité au sujet de son motif en venant à vous ou à bannir l'entité et d'essayer encore.

Une fois que vous êtes sûr de l'identité de l'esprit, donnez-lui une salutation formelle comme cela est donné dans le rituel d'évocation ci-dessous. Après ceci, vous pouvez parler à l'entité de la même manière que vous avez parlé aux entités appelées au plan astral. Rappelez-vous de garder et limiter votre communication aux matières concernant le but de votre évocation, et le fait 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 où 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 élémentaire et les vibrations planétaires.

D'autres mesures que vous pouvez prendre pour préparer votre temple, doivent être en accord avec la nature de l'esprit que vous essayez d'évoquer vous sont données ci-dessous.

Plusieurs articles devraient être mis sur le triangle dans lequel l'esprit se manifeste. Dans les évocations au plan physique, le triangle est mis sur le sol, environ 2 pieds au loin du périmètre du cercle, dans le quartier dans lequel l'évocation sera exécutée, avec l'apex se dirigeant loin du cercle. L'objet le plus important qui devrait être mis dans le triangle, est le sceau de l'entité. Ceci aidera à attirer l'entité dans le triangle et fournira une focalisation pour les énergies manifestées de l'entité. Par conséquent, dans des évocations physiques, les sceaux peuvent être chargés d'une manière unique (voir ci-dessous). Le prochain article le plus important, qui doit être mis dans le triangle, est l'encensoir. Brûlez l'encens dans l'encensoir qui correspond à la nature de l'entité (voir le tableau 8.2). La fumée se levant suffira et aidera à condenser l'entité dans le triangle, elle donnera à l'esprit une certaine substance pour aider à former un corps autour d'elle, en plus des nombreuses particules qu'elle retirera de l'air pour accomplir le but. Si l'encensoir manque d'encens pendant le rituel, vous pouvez équilibrer de l'encens sur la lame de votre épée et l'ajouter à l'encensoir sans sortir du cercle. Assurez-vous qu'il y a une bonne quantité de fumée se levant de l'encensoir à tout moment pendant l'évocation.

Le reste des articles dans les tables de correspondance sont optionnel et ne doivent pas être ajoutés dans le triangle de l'art. Cependant, quand vous essayez une évocation au plan physique pour la première fois, vous pouvez vouloir mettre autant d'objet dans votre triangle comme possible, en tant que leurs vibrations vous aideront dans votre travail. Dans la table de correspondance, vous trouverez des gemmes, créatures, métaux, et d'autres objectifs qui correspondent à chaque sphère. Vous êtes libre d'ajouter ces derniers objets ou représentations dans le triangle.

Quand je dis des « représentations » des objets, naturellement je veux dire ces choses énumérées dans les tables, cela vous ne pouvez probablement pas les mettre dans le triangle. Par exemple, vous ne devriez utiliser une statue d'un lion, en tant qu'il est vrai qu'il peut devenir plutôt difficile à contrôler pendant un rituel !

PRÉPARATION DES SCEAUX :

Comme j'ai laissé entendre plus tôt, des sceaux peuvent être chargés d'une manière spéciale dans les évocations au plan physique. Dans ces types d'évocation, deux sceaux sont utilisés : un que le magicien regarde fixement, et un qui est mis dans le triangle. Ces derniers, pour cette raison, permettent d'entrer en contact physique avec l'entité évoquée. Pour cette raison, le sceau dans le triangle est automatiquement chargé d'une partie de l'énergie, que l'esprit dépense pour satisfaire vos souhaits. Garder ce sceau magnifiera les effets de votre évocation. Par exemple, si vous deviez convoquer un esprit à l'aide, pour gagner à un grand casino, vous porterez le sceau chargé de cet esprit dans votre poche, cela focalisera votre « bonne chance magique ».

