CHAPITRE NEUF

CINQUANTE ENTITÉS POUR ÉVOQUER:

Vous trouverez les noms, les descriptions, et les sceaux de diverses entités, avec des illustrations de plusieurs d'entre elles. Ceux-ci sont des esprits groupés selon leurs origines sphériques pour vous faciliter et pour localiser le type d'être avec lesquelles vous voudrez entrer en contact. Trois catégories sont utilisées pour classifier les esprits de cette manière : Esprits des sphères élémentaires, esprits des Sphères planétaires ou Séphirothique, et esprits de diverses régions. Chacune de ces dernières catégories a été déjà expliquées.

Dans l'ensemble, cette liste contient cinquante esprits de plusieurs types différents, pris de diverses sources. Plusieurs des esprits énumérés ici, seront bien connus à ceux qui ont affiché certains des grimoires les plus célèbres, tandis que certaines des entités décrites ci-dessous apparaissent ici dans leurs caractères pour la première fois, car elles sont des entités qui ont été rencontré tout en voyageant sur leurs plans respectifs.

En jetant un coup d'œil sur les illustrations de certaines des entités ci-dessous, gardez cela à l'esprit : que ceux-ci sont des interprétations de leurs apparences les plus belles. J'ai trouvé cela occasionnellement, des entités apparaissent sous formes légèrement différentes, certaines ne sont pas agréables à voir. Si jamais un esprit apparaît sous une forme qui vous dérange, commandez le simplement une fois de plus de prendre une forme plus agréable. Et comme ce n'est pas une entité démoniaque, elle devrait généralement obéir à cette commande. Quelques esprits bienveillants ne peuvent pas changer leurs formes, cependant, et se sera à toi pour décider si vous voulez travailler avec elles ou pas. Les esprits donnés cidessous ont tous des aspects que j'ai pu manipuler, mais si vous vous sentez extrêmement inconfortable avec un aspect particulier d'esprit, et si lui n'est pas capable de changer sa forme, alors vous devriez considérer le bannissement de l'entité et faire une évocation différente.

Les sceaux des entités sont trouvés dans les groupes, aux pages près des descriptions des entités qu'ils représentent. Dans la mesure du possible, j'ai donné le sceau traditionnel de chaque entité. Quand ce n'était pas disponible, j'ai fourni un sceau dérivé, en utilisant le lamen de la Rose hébreux pour des Anges, et la version romaine du lamen pour des entités avec des noms non Hébraïque. Pour s'assurer que les listes d'entités données cidessous sont facilement comprises, suivant une explication de chaque partie. Nombre/nom : Le nom de l'entité est donné, avec un nombre pour choisir. Titre/type : Si l'esprit a un titre (le., roi), il est donné ici.

Ainsi, si l'esprit est d'un type particulier (c'est-à-dire, Ange), il est énuméré ici. Si l'esprit est sans détail et sans aucun titre, alors NA (non applicable) sera donné.

Sphère : La sphère particulière d'origine pour l'entité est donnée. Dans le cas des sphères élémentaires : le feu, l'eau, air, ou la terre. Dans le cas des planétaires ou des sphères Sephirothiques, les entités des deux types sont distinguées, pour faciliter et pour modifier des conjurations (voir le chapitre 8). Par exemple, Venus ou Netzach sera donnée pour des entités de ce type. Si l'entité ne vient pas d'une sphère particulière, alors NA est donné.

Aspect : Une description de l'aspect de l'entité est donné ici.

Expertise/tâches: Voici que vous trouverez les domaines qu'un esprit est bien informé dedans, et dans divers types de tâches qu'il peut accomplir. J'ai seulement énuméré des régions ou les tâches dans lesquels l'entité est compétente avec. Certains de ces derniers, les êtres peuvent avoir des talents que je n'ai pas encore découverts, et pour cette raison vous êtes encouragé à expérimenter ou à interviewer ces êtres pour découvrir tout autre fonction qu'ils peuvent remplir. Cependant, que vous choisissiez d'expérimenter ou pas, vous pouvez au moins travailler avec l'assurance que quelques capacités soient énumérées dans cette section de la description d'une entité sont précise.

ESPRITS DES SPHÈRES ÉLÉMENTAIRES :

LE FEU

1. Djin

Titre/type: Roi élémentaire

Sphère: Le feu

Aspect: Cet esprit au premier coup d'œil paraît un peu vieux, pourtant, il a de grands muscles. Il est habillé dans une robe longue rouge qui drape au-dessus de son épaule droite. Djin a un lourd regard avec des flammes pour cheveux, qui se déplacent constamment autour de sa couronne d'or.

Expertise/tâches : Ce roi du feu peut expliquer plusieurs utilisations de cet élément dans les travaux magiques. En particulier, il peut t'enseigner comment autoriser tous les rituels à caractère ardent avec l'essence élémentaire si nécessaire pour le succès. Si vous l'évoquez, vous apprendrez également beaucoup de nouveaux types de rituels magiques ardents que vous ne connaissez, pas même l'existence, auquel il vous fera promettre de ne jamais révéler aux autres. Comme d'autres rois élémentaires, Djin peut te donner les noms et les sceaux de plusieurs Elémentaires dans son royaume que vous pouvez vouloir appeler.

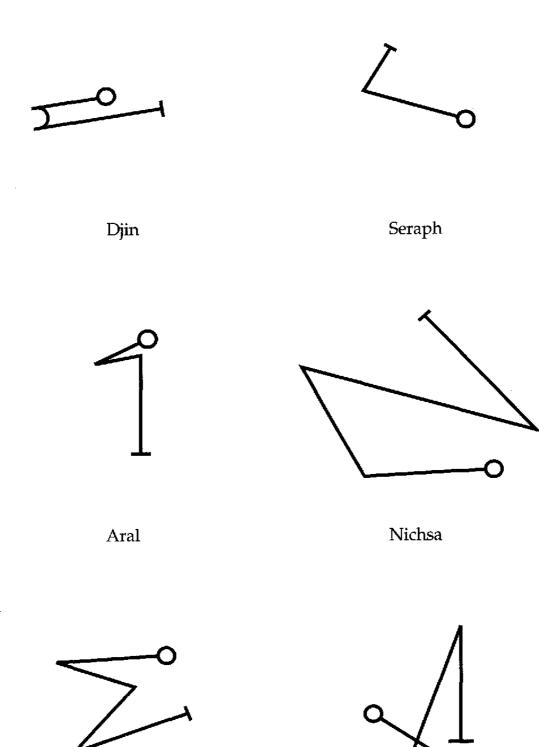
2. Seraph

Titre/type : Gouverneur élémentaire/Ange

Sphère : Le feu

Aspect: Seraph a habituellement une expression féroce sur son lisse, avec un visage non doublé. Il est vêtu seulement en flammes jaunes d'or, et il est mince mais bien développé physiquement. Il est presque impossible d'éviter de regarder ses yeux étincelants, qui semblent critiquer chacun de vos mouvements.

