

La GOETIA la llave menor de EL REY SALOMÓN Michael W. Ford

E L M E G E N T O

C L A V I C U L A S A L O M O N I S R E G I S

Refundido, escrita e inspirada a partir del manuscrito original por Michael W. Ford

Ilustrado por Elda Isela Ford

La edición luciferino, Houston, TX 2003

2

T h e B u e t i a

Escrito y presentado de nuevo por Michael W. Ford ~ ??Akhtya Seker Arimanius

Para restaurar la ruta hechicera y el arte de la Ascensión luciferino

Las ilustraciones también por sigilos manuscrito original, Aleister Crowley reelaborado

Los sigilos de la edición 1904-1976 Equinox con nuevos dibujos.

Inspirado en la edición del manuscrito original, también el Goetia insustituible traducido por

Samuel Liddell Mathers MACGRAGOR editado,

ANOTADO e introducido por Aleister Crowley

Re-Print Publicado por Equinox Publishing, London, 1976.

Ilustración listado al final del libro.

También inspirada en la meticulosa y erudita edición ilustrada Segunda

con anotaciones por Aleister Crowley y editado por Himeneo

BETA (Weiser 1995)

La edición está pensado como un grimorio de trabajo personal. Mi enfoque original era volver a trabajar el Goetia en una forma moderna luciferino, que se centró en la

desarrollo de la Voluntad y el Sí mismo a través de antinomiano Left Hand Path técnicas.

El autor y el editor no se hace responsable del mal uso de este edición.

El autor desea expresar su agradecimiento

Jack Ehrhardt, Sra. Napper, Frater Scorpius Nokmet, Frater ASL, Dana

Dark, un agradecimiento especial a compañero iniciado Marie Buckner, Shyla Feo y

madre, Robert Mahar, Shemihaza de diseños de bobinas Immortal, Libros Magus

y todos los hermanos y hermanas de la Orden de fósforo. Lucifer

Triumphans!

3

Iluminación Hechizo de la

Buscador

La percepción de la mente de la serpiente que en la

Dream of the Celestial e Infernal andará

entre los mundos ..

Hasta el alma y la esencia angelical de fuego del

serpiente, que se presenta como sombra, pero se revela como

Luz.

Yo te mando para abrir las puertas de este libro a aquellos

que son de su sangre - uno que puede tener el conocimiento

de las páginas - En el mundo en el medio de los sueños hacer

ven fuera, que el buscador se transformó en el nuevo

sombra a la presencia de la Luz Esmeralda. Puedo cobrar

te daré a custodiar este libro de los sueños de los

dispuestos a crecer y convertirse en la luz de la

Serpiente-Angel.

Por el aire y el sueño entramos en el círculo

4

5

La definición preliminar

Magick Magick de y Negro

Es significativo para explicar las definiciones en el contexto de este libro, a no sólo en

alguna manera, sentar las bases, sino también la sugerencia de la de una aplicación exitosa de este grimorio. Este libro no es para el individuo a desarrollar un comportamiento profano, acciones antisociales, ni la filosofía aberrante que se pueden definir como no-saludable para el yo. La esencia de este libro es explorar las bases de Lucifer humano evolución, el siguiente paso en nuestras ideologías espirituales y filosóficos. Cualquier comportamiento o las acciones penales (como se define en la sociedad actual) se considera un elemento de disuasión de nuestra evolución individual, lo que no es aceptable. La magia es el arte más alto de la elevación consciente, es la ascensión específico del yo y la apertura de una cuarta parte de la articulación superior del Yo. Magia es el Arte del Sol, que es fértil y hermosa, el fundamento construido en brillo del oro. Magia es la evolución del Espíritu y el Ser, el mismo camino de la mediación entre nosotros y nuestros Dioses. En última instancia sin embargo, la separación de nosotros de todos los dioses y la Corona de esmeralda que adoptamos - Nos convertimos en Dioses y Diosas individuales y hermoso en muchas maneras. Negro Magia como se revela en las normas actuales es el arte de la auto-deificación a través de Antinomianian procesos, que por sí mismo separarse del orden natural nos movemos a caballo entre el mundo de la vigilia y el sueño. En el arte de la brujería Primal es define como cerco / Ensorcelling el Ser en el Dragon de ser. El círculo en el contexto moderno de Funcionamiento de Magia Ceremonial y no está diseñado para mantener a las fuerzas a cabo, como ser una filosofía que si se emplea de esta manera, sentará una base que hace que el mago al fracaso desde el principio. El círculo es un Span de control de sí mismo, sino que es nuestra influencia de lo que somos y lo que seremos. No tengas miedo de fuerzas fuera del yo, su mayor enemigo está dentro. Cualquier mago que es capaz de convocar a todos los espíritus en el Goetia deben estar preparados para enfrentar lo que ellos llaman - o sufrir las consecuencias. El mago moderno entiende que ningún trabajo puede tener éxito es la intención no es puro y claro. Si usted busca para convocar a uno de los Djinn de la Goetia, entender cómo el espíritu se relaciona con su mente, ¿cómo se manifestará en ti mismo. No llamar a algo lo que no se siente cómodo al trabajar con. No por otra parte temen la muy fuerzas que tratan de comando, ya sea angélico o demoníaco. Brujería Negro está trabajando con las fuerzas de aversión o "negro" que se traducen como sombra aspectos de la psique hechiceros. Estas sombras de uno mismo son esenciales para nuestro propio autodesarrollo y convertirse como individuos. Se requiere que la bruja ser bien disciplinado y también bien equilibrado, salvo de las puertas del fracaso y la locura. Ver en el Ojo Set de Lilith y Hécate-o incluso Ahriman es enfrentarán fuerzas que devoran cualquier no está preparado para convertirse en portadores de la llama Negro, un espíritu luciferino sí mismos. Una vez Este pacto se hizo, cuando el diáboli Sigillum está sobre la mente, el espíritu y el cuerpo, entonces

no hay vuelta atrás - sólo la ascensión del espíritu como "más allá" de la arcilla mortal.

6

En el mundo moderno de los magos, Sathan es nuestro promotor y estimulador de la psique.

Hay que recordar, en pre-islámica lore Satanás / Azazel es considerada la Imaginación

Sufismo reconoce a Satanás como la imaginación misma. Sathan es, pues, nuestro locutor de la

camino, la fuente misma de nuestro logro. En la vista de una forma de Dios y el modelo, Lucifer

(Sathan) es una forma ideal para alinearse con en un sentido iniciático. Azazel se rebeló contra el

orden natural (Dios - Ain Soph), mientras buscaba la independencia, cayó a los reinos de la tierra y

despertó en el infierno (la tierra - el reino ctónico). En lugar de temer y acobardado, escondido,

Lucifer entendió que era una mente independiente y existe independientemente de la orden natural y despertó a los otros ángeles caídos para permanecer fuertes. En este contexto, Lucifer

estaba creando Orden del Caos. Este es un modelo aparente del iniciado, con los que trabajamos

hacia el reconocimiento de nuestro propio sentido de ser, y para ampliar el círculo de control.

Los Daimons / Djinn del Goetia son fuerzas iniciáticas también.

Tenga en cuenta las definiciones de Angel y Demonio. La significación es beneficio so en la

contexto de este grimorio. Espíritus angélicos son espíritus solares basadas / aire que poseen una mayor

articulación de ser, es decir, que resuenan con los aspectos más desarrollados de la es decir, auto

comunidad con la iniciática Ángel Guía / Santo Guardian. Los demonios son espíritus / caído ángeles que proceden a crecer en las sombras y la oscuridad de la tierra, sino que son como

significativo y beneficioso como Espíritus Angélicos. En la unidad son estos Djinn de Fuego y Aire, así

inflamar la esencia misma del ser en la iluminación del ser (Flame Negro - Auto-Percepción y Ser).

Negro Magia es el desarrollo y perfeccionamiento del Ser en todos los niveles. Puede ser

desagradable, como a ti mismo cuestionando y probar sus límites, y que pueden ser un placer

llenado. Es necesario no crecer perezoso mientras se trabaja con estos espíritus, ya que el trabajo se

a continuación, se desintegran y causar numerosos problemas. Manténgase enfocado y resistente a los efectos

del trabajo - aún no permiten espíritus para controlar o alterar sus pensamientos. El reto es

grande, pocos serán capaces de pasar más allá de los campos de prueba de este grimorio, ni

entender la traducción en el mismo.

Por favor, entienda que este grimorio no se creó porque sentí que podía producir algo mejor que Aleister Crowley, ni un signo de falta de respeto a la obra original. En

Al contrario, es un amor de la original que en esta edición se ha creado. Es un mapa parcial y

constancia de mi trabajo personal como uno de Sendero luciferino, y algo que me pareció

debe tener un nuevo enfoque presentado. La nueva presentación de este trabajo, sin duda,

abrir algunas puertas que no debería haber sido abierto, o más bien necesitaba abier

to a la
alguna vez. Zazas, Zazas, Zazas Nasatanada - En estas palabras, tejer el hechizo

..
-Michael W. Ford, Dark Moon, 1 de abril de 2003.

7

8

El Goetia - antigua y moderna

Considerada durante siglos un grimorio de "baja" la magia, el Goetia (traducido libremente como

"Aullido" o "lamento") ha sido un tomo de magia prohibida negro. Los 72 Espíritus de

Salomón se entiende como una herramienta de maldición y de empoderar a los deseos de uno. Si bien esto puede

continuará siendo un aspecto de la Magia Negro menor o baja, la magia de la Teurgia a (alta

hechicería) no ha sido una conexión en detalle explorado - hasta ahora.

Teurgia es Magia Alta o Alta Hechicería. Es el desarrollo del yo en la Luz y dirigido a mejorar los ser en numerosos niveles. "Light" puede referirse a la percepción de

siendo, como Lucifer que es el Señor del Sol y el iniciador de Emerald Coronada Magia. Teurgia sería el camino de invocar al genio o ángel de la guarda del Yo. Esta operación ha sido tratado en profundidad en las obras de Abramelin, Aleister Crowley Liber Samekh y escritos igualmente brillantes por Jake Stratton-Kent y Charles

Gonzales. La "Invocación Preliminar" tal como se publicó en 1904 Crowley edición, fue desarrollado a partir del papiro Londres 46, siendo un rito de exorcismo griega que fue

traducido por Charles Wycliffe Goodwin y publicado en 1852. Era, en efecto Aleister

Crowley afirmó que correctamente para que el ritual supremo era el de invocar la Santa

Ángel de la guarda, ya que esto llevó al camino de la perfección individual. Esta es una tierra común

de los cuales el sendero de la mano izquierda y el practicante camino de la derecha acuerden. Los caminos

quedan claramente definido cuando el lanzador derecho tiene por objeto alcanzar la perfección espiritual, y luego dejar que el

conciencia de estar unidos en comunión con la luz divina, o el hebreo Ain Soph, que es

Luz Ilimitada. La vista médico LHP conciencia y el ser tan bello y sagrado y vale la pena desarrollar y fortalecer. La conciencia de la inauguración de los Verdadera Voluntad o Demonio / Angel tratará de llegar a ser más como Lucifer y ser independiente, aislar y separar del Ain Soph, o la Luz Ilimitada. Uno debe recordar, es la Luz Ilimitada de que Azazel - Lucifer trató de ser independiente de.