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

e	Color	Incense	Divine Name(s)	Metal	Wood	Gem	Creatu
nus/Kether	White	Ambergis	Eheieh	Electrum	Aspen	Diamond	God
›tune/Chokmah	Gray	Musk	Yah	Aluminum	Bramble	Turquoise	Man
ırn/Binah	Black	Patchouli	Yhvh Elohim	Lead	Yew	Black onyx	Woman
iter/Chesed	Blue	Cedar	El	Tin	Cedar	Amethyst	Unicorn
·s/Geburah	Scarlet red	Peppermint	Elohim Gibor	Iron	Ash	Garnet	Scorpio
./Tiphareth	Yellow gold	Frankincense	Yhvh Eloah Vedaath	Gold	Pine	Citrine	Lion
us/Netzach	Emerald	Rose	Elohim Tzabaoth	Copper	Elder	Emerald	Lynx
·cury/Hod	Orange	Gum mastic	Shaddai El Chai	Quicksilver	Birch	Carnelian	Jackal
ɔn/Yesod	Violet	Jasmine	Adonai Ha Aretz	Silver	Willow	Quartz	Elephan
'e	Red	Olibanum	(See figure 2.1)	Iron	Oak	Fire opal	Lion
ıter	Blue	Myrrh	(See figure 2.1)	Silver	Willow	Aquamarine	Eagle
r	Yellow	Galbanum	(See figure 2.1)	Aluminum	Hazel	Topaz	Bird
rth	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 justes, où fournissez 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 taches de type commun de long terme assigné à un esprit sont la protection. En commandant à un esprit pour protéger un certain endroit (votre bibliothèque magique par exemple), et ensuite en mettant son sceau chargé sur les lieux, vous vous assurez que le secteur sera protégé indéfiniment contre quelque type de mal que vous indiquerez à l'esprit. Si jamais vous souhaitez assigner une tâche comme celle-ci à un esprit, et si vous voulez un sceau qui dure plus que le papier.
Dans le tableau 8.2, vous noterez qu'une des colonnes est une liste d'approprié de métaux pour chacune des sphères. Si vous avez accès à un pistolet de gravure (vous pouvez en trouver un pour la somme $12), puis vous pouvez vouloir essayer de graver le sceau d'une entité particulière sur son métal correspondant. Vous pouvez toujours faire celui-ci sur du papier, naturellement, car le métal est celui qui entre dans Le triangle, et par conséquent, celui qui devient a chargé. Conclusion, une partie des métaux pourrait être difficile à se procurer, et si c'est le cas, vous pouvez sculpter le sceau dans le type correspondant de bois (de nouveau, voir le tableau 8.2) et appliquez une couche de finition claire pour le protéger. L'une ou l'autre manière, vous vous retrouverez avec un sceau qui devrait durer pendant des années.

Une fois que vous avez un sceau plus ou moins permanent, vous pouvez le charger par une évocation, vous pouvez alors le mettre dans un endroit précis où son influence aura le plus grand effet.
Avec un peu de créativité, vous pouvez même transformer un sceau en un collier.

C'est particulièrement utile si vous commandez un esprit pour vous protéger du mal physique. Le collier de sceau, agira alors, en tant qu'amulette pour vous garder hors de ce type de mal. Des colliers ont pu être effectués pour se protéger contre la maladie, et pour aider dans les affaires, et améliorer même vos qualifications de langue étrangère. Je suis sûr que vous pouvez en voir les possibilités innombrables.

RITUEL POUR L'ÉVOCATION AU PLAN PHYSIQUE :

Maintenant, passons au rituel réel pour évoquer des esprits sur le plan physique. Il est donné ci-dessous sous une forme d'étape, il est approprié pour appeler des esprits des sphères élémentaires ou planétaires. Pour évoquer des êtres des sphères d'origine peu claires, consulter les modifications du rituel et du discours qui suit le rituel ci-dessous. Les noms Divins utilisés dans la conjuration ci-dessous ne sont pas donnés. Au lieu de cela, vous devriez utiliser le nom de Dieu qui correspond à la sphère que vous travaillez avec (voir le tableau 8.2). Les endroits où les noms Divins devraient être insérés, sont indiqués avec un « D.N. » pour éviter la confusion.