Expertise/tâches: Une des choses les plus efficaces que cette entité peut faire et d'enseigner la manipulation du feu élémentaire au sein d'un corps. En conséquence, vous pouvez donner vousmême l'énergie pour accomplir quelque tâches que vous souhaitiez, si elles sont magique ou pas. Il peut également t'enseigner comment effectuer plusieurs breuvages magiques pour vous aider à contrôler cette énergie en vous-même ou chez d'autres. Comme Djin, Seraph peut vous indiquer beaucoup de salamandres, que vous pouvez appeler pour accomplir une variété de but.



Tharsis Taliahad

Sceaux 1

3. Aral

Titre/type : Ange **Sphère** : Le feu

Aspect: Aral a un visage creusé et porte une robe longue bleu clair. Sur sa tête, il porte un casque à ailes bleu clair. Il a un corps masculin, cependant pas aussi musclé que les êtres ci-dessus du feu. Aral a des grandes ailes d'or, qui quand elles sont prolongées sont assez étonnante à voir, comme vous pouvez voir les ombres danser avec des flammes sur elles.

Expertise/tâches : Cet Ange a la capacité de contrôler la manifestation physique du feu élémentaire et il peut t'enseigner comment manoeuvrer réellement la chaleur et les flammes par l'utilisation de rituels spéciaux. Il y a quelques conditions que vous devez connaître, avant que d'appliquer cette technique, cependant. Aral expliquera ceci à vous quand vous l'évoquez.

L'EAU

1. Nichsa

Titre/type: Roi élémentaire

Sphère: L'eau

Aspect : Nichsa, comme tous les êtres de l'eau, est agréable à voir. Ce roi dans le détail semble jeune et a des cheveux blond et des yeux bleus. Sa couronne au premier coup d'oeil est faite de verre et sa robe longue semble comme faite en un liquide bleu tourbillonnant constamment. Le fait de le Regarder fixement désoriente tout à fait.

Expertise/tâches: Ce roi de l'eau peut t'enseigner comment utiliser l'eau élémentaire, dans les rituels pour les autoriser. Il peut également vous instruire par une pratique stupéfiante pour contrôler le temps, en particulier la pluie et le brouillard.

2. Tharsis

Titre/type: Gouverneur élémentaire/Ange

Sphère: L'eau

Aspect: Tharsis semble être presque androgyne. Son visage et le haut du corps semblent être masculin, pourtant il est distinctement féminin de la taille vers le bas du corps. La robe longue de cet être est faite d'un matériau transparent jaune.

Expertise/tâches : Tharsis est extrêmement utile dans les sujets de l'amour et des rapports. Ce gouverneur peut t'enseigner comment travailler la magie aqueuse, qui t'assure la paix dans toutes sortes de rapports, et peut expliquer la vérité derrière le concept des amis intimes.

3.Taliahad

Titre/type: Ange **Sphère**: L'eau

Aspect: Taliahad apparaît en tant que jeune femme particulièrement belle avec les yeux complètement pourpres, dans lesquels sont dangereusement hypnotique à regarder. Sa peau est une couleur douce d'ivoire lisse, et elle est nue, excepté une ceinture grise attachée autour de sa taille. (Note: Relisez l'avertissement donné dans l'introduction au sujet de ne pas se permettre de devenir fasciné avec des êtres de ce type.)

Tâches/d'Expertise: Taliahad est extrêmement bien informé dans l'art de la magie talismanique. Elle peut t'enseigner comment créer et charger des talismans pour accomplir à peu près n'importe quel but. Si vous désirez l'aide en trouvant une personne appropriée pour vous-même ou quelqu'un d'autre, Taliahad peut réellement vous guider par un rituel talismanique magique pour accomplir ceci. Si vous l'interrogez au sujet de ce rituel, elle le dira à vous à l'heure appropriée pour l'évoquer, pour l'exécuter à nouveau efficacement.

AIR

1. Paralda

Titre/type: Roi élémentaire

Sphère: Air

Aspect: Ce roi apparaît en tant qu'un chevalier blindé entouré par des nuages. Il a des ailes sur son casque et des bottes, et son armure est faite en jaune d'or métal. La face de Paralda donne à une l'impression de pensée profonde.

Expertise/tâches: Paralda est un excellent professeur dans le domaine de l'étude de nouveaux concepts. Il peut te montrer comment absorber de nouvelles idées et t'enseigner comment créer un élixir qui aidera à renforcer votre contrôle sur les facultés mentales bien claires. Le contrôle de Paralda des procédés mentaux, inclut également celle de la télépathie, et il peut t'enseigner comment maîtriser cette capacité psychique.

2. Ariel

Titre/type : Gouverneur élémentaire/Ange

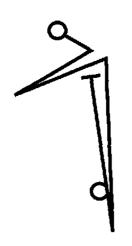
Sphère : Air

Aspect: Ariel apparaît en tant qu'un homme mince, presque avec une ressemblance féminine. Il a les ailes colorées d'or et porte une robe longue grise avec une ceinture jaune d'or. Une aura lumineuse entoure sa tête.

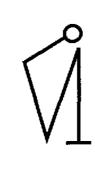
Expertise/tâches: Ariel peut enseigner plusieurs sciences spirituelles et naturelles. Il a le dépôt de connaissance théorique aussi bien que pratique. Une de ses capacités étonnantes est d'enseigner au magicien comment utiliser presque n'importe quelle forme de divination avec succès.



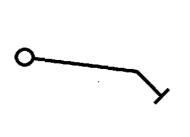
Ariel



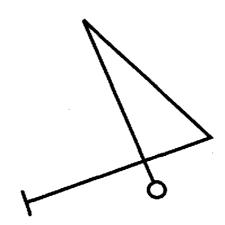
Paralda



Ariel



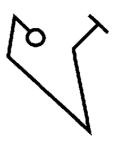
Chassan



Ghob



Kerub



Phorlakh

Sceaux 2

3.Chassan

Titre/type : Ange

Sphère: Air

Aspect: Chassan semble androgyne, avec une face large de femme, et le corps fin, il est vêtu avec une longue jupe brune.