El Goetia es sin duda un duro, potente y con un poco de un grimorio verdadero terrible. Los que

han siseó y vibró los nombres sagrados y convoca a luz de las velas de los demonios de este

libro la han facultado a alturas que las leyendas del renacimiento Faust e incluso Horror

ficción autor H.P. Lovecraft y sus cuentos de lo macabro. Con Aleister Crowley, quien,

en su juventud a luz a las sombras de la Goetia en Boleskine y otros hogares, que

lo hicieron en un experimento de la Voluntad. Mientras que en la superficie, que había aparecido de manera consciente

evocar a los espíritus Goetic para apaciguar sus deseos carnales, y búsquedas de otros materiales;

inconscientemente estaba preparando el terreno para el desarrollo de la voluntad

El Lemegethon o Goetia como se llama es de hecho un Prohibida todavía herramienta esencial en práctica mágica. En áreas específicas de la llamada brujería sabático o luciferino y Magia, un propósito definitivo es expuesta en la naturaleza de los espíritus Goetic. Magia como él mismo se define como una levantas, para ascender. Como Magia es una obra celestial, que define y fortalece la voluntad (o la voluntad fortalece Magick) para que un sindicato ser llevado con las Declaraciones Baphometric, como arriba es abajo. El Goetia es una obra Negro de la Magia. A menudo se considera Negro Magia (k) en la percepción de Aleister Crowley, siendo el funcionamiento maliciosos de la brujería. Una percepción realista moderno o mejor dicho, es

9

que Negro Magia es el arte de ensorcelling del yo, la construcción y el aislamiento o de la psique. El objetivo es específicamente una articulación superior del alma y la voluntad de la persona. Lo se considera Negro porque es el símbolo de lo desconocido, como es una parte importante de la psique y el subconsciente. El Mago Negro es por lo tanto uno que trabaja en el mismo, la construcción y la definición de la carácter de "yo" o ser. El Hechicero es por lo tanto uno que rodea la energía y el espíritu de los muertos y el subconsciente de todo el auto, fortalecer y explorar las posibilidades de una mente fuerte y abierta. El Mago Negro también comprende el respeto que se necesario con el trabajo con las fuerzas exteriores que a menudo se relacionan en un contexto interior. Esta es la clave de la ruta Sorcery Goética que es por esta razón se considera peligrosa.

La

Camino de la Magia es que formas divinas de Lucifer, el ángel perfeccionado. El espíritu es luciferino fuego nacido, vivo, vigoroso y fuerte en voluntad y orgullo. Lucifer Ascende en el Sol, y Falls con el oscurecimiento de la Luna. Este es el camino de la magia en sí - que el anterior, Así es abajo. El modelo luciferino se presenta fuertemente en este libro, ya que es una puerta de acceso o clave para la mente en expansión y desarrollo. Ya no tendrá la enfermedad horrible de ser cristianismo derribado en el trabajo Goética - Ya no serán los más débiles del enfoque de la mente de este tomo sin coacción. Las murallas se derriban sin embargo, están al mismo tiempo construyéndose más alto que que nunca han estado antes. Goética Hechicería debe ser en sí misma la gramática y la base para el Arte de la Magia, que es ascender a la luz y el calor del sol. Con el fin de comprender y percibir el Ser y la Luz dentro de uno debe explorar los reinos demoníacos o Infernal. A menudo traen éxito rápido, y una caída de meteoritos en llamas - en lugar del yo dentro encendiendo el exterior lleva encendida a sí mismo, destruyéndolo. Sé que es la Llama de la antorcha de Arte Mágico. Trabajo preliminar

Como uno explora y busca comprender los profundos deseos que motivan, inspiran y a veces nos aterran, estamos construyendo una torre fuerte ennegrecido de sí mismo . Esto nos permite no sólo entender nuestros sentimientos y percepciones, pero las posibilidades de convertirse en algo mejor. El Goetia ya que es una herramienta de la oscuridad, sino que es también una herramienta de fortalecimiento la auto - una luz de fuego. Hay que observar la naturaleza de los Espíritus Goetic , que generalmente puede ser dañino o beneficioso dependiendo de cómo puede acercarse a ellos. En un contexto moderno, el Mago es ahora capaz de salir del modo medieval de convocar por separado - y no el brujo ahora avanza hacia el punto entre el invocador y el invocado. Este es el eje del cual todo cambio, la auto-deificación y la danza Widdershins del adversario se lleva a cabo y en desarrollo. Uno puede realizar los ritos en torno a los príncipes del reino infernal o los príncipes Sub-en consecuencia. Gran parte de esta información útil puede ser encontrado en el SL MacGregor Mathers traducida como "El libro de la magia sagrada de Abramelin el Mago".

10

Los Cuatro Príncipes Infernales son-
LUCIFER - East (de Lux Fero, Portador de la Luz Un común "Shadow" asociación es. Lucifuge, latín para "volar a la luz" y puede tener estrecha relación con Mefistófeles . Lucifer en este aspecto es el Ángel de la Luz, el Adversario. Lucifer es un título que es contemplada por el fuego djinn Azazel es el primer ángel, caído de la estasis de la luz. Por esta manera, Lucifer es el liberador y creador de la humanidad con su don del Negro Llama, o individualizado de auto-percepción. LEVIATHAN - West (de LVTHN, la serpiente tortuosa / Dragon del mar. Leviatán es el demonio de la inmortalidad y la iniciación, que la Ramera y la Bestia Escarlata se mueve a través de surgir de los océanos como la Bestia 666, el Espíritu Solar de manifestación y la creatividad.) SATAN -. South (de la SHTN raíz, que significa adversario Satanás es el nombre asociado Azazel con el Djinn Fuego, que es también Lucifer y Samael. La cabra con una Mil nombres por la forma. Satanás = Set-an, el antiguo dios egipcio de la oscuridad, el caos y aislamiento.) Satanás es el adversario, cuyo símbolo puede ser visto como un bastón bifurcado que se eleva en el sol del mediodía la marea. Belial -. North (de BLIOL, un malvado Belial es el Espíritu de la Tierra, creado segundos después de Lucifer / Azazel como un ángel poderoso. Belial es un poderoso y demoníaco espíritu angelick e iniciador, y se asocia tanto con el infernal y celestial.) Los Príncipes Sub-son (y deben ser consideradas como formas Shadow of the Infernal Príncipes) SAMAEEL -. Oriente (siendo el Ángel de Fuego que es Azazel Samael es el príncipe demonio que está casado con Lilith y padre de Tubal-Caín. La raíz de la palabra es Samael SML, lo que se traduce "Idol o imagen".) Azael - West (asociado a Azrael, el ángel de la muerte o el egipcio Anubis, el Dios de los Muertos. Azael representa el Oeste y el Reino del Crepúsculo). Azazel - Sur (asociado con el elemento fuego, como Azazel es el Djinn de Fuego El sufismo islámico. En hebreo Azazel es el chivo expiatorio, asociado a la OZ raíz, significado de cabra y el Diablo, la fuerza sexual.) MAHAZAEEL - North (asociada con la Tierra, siendo Caín o Set egipcio como el Señor

de la Tierra en Lore Typhoniana. Mahazael proviene del MHZAL raíz, es decir, a Consume y Devour y se asocia con Amaimon, un demonio Grand.)

11

El rito del Dragón arrolla

(Leviatán, la serpiente tortuosa)

El Paseo Darokin del dragón enrollado es la aversión al trance camino del adversario , lo que

el iniciado se convierte como la imagen y la esencia de Shaitan a través de la invocación de la

Cuatro Poderes bajo los príncipes infernales. En el enrollamiento de esta Luz Negra o y Astucia

Fuego, que el brujo se aíslan y fuerte en contra del orden natural. La

individuo está separado, sin embargo, un incendio hizo recipiente de Azazel-Lucifer, conocido como Azal'ucel, el

Ángel demoníaco del Despertar Acusatorio.

Comience el rito en el Barrio Sur, en relación a Azazel, el iniciador de la ruta.

La

hechicero debe construir el círculo del dragón como un uso de este Goetia, rodeando la

yo en los conjuros anunciadas de los cuatro trimestres.

Azazel - Yo te invoco incendios Djinn del Barrio Sur, es la antorcha que haría encender mi, me inmolarse en su presencia, como su hijo en el camino de la sombra a la luz.

Samael - Great Dragon transformado, yo te invoco como Fulmino-Lucifer, por la mañana

Estrella del Este, la Serpiente-Ángel de la Corona Esmeralda que cayó a la tierra - despertar ahora

adelante y abrir las puertas de la imaginación por Aire y los Sueños.

Mahazael - Padre del Espíritu Bruja, que bendice y maldice bajo la oculta y luna brillante, yo te invoco a mí, para iniciador de fuego y hierro, tú ven fuera a este círculo. Horned Beast y Ángel perfeccionado, Despertar a mis llamadas del norte de la

Tierra! En hogar y forestales, deberán caminar conmigo en el valle de sombra se camina como

mí, en el desierto y la montaña te llevaré mi cuerpo en tu círculo de bienestar! Mahazael,

encarnar dentro!

Azael - A medida que la vela se quema y como la caída del sol en la oscuridad, yo llamo a ti

Azael - Spirit of the Western Puertas del crepúsculo y la tumba, yo te invoco a otro. Mostrar

a mí la máscara de la muerte y me rodean en el espíritu de tu auto, busco a caminar entre la Oscuridad y la Luz. Vengo a vosotros como la bestia del mar, la Dragón surgido!

Abra trazar el camino de las Serpientes! Abra adelante el camino del Dragón!

Hekas! Hekau! Hekas!

Trabajar con espíritus demoníacos

Los espíritus demoníacos son esenciales las fuerzas ctónicas / infernal que están atados hacia y desde el

sombra y lugares oscuros de la tierra. Uno debe acercarse a los espíritus demoníacos como algo

que no sea el propio. Se trata de un campo de pruebas, a los que habría que tiene frente a la calavera

comprende las aguas del Leviatán, o de iniciación. Ellos tendrían que beber profundamente de

la Gnosis, que revela la mente luciferino, el que las preguntas y es fuerte en

12

ella. Uno no debe acercarse a los espíritus Goetic con miedo, si la mente está clara en la

intención de iniciación, este es un punto de construcción del carácter asociado al espíritu

u de la misma.

Espíritus demoníacos / Djinn son los fantasmas que el Congreso y comunicarse con los quien participa en el Sabbat Infernal, el cónclave de brujos y seres mágicos de noche de caminar soñando gnosis.

Demoníacos (Demonic) Los espíritus son Los ángeles caídos a menudo, los que he probado desde la copa de oro de el reino celestial de Lucifer, y al caer en los reinos infernales han aprendido las formas oscuras de su decisiones hechicero propio. Tal Fuerzas demoníacas son pero en algunos espejos formas de nuestro ser, debemos ganar por asociación e invocación. Esto, por sí solo este trabajo, se fortalecer y desarrollar la muy yo del hechicero, el siempre cambiando luciferino y

Esencia de Promethean que

el cuerpo y la mente en sí misma una gran

Grimoire of Knowledge Sombrío. Nuestra alma debe ser inflamado como la Serpiente y debe

trabajar en consecuencia como el diablo en la carne, el probador de los límites y el iniciador en

tierra. Trabaje siempre con un objetivo en mente y no se meten con los espíritus d e la Goetia.

Usted ha sido advertido.

Trabajar con los Espíritus Angélicos

Angélicas (k) son celestiales espíritus o fuerzas empíreo, basado principalmente en el elemento Aire.

Ellos son comúnmente asociados con Lucifer y son la mayor articulada solar y lunar formas de sombra de la guía iniciática, por una conjunción con el espíritu demoníaco del s er

se desarrolla en el equilibrio, en lugar de la represión y el autoengaño. Estos son los ángeles caídos,

y contienen un aspecto demoníaco o Infernal a su carácter. Acércate a este respecto y tratar de llegar a ser como la esencia que tanto buscan. Los Espíritus de la Ang elick

Shemhamphorasch son los Guardianes que un conductor al umbral (Azazel, Shaitan).

Spirits es conveniente recurrir al cómo Lucifer mandaría - por decisión y silencioso percepción. No actúe por impulso, sino afinar la idea de trabajar para usted. Consid erar

la articulación superior del espíritu y cómo esto puede asociar con los aspectos equil ibrados

del yo. En la mayoría de los casos el Demonic es en relación a la Angélico, una combin ación de

Aspectos celestiales e infernales. Cuando se invoca a los espíritus demoníacos o bie n Angélico, un

debe controlar cada pensamiento basado en el deseo y la voluntad, no hablar de l os impulsos

que puedan surgir. En la mayoría de los casos, el hechicero se sentirá diferente a m edida que él o ella

invoca la fuerza que es la mente se mueve con 'inspiración' en el espíritu convocado

.