Dans le cas des êtres des sphères inconnues, sentez-vous libre pour utiliser quelques noms Divins, avec lesquels vous vous sentez être en harmonie avec. En plus de l'insertion des noms Divins appropriés dans le rituel, là sont également des endroits où vous devrez ajouter le nom de la sphère (indiqué par des « 5 ») et le titre de l'entité (si l'entité a un titre, remplacer le mot « esprit » avec cela). Tous ces éléments aideront à personnaliser chaque conjuration, et à augmenter par conséquent son pouvoir.

L'insertion des noms des régions élémentaires ne devrait poser aucun problème ; pourtant, la nature interchangeable des noms des Sephiroth et des planètes pourrait créer une certaine confusion.

Pour empêcher ceci de se produire, employez le nom correct de la planète, pour les entités qui sont évidemment de nature planétaire et le nom de la Sephirah correcte pour des êtres comme les Anges, qui viennent évidemment des Sephiroth. Par exemple : Och, gouverneur solaire (le soleil) ; ou l'Archange Raphael de Tiphereth.

1. Préparez votre pièce de temple comme d'habitude avec les adjonctions suivantes. Placez votre triangle sur le sol dans la direction correcte de la demeure de l'esprit, à 2 pieds à l'extérieur de votre cercle, avec son apex (pointe) se dirigeant au loin. À l'intérieur poser le sceau de l'esprit, l'encensoir brûlant, et tous les autres articles correspondants que vous avez. Votre lampe devrait être mise sur le sol, couverte de filtre de couleur appropriée, et ajusté la flamme pour remplir salle de lumière colorée. Ayez votre livre, et le deuxième sceau (lequel devrait être enveloppé nécessairement de soie noire), et le disque ou Tattwa actuel sur votre autel. Assurez-vous d'avoir de l'encens supplémentaire pour ajouter à l'encensoir avec votre épée si nécessaire, (voyez ci-dessus). Ensuite, portez votre robe longue et l'anneau si vous les avez.

2. Effectuez l'ouverture par les Tours de guet, jusqu'à y compris l'étape 17 (voyez le chapitre 3).

3. Déballez votre sceau et placez le sur votre disque ou Tattwa sur le haut de votre livre. Tenez ce petit paquet dans votre main gauche et prenez votre Baguette ou épée magique (selon la nature du travail) avec votre main droite. Si votre épée n'est pas utilisée, il faut la préparer au cas où vous voudriez ajouter de l'encens. Faites la tourner (votre Baguette) dans le sens des aiguilles d'une montre vers la direction où vous appellerez l'esprit.

4. Passez quelques moments regardant fixement le Tattwa ou le disque et puis le sceau de l'entité. Répétez le nom de l'entité à vous-même plusieurs fois.