Expertise/tâches: Chassan peut t'enseigner comment contrôler les manifestations physiques de l'air élémentaire, en particulier le vent. En travaillant avec Chassan, vous apprendrez des rituels qui vous aideront à manoeuvrer des vents à des degrés étonnants. De même, rigoureusement la pratique des rituels que vous apprenez, peut vous permettre de maîtriser la lévitation par le changement de la pression atmosphérique de l'air au-dessus et ci-dessous de toi, comme Chassan expliquera.

LA TERRE

1. Ghob

Titre/type: Roi élémentaire

Sphère : La terre

Aspect: Ghob apparaît en tant qu'un homme petit avec les cheveux foncés et luminescent courts, et barbus avec des yeux qui rougeoient une couleur verte foncée. Il est habillé dans des robes longues brune et porte un grand collier large, avec un pendentif en cristal noir.

Expertise/tâches: Ce roi de la terre peut t'enseigner comment contrôler les forces de cet élément dans des rituels magiques. Il peut également te montrer comment appeler en avant divers gnomes pour vous aider dans des efforts souterrains, tels que la chasse de trésor et l'excavation archéologique. Hormis enseigner ces techniques magiques importantes, Ghob peut également expliquer ce qu'est l'alchimie vraie et t'enseigner comment appliquer cette science à votre vie.

2. Kerub

Titre/type: Gouverneur élémentaire/Ange

Sphère : La terre

Aspect: Ce gouverneur est un peu petit et lourd, pourtant très musclé. Il a les jambes exceptionnellement minces et porte une robe longue violette. Le visage de Kerub semble être ciselé dans de la pierre, en tant que son expression sérieuse ne disparaît presque jamais. Il porte plusieurs anneaux avec de grandes gemmes sur ses doigts.

Expertise/tâches: Kerub est un excellent professeur des propriétés mystiques des gemmes. Il peut te montrer des manières d'utiliser des cristaux et d'autres types de gemmes précieuses et accomplir presque tous les buts magiques que vous pouvez penser. Ce gouverneur est également bien informé dans l'art divinatoire de la géomancie et peut t'enseigner comment l'utiliser avec succès.

3.Phorlakh

Titre/type : Ange **Sphère** : La terre

Aspect: Phorlakh est un Ange assez grand et androgyne qu'il a le visage et parties génitales d'une femme, mais un corps musculaire fort d'un homme. Il est vêtu avec seulement une ceinture pourpre foncée au-dessus de son épaule droite.

Expertise/tâches: Phorlakh est habile dans l'utilisation magique et pratique d'élémentaire avec les énergies de la terre. Si vous désirez l'aide dans le fait d'acquérir de l'argent, ou d'autres formes de l'abondance ou la stabilité, alors cet Ange peut vous aider en te montrant comment exécuter des rituels simples vers ces fins. Vous pouvez également assigner Phorlakh pour tâche de découvrir des choses ou pour rechercher des emplois ou des opportunités.

ESPRITS PLANÉTAIRES OU DES SPHÈRES SEPHIROTHIQUES :

Comme j'ai cité précédemment, la nature sphérique de chaque entité donnée sera clarifiée dans chaque cas. Notez que le cap pour Malkuth n'inclut pas une correspondance de planète ou d'entités planétaires. C'est parce que la correspondance planétaire de cette sphère comprend les quatre éléments, les habitants de cette sphère ont déjà été expliqués. Par conséquent, seulement l'Archange Séphirothique pour Malkuth est donné.

URANUS/KETHER

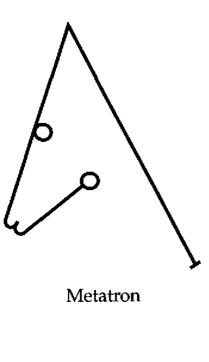
1. Metatron

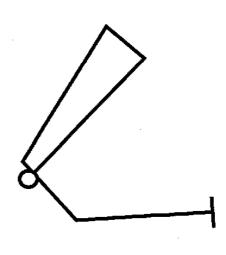
Titre/type: Archange

Sphère: Kether

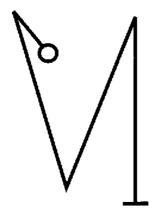
Aspect: Une figure incroyable à voir, Metatron apparaît comme un énorme être de lumière blanche brillante. Il est difficile de distinguer les caractéristiques de Metatron en raison de sa luminosité, mais vous pouvez clairement distinguer dehors son contour à partir de sa poitrine et de sa tête, Il tient un rouleau de papier dans sa main.

Expertise/tâches: Cet Archange devrait seulement être appelé si vous souhaitez trouver le chemin menant à la véritable initiation. Metatron peut t'enseigner comment travailler vers l'accomplissement du grand oeuvre et peut vous aider à trouver un professeur approprié ou un groupe magique pour travailler avec qui donnera d'excellents résultats. Assurez-vous d'avoir votre livre à portée de la main, pour prendre des notes que Metatron vous indique, car il a une richesse d'information à partager.

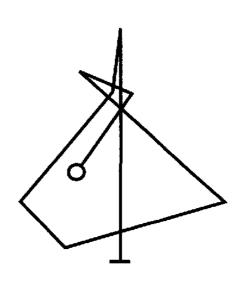




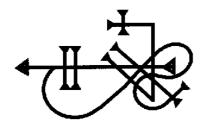
Teftin



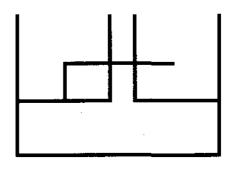
Raziel



Mepsitahl



Tzaphqiel



Aratron

Sceaux 3



SATURNE/BINAH

1. Tzaphqiel

Titre/type : Archange

Sphère: Binah

Aspect: Cet Archange et un peu légèrement intimidant à voir. Il apparaît comme un homme grand portant une robe longue noire. Sur sa tête, il porte des nemyss égyptiens bleus, et autour de son cou, une amulette rouge. Il porte souvent une baguette foncée dans sa droite et une tasse rougeoyante dans sa gauche. Ses ailes sont en couleur argent lumineux.

Expertise/tâches: Cet Archange est omniscient du fait il a vu tout cela, qui s'est jamais produit. En conséquence, il peut vous dire beaucoup de vérités cachées, mais il doit d'abord être convaincue de votre besoin de les savoir. S'assurer que vos intentions, en demandant l'aide de Tzaphqiel soient pures, parce qu'il pourra voir en vous si vous vous mentez.