13

Tales métodos de invocación no actuar en posesión simple en la mayoría de los casos, en vez activa

áreas de percepción según las asociaciones particulares de conocimiento inspirador o impulsos. Espíritus angélicos son los que nos infunden con el Fuego de Lucifer, el que

cayó del cielo. Esta es la gnosis del Sabbat Celestial - los conocimientos adquiridos en el Espíritus del Aire. Los Espíritus de Lucifer (los espíritus del aire) son a menudo celestes, blancos tonos o formas ennegrecidas, dependiendo de la naturaleza inferior o superior de su ser. Es la meta del mago para ser capaz de un cambio en sentido astral en forma ya sea un aspecto iluminado o sombra de ser, como es el reflejo del ser. Simplicidad en Magia Ceremonial y brujería es importante para conseguir un punto fuerte de gnosis, o pensamiento mágico. El operador que tiene la intención de convocar a un espíritu de la Goetia se centrará en este acto, a donde él o ella se identifica con el Daimon en cuestión. Para permitir que un patrón claro y controlado de desarrollo mágico, el mago debe ser tranquilo y centrado antes de la mano en un determinado resultado y querido. Ningún individuo debe entrar en la cámara ritual para realizar Magia Ceremonial mientras que carece de un definido intención y el deseo. ¿Por qué está convocando el espíritu? ¿Qué quieres lograr? ¿Cómo va a aprender de este espíritu? ¿Cómo va a poner en práctica los conocimientos adquiridos a partir de este acto? ¿Cómo afecta esta afinar y definir su ser más allá? Dos aspectos del yo se puede cristalizar en el desarrollo del Cuerpo de Luz y el Consejo de la Sombra, esto es, con una comparación simplificada, el corazón del adversario. El adversario es la evolución perpetua tormenta, y el caos. El aspecto de la Luz Adversario es la Orden en el Sí mismo, que viene a través de este cambio y evolución Caos de sí mismo. El Cuerpo de Luz / Cuerpo de la Sombra está directamente ligada a la Santa Ángel de la Guarda / Self Angelic Familiar / Superior. El Ritual del Santo Ángel Guardián, Azal'ucel y la invocación del Adversario se pueden emplear para lograr el contacto con esta guía individualista o Genius Iniciática. Cuando se invoca, permita que se inflame en puntos de éxtasis, usted crecer a partir de esto. El Cuerpo de Luz El cuerpo de la luz es el doble astral, que se utiliza para alinear con el Angelic Familiar / Superior. El Daimon se llama Azal'ucel, siendo el Verbo Sigillic combinación de Lucifer + Azazel, siendo el portador de la antorcha y el despertador a través de la rebelión. El Cuerpo de Luz puede ser desarrollado por los actos de meditación, yoga y otras que pueden visualizar una esencia blanca o de fuego que se levanta de su carne, es un hermoso brillo de luz blanca, el Espíritu luciferino del sol. Algunos Será esta luz que se ponga un a púrpura - brillo o llama ennegrecida en el centro, de la cual surge un ojo. La Ojo representaría el Ojo de Set / Shaitan, el adversario y el genio inmortal de uno mismo. El Ritual Azal'ucel y el Rito del adversario es una herramienta que tiene como objetivo Willed practicar para lograr el contacto con el Yo Superior. Se utiliza también para limpiar la mente y el centrar el auto sobre la labor de que se emprendan.

14

El Cuerpo de Luz es llevada adelante a través de no soñar, sino despertar la Plano / Mente Consciente. Encuentre un lugar cómodo para meditar, decorado de tal que

representaría el Ser Superior / Daimon. Unge el cuello y los brazos en Abramelin y aceite
la cámara se enciende con luz natural si es posible - lo que el sol para entrar en el
cámara. Recuerde que el objetivo es alcanzar el empíreo o celestiales reinos del Aethyr,
la Conciencia Superior del Yo.
Mientras meditaba en silencio, imaginar el cuerpo astral creciente, de los cuales un gran fuego y la luz
se eleva por encima del cuerpo físico, visión y los ojos dentro de este fuego. Elevar a ti mismo en
a través del Aethyr, desde el que está flotando y se levanta en el cielo. A medida que
que aumente comenzar
para visualizar un Gran Ángel delante de ti. Hay un gran viento que es violento y corriendo
sobre usted y Seraph esto. El ángel se ilumina con luz brillante, con ojos que son negro a pesar de la continencia hermoso y fuerte de este ser. La cara es todavía s aturnino
fuerte, y el aura que sentido es teñida con la oscuridad debajo de la superficie.
El cuerpo de
el ángel es casi llama, y ??la corona es un brillo esmeralda. En la mano de este Ángel es un Estado Mayor en zigzag, que es cruel y fuerte buscando. Las alas de este Djinn Fuego
son de color negro y fuerte, lo que indica un aspecto infernal no es tan visible en las llamas del mismo. Como
se queda mirando a los ojos a Azazel, llamado Lucifer o Azal'ucel, un relámpago viene
de su ojo izquierdo en el tuyo. En este flash te golpea, se oye una voz dentro de su mente,
una sola pregunta se le pide. Usted sabrá esta cuestión como este momento se produce . Mover
usted y su cuerpo de Luz en este ser angelical, y permitir que su propio ser envuelto en su fuego. Que los ojos abiertos en el plano astral con los ojos de Lucifer, que
se despiertan en esta luz. Practique esto con frecuencia, hasta que se sienta una
a instintiva
la comunicación con esta fuerza. Se están convirtiendo en la Luz de Lucifer.
El Cuerpo de Luz se utiliza en la adivinación y de funcionamiento del tarot también.
Permitir que el yo
escuchar a los instintos que le otorgan la previsión, esta será una herramienta poderosa en todo lo que
que haces en la vida diaria. Es muy recomendable para trabajar con los espíritus de la Goetia después
que han logrado una unión con el Cuerpo de Luz, para confirmar el auto-control y se centró
dirección.
El Consejo de la Sombra
El aspecto demoníaco o Infernal o Cuerpo de la sombra es igual de importante en el desarrollo del yo. La sombra se desarrolla por la meditación al principio y al final
por soñar. Uno debe acercarse a la sombra como guía Devil-iniciática, ya sea como Mefistófeles, Belial, Lucifuge o Shaitan. Algunos luciferinos invocar la sombra como la
Femenino demoníaco, como Lilith - Hecate o Babalon, la Madre de carmesí y súcubos las bestias de la tierra. Algunos Ahriman vista como correctamente el iniciática y
hechicera
Daimon de la Sombra. La sombra es la Guía Vampyric, el cambio de forma y cuerpo fantasma de sí mismo.
El Camino luciferino trabaja con las fuerzas demoníacas tales como Guías iniciáticos, y relacionado se

directamente al mismo. La sombra es significativo ya que el adversario, ya que es el Cuerpo Dreamin con lodazales fuera del cuerpo físico para despertar el sueño o plano astral salir a la el Sabbat, o la oscuridad de la noche. Este es el Ojo Ardiente Inmortal y de la sombra,

15

que alineado con el cuerpo de luz, crece eterna y es capaz de separarse de la cuerpo físico. Cuando se trabaja con los demonios o ángeles Goetic, deje que la sombra y Aspectos Luz del yo para invocarlos y obtener los conocimientos y atributos, que bajo Willed asociación, que crecerá en la percepción de sí mismo. Lo que usted busca a partir de ese contacto que en última instancia va a crecer en sí mismo al hacer tal.

El Consejo de la Sombra se desarrolla mediante las siguientes técnicas:
Decora tu templo o cámara de una manera visualmente atractiva, dragones, demonios, el imagen popular de Set, Lilith, Babalon al Dragon, ect. La conciencia oscura debe ser emanado en su Templo Negro y que la fuerza demoníaca de la que se convertirá en el Trabajo.

Usted se puede ungir a Hécate, Aceite de Lucifer o incluso aceite de Abramelin. Siéntese en silencio en un lugar cómodo, frente a un espejo negro o empañada si es posible. Comience primero por la mirada fija en el espejo y se centra en las características mismas de la cara. Tratar de entender lo que decirle a la gente por sus características, que le están por debajo de la superficie . Esta cara a su vez, convertido en una máscara de lo que está por debajo de la construcción social de auto-maquillaje. Comenzar centrarse en lo que está en los aspectos oscuros, lo que impulsa a usted ya su profundo deseos. Su forma cambiará en el espejo, comenzar a dar forma a lo que se forma sombra así lo desea. Ahora cierra los ojos y empieza a encarnar el Cuerpo de Sombras. Visualícese convocar una gran sombra ennegrecida, que es de fuego y en el fuego violeta de espíritu. La sombra larga bestia tiene como garras, una cara que se convierte tanto en un cornudo Cabeza del demonio, escalado con piel de serpiente y una cabeza de lobo que surjan más lejos de las sombras, gruñendo en un ser humano y la unión bestia. Su sombra crece y se expande, y pueden cambiar formar de acuerdo a su voluntad y deseo. Descenso por debajo de la tierra, lo que permite su Shadow Ahrimánico para absorber y asociarse con otros elementales demoníacos, sentimientos y emociones. Entender que esta sombra que es, es la oscuridad arrojado desde el Cuerpo luminoso y iluminada de la luz que ha convocado a otro. Es encarna la perfección, Brillo luciferina y la Oscuridad. Ahora usted puede surgir de la Demonium de la Tierra para tomar el vuelo con las alas de la murciélago o lechuza. Levántate en el cielo nocturno tempestuoso y nublado, y vuela en busca de los fuegos del Sabbat en las carreteras fantasmas de Hécate. Al volar te acercas a una gran sombra que es inflamó en frente de ti. Esta forma es infernal y diabólica en todos los sentidos. Su esencia es negro e inquietante, pero a medida que saludar esta forma va a tomar forma. El rostro es el de la

Diablo de cuernos, el rostro casi humano que se escala y se habla de un profundo y oculto lengua antigua con una lengua bífida, sus ojos son de color amarillo y carmesí, y si ente que cerca de este ser. El cuerpo está negra sombra con garras sostienen un bastón bifurcado, que es el mismo que el ángel luciférico que abrazado anteriormente. Otra cabeza surge de la sombra, que es la cara en forma de animal de Set, que tiene un cuerno que surge de la cabeza de la llama ennegrecido y Violeta; sus ojos son los mismos que los otros. El cuerpo es de gran negrura, de la cual una gran cantidad de animales y formas demoníacas la vuelta al Daimon de una manera hacia la izquierda. Desde el ojo izquierdo de esta Bestial Señor

16

de la oscuridad, un rayo grandes brotes flash en los ojos, esto te pone en un estado de el éxtasis. Una sola pregunta se le pide que usted sabe la respuesta a por el instinto. Lo harás nunca podrá volver atrás del camino, ya que el camino solitario de la Deidad se marcará en tu frente como la marca de Caín. Como es de su sombra, déjate crecer cerca de este Rey Infernal y entrar en su esencia. Abre los ojos astrales como esta sombra, y Entendemos que usted puede tomar cualquier forma que desee. Usted está Vampyre, Incubus, como Set y Immortal en esencia. Te vuelves como Ahriman, el Rey Infernal que da forma al mundo de acuerdo a su deseo. Usted puede comunicarse y buscar diferentes puntos de congresos con todos los Espíritus Goetic en el plano Dreaming, su puerta es el sueño. Este es el Cuerpo Sabbat de la que saldrá. Usted puede volar adelante para descubrir una diosa Carmesí Gran ante ustedes. Ella está vestida de rojo, y su cabeza está cubierta con una membrana sangrienta con la marca de nacimiento. Sus manos son de color marfil, con ennegrecida y animal como las uñas, afiladas y crueles. Ella está rodeada por un gran Red Dragon, y otros dos jefes salir de su túnica roja - Hag igual y silbando con lenguas de serpiente. Usted le pregunta a levantar su velo carmesí, que ella lo hace - Un cráneo es abajo, los ojos son de la negritud. Antes de este cráneo se hace carne y que una cara es de gran belleza que te mira. Sus ojos son todavía como Pitch Negro, y ella te habla de lo que le diría a nadie. Ella sabe más que nadie, amante, amigo, o miembro de la familia. Esta Diosa, siendo Lilith llamado Hécate, Ruha Az-o Babalon es la diosa de la llama, ella es la reina succubus, vampiro de la noche y el jinete del dragón. Ella abre la bata y adelante extiende sus labios anchos, para revelar los dientes y una lengua deslizándose. Ella te invita a entrar los dientes retraer aún la lengua todavía se desliza a medida que crece cerca. Usted debe ir a ella, musa y amante, madre y prostituta - Siente el fuego sensual dentro, abre los ojos con ella dentro.