5. Ouvrez votre livre de conjuration et lire, en suivant cela fortement, en veillant à substituer correctement les noms nécessaires : *Je t'évoque et te conjure toi, esprit* N. de N, (dire le nom de « l'esprit » avec le titre de l'entité), *par la puissance et l'autorité du vrai Dieu de la Majesté suprême qui est connu par le nom de D.N.* (vibrer le nom Divin de la sphère) *dans le royaume de* S. (nom de sphère) - pour *venir rapidement de ce royaume et* à *apparaître devant moi dans ce triangle d'art, dans une belle forme.*
6. Reposez votre livre sur l'autel derrière vous, mais gardez-le à portée de la main. Tenez votre sceau au-dessus de votre Tattwa où disque et regardez fixement et attentivement le sceau de l'entité dans votre main. De nouveau, répétez le nom de l'entité que vous appelez plusieurs fois.
7. Après quelques moments, mettez le sceau de l'entité sous le Tattwa ou le disque et regardez fixement ce dernier. Si vous utilisez un Tattwa, permettez à l'image complémentaire de remplir votre œil astral. Dans le cas du disque planétaire, essayez de vous rappeler sa couleur et son symbole.
8. En tenant toujours votre sceau et disque ou Tattwa dans votre main gauche et votre baguette ou épée dans votre droite, voyagez astralement à la sphère de l'entité d'origine, en passant dans votre corps astral de lumière, par le portail que vous avez créé.
9. Si vous êtes actuellement dans la sphère correcte sur le plan mental, vibrez le nom Divin approprié. Après avoir fait ceci, prononcez fortement le nom de l'entité que vous avez déjà conjuré.
10. Une fois que l'entité vous apparaît, commencez à répéter mentalement son nom en tant que vous revenez à votre corps physique. Quand vous arrivez (sur le plan physique), maintenez vos yeux fermés et continuez à répéter mentalement le nom de l'esprit.

11. Quand vous vous sentez entièrement dans le contrôle de votre corps physique une fois de plus, commencez en chuchotant le nom de l'entité. Avec chaque répétition, laissez le volume de votre voix augmenter, et commencez lentement à ouvrir vos yeux. Vous devrez voir l'entité se manifester dans la fumée de l'encensoir.
12. Une fois que l'entité s'est entièrement manifestée, demandez-lui quel est son nom. Si elle vous suit au plan physique à l'aide de votre balise, alors cela sera très probablement l'esprit correct. Si les réponses de l'esprit sont correctes, passez à l'étape 13. Si elle prétend être un autre esprit, alors vous pouvez lui poser une autre question ou la bannir.
13. Ouvrez votre livre et glissez le à travers le sol dans le triangle avec votre Épée. Demandez à l'entité de signer son nom comme une impression astrale en votre livre.
14. Récupérez votre livre avec votre épée. Si le nom est lisible et signé correctement, donnez à l'entité une salutation que vous avez écrit ou la suivante :
Dans la paix, je vous accueille, Esprit N. (Encore, en substituez le titre), *et dans le nom puissant du Très Haut, je vous commande de rester dans ce triangle d'art, jusqu'à ce que vous soyez écarté, pour parler honnêtement et pour répondre sincèrement à toutes les questions mises devant toi.*
15. Vous pouvez maintenant librement converser avec l'esprit. Rappelez-vous de rester fidèle aux sujets du but de votre évocation. Si l'entité te donne un rituel ou un mot de puissance pour l'appeler à l'avenir, l'écrire dans votre livre.
16. Quand vous avez établi la capacité de l'entité de satisfaire vos souhaits, donnez-lui une commande formelle soigneusement exprimée, de votre propre création, comme vous avez fait dans les évocations astrales.

17. Après que l'entité répond à quelques questions que vous posiez à elle ou qu'elle satisfait à vos souhaits, vous pouvez l'écarter, en utilisant un renvoi formel comme ce qui suit : *Partez dans la paix et revenez à* S. (Nom de sphère), *votre sphère* d'*origine, O Esprit* N. *Par l'autorité du vrai Dieu D.N.* (vibrez le Nom Divin correcte), *je vous commande de ne faire du mal à personne pendant que vous partez, et que vous soyez prêt à venir rapidement si vous êtes appelé de nouveau.*
18. Après que l'entité disparaît, déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre à votre position à l'ouest de l'autel, faisant face à l'Est. Fermez votre livre et récupérez le sceau avec la soie noire.
19. Exécutez l'étape 18 du rituel des Tours de guet.
20. Exécutez la fermeture par Tours de guet.
Après l'exécution d'une évocation, exécutez toujours un certain type d'activité matérielle, comme faire une promenade ou manger quelque chose. S'il y a une information importante à enregistrer, faites le avant que vous vous rectifiez. Cependant, ne pas écrire vos impressions générales de l'évocation jusqu'à ce qu'après, vous ayez entièrement retourné à un état non magique de conscience.