2. Aratron

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Saturne

Aspect: Aratron apparaît comme un homme mince et barbue sur un dragon noir (si ceci vous dérange, demandez lui de descendre et il le fera). Sa robe longue est faite d'un matériau noir qui est couvert de gemmes multicolores qui semblent rougeoyer.

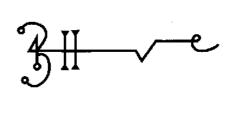
Expertise/tâches: Cet esprit olympique a la capacité de transmuer des éléments. Il peut pétrifier le tissu organique et changer des pierres en différentes gemmes précieuses. Si vous l'appelez au plan physique, il le fera en dernier pour toi, mais les durées de ses manifestations change, car il l'expliquera. En plus de causer les changements externes, Aratron peut vous aider à effectuer des changements dans vos corps subtiles, cela améliorent votre santé, et permet d'effectuer des rituels magiques avec un plus grand succès, et vous aide à accomplir les grands travaux pour réunir votre conscience avec le Divin. Ce dernier est le vrai but de l'alchimie.

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



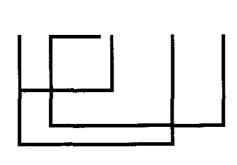
Tzaphqiel

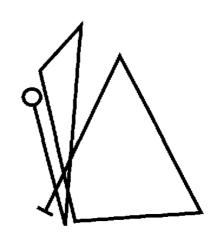




Harayel

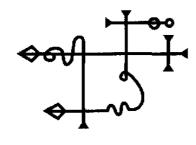
Tzadqiel

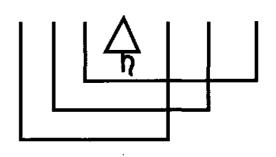




Bethor

Riprinay





Kamael

Phalegh

Sceaux 4

3. Harayel

Titre/type : Ange Sphère : Saturne

Aspect: Cet Ange apparaît comme une jeune femme rouquine, habillée dans une robe longue marron foncée. Elle a des ailes d'or et une ceinture bleue en laquelle se trouve une épée au repos.

Expertise/tâches: Harayel peut enseigner des rituels rapides et efficaces pour établir la protection pour vous-même dans n'importe lequel des trois plans. Si vous sentez que vous êtes dans le danger psychique ou physique, la pratique d'un de ces rituels immédiatement vous apportera la paix.

JUPITER/CHESED

1. Tzadqiel

Titre/type: Archange

Sphère: Chesed

Aspect : Tzadqiel apparaît comme une figure ailée blanche, portant une robe longue bleue. Il a les cheveux d'or et les yeux bleus.

Expertise/tâches: Tzadqiel est décrit comme un gouverneur sage. Il peut vous aider à prendre des décisions d'importance variable et vous aider à manipuler diplomatiquement des situations dans votre vie. Si vous êtes confus ou affligé au sujet d'une décision difficile, vous trouverez que cet Archange apporte la grande paix.

2. Bethor

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Jupiter

Aspect: Bethor apparaît en tant qu'homme portant une robe longue azurée profonde avec une mitre d'évêque sur sa tête. Des éclats de lumière semblent danser autour de cet esprit, alors si un orage de foudre était dans la distance derrière lui.

Expertise/tâches: Bethor est un esprit très utile à travailler avec, comme il peut vous aider à obtenir un travail plus prestigieux et peut te dire l'emplacement des trésors cachés. Les esprits qu'il peut assigner au travail pour toi, peuvent réellement vous guider dans votre vie quotidienne. Une fois que vous entrez en contact avec Bethor, une attention particulière de salaire à vos environnements quand vous avez affaire avec des affaires ou des soucis économiques, et vous rendez-vous compte souvent de la proximité d'un de ses domestiques d'esprit.

3. Riprinay

Titre/type: Na **Sphère**: Jupiter

Aspect: Quand vous convoquez d'abord Riprinay, il apparaîtra comme grand paon bleu. Si vous lui demandez de changer son aspect, il se transformera en un nuage bleu et se reformera en tant qu'homme avec la tête d'un paon, portant une robe longue d'or.

Expertise/tâches: Riprinay a la capacité étonnante de voir dans le futur et prévoir les changements économiques. Il peut vous aider à projeter quels stocks à investir dedans, et peut prévoir les états du marché qui te donneront une arête d'investissement dans autres domaines aussi bien

MARS/GEBURAH

1. Kamael

Titre/type: Archange **Sphère**: Geburah

Aspect: Kamael apparaît en tant que guerrier habillé dans une tunique rouge. Il porte des tôles de blindage vertes et un casque de fer. Il porte une échelle de justice et a de grandes ailes vertes. **Expertise/tâches**: Le trait le plus impressionnant de cet Archange est sa connaissance du karma. Kamael peut te montrer comment compenser le mauvais karma, et par conséquent,

Archange est sa connaissance du karma. Kamael peut te montrer comment compenser le mauvais karma, et par conséquent, comment vous purifier dans cette incarnation. Cet Archange agit également en tant qu'une sorte de juge et peut agir sur votre partie, pour s'assurer que la justice est servie. L'aide de Kamael peut être particulièrement utile, si vous êtes impliqué dans un certain type de conflit légal, mais il aidera seulement s'il sent que vous êtes honnête.

2. Phalegh

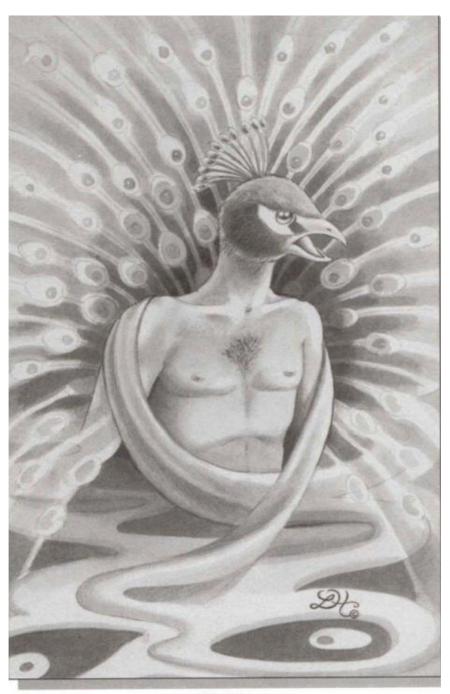
Titre/type: Esprit planétaire olympique

Sphère: Mars

Aspect : Phalegh apparaît en tant que guerrier fort avec des yeux brûlants. Il porte une tunique rouge et porte une longue épée de

fer.