Ella te abraza y te sientes atraído cerca de besarla. Antes de que ella toca sus labios con tuyo, bebe de un cáliz de oro que está lleno de sangre. Se lame los labios con otra lengua de serpiente, y el sabor de la sangre conduce a lo profundo dentro de ella. El abrazo es la suma de éxtasis, de la que sacude los cimientos de su ser. Como es de su Cerca de ella, otra mano trae un cuenco de cráneo de sangre, que estaba alcanzando el fornicación de los labios inferiores. Este es su sacramento, el elixir de la Bestia y el Veneno del Sabbat Infernal. Bebe profundamente y conocer la Vampyríc Despertar a la Sombra.

Cuando salgas al Sabbat o buscar la consulta soñando con los Espíritus Goetic, Siempre recuerdo esta unión con los dos aspectos de la Sombra y la Luz. Esta es un espejo de ti mismo, que por magia se convierte como Dios, bienvenido al despertar y SER!

17

Una invocación al Santo Ángel Guardián, Espíritu del adversario que se encuentra en la Oscuridad y la Luz - Azal'ucel

'Azal'ucel' El nombre es una sigillic - manipulación palabra de dos palabras, Azazel y Lucifer.

Como este es el iniciador y la forma de Dios de la Senda de la Hechicería, Lucifer es el iluminador de

el alma, el que le permite al mago a tomar el sol en la luz del auto y los propios puntos de vista

reflejo de la corona esmeralda, el mismo Lucifer-piedra que cayó a la tierra y se mantiene

oculto dentro de la tierra, y parcialmente en el corazón del hombre.

Este rito está diseñado para proporcionar un breve pero inspirado trabajo de Invocación del Santo

Ángel de la Guarda, de los cuales uno deberá buscar la comunión de su Espíritu Superior, Genii,

Daemon y Voluntad Verdadera. A medida que se entra en contacto con el ángel-demonio, un

sentido iluminado de auto sale, un nuevo tipo de ser puede comenzar a desarrollarse. La

Juramento del Mago del Camino luciferino es el de la iluminación y la Gran Obra del

Devenir. En el funcionamiento de Hechicería Goética, no importa si las invocaciones son evocaciones /

hecho en los fines de brujería Baja o Alta Hechicería, ya se debería haber solicitado una

funcionamiento de la Voluntad y el descubrimiento de la Samael Angel-Serpiente, el iluminador de la

Sendero mismo. La lógica detrás de esta teoría común es que no se tomaría una operación sin saber a dónde quiere ir, el plan de cómo se habrán de lograr su meta.

Teurgia (Alta Hechicería) es el principio luciferino de Auto-desarrollo, el mago busca llegar a ser como Lucifer.

El Ritual

Deje que el Sorcerer trazar un círculo alrededor de él / ella, el Leviathanic - Contador Ourobouris Circle

las agujas del reloj, y luego de la misma manera, mueva Widdershins en su alineación con los cuatro

Príncipes Demonio y SubPrinces, en su propio diseño. Convocar a continuación, con un inflamó

La mente, el Dragón-Serpiente, que es la Esencia Angelical del Alma, el Ojo de Aza

l'ucel

Será quemado sale de la oscuridad para revelar la Luz.

El propio Círculo no es una herramienta de mantenimiento de Espíritus OUT, en lugar del círculo es la concentración

punto de que el hechicero invocará en adelante las energías dentro de la Tierra por medio de él / ella

uno mismo, que es el ensorcelling de las sombras y los elementales del ser - el Gran Arcano

del "yo", o Ser luciferino. El círculo no debe ser considerado como un medio de protección, el mago que se temen y se encogen en un círculo y todavía tratan de convocar a las fuerzas de las que no se convertirá en 'uno' con, no es lo suficientemente fuerte como

individuales para comprender cada vez en el Arte Mágico. El aislado y hermoso Luciferino Iniciado no teme a las fuerzas de la que convoca, abraza lugar y por la Voluntad los controla. El mismo tipo de dominio se debe aplicar a la convocatoria de

Espíritus Goetic, sin importar la intención, pero con un aspecto de respeto por lo que usted llama.

Entender las sombras de los muertos han caminado más allá de la carne, y se debe ver como espíritus avanzados que nos trae el conocimiento y la iniciación. Cuando se invoca / evocando

Goética Djinn, sabemos que estos espíritus nacidos de fuego que cayeron con Lucifer, Azazel, mantenga también un

18

especial conocimiento - y la mente auto e individual es la que comulgar con ellos. Sé firme en tus trabajos, pero respetuoso.

"Yo soy el Daimon que habla las palabras del Fuego Inmortal, la llama sagrada que

emerge del Relámpago y Tormenta del Caos criados, por lo que este ángel-serpiente Saldrá con el bisturí de Parto derramando en tormenta de Seth!

Espíritu de los Caídos que han tomado fuerza, Aislar y hermosa,

Esencia Angelical, Azal'ucel, desde que vio la luz a Caín

Yo te invocamos!

Sur-

Devil-Djinn de las arenas del desierto ardiente y el sol, Sortha'n-din - tu bastón y tenedor

a la llama que es mi alma se ilumina en esta luz ennegrecida. Shaitan el Adversario, inflamó mi alma! AROGOGORUABRAO - THIAF!

Este-

Lucifer revelado como Azazel, portador de la iluminación y el amor, que vive en la sombra y

luz, tapa y encubrir mi espíritu con tus doce alas, serpiente piel cubierta de la derramamiento del Dragón, llevar adelante ahora la serpiente esencia de mi alma! M elek Tau'us,

hermoso espíritu de fuego, yo te invoco fuera! PHOTETH

Norte-

Configuración de un aislador y la fuerza fortalecimiento de las Tormentas, que el caos que he templado en

tu elegancia de la oscuridad. Salgo y os hacéis como el Ojo de Algol, separados y solos

en mi ser. Tifón, presente a mí el cuchillo Tcham de la que se levantará en adelante mi sueño y la vigilia! Remitente de las Pesadillas ascender a través de mí! 000

West-

Vamos ahora a la Serpiente me rodean, Leviathan Dragon arrolla del ser intemporal. Yo

convocar a su esencia a mí! Daimon Gran ctónica de ser sin fin, trato de beber profundo de su copa y contemplar los misterios de las profundidades! MRIODOM Aoth, Sabaoth, Atheleberseth, Abraoth!

En el círculo mismo de que voy a construir - Camino a la corona de Lucifer - que E smeralda

que ilumina la esencia del Cielo y el Infierno. Eso Watcher Angelickan del sol s
erá
ahora vienen adelante para unirse a la sombra Ahrimánico, que Angel y Demonio se u
nen!

Camino a la Umbrarum Rex, el Reino de las Sombras y los Caminos del fantasma - A
brir la
Gates mí de!

Guardián de Flaming Sword and Corpse King-del Cetro - Abrir adelante la
Leviathanic Way to me! Contemplo el centro del Ocho - Sun Rayed Negro - Mi esenc
ia
a Seth!

Azal'ucel! Yo invoco al Espíritu Baphometric de Fuego! "

19

La invocación del Adversario

El siguiente es un ritual que puede llevarse a cabo cuando el Sol está en su plena
luz, o

cuando la Luna está llena u oscura, como la esencia de Iblis ser finalmente revela
do. El propósito de

el ritual invoca el espíritu del adversario, conocido como Shaitan / Iblis, Satán, L
ucifer,

Establecer, Azazel

El hechicero debe buscar el fuego-espíritu de cambio, la rebelión y la progresión. El
símbolo de

Ajuste el adversario tendrá la forma de tierra del Diablo, el solar creativo (y
fuerza) destructivo del cambio y auto-deificación.

Hay dos caras principales del Adversario. El celebrante puede construir como másc
ara de

Ambas partes, que serán colocados sobre el centro del altar. Un símbolo fálico o 'Ston
e

Dios puede estar cerca de la máscara, así, que simboliza la Fuerza Solar Creativo de
la Bestia

666. -

One-The Fallen Seraph Lucifer, la esencia angelick de la Llama Negro, la fuente
misma

de nuestra sabiduría, ser y devenir.

Dos - El serafín de llamas, el Iblis Djinn de Fuego, la Llama de Daemon Blackened,
serpiente - bestia - dragon - lobo - cabra. Satanas es el iniciador diablo envue

lta en una capa de la trayectoria de

los sabios, los que se ríen de las advertencias de una sociedad servil.

Robe ti mismo en

carmesí, el color

de llama y

movimiento. La

símbolo de la

Pentagrama Opuesto,

siendo a la baja

señalando

indicar la unión

de los ángeles caídos

con la humanidad para

crear la divinidad. En

el Sethian

Brujería actual

el brujo

llega a ser tan SET

él / ella, así

en el círculo de la

primero de Witchblood

a la ruta.

20

A la hora del mediodía-
Invocación del Djinn de Fuego
Ya! Zat-i-Shaitan!
O 'ring de fuego, el sol abrasador de la altura del sol
Scorpion alma, que surge como el sol al mediodía
Sekak Sekak, Iasokilam
Hablo ahora a Sol, de los fuegos del crecimiento y la iluminación
Que en su orgullo y conocimiento de uno mismo puede llegar a ser como yo
Convoco a su esencia en esta hora del mediodía, a la Llama Scorpion
Al-Saiphaz, Al-Ruzam,
En el momento de la encrucijada, cuando el Sol está alto que hablan tus palabras d
e poder
Zazas, Zazas, Nasatanada Zazas
Zrozo Zoas Nanomiala Hekau Zrazza
Sabai infernum
Voy a trascender y ascender por encima de todas las cosas, yo mismo sólo puede ref
orzar este punto de vista
En esta hora me ilumina, me quemo con la gloria de la luz luciferina - Dentro!
Por encima del trono de Azothoz es el anillo de fuego entre en Set-je, adversari
o de los Nueve
Gates!
Voy ahora entre y más allá, dentro y fuera!
A la hora de la medianoche
Ya! Zat-i-Shaitan!
Por la Puerta de la Luz Negro, cuando nombro las palabras contra el Sol
Fuego O 'Djinn Azazel, Set-je, yo te invoco a otro con la lengua de la serpiente
,
Que mi juramento ante esta llama ennegrecida, encendió en su interior.
En el Aethyr sueños y seré conocido en la sabiduría de la Luna
Al Zabbat, Hekas Hekau, Soul Serpiente puedo convocar
Levante ahora de tu Luz Negro, que veo lo que nunca se ha conocido
Akharakek Sabaiz
Llamo a la sombra de lo que yo soy y he sido siempre,
La oscuridad que me nutren entre la luz
21
Eclipse ahora el rostro de Dios que me convierto en esta imagen darkend-
Por este círculo que se conviertan en
Por la llama que hago surgir
Estoy en el formulario de la belleza Ángel Pavo Real revelado a aquellos que puede
n ver
A medida que el Sol Negro se levanta, me convierto en esta piedra esmeralda
Yo soy la imaginación, la Semilla de Fallen Angel
En la oscuridad existe mi Luz
Mi Voluntad da a luz al reino de los íncubos y súcubos, el alimentar a sus deseos en
el
sangre de la luna, Lilitu Az Drakul
Así se hace!
Herramientas del Arte
EL CÍRCULO
El Círculo es un límite de edad que fue utilizado de nuevo desde los más viejos días de
Magical
práctica, específicamente la palabra sumeria Zisurru, que es el círculo dibujado en la
harina. La
harina de sí mismo se conoce como qemu, tales aspectos de hechicería primitiva han s
obrevivido hasta el presente
edad en las diversas culturas, en las prácticas de Magia e incluso voudon Thelemic
, sabático y
Brujería luciferino. El Círculo de harina no es de ninguna manera una necesidad, se
puede crear una
Ourabouris - Límite Levianthanic que es el símbolo del Sí mismo Cercado, que

fascinación y encantamiento auto-conduce a las puertas de los Picos infernales y celestiales de

Magia de luz, el despertar de los Voluntad y la divinidad. El Círculo debe entenderse

como la esencia del Ser, que es el puente entre la vigilia y el sueño, entre lo celestial y lo infernal, la esencia de fuego del Azazel. El círculo original de Salomón

como rediseñada por Aleister Crowley es, en efecto poderoso en la forma, por ejemplo, Ourabouric Circle, pero

en trabajar con un enfoque más luciferino que se necesitaba. El Leviatán que hace el círculo, se sigillized y acusado esencialmente con los nombres de poder luciferino, siendo

SABAOTH (El Señor del Sabbat, o el sabático de Dios, asociada con Zabbathi)

Adonai (el Señor de la Tierra, asociado con Lucifer)

AZAL'UCEL (la fórmula palabra Sigillic de Azazel y Lucifer, que se utiliza como el iniciador o

Genio del Santo Ángel de la Guarda Rite presenta en esta edición)

BABALON (la forma de alimentación de la Diosa de Lilith - Hecate - AZ, el demoníaco) Femenino

LILITH (La Reina del Sabbat - el vampiro de la noche, la Señora de la Caul Crimson, el

La madre de Caín y el creador de súcubos)

Estos nombres como prescritos por el círculo está en la bruja de lengua y comúnmente conocida como

Tebana. Esto proporciona una fórmula sigillic aún conocido, pero no se ve no es indiferente desde el

Alfabeto del Deseo, según lo sugerido por Austin Osman Spare (ver el libro de PLACER, 93 Edición, Quebec Canadá).