APPELER DES ENTITÉS DES SPHÈRES D'ORIGINE PEU CLAIRES :

Une fois que vous avez réussi d'évoquer physiquement des entités avec les sphères d'origine connues, vous pouvez vouloir essayer d'appeler une entité peu claire. Il y a un certain nombre de tous les types d'esprits qui sont énumérés au chapitre 9. Ce qui suit est la méthode pour évoquer ces derniers esprits apparemment « errants » au plan physique.

Note : Vous n'avez pas besoin de connaître un plan d'esprit d'origine pour l'évoquer au plan astral, ainsi n'importe quel esprit peut s'appeler dans ce mode en utilisant le rituel dans le Chapitre 7. La technique donnée ci-dessous sert seulement dans les évocations physiques.

Les esprits qui ne viennent pas des sphères spécifiques d'origine sont très communs dans les grimoires. *La Goetia,* par exemple, contient rien que ces types d'esprits. Chaque fois que vous trouvez un de ces êtres, que vous souhaitez évoquer sur le plan physique, vous êtes confrontés au dilemme d'essayer d'entrer en contact avec un esprit, cela pourrait être n'importe où dans l'univers magique. Comment faire pour abordez la réalisation d'une telle tâche ?

En fait, le procédé pour évoquer ces esprits est différent et pas du tout difficile, il est simplement différent. Si vous avez déjà réussi à d'autres évocations physiques et avez eu un résultat à même dans le déplacement astral, alors vous ne devriez avoir aucun problème en utilisant cette technique. Elle n'est rien davantage qu'une variation sur ce que vous avez déjà fait. Avant Tout, vous devez être capable de voyager à une région du plan mental où l'esprit habite actuellement. Vous aurez besoin du sceau de l'esprit pour accomplir ceci.

Regardez le sceau comme vous avez fait avant, et répétez fixement le nom de l'entité. Faites ceci avant et après que vous donnez la conjuration à l'esprit. La deuxième fois que vous contemplez le sceau, essayez d'apprendre par cœur sa forme. Alors, quand vous fermez vos yeux, projetez cette forme sur un rideau imaginaire dans l'air au-dessus de vous. Une fois que vous faites ceci, entrez dans votre corps de lumière et voyagez par le rideau. De l'autre côté du rideau, vous vous trouverez dans la proximité proche de l'entité. Rapportez la avec vous en répétant son nom et continuez l'évocation de manière normale.

Avec un peu de pratique, la technique ci-dessus devrait fonctionner très bien pour vous. Une fois que vous la maîtrisez, vous pouvez être fiers de la connaissance, en sachant qu'il n'y a pas d'esprit unique dans l'univers magique que vous ne pouvez évoquer au plan physique. Je n'ai pas besoin de réitérer les possibilités puissantes disponibles à toi, une fois que vous réalisez ce niveau de développement magique. Le chapitre 9 contient les descriptions, des sceaux, et dans beaucoup de cas, des illustrations de plusieurs entités.

Rappelez-vous, celles-ci sont tous des êtres que j'ai personnellement évoqués et travaillés avec, ainsi vous pouvez être certain qu'ils accompliront les demandes de celui qui les charge. J'ai énuméré ces listes d'esprits, elles sont incluses pour vous aider à obtenir et commencer rapidement dans l'une ou l'autre forme d'évocation. Naturellement, si vous décidez d'acquérir un ou plusieurs des grimoires, vous pourrez évoquer ces entités juste assez facilement, bien que vous devrez être circonspect de certaines des promesses effectuées en ces livres, comme j'ai trouvé par l'expérience qu'ils ne sont pas toujours exacts.
En plus d'évoquer les esprits préexistants, vous pouvez vouloir essayer la technique avancée donnée au chapitre 10. Ce chapitre t'enseignera comment créer et travailler avec votre propre égrégore. 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.