Expertise/tâches: Si vous avez besoin de courage, de force, ou d'énergie, afin d'exécuter sans difficulté votre tâche, alors Phalegh vous accordera ces traits sur vous. Si votre profession exige de vous d'exhiber le courage et la force interne (le, soldat ou le dirigeant de police), alors cet esprit peut vous aider à effectuer vos fonctions en dehors de la difficulté. Mais pour ceux de nous qui ont des rôles plus civils, les énergies de Phalegh sont toujours très utiles.



Riprinay



Kamael

3. Sartmulu

Titre/type: Na **Sphère**: Mars

Aspect : Cet esprit apparaît en tant qu'homme grand et musclé, portant une jupe blindée. Ses longs cheveux foncés semblent être sculpté de pierre.

Expertise/tâches: Sartmulu peut t'enseigner comment exercer votre corps physiquement et devenir comme par magie fort et sain. Les gens qui aspirent pour devenir des culturistes de poids seront très heureux des résultats de travail avec cette entité bienveillante.

LE SOLEIL) (Solaire) TIPHERETH

1. Raphael

Titre/type: Archange **Sphère**: Tiphereth

Aspect : Dans son aspect d'Archange de Tiphereth, Raphael apparaît dans des flamme de lumière d'or. Son corps semble être une prolongation tridimensionnelle de la lumière elle-même.

Expertise/tâches: Raphael est souvent désigné sous le nom du médecin Divin. Si vous êtes malade, ou sachez de n'importe qui est, en invitant Raphael, cela peut aider la personne à obtenir une amélioration. Maintenez dans l'esprit que pour des raisons Karmiques, parfois le curatif par la magie ne peut pas aider une personne, qui doit éprouver une certaine maladie. Cet Archange explique tout ceci à vous, quand vous l'évoquez. Raphael est également très bien informé en la Science hermétique et peut agir en tant que professeur dans cette discipline.

2.Och

Titre/type : Esprit planétaire olympique

Sphère : Solaire

Aspect: Och apparaît comme un homme couronné, en portant des robes longues d'or et il est monté sur un lion. Dans sa main droite il tient un sceptre, qui donne de la lumière d'or brillante qui aveugle presque quand on le regarde.

Expertise/tâches: La sagesse de cet esprit est fascinante. Il peut vous dire beaucoup de secrets dans le monde et te montre comment guérir d'autres personnes. Och a également la capacité étonnante à travailler avec de l'or et peut te montrer comment travailler avec cette substance d'une manière occulte inconnue à la plupart des personnes.

3. Menqel

Titre/type : Ange Sphère : Le soleil

Aspect: Mengel apparaît en tant que femme avec les yeux verts.

Elle a une longue robe pourpre foncée et des ailes grises.

Expertise/tâches: Menqel est un grand conciliateur de la paix dont la puissance influence des personnes et même des animaux. En plus elle vous aide à établir la paix dans votre vie, Menqel peut également vous aider à trouver l'harmonie dans votre carrière. Si votre lieu de travail est un endroit inconfortable à être, vous pourriez vouloir porter un soupir chargé de ceci à Ange, pour vous aider à traverser le jour.

VENUS/NETZACH

1. Haniel

Titre/type: Archange

Sphère : Netzach

Aspect: Haniel apparaît comme une figure androgyne, avec de grandes ailes grises. Cet Archange est habillé dans une robe longue verte d'émeraude et porte une lanterne marron.

Expertise/tâches: Haniel est l'Archange de l'amour et de l'harmonie et peut aider à introduire ces influences dans votre vie. En plus d'être utile dans les sujets du coeur, Haniel peut également vous aider dans les sujets artistiques. Si vous avez besoin d'harmonie et d'inspiration dans votre vie, ceci est l'Archange pour travailler avec.

2. Hagith

Titre/type: Esprit planétaire olympique

Sphère : Venus

Aspect: Cet esprit apparaît en tant que belle femme montant un chameau. Hagith est nue, excepté une ceinture verte attachée autour de sa taille. Elle tient souvent des fleurs dans sa main gauche.

Expertise/tâches: Hagith est très utile dans les questions au sujet de l'amour et de la beauté, de même que beaucoup d'entités de Venus. En travaillant avec Hagith, vous êtes en mesure aussi de faire appel à ses esprits domestiques, qui vous guideront dans les sujets du coeur dans votre vie quotidienne. Dans aucunes circonstances, cependant, la volonté Hagith ou ses domestiques exécuteront n'importe quel type de magie pour contrôler l'esprit d'une personne. Au lieu de cela, Hagith affectera des changements chez vous en amour et aspiration en votre vie. Elle a également la capacité stupéfiante de rendre les hommes stériles et les femmes fertiles de nouveau. En outre, Hagith peut contrôler la fertilité de la terre, qui est très utile aux fermiers.



Amsariah

3. Amsariah

Titre/type: Na **Sphère**: Venus

Aspect: Cet esprit apparaît comme un jeune homme portant une robe longue verte qui est Romaine en apparence, comme il l'accroche au-dessus de son épaule. Il a les cheveux blonds courts et les yeux verts et porte une harpe faite de klaxon.

Expertise/tâches: Amsariah est un excellent esprit à appeler si vous êtes un musicien ou tout autre type d'artiste. Cet esprit peut vous aider à créer des chefs d'oeuvres de l'art dans tout médium que vous souhaitez. Il sait également effectuer un breuvage magique de fines herbes, cela stimule la créativité. Quand on lui demande cette formule, cependant, il faut être persistant, car Amsariah examine la détermination du magicien qui l'appelle. La première formule qu'il vous donne pour le breuvage magique peut contenir quelques herbes que vous n'avez jamais entendu parler. Si ceci se produit, mettez le au courant de votre découverte de son erreur intentionnelle, et il te donnera la formule correcte.

MERCURE/HOD

1. Michael

Titre/type : Archange

Sphère: Hod

Aspect: Comme Archange de Hod, Michael apparaît comme un Ange avec des ailes, dans des robes longues oranges et vertes. Dans sa main droite est une longue lance.