22

23

EL CÍRCULO EVOCATION / TRIÁNGULO

En lo que se refiere al triángulo Goética de evocación, una distinción debe ser presentada. Los Tres

Puntos del triángulo se refiere a los tres aspectos de Hécate, siendo un lugar de encuentro de

espíritus a menudo simbolizado como El Cruce. El triángulo histórico en la Magia Ceremonial es

el punto de materializar el Daimon. Si bien el presente trabajo explora la trayectoria de

la invocación de tales fuerzas, el propio triángulo sirve para unir a la demoníaca (Chthonic / atávica)

con el Angélico (Celestial / Empyrean). El triángulo contiene en el centro de un círculo, esto es

el punto de convocatoria de la que se decía que Salomón se unen tales espíritus. El interior de la

triángulo contiene el nombre Azazel, al ser un cambio significativo respecto a la tradicional

MICHAEL. El propósito de esto es hacer que el círculo bendecido con el poder de deífico

Azazel, que también es más comúnmente conocido como Lucifer. A medida que el brujo de la izquierda

Hand Path busca la comunión y una forma de auto-deificación Antinomianian, una asociación

del yo con Azazel se hace así, la confirmación formal de la dedicación de la ruta. Es por esta autodeificación que el Daimon se controla dentro del círculo por la Voluntad centrada

del mago, en vez de un 'santo' fuerza. Este es un enfoque psicológico en el que la hechicero confía plenamente en la voluntad de controlar el ritual, lo que añade una sensación real de peligro para

el rito. El cuidado debe ser practicado sin embargo, con esta distinción, ya que e

l Djinn de este libro
son a la vez antigua y astuta.
Tradicionalmente, el triángulo debe ser de 2 metros de distancia del círculo mágico y tres pies de ancho. El triángulo debe ser el lugar hacia el cual trimestre donde el espíritu e vocado haría pertenecen. La base del triángulo sería cerca del círculo, el ápice apuntaría en la trimestre del espíritu. Se sugiere que se observa la Luna también en la operación. Los nombres que rodean el triángulo son ANAPHEAXETON, TETRAGRAMMATON y PRIMEUMATION.

El athame o la hoja de la empuñadura BLANCO

El cuchillo de empuñadura blanca es la herramienta de Magickal de la Obra de Iluminación del Angélico

Guía, la Espada Solar y luciferino de la Voluntad Divina. El cuchillo de empuñadura de blancos se utiliza en obras tales como mecanismos de la Voluntad Divina, o Angelick - Santo Ángel de la Guarda.

El Athame también se utiliza en la circulación y la visualización de la luz alrededor de la auto - cerco

el ser. Usted tendrá que decorar el mango en las runas de convocatoria y protección, como describió por primera vez en "La Llave del Rey Salomón" (Clavicula Salomonis),

Traducido por S.L. MacGregor Mathers. La hoja debe ser hecha en la hora de Mercurio en el signo de Aries o Escorpio. Alternativamente, usted puede llevar a cabo tal

cuando la Luna está disminuyendo en un marco de tiempo más probable.

Al obtener un cuchillo manejado negro, aproximadamente seis pulgadas de largo es perar a que la Luna es

disminuyendo. Llene un balde o cubeta con agua destilada y purificada y verter l a sal, Abramelin

Aceite y unas gotas de su propia sangre. A continuación, se desea tener un pequeño incendio que

usted tendrá la hoja de más. A medida que se calienta en la llama, prever los fuegos de Azazel y

Hécate, la purificación y bendición de la hoja con la Voluntad divina.

Cuando la hoja se calienta, tomar el cuchillo y lo coloca en el agua -

24

Por la sangre me doy poder a este Blade, el cuchillo de mi Divina Voluntad

Por la Luna menguante y yo recibir las Estrellas Fugaces de fuego y antiguo

Hoja de acero yo te llamo, con los fuegos de Azazel llamado Shaitan me consagro te, por las llamas de Hécate yo te empoderar!

El círculo se echa en el viaje del Sabbat Celestial e Infernal -

Bendita es esta hoja sagrada - Que así sea!

EL CUCHILLO NEGRO empuñadura (Evocación Dagger)

El cuchillo de empuñadura Negro es la hoja de la Evocación bárbaro, el cuchillo dedicada a

Shaitan de la medianoche y Banal, la Espada demoníaca Acusatorio de Lucifer, lo sa grado

arma de desterrar y el mando - el rayo fulgaris del Djinn caído.

El cuchillo de empuñadura Negro se utiliza para hacer el círculo y el mando de los espíritus en el

Triángulo, el círculo sagrado en el lugar de reunión de los espíritus.

La cuchilla puede estar consagrada en la hora de Saturno. Además, cuando la luna está menguando

crear un recipiente de agua destilada y llenar con pimienta ennegrecido, aceite Hecate y unos pocos

gotas de su propia sangre. Con la llama encendida, mantenga la hoja interior. En vision la

fuegos del infierno, de Hécate-Lilith y Banal, de los dioses demoníacos inferiores que

abrir las puertas de nuestra propia transformación. Imagine que el fuego se facult
a a la hoja con

la lengua de serpiente Shaitan de la medianoche, el purificador del cuchillo negro
manejado.

A medida que la cuchilla se sumerge en el agua, recitar-

En los Misterios de las profundidades, el dragón que arrolla del Viejo

Vieron a las puertas del Leviatán

Por Hécate y la calavera Envuelto en Roses, que es el silencio y la belleza

Yo te invoco hoja de acero, envenenado en la oscuridad de la tierra

Te conviertas cuchillo de la garra del diablo, mi herramienta sagrada de convoca
r

Agua Demonio de la Espada de nacer

Por Banal y los de los reinos sombríos-

Hoja ser bendecido! Que así sea!

LA VARITA

La varita es la esencia de fuego del mago, la voluntad de la propia obra. Crear
o

decora tu propia varita que se reflejen sus símbolos sagrados y el deseo de su
llegar a ser. Austin Spare llamó a estas letras sagradas como el Alfabeto del Dese
o, una sigillized

forma del subconsciente y de los símbolos que representan la mayor articulación de l
a

Yo. La voluntad luciferina que es auto-inmolado a la perfección. La varita debe se
r

cortado, pintado y decorado con los sigilos específicos de Alphabet Ones y lo ha h
echo en el

Noon Tide Sol, sagrado para Shaitan, el Djinn de Fuego. La varita corresponde ta
mbién a la

Falo, el barco solar que se derrama adelante el Elixir del Sol.

El pentáculo de TETRAGRAMMATON

El símbolo de la fuerza y ??la imagen conceptual del Pentáculo de Salomón, el Mago
que enlaza el Djinn de este Libro. El pentáculo puede ser usado como un método de ce
rcar

25

el Ser de la máscara de la Pureza, permaneciendo así en un símbolo de la Mente en la U
nidad con la

Will. A menudo, en evocación / invocación, los espíritus se convierten en puntos de la
creencia obsesiva que

parece "hablar" o "enviar impulsos" y "deseos" para el hechicero que puede ir en
contra

el propósito del ritual. El Pentáculo de Salomón / Tetragrammaton es el sigilo de la
Voluntad de Dios (Dios puede representar SET o la Voluntad Divina - Aislar el Se
r). Usted puede

tienen el Pentáculo de Tetragrammaton en su persona, símbolo de la Voluntad del Rito

. Cuando uno entra en la encrucijada de los Espíritus que se encuentran en la Arena
de Anon, los espíritus

que han existido entre el Aethyr y la Tierra durante siglos eternos - el tomar l
a

carne de nuestros deseos, por lo tanto, supone una caminata peligrosa cuerda flo
ja de

obsesión / posesión. Tenga en cuenta la fuerza de voluntad como la Guía en el trabajo,
con lo que el

razón de uno estar en contacto directo con el SAG / Angel-Serpiente y envenenado c
on

la Luz de Set o el Adversario.

Los nombres dentro del Tetragrammaton representan el poder de la voluntad que lo
s magos

tiene en el trabajo, tanto dentro del Pentagrama que asciende hacia el luciferin
o

reino del Aire. Tetragrammaton es la fórmula del Santo Ángel Guardián o Superior Auto / Daimon (Genius).

26

Soluzen en el centro representa la sombra o el Espíritu que es llamado para venir en

el punto, el punto de encuentro muy de licor (el Triángulo y Círculo).

Bellatar es hablar de que podamos escuchar y entender a ti (instinto e impulso, realización).

Bellonoy es mostrarnos los tesoros de los que buscamos (iniciación, despierta y re novada,

desarrollado la percepción).

Halliza debe aparecer en una forma humana, o lo que es posible que desee ver.

Abdia es la voluntad de este espíritu o Daimon se unan a nosotros en unión ascendido , que el

Espíritu luciferino se convierte en esta luz del Sol o la Luna.

EL BARCO DE SALOMÓN

27

Esto es en un contexto moderno fetiche o urna, que es la "casa" del espíritu. Es t ambién

conocido como un tal nganga, en los métodos de hechicería primordial. El mago debe c rear

o para obtener un bote o una urna para el que se convocan y se unen a esos espirit us. Es

tradicionalmente simbólico al recipiente de Salomón de la que enlaza el Djinn 72 de la

Shemhamforasch. El hechicero que intenta transmitir el conocimiento de la antigüed ad a través de su

esencia del ser puede utilizar estos vasos como matriz para el demonio del Sol o la

Moon. Tras la obtención de la urna o recipiente adecuado, lavar y purificar el rec ipiente durante un tiempo. Permitir

que se seque en la Luz del amanecer hasta el anochecer. Permita que los rayos de l sol para purificar la urna y

prepararlo para albergar a los Familiares espectaculares y Djinn de los ángeles caíd os, que todavía andan en

espíritu entre y dentro de nosotros.

El Buque de hecho se convertirá en su lugar de unión una vez que han sido evocado y luego

ligado a la olla. El método más peligroso de unirse a los espíritus que el buque se en cuentre el

"Virgin Loza" fórmula diseñada por Austin Osman Spare. Esto implica un Sexual técnica de auto-fascinación en la que se guarda el elixir y enterrado en el recipien te para algunos

días y noches. Este es un método opcional que es muy peligroso para el proceso que s e

se crea.

Preparación del buque podrá continuar una vez que el pozo ha sido limpiado. El mago se escriba

el sigilo de Salomón vinculante sobre él, ya que se exterioriza la fuerza convocó a re sidir

en este templo en la tierra, que puede comunicarse con los sueños. Es opcional par a

el brujo para agregar una gota de sangre de su propio en el recipiente para cons agrarla como su

propia.