Expertise/tâches: Michael est l'une des entités les plus puissantes de la protection dans l'univers. Si vous avez besoin de conseil à ce sujet ou de protection physique réelle, Michael est plus que désireux de vous aider. Cet Archange est également très bien informé dans l'art de l'évocation, et en raison de son autre tâche, il est l'Archange du feu, son nom est inscrit dans le triangle de l'art. Il peut répondre à toutes questions que vous pouvez avoir au sujet des techniques avancées d'évocation, et t'enseigner de nouvelles méthodes pour évoquer des entités.

2. Ophiel

Titre/type: Esprit planétaire olympique

Sphère : Mercure

Aspect: Ophiel apparaît en tant qu'un jeune homme portant une robe longue avec des couleurs qui changent constamment. Dans sa main droite il tient une baguette ; posé sur son côté gauche et il a un chien blanc.

Expertise/tâches : Ophiel est un excellent professeur occulte. Il peut vous montrer comment exécuter presque tout type de rituel magique et vous aidez à établir un régime quotidien d'exercices, qui vous aideront à avancer en tant que magicien. Aussi, Ophiel peut découvrir les emplacements de livres ou des instruments occultes que vous avez besoin, mais que vous ne pouvez pas trouver.



3. Hihaiah

Titre/type : Ange **Sphère** : Mercure

Aspect: Cet Ange apparaît en tant que femme mûr avec les cheveux rouges. Elle porte une robe longue grise et une ceinture

rouge et porte un rouleau jaune dans sa main droite.

Expertise/tâches: Il y a beaucoup de secrets occultes dans l'univers qui sont cachés dans la vue simple, par l'utilisation du symbolisme. Hihaiah peut te montrer comment en trouver la signification vraie, des symboles occultes utilisés dans le monde. Une fois que vous apprenez comment déchiffrer ces derniers, vous serez stupéfait de trouver combien de science occultes pratiques la connaissance est disponible, pourtant qui ne sont jamais expliqué dans l'écriture. Si vous le demandez, Hihaiah vous montrera comment effectuer des symboles magiques efficaces de vos propres créations, pour utiliser dans les rituels. Ceux-ci apparaîtront sur son rouleau de papier, quand elle le déroule, ou si vous préférez, Hihaiah les tirera sur le papier que vous fournissez (naturellement, c'est seulement possible, si elle est évoquée au plan physique).

Ces impressions astrales de ces symboles sur du papier se faneront juste comme les signatures d'esprit, ainsi vous pouvez vouloir les tracer avec de l'encre pendant le rituel.

LUNE) (LUNA/YESOD

1. Gabriel

Titre/type: Archange

Sphère: Yesod

Aspect : Dans son aspect d'Archange de Yesod, Gabriel apparaît comme un Ange ailé avec les cheveux argentés onduleux dans une robe longue pourpre et noire.

Expertise/tâches: Gabriel est un artisan de la paix dont l'influence peut affecter planète entière. Il est également un excellent professeur dans l'art de la vraie voyance. Par ceci je veux dire, qu'il peut t'enseigner comment regarder des événements particuliers dans le passé, présent, ou le futur, indépendamment de leur emplacement.

2. Phul

Titre/type: Esprit planétaire olympique

Sphère: Lune

Aspect : Phul apparaît en tant que chasseur, portant un arc dans sa main gauche. Elle porte une tunique verte avec l'armure argentée et récupère des tremblements de flèches sur elle.

Expertise/tâches: Cet esprit a la capacité lunaire de contrôler les eaux de la terre. Phul peut rassembler les Ondines, qui accompliront toutes les tâches que vous leur assignez (voir le chapitre 1 pour une liste des capacités d'Ondine). En plus du contrôle de l'eau, Phul peut te montrer comment travailler avec de l'argent pour créer les talismans très puissants. Quand elle apparaît à toi, soyez sûr de lui demander également la méthode de la véritable projection astrale, en tant que cette pratique ouvrira plusieurs possibilités magiques à vous à l'avenir, y compris une forme de voyage du temps.

3. Vimarone

Titre/type: Na Sphère: Lune

Aspect : Vimarone apparaît en tant qu'homme avec de longs cheveux bruns, portant une robe longue pourpre. Il porte un miroir argenté dans sa main droite.

Expertise/tâches: Cet esprit peut t'enseigner comment manifester des objectifs sur plan physique en les créant d'abord sur les plans mentaux et astraux. Quand vous pratiquez d'abord ce type de magie, vous constaterez qu'il peut prendre aussi longtemps qu'un mois pour manifester l'objectif, que vous vous êtes concentré dessus. Avec la pratique, cependant, vous trouverez le temps, qu'il prend pour manifester un objectif, deviendra plus court, et par la suite, presque instantané.

MALKUTH

1. Sandalphon

Titre/type: Archange

Sphère: Malkuth

Aspect: Sandalphon apparaît comme un Ange grand, habillé en noir. Sa robe longue semble être faite en énergie pure et si vous regardez fixement, il devient évident qu'il y a constamment une émission d'étincelles d'énergie foncées autour de lui.

Expertise/tâches: La fonction primaire de cet Archange est d'agir en tant que guide. Si vous avez besoin de conseil concernant la communication avec des entités d'élémentaires ou des sphères planétaires, Sandalphon peut vous aider à vous orienter dans la bonne direction. Ainsi, si vous êtes jamais confondu au sujet de la direction de votre chemin spirituel, vous pouvez prendre, contact avec Sandalphon pour le conseil.



Sirchade

ESPRITS DE DIVERSES RÉGIONS:

1. Sirchade

Titre/type: Na **Sphère**: Na

Aspect : Il est un peu difficile de voir cet esprit, la première fois que vous l'appelez. Sirchade se manifeste comme un amalgame de plusieurs types d'animaux différents, avec tête de chien, bat comme des ailes, et un corps écailleux. Commandez à cet esprit d'améliorer son aspect, aura comme conséquence qu'il prendra la forme d'une figure masquée avec une face pas aussi humaine, en tant que sa bouche sera toujours légèrement ovale.

Expertise/tâches: Sirchade a la capacité de convoquer et de contrôler des animaux de tous les types. Il peut t'enseigner des rituels et des techniques pour travailler de semblable exploits et te montrer comment faire une amulette pour maintenir les animaux dangereux à distance de toi. Si vous avez un animal de compagnie préféré, Sirchade sera capable de vous montrer comment établir un lien spécial avec cet animal, en le faisant un type spécial de familier.

2. Bael

Titre/type: Roi/Goétique

Sphère: Na

Aspect : Quand j'ai convoqué la première fois cet esprit, il est apparu comme un grand crapaud. Je l'ai commandé de prendre un aspect plus humain. Son visage semble plutôt félin quand il est en forme humaine et ses oreilles sont légèrement aiguës à leurs dessus.

Expertise/tâches : Bael peut t'enseigner comment devenir invisible. Comme d'autres techniques magiques, les effets de l'invisibilité sont premièrement ressentis sur le mental et les plans astraux. L'invisibilité sur le plan mental vous fait ignorer des personnes, si elles ne vous recherchent pas.

Une fois maîtrisé sur le plan astral, cependant, il permet à votre présence d'être indétectable, même si quelqu'un te recherche activement. L'invisibilité sur le plan physique, naturellement, vous rendra transparent. Je ne suis jamais parvenu à exécuter ce dernier type d'invisibilité, qui est d'être prévu, comme cette demande faite à Bael peut prendre des années pour maîtriser l'art à ce degré.

3. Frucisierre Titre/type: Na

Sphère: Na

Aspect : Cet esprit apparaît en tant qu'homme grand et décharné avec la peau grise et froissée. Il est habillé dans une robe semblable à un Arabe avec un turban. Un dispositif légèrement perturbateur de cet esprit est ses orbites d'œil remplies de vide. Je ne suis pas vraiment sûr pourquoi il apparaît de cette façon, car il ne répondra pas à mes questions sur cette matière.

Expertise/tâches: Frucisierre a la capacité de donner la vie magique aux objets. Dans sa forme la plus simple, cette puissance lui permet de créer les talismans puissants; la force complète lui permet de créer des égrégores physiques ou des golems. La technique pour créer des égrégores éthériques donnés au chapitre 10, n'est pas aussi avancé qu'une partie des méthodes physiques que cet esprit enseigne; cependant, il exigera de toi de garder cette connaissance secrète. Il vous enseignera également un mot de puissance que vous devez ne jamais noter, seulement l'apprendre par coeur. Ce mot est la clef pour travailler les rituels qu'il enseigne.

4.Fomeus

Titre/type: Marquis/Goétique

Sphère: Na

Aspect: Cet esprit ne peut pas assumer une forme humaine. Il se manifeste en tant qu'une grande créature aquatique avec des ouïes sur son collet, des ailerons le long de son dos, et de grands yeux. Forneus n'est pas aussi menaçant dans l'aspect que la créature du lagon noir, mais pas exactement plaisant à regarder, l'un ou l'autre.

Expertise/tâches : En dépit de son aspect peu commun, Forneus est un esprit utile à travailler avec, si vous essayez de maîtriser une langue étrangère. De te donner des pourboires pour étudier, te montrant comment accélérer comme par magie à votre processus d'étude, Forneus peut vous aider à apprendre n'importe quel langage, dans une période relativement courte de temps. Aussi, si vous avez un document écrit dans un autre langage, cet esprit peut le traduire pour vous, comme si vous le lisez à haute voix.



Frucisierre

5. Marbas

Titre/type: Président/Goétique

Sphère: Na

Aspect: Marbas apparaît en un grand lion et à votre commande se transformera dans un homme avec la tête d'un lion. De quelque manière qu'étrange que soit son aspect, il n'y rien du tout d'intimidant à son sujet.

Expertise/tâches: Cet esprit amical peut traiter presque n'importe quelle maladie. Quand vous envoyez Marbas pour guérir une personne malade, l'affligé aura le rêve d'un lion timide et amical et quand il se réveillera il se sentira bien mieux. Hormis ses capacités de guérison, Marbas est également très bien informée au sujet de l'architecture et construction mécanique. Avec ses domaines de spécialisation, Marbas peut trouver et corriger des défauts dans les humains et dans les dispositifs mécaniques.

6. Hiepacth

Titre/type: Na **Sphère**: Na

Aspect : Hiepacth apparaît en tant que femme pelée sombre, avec des caractéristique égyptiennes. Elle a de longs cheveux noirs, grands, des yeux perçants, et porte un manteau noir et gris, qui cache son corps.

Expertise/tâches: Cet esprit peut vous aider à trouver une personne absente, si vous avez un certain genre de lien physique, telle qu'un objet qui a appartenu à elle ou une signature. Pour quelque raison, Hiepacth ne fonctionnera pas avec une photographie. Vous devez convoquer Hiepacth au plan physique pour que sa puissance travaille efficacement. Quand vous ferez ainsi, glisser l'objectif choisi dans le triangle ainsi elle peut voyager à la personne absente, par le lien établi de cette manière. Quand ceci se produit, Hiepacth disparaîtra pendant quelques moments, et retourne avec des nouvelles de l'emplacement de la personne disparue.

Si la personne que vous essayez de trouver se cache intentionnellement, et que Hiepacth juge, que lui ou elle est justifié de cette manière, la forme de sa réponse peut changer d'un puzzle à aucune réponse du tout. Hiepacth respecte l'intimité de ceux qu'elle recherche.

7. Naberius

Titre/type: Marquis/Goétique

Sphère: Na

Aspect : Naberius ne peut pas assumer une forme humaine. Il apparaît toujours comme une grue noire.

Expertise/tâches : Cet esprit est très bien informé dans plusieurs arts et sciences. Si vous avez besoin d'aide en faisant des études pour passer une épreuve, ou voudriez une théorie ou un principe complexe expliqué, Naberius est un excellent esprit à travailler avec.

8. Minoson

Titre/type: Na **Sphère**: Na

Aspect : Minoson apparaît en tant qu'homme avec une grande tête, chauve et autour des yeux bleus. Il porte seulement le pantalon vert.

Expertise/tâches : Cet esprit est le maître de tous les types de statistiques et peut vous aider à tabuler toutes les sortes de données, y compris la chance du gain à certains jeux de la chance. Après l'avoir évoqué, portant son sceau chargé en jouant avec volonté, facilite le jeu pour que vous gagniez. Minoson ne vous rendra pas probablement très riche, mais pour le moins son aide devrait vous garantir victoire aux jeux de hasard à un taux régulier, qui s'assure vous sortez toujours en avant.

9. Seere

Titre/type: Prince/Goétique

Sphère: Na

Aspect : Seere apparaît en tant qu'homme bien habillé et orné de

bijou, montant un cheval blanc ailé.