El Sigil se preparará en Virgin

Pergamino o un poco de papel de alta calidad.

Puede tener un fuerte armado

respaldo, como un trozo de cuero o

Toadskin (si anfibio común

ranas o tal habitan en un área, ver para los muertos que usted puede utilizar). El propio recipiente puede contener una capa de suelo tumba y las imágenes, perfumes o tal cual se asocia con la Espiritu.

Una vez que los Magos en la convocatoria círculo evocación del Espíritu, y luego entra en el punto de convertirse en uno con el espíritu - la esencia misma inbetween, entonces la fuerza será Queridos por concentración y encantamiento (de recitar la unión

28

deletrea) en el recipiente. Si Evocación Sexual, permita que el elixir de entrar e l buque en clímax. Si se está trabajando con un socio, una mujer, entonces ella puede utilizar tanto hombres como fluidos sexuales femeninas para crear y dar base material para el espíritu. Esto n o es por sí mismo necesario, el mago solitario puede realizar con éxito esta creación o llamando método solo. Cuidado con la unión de los fluidos del Sol y de la Luna, ya que conduc e a una Familiar fuerte que para los inexpertos, puede causar estrés mental para el mago. Después de la evocación y la unión del Espíritu para el buque, lo entierran en un cement erio o algún área designada por un gran árbol o lugar oculto. Se deberá residir allí por un período de cuando la luna oscura comienza y crece hacia la luna llena. Usted puede evocar a rriba el espacio de enterramiento en las noches, imaginando que creciendo en fuerza co n tu Donación Voluntaria enfocar.

En la noche de la luna llena, la exhumación del buque y en el Templo de invocar el espíritu a través del Espejo Negro del Círculo, buscar la inspiración del espíritu y luego retira rse a dormir. Tome notas para la comunión sueños y reuniones de la fuerza, que le guiará a las respuestas que buscas. No amenazar o tratar de dañar el espíritu sin fin, pero ser firme y consistente en su comunicación. Exige bastante que conducir con el pro pósito de su invocación.

La esencia de la brujería es el punto de vista centrado en la auto-encantamiento. Auto-encantamiento es el proceso de inspiración remanifesting aspectos de la percepción obsesiva, lo instinti vo guía que nos lleva a "automático" (en referencia al dibujo automático, el día a conocer subconsciente) la comunicación con la Serpiente-Angel, Azal'ucel (Sañta Ángel de la Guarda / Verdadera Voluntad) o guía iniciática. Auto-encantamiento es tamb ién la dirección punto que es la dirección de la trayectoria de los obsesiva hechicero. El camino d e la brujería es el camino directo construida a partir de sí mismo encanto y la unión con el aislado núcle o esencial de ser (HGA). La brujería es la obsesión rejuvenecimiento de cercar creencia en la carn e. Esta puede ser entendido por la teoría conceptual Austin Osman Spare de manifestación - Will- Desire-Creencia, self-enchancement/obsession conduce a la muerte destrucción / vampír

ica de
ideales innecesarios que afectan a uno mismo en numerosas formas. En las cultura
s primitivas estas
ideales dogmáticos manifiestan como creación propia enfermedad y la enfermedad. Al d
estruir su
fundamento en la mente, uno puede absorber su elixir mismo de la "vida" y devora
r a su 'carne'
también. Esta es la esencia misma del exorcismo del Rito de Tchod tibetano Magic -
la
El renacimiento del "yo" como un aspecto de capas del self nuclear o Ángel Demonio
. El auto añade
capas de conciencia - Antigüedad subconsciente, basada en el deseo consciente y lo
s
entorno. Esto puede dar lugar a la pereza, la pereza y una voluntad indisciplina
da. Es esencial
emprender Funcionamiento periódicas para vigorizar la mente a través de auto-encanta
miento.

EL ESPEJO NEGRO

Considerada como una herramienta de adivinación y la adivinación, el espejo negro de
muestra también una herramienta de
contactar y comunicarse con los espíritus y sombras de los muertos también. El negro
espejo está hecho de algo tal como ónix o quizás incluso una placa de vidrio pintado c
on una
negro rico, para que una reflexión sigue siendo obtenible. Algunos hechiceros del
caos se han creado

29

espejos negros de una pieza de vidrio con cinta eléctrico negro en el reverso. Est
a
resulta eficaz y de bajo costo, así como ofrecer el mismo efecto.
Que los espejos pueden ser portales a los reinos del infierno muerto, e incluso
hay una teoría nueva.
Los hebreos creían que el espejo era una puerta de entrada a las cuevas de Lilith
y sus
Súcubos descendencia. Las mujeres jóvenes se desaliente el uso de espejos para ello,
para que no se posee el Demoness, quien los conducirá a actos sexuales con
durmiendo hombres. El Espejo Negro es considerado también una herramienta para Res
urgence atávica que
los demonios de la mente o el estado licantrópica puede ser llevado a cabo por el
encantador
auto para abrir la imaginación a las imágenes en la reflexión.

El Espejo Negro en el Trabajo de la Goetia se utiliza como una herramienta para
comunicarse con el
espíritu unido o familiar después de evocación inicial. El mago que convoca el Ángel o
Demon puede unirse en consecuencia a la vasija, y en un momento posterior evocar
el espíritu de nuevo

y utilizar el Espejo Negro para visualizar su forma y las impresiones que puede
enviar. Si una específica

Goética espíritu se une con el mago como un familiar / famulus, el Espejo Negro es
ideal en la comunicación. Algunos han utilizado tableros de adivinación delante de l
os espejos negros para
comunicarse con los espíritus, esta técnica demuestra una gnosis potente para entrar
en, como usted

esencialmente traer el reino astral / fantasma en el plano físico.

El espejo se utiliza en la siguiente forma-

1. Invocar al Espíritu en el Círculo de Evocación
2. Enlazar el Espíritu al recipiente y sigilo en consecuencia.
3. Usa el espejo en contacto con el espíritu más tarde después de que ha sido atado.
4. Póngase en contacto con el espíritu antes de dormir para asegurar una comunicación detallada - si te atreves.

BUSCANDO LA PRIMERA COMMUNICATIONOnce

el espíritu ha sido debidamente atado a la nave, es posible que desee comunicar o experimentar las visiones que puede que envíe. Tenga en cuenta que todas estas visiones no pueden ser agradable y si su voluntad es débil tiene el peligro de obsesionarse con el la fuerza.

Coloque el círculo de nuevo en la cámara en el triángulo -

Si has hecho un muñeco o efigie para mantener el espíritu, coloca la muñeca en el Triángulo - Este es

el lugar de encuentro muy de los espíritus. Quema el incienso y las velas muy poco s debería encenderse.

El ambiente de la cámara debe ser adecuado para poner su mundo al nuestro.

Ritual de evocación CON EL ESPEJO NEGRO

"Spirit N. no te hago despertar de la vasija, la tumba de la oscuridad. Yo convocar y llamar a ti

espíritu N. surgir de tu embarcación y preséntate en el reflejo de ese espejo.

Preséntese en la forma de que lo que se sabe, impartan sobre mí tus visiones de la mundo de las sombras, y lo que busco saber. "

30

El espíritu debe aparecer en el espejo negro o en la cámara oscura se siente un presencia y entonces comenzar a ver las imágenes, tal vez incluso su propio rostro cambiante en

este formulario. Cuando haya visto lo que quieras, gracias al espíritu y al final del rito. Si

dormir poco después, llevar un diario de a tu lado para observar las imágenes que usted puede

ver.

EVOCATION SEXUAL

El triángulo es el lugar de encuentro mismos de espíritu y hechicero, con lo que es el punto de canalización

de convocatoria. Colocar el recipiente, una muñeca o una olla de la que está unido e l espíritu - junto con una

copia del sigilo para el enfoque en el círculo evocación (triángulo).

Iluminación de la cámara en condiciones de poca luz incienso, y lo que es agradable tanto a la

mago y el espíritu. Visualice el creciente espíritu dentro de la nave mientras silenciosamente

convocar a él -

Comience despertar a ti mismo con los encantos de su propia imaginación. Entender este

espíritu se forma de usted, algo así como un espíritu familiar y de haber dado vida a.

Enfocar

en el deseo de los que le causó que evocan el espíritu en el primer lugar (la adivinación,

conocimiento, etc) y se centran intensamente en esto. Al llegar al clímax, se centran en el sigilo

del espíritu y deje que su mente en negro (es decir, la postura muerte) en este momento de

el éxtasis. Después de haber hecho este sacrificio de la unción algunos de los fluidos en el sigilo,

desterrar (por olvido o la técnica que se han creado para despejar la mente) y poner fin a la

rito.

Si usted tiene un socio en el rito, a los dos para centrarse en el espíritu y no en la otra

en lugar de Donación Voluntaria deseo y la lujuria de la carne. Concéntrese en los aspectos del espíritu de

que se relacionan con él, asociaciones, etc Cuando usted alcanza un clímax perderse en el

el éxtasis de la unión con el espíritu y el momento del orgasmo y la postura de la muerte.

LOS OTROS REQUISITOS MÁGICOS

Los requisitos ceremoniales otros son sugeridos por el Regis Clavicula Salomonis

, traducido por Samuel Liddell MacGregor Mathers, editado con una introducción de Aleister

Crowley. Los perfumes propios e incienso puede ser quemado, y el baño sagrado puede ser

preparado. El propósito del baño es para refrescar la mente y prepararla para la Obra. Mezclar

el agua con las sales de baño relajantes y un toque de aceite de Abramelin y otro de su elección.

Antes de entrar en el agua, tocar tus sienes y la frente -

LA ADORNATION DEL BAÑO

"Por las aguas sagradas de Hécate y la luz de la limpieza de Lucifer, voy a preparar para

la Gran Obra, y mi cuerpo será un templo de la abstinencia y la fornicación. "

Después del baño, y cuando te hayas vestido -

31

LA ADORNATION EN EL INDUING de las vestiduras-

"O Set-an, Señor de la Tierra, Lucifer, Señor del Aire, Hécate, diosa de las aguas y Shaitan, Señor de la Llama, que se envuelve en el manto del Lobo y cercado en la piel de serpientes, lo que se hace! "

Los conjuros

Los 72 Espíritus del Shemhamforasch

"Yo invocar y evocar ti, oh Espíritu 'N. por las llamas de Azazel - el Señor de la Tierra te conjuro a otro. Por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia y Aplogiae

Sedes, por los guardianes más poderosos, Djinn, los genios y los espíritus del Abismo,

hizo nacer por la gran sombra del Seraph Fuego. Convoco a ti sabio y antiguo espíritus, me asisten y aparecen ahora en este círculo-

Por el nombre de Lucifer, quien trajo a la Llama de la arcilla - El que nos dio aliento,

Fuego Inmortal y Santo.

Lucifer, Ouyar, Chameron, Aliseon, Mandousin, Premy, Oriet, Naydrú, Esmay, Eparinesont, Estiot, Dumosson, Panochar, Casmiel, Hayras, Fabelleronthou, Sadirn

O,

Peatham, Venite, Venite, Lucifer Amén.

Yo te invoco, la sombra y la luz, ángel y demonio, así como un ... hago llamar estas familiarizado O grandes de la tierra, de la cual mis mandamientos Daga ti, aparecen y

moverse, se materializan en este lugar de encuentro de los espíritus. Yo te conjuro, Spirit N., que deberá

presentar delante de mí, en el círculo y el centro. Asista ahora mi llamado y muéstrate en forma

así lo desea para que podamos celebrar el congreso en la comunión de mi ser! "

OPCIONAL ESPAÑOL / Enochian CONJURACIÓN-

"Yo te conjuro, oh espíritu 'de latitud norte por las llamas de Azazel - el Señor de la Tierra que evocan

te a otro. Por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia y Sedes Aplogiae; por el más Guardianes de gran alcance y el espíritu de la bestia, dio a luz por el trono poderoso, me

convocar espíritus, te descendiente del dragón de los cielos oscuros

Por la corona del Dragón, Ojo de Fuego Sagrado entronizado - Ser amable a mí entrar en este

círculo y dar a luz a su sabiduría y verdad, descender y saldrán del Dragón

Temple, traer la sabiduría de los impíos. "

(Traducido) -

OL GNAY ZODANETA GAH IALPRG Azazel, ENAY THAHAAOTAHE OL

ZODAMETA - MICMA - MICMA MICALZ BRANSG GAH A ORH

LEVITHMONG YOLCAM OXIAYAL IALPOR GAH - OL VINU ARPHE GAH,

VOVIM DE A MAHORELA IALPRT MOMAO DE A VOVIM, VEL
UCORSAPAX OOANOAN DE PIRE IALPRT ZORSE PAMBT OL, OI ZIMII
COMSELH VOLCAM G ANANAEL VOOAN UNIGLAG NIISA VOVIM SiALON
YOLCAM ANANAEL DE BABALON.