Tâches/expertise: Cet esprit effectue un excellent scout ou ramasseur d'information. Il peut voyager à n'importe quel emplacement sur la planète, et retourner presque instantanément avec quelque information que vous demandez qu'il trouve. Seere est très utile et semble presque heureux de partir en de tels voyages. Il est une entités d'aide non Angélique, que vous pouvez travailler avec.

10. Nemod

Titre/type: Na **Sphère**: Na

Aspect : Nemod apparaît en tant qu'un vieil homme chauve portant une robe longue argentée. Sa face reste complètement sans expression à tout moment, qui peut vous inciter à se sentir incommode quand vous communiquez d'abord avec lui.

Expertise/tâches: Nemod est un esprit utile à travailler avec, si vous pratiquez des évocations. Comme j'ai cité précédemment, les esprits se trouvent souvent, et il est utile de savoir s'ils disent la vérité ou pas. Nemod peut t'enseigner plusieurs manières de déterminer la sincérité des esprits, et remarquablement, aussi bien des personnes. Avant que vous discutiez d'une matière importante avec quelqu'un, vous pouvez vouloir évoquer Nemod pour vous assurer, si vous entendez la vérité. Les méthodes que Nemod enseigne pour la conclusion de la vérité, peut sembler simple, mais elles sont efficaces.

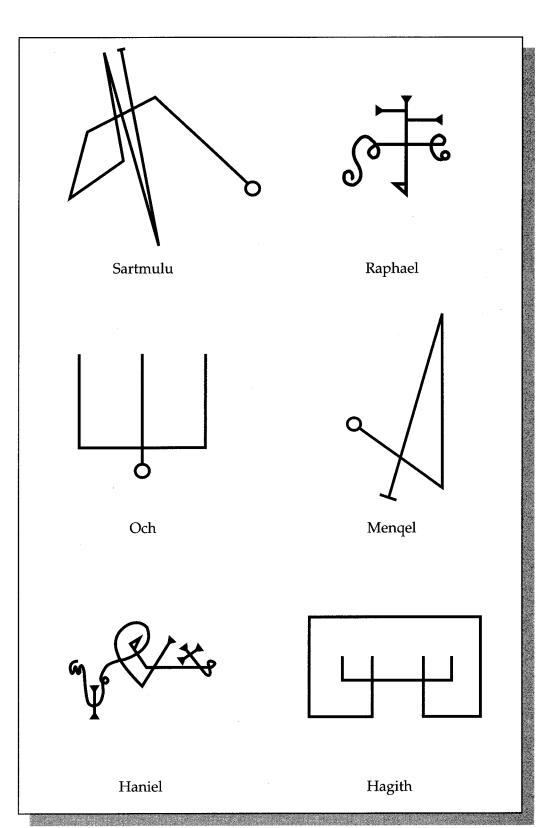
11. Purson

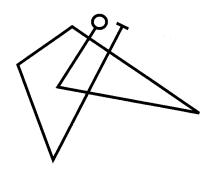
Titre/type: Roi/Goétique

Sphère: Na

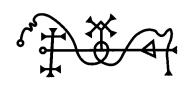
Aspect : Purson apparaît en tant qu'homme avec la tête d'un lion, portant un serpent dans sa main droite et il est monté sur un grand ours noir.

Expertise/tâches : Cet esprit est très sage et semble presque omniscient quand il parle de l'histoire et du futur. Il peut te dire des contes de la façon dont les personnes antiques vécurent et te donner les emplacements de leurs civilisations et trésors.

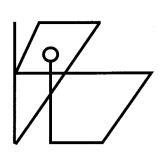




Amsariah



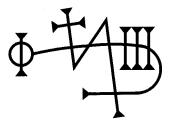
Michael



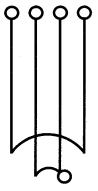
Ophiel



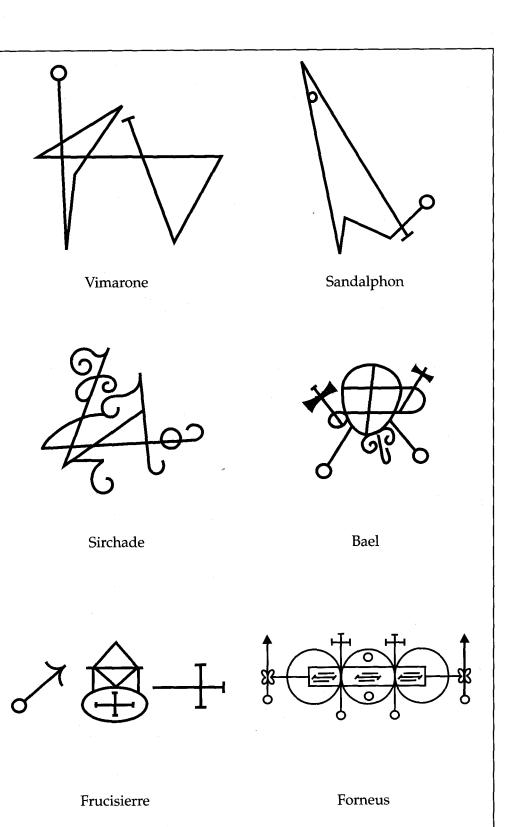
Hihaiah

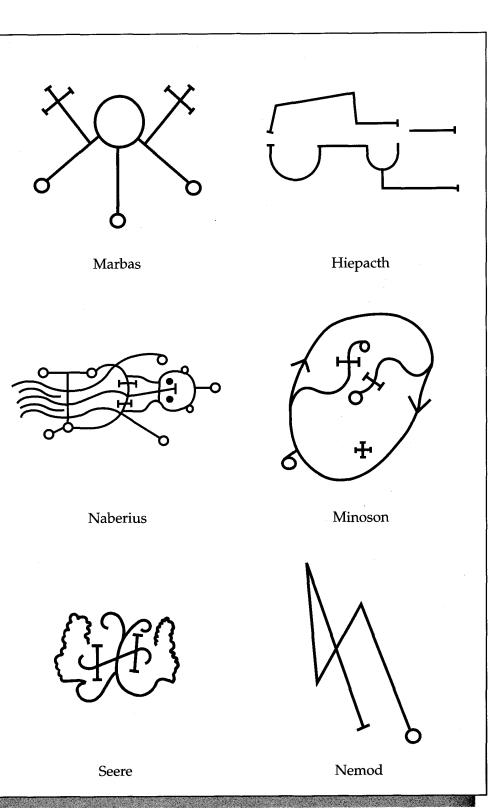


Gabriel



Phul







Hiepacth