32

La invocación del Rey

Ser Amaimon, Gaap, Paimon o Zodimay

"Fantástico - Potente Amaimon, quien exaltado en el poder de los espíritus en el Reino de

Este, (Sur, Oeste o Norte) Yo te invoco en nombre de la oscuridad, de la vivienda

a
de la oscuridad y en su poder de iluminación. En el nombre de Primeumaton que reina

a
en los palacios del Sol y la Luna - te invoco a comparecer ante este círculo, en este triángulo - el lugar de reunión de los espíritus

Caíste y perfeccionado Angel, quien ha probado el éxtasis como es arriba y So
a continuación, Sun nutrido Djinn que bebían profundo de las sombras, cuya espada torturas aquellos

que me obedecen -. Llamo y N. comando o 'rey para llevar este espíritu a mí sin violencia o daño - Este es mi testamento. "

LA RESTRICCIÓN

"Yo evocar y convocar a ti, Espíritu N. por la esencia de fuego del bastón de Forked el Sol, la sombra Acusatorio y Fuego ardiente que es el Príncipe de los espíritus, ángeles

y Daemon. Entra tú adelante y sin demora a mí, Espíritu N. Por Adonai, el Señor de la Tierra, por el eje del Sol y de la Luna te llame. Por el Fuego Eterno, ven Y a este círculo ... Sea bienvenido a mí. "

BIENVENIDOS al Espíritu

"Bienvenido Espíritu N. damos la bienvenida a este lugar de encuentro en la encrucijada. Yo

he llamado a otro, a unirse a mí, por la unión del Cielo y el Infierno. Ato esta dentro de este círculo, tomar carne y el deseo dentro de tu Sigilo de Llamadas, la cual yo doy a

ti la vida. No has de salir de este círculo hasta que estoy satisfecho, porque darás a luz

en el mundo de la carne una vez más.

En el centro sagrado del Arcano de la Sombra y la Luz, dentro del Círculo Ourabouris I

Estoy unido y libre, sin embargo, a medida que son Espíritu N. os encarnar mis deseos de que hablo.

Por mi mando y hará todo lo saquéis lo que os he llamado para que lo haré también buscan sus servidores, los cuales obedecen sus órdenes.

Por el Pentáculo de Salomón te he convocado! Dar a mí una verdadera respuesta "

COMUNIÓN

Dependiendo de la técnica de la convocatoria, siendo Sexual Congreso, Ceremonial o Meditative (Espejo Negro), tendrá que prever este espíritu fuera de sí, en la convocando triángulo de los espíritus. Tenga en cuenta los atributos del espíritu, lo que lo hace potente

y lo que representa para ti.

33

PREPARACIÓN DE LA BASE MATERIAL

Uno puede ahora centrarse en el sigilo del Espíritu, por medio de auto inflamar la concepción de

su deseo sexual bajo la forma de una serpiente negro que se eleva a través de la columna vertebral - a partir

en la base. A medida que se mueve hacia arriba usted se inflame más. Si con un socio, deberán

prever el mismo para materializar el espíritu. Comience visualizando lo que este espíritu se parece,

siente y la forma que tome. Visualice cómo lo dice a usted ya los familiares de

que la rige. Al alcanzar el clímax, se asciende a las alturas celestiales de la Luciferino Sabbat - Cuando la mente es conducida a través del Eje del Punto de Luz, el solar fuerza de Azazel. Ungir el Sigil en el fluido sexual de cualquiera de sí mismo (si solitaria) o a ti mismo ya tu pareja. En el momento del éxtasis, tomarás la carne del bestia, y junto con el Djinn - espíritu, descienden al Sabbat Infernal de la Muerte. La postura, de la que surgirá en la carne del círculo. La creencia de ensorcerling Es significativo a la practicante que por su propio encanto y la combinación de Will-Desire-Creencia, han trascendido la separación de la carne y el espíritu. Después de haber consagrado el sigilo, cierre el círculo y la forma de espíritu, aunque débil, se permanecen en esencia. Cuando la mente se convierte en entrelazada con esta fuerza, y el hundimiento de éxtasis en el Sabbat Infernal del Ser Waking, entonces puede traer inspiración de lo que buscan, que se manifiestan en años posteriores. Selle el recipiente y enterrarlo en un lugar seguro en la oscuridad de la tierra. A continuación, desea mantenerlo enterrado durante nueve noches, que sostiene su base en el folclore Vampyric. Usted puede ir al lugar de donde se entierra a grabar un vela blanco y negro en las horas nocturnas, y prever el Ángel o Demonio mientras crece en el ser. En el décimo día, al amanecer, desentierra el recipiente y limpie el exterior. Usted A continuación, convocar al espíritu en el Círculo de Evocación, a continuación, realizar cualquiera de una Invocación a llamar a la fuerza, que se mantendrá conectado con usted en los sueños hasta que destruir y quemar el recipiente y el contenido. Usted también puede convocar al espíritu en el Negro Espejo, y meditar en él hasta que la comunicación se gana.

INVOCACIÓN

El brujo puede invocar el espíritu en ciertos puntos del rito, después de que el buque ha sido creado y el Espíritu se une a ella. Ritos iniciales de la evocación y la creación no tienen que ver con este proceso. En el momento de concebir esta fuerza, convocar ahora dentro del círculo sagrado de sí mismo, llamar al espíritu en su ser, por sí sola Voluntad. Algunos magos han entrado efectivamente en el círculo, y por su inflamar a la libre posesión puede ocurrir. Deja que el espíritu y sombras bailar dentro de su mente, lleno del éxtasis de la invocación. Controlar y entender la espíritu nunca, rendirse control completo. Cuando haya llegado más allá de la cumbre de gnosis, la mente se olvide de la citación del espíritu y que se cierra el círculo. Usted Recordemos esta fuerza cuando usted está en necesidad. Esto es específicamente por qué débil de la mente no debe llevar a cabo tales trabajos - el yo puede tratar de destruirse a sí misma en de tal manera.

LICENCIA DE SALIDA

"Salve a ti, Espíritu N., has respondido a mis preguntas, y ha causado ningún daño o peligro para el hombre o bestia. Puede salir ahora a su lugar de descanso y reposo. Estar con

34

me en los sueños y en la carne como yo deseo, sin embargo, tú eres libre de abandonar esta vivienda a Will. Por lo tanto, se realiza. Se puede ordenar al espíritu en el recipiente dentro del triángulo, tal como lo haría un convocar al espíritu en apariencia visible. "

35

36

El Shemhamphorasch

A BAEL

Bael es un espíritu de forma cambio - por el gato (stealth y el instinto), por sapo (el forma de Ahriman, la puerta de entrada de la iniciación de oficio del diablo Lore o brujería Anglicana). Cuando una citación que Bael debe ser hecho en el círculo evocación - absorber la esencia dentro de este círculo - centrar la mente para estar alineados y la sombra con los espíritus antropomórfico identificación, hasta que "él" se convierte en ti. A continuación, se trabajar en su capacidad de dar forma cambiar en los sueños. Los 66 legiones de espíritus familiares pueden ser ordenado por la voluntad de producir algunos resultados de lo que busca en la obtención de conocimiento. Bael es un potente espíritu familiar que puede traer un mociones pulsionales mucho en relación con los animales y forma ideal de cambio.

37

B Agares

Un espíritu que permite la comprensión de ambos idiomas y de interpretación, Agares es un espíritu que acelera la percepción de los idiomas, la comunicación - y mágico de lo contrario. En el diseño de mi Sethanic / Shadow alfabeto (ver Alphabet Austin Spare del deseo), hice llamadas silenciosas a Agares - para acelerar la comunicación de la subconsciente al consciente. Los terremotos son el símbolo de una voluntad fuerte e individual presencia. 31 legiones de espíritus ayudar en este tipo de operaciones.

C Vassago

Vassago es un gobernante del tarot angelical; silencioso invocado esta Príncipe puede producir impulsos y asociaciones iniciáticas a través del tarot permitiendo así que el instinto de crecer con asociación de estas herramientas "de la adivinación. Vassago es también ideal para la adivinación voluntad de iniciación futuro, una puerta de entrada al reino de Lucifer de desarrollo espiritual. Vassago aparece en el espejo negro como el viento corrió espíritu vestido que es a la vez ángel y demonio sombra, que tiene muchos brazos y dedos garra-.

D SAMIGINA

Samigina o Gamigm es un espíritu de la nigromancia externo. Se permite la comunicación con las sombras de los muertos, especialmente en los niveles de soñar. También se puede ser testigo de 'caras' en un espejo negro mientras se comunica con él. Se puede recomendar que el mago

38

EVP utiliza para grabar o Samigina otros matices en el lugar de invocación / evocación como así como dentro de un cementerio. Ritos Goetic puede llevar a cabo, pero con menos "herramientas", entonces se basará en la capacidad de los brujos para ir adelante en trance para convocar esas fuerzas latentes.

E Marbas

Marbas aparece en el ojo de la mente como un león, que contempla una sombra que se tuerce y fuerte buscando. Marbas aparece como cualquier forma deseada, sobre todo como un hombre sombrío. Este espíritu revela aspectos ocultos del ser a través de la experiencia iniciática. Como herramienta de maldiciones, uno puede evocar Marbas en la mente, y sus 36 legiones de espíritus para manifestarse en el enemigo como una enfermedad. Puede ser utilizado también para mejorar la capacidad de la voluntad de sistema inmunológico a funcionar de manera más eficiente, por lo que un espíritu benéfico / familiar Angélico.

F Valefor

Valefor es un demonio vampyric espíritu /, que inicia a través del cuerpo astral y sueños. Este espíritu puede ser querido y obligado a proteger la propia cámara para dormir - y se alimentan de cualquier formas que se acercará a ti. Valefor tiene 10 legiones de espíritus, que suele aparecer a través de el espejo como un león con la cabeza de un culo. Valefor puede ser también una guía para la artes nigrománticos, la comunión con el ect muerto.

39

G AMON

Amon, el devorador, un hombre lobo - demonio quien es un iniciático significativo obligar a marchitarse invocado o evocado. Es sugieren que el forma hechicero cambia en la meditación y sueño con Amon, convertirse en su sombra formar y pensar profundamente por el atributos de un espíritu. En el espejo Amon negro es oscuridad encarnado, vómitos llamas. En la forma de un ser humano es la cabeza de un cuervo con los dientes de un lobo. Amon es también un espíritu adivinatorio quien alinea la mente consciente con el subconsciente es decir, Voluntad Verdadera. 40 Legiones de espíritus pueden ser convocados y utilizados para defender y cercar el mago.

H Barbatos

Barbatos es un espíritu que revela 'astral' grimorios que son los métodos de iniciación que

Se puede encontrar la inspiración a través del plano astral. Este espíritu, que gobierna 30 legiones es un Angelick gobernante de la Brujería - por naturaleza uno llega a ser por la comunicación con animales (lenguaje corporal, la postura etc) y los modos de desplazamiento a través de la forma astral sueño.

40

Yo Paimon

Paimon es un ángel-demonio de Lucifer, a quien parece como un hombre coronado sobre un camello. Este espíritu es una familiar de instrumento musical, en consecuencia, por Paimon invocando uno puede trabajar a través de una vía de la iniciación de oficio a través de creando musick. Paimon es un poderoso rey Angelick de la brujería, a quien cuenta con 200 legiones de espíritus - la mitad son las Ordenes de Los ángeles, siendo los otros Potentados. Paimon aparece con dos Espiritu / Djinn - Label Ablim y que reciben el nombre de los Reyes. Paimon es quizás uno de los gobernantes más importantes Angelick, que junto con Astaroth (quien es más bestial / demoníaco en la naturaleza y apariencia) abre el camino para el "Santo Grial" de Lucifer corona - la percepción del "yo" y la mente separada del universo. Paimon es un mayor espíritu de auto-iniciación, que es un fabricante de ruta para los propios devener. Paimon a veces aparece como un espíritu angelick con una espada de fuego. Su oficina está Guardían de el Camino a través de Leviatán, el guardián de las profundidades del subconsciente.

41

J Buer

Buer es un demonio de los cada vez y la auto-iniciación a través de la filosofía y el instinto. Buer debe responder al hechicero por medio de la inspiración que lleva a una búsqueda de respuestas y resultados a través del trabajo en sí. Buer es también sabático familiar, dando al hechicero conocimiento y aprendizaje de inspiración en la hierba de Cunning Herboristería,, etc. Buer es también una curación espíritu y gobierna 50 legiones de espíritus.

K GUSION

Gusion es un espíritu de adivinación, además de ser una guía para la comunicación con el sombras de los muertos. Gusion también es un espíritu que pasa instintivamente en conceptos y ideales de honor y dignidad. El brujo a través de la invocación del espíritu se centra en las áreas del desarrollo del carácter y la auto-percepción, la que separa al iniciar desde el arcilla profano y común de la humanidad.

L Sitri

Sitri aparece en el Espejo Negro como un hombre con cabeza de leopardo con alas grandes. Usted mayo se Sitri de cambiar de forma y lo hace en la apariencia de un hermoso angelick

figura. Sitri es un espíritu de Babalon-Lilith, siendo uno enflameth que el amor entre individuos - la lujuria y el deseo. Sitri es muy útil en el amor y la lujuria hechizos, siendo así un herramienta poderosa para el hechicero. Uno puede crear súcubos / íncubos de las sombras de Sitri en el espejo negro, formándolos desnuda en la forma que usted encuentre conveniente. Usted puede luego se unen el espíritu al sigilo de Sitri a buscar congresos con imaginando más tarde. Un muy forma útil en el trabajo con evocación sexual y proyección sueño, como a enviar una escribir en los sueños de su elegido o para construir en un acto futuro, hay muchas posibilidades con esta Angelic familiar. Sitri gobierna 60 legiones de espíritus.

M Beleth
Beleth / o Bileth Bilet es un Rey que parece grande y terrible. Beleth se convoca y se manifiesta sobre un caballo pálido, con instrumentos musicales como cuernos jugando cerca de él. Él aparece en las llamas y muy enojado, el mago, incluso si se trabaja con el negro espejo se desea crear un triángulo de silencio en el Sur y Este de cuartos, y el mando el espíritu de adoptar una forma tranquila. Cuando las llamas cesar, aparece como un Rey como mayores hombre con una larga barba. El ser de la Orden de poderes, no gobierna 85 legiones de espíritus. Beleth es un Espíritu Love Spell útil, a quien le va a su deseo de convertirse en carne.

N LERAJAE

Leraikha es un marqués quien gobierna 30 legiones de espíritus, que es familiar de las armas, armas y puntería. Él aparece como un arquero vestido de verde, aunque a veces en algunos más uniforme militar, que parece ser de la zona de guerra civil. En un sentido iniciático, Lerajae es muy útil para dirigir los objetivos de las preferidas y haciendo que la realidad. Para ejemplo, se podría convocar Lerajae cuando se quiere obtener un trabajo objetivo específico, es decir, viaje, artículo, etc El arquero como se le conoce es útil en el sentido de "dar en el blanco".

O ELIGOS

Eligos es un duque que aparece como un caballero, a quien lleva una lanza y una serpiente. Eligos puede revelar secretos ocultos es decir, dentro de uno mismo, exterior también. Eligos es también un adivinatorio espíritu, así, que puede revelar la llegada de las guerras, disturbios y batallas. Se sugiere la Eligos también causa del amor de la gente también. Gobierna 60 legiones de espíritus.

P Zepar
Zepar es un duque quien aparece en ropa roja y armadura. Se considerarán también familiar de Babalon-Lilith, y las causas lujuria y el amor entre mujeres y hombres. Él es también un aspecto de la Anciana, así, hacer que las mujeres estériles. 26 legiones de espíritus están bajo Zepar, se puede trabajar a través de este espíritu como un medio de obtener la unión d

e otro

femenino, o crear un formulario sombra de un súcubo brujería a través de los sueños.

44

Q Botis

Botis aparece en el Espejo Negro como una víbora, y luego con el comando del mago aparecerá en una forma humana con dientes afilados, dos trompas y la realización de un llameante

espada. Botis es un espíritu adivinatorio quien revela los misterios de las profundidades de la mente, y

cómo se puede obtener secretos de otros por idioma y hablar. Él trae la unión de amigos

Y los enemigos y las normas de más de 60 legiones de espíritus.

R Bathin

Bathin es un poderoso duque, a quien se presenta como un hombre fuerte con la cola de una serpiente,

quien se sienta sobre un caballo pálido. Bathin brujería es un familiar de la hierba de astucia y

herbolaria, a quien conoce el uso de piedras preciosas. Bathin es también un espíritu astral

proyección, lo que en el sueño los estados de la conciencia para proyectar a otros países y

tierras. Él gobierna sobre 30 legiones de espíritus.

S SALLOS

45

Sallos / Saleos es una Might Duke también, que aparece en la forma de un soldado medieval de

veces montado en un cocodrilo, quien se coronó. Sallos es un espíritu de la lujuria y el deseo, los cuales

se puede proyectar para llevar adelante con otro - y crear una fuente de inspiración que fluye a lograr la

unión con el otro. Gobierna 30 legiones de espíritus también.

T PURSON

Purson es un gran rey que aparece en el Espejo Negro como un hombre con la cara de un león, que

lleva una serpiente / víbora en la mano y cabalga sobre un oso. Purson es un espíritu de adivinación como

bien, que tiene comunicación con las sombras de los muertos. Purson puede descubrir

tesoros, en forma de intuición e inspiración que hace que el mago para obtener conocimiento. Él puede tomar un cuerpo que es astral / ariel o humanos, y llevar secretos terrenales

y los divinos (introspección). Purson es una regla de Angelick que trae buena servidores, y tiene 22 legiones de espíritus los cuales están parcialmente orden de los Tronos y orden de

Virtudes.

U Marax

Marax es un gran conde y Presidente. Él aparece en el espejo y la mente como un toro como

figura con un rostro humano. Marax es un espíritu de la astronomía cuales pueden inspirar el aprendizaje en

esta área. Él es también un espíritu de brujería y Herboristería Hierba de Cunning que gobierna 30

Legiones de espíritus familiares y da excelentes.

46

V IPOS

Ipos es un conde y Fuerza Prince, que aparece como un ángel con una cabeza de Leones. Ipos es un

espíritu de adivinación y auto-desarrollo, ayudando e inspirando la comunicación y la conceptos morales de comunicación de la época de la que se vive. Como Ipos hace que los hombres ingeniosos

y en negrita, tienen una inyección de confianza a través de la inspiración y la confianza en sí mismo.

W AIM

El objetivo es un duque quien aparece como un hombre con tres cabezas - una como una serpiente, el segundo una cabeza humana con dos estrellas en la frente (ardiendo como una imagen de la estrella de la mañana o Lucifer) y el tercero como una vaca. Objetivo paseos sobre una gran víbora que lleva una Firebrand en la mano del que establece grandes ciudades y lugares en el fuego. El objetivo es un espíritu de autodesarrollo y la fuerza de voluntad, que es también de adivinación interior. Él tiene 26 legiones de

Espíritus inferiores.

X NAIBERIUS

47

Naiberius es un marqués quien surge como una grúa negro, que vuela sobre el círculo. Este es el espíritu de la brujería, que hace que los hombres y las mujeres en la astucia y Negro

Artes Ocultas y del habla / comunicación. En virtud de la Voluntad del Hechicero, Naiberius

trae el conocimiento de cómo se puede recuperar la dignidad perdida y honor. Gobierna 19 legiones

de los Espíritus.

Y Glasya-LABOLAS

Ser un presidente puede y Earl, Glasya-Labolos aparece en la forma de un perro con

alas. Él inspira el aprendizaje de las artes ocultas y Negro, y es autor (creador) de derramamiento de sangre y homicidio. Glasya-Labolos es un demonio de maldición, que hace que

situaciones de peligro que se produzca. Además de ser un espíritu de adivinación, él puede traer la unión de

amigos y enemigos por igual. Glasya-Labolos manda 36 legiones de espíritus también.

Z Bune

Bune / Bime es un duque, que aparece como un dragón de tres cabezas - uno como un perro, como un

un ave y el otro como un hombre de ojos negros. Bune es un recolector de sombra, bajo la forma de

Azrael, el ángel de la muerte. Bune reúne matices a un mismo lugar, o sepulcro que puede residir en su lugar de residencia, la recopilación de conocimientos e impulsos de más allá de la

grave en el estado de sueño. Bune trae el conocimiento de cómo se puede llegar a ser mejor, y

crecer en experiencia y sabiduría. Gobierna 30 legiones de espíritus.

48

un Ronove

Ronove aparece como una figura demoníaca, un monstruo que no tiene una verdadera forma. Él ordena 19

Legiones de espíritus y da buenos servidores. Ronove inspira el conocimiento de idiomas,

mágico y lo contrario. Él es un gran conde y marqués quien inspira una comprensión de aprendizaje dentro del círculo. Ronove es un excelente familiar que trae instintiva

conocimiento a través de la vigilia y el sueño del Alfabeto del Deseo, el idioma de la

subconsciente que faculta a los hechizos y talismanes.

b Berith

Berith un gran espíritu que aparece como un soldado medieval europea, vestidos de rojo, los cuales

cabalga sobre un caballo de color carmesí. A la cabeza de Berith descansa una corona

na de oro. Berith es un espíritu adivinatorio que trae visiones en sueños, que se revelan como imágenes en la maga. Berith gobierna 26 legiones de espíritus. En un contexto de iniciación, Berith puede ser un herramienta en la comprensión de la auto - incluido el "giro de oro", es decir, el mismo viene a la existencia o el fortalecimiento en la forma. La esencia de fuego del mismo. Berith demuestra un poderoso sirviente Goética para invocar y guardia cuando los ritos introspectivos de auto exploración.

49

c ASTAROTH

Astaroth aparece como un ángel hiriente que monta sobre un dragón infernal. Es pálido fantasmal en color, algo así como un cadáver ennegrecido con - los ojos sin pupilas. Astaroth También tiene el pelo largo, y aparece con una corona sobre su cabeza y una víbora en la izquierda (o derecha) la mano, que son como una garra y bestial. Astaroth es un alto Luciférico ángel, que es un guardián muy poderoso espíritu a invocar. Astaroth es el único equilibrio en la naturaleza - es una mezcla de ángel y demonio, por lo que es un modelo y fuerza iniciática en el funcionamiento de los servidores angelicales y Bestial - que en la unión espíritu demuestra una articulación equilibrada y representación del yo. Astaroth administra 40 Legiones de espíritus y sombras sucesivamente los propios HGA / Angelic Familiar o iniciador a la ruta de acceso. Astaroth se ha sabido para iniciar o llevar a la ruta de un luciferino de selfdeification.

50

d

Forneus

Forneus es un marqués que aparece como un monstruo marino / dragón. El Leviatán es una forma de portador de la sabiduría que enseña e inspira a la comprensión de las lenguas de la antigüedad. Forneus es también uno que sana argumentos y enemigos reconcilia. Gobierna 29 legiones de espíritus, que son parte de la Orden de los Tronos y los ángeles. Uno puede invocar Forneus como fuerza bestial y serpentina de conciencia de sí mismo, que uno puede ahondar las profundidades de la subconsciente para trabajar a través del familiar del mismo, por lo tanto una guía para el SAG / Angelic Familiar.

e

FORAS

Foras es el espíritu del 31 de Salomón. Él aparece como un hombre fuerte. Este espíritu es esencial los propios auto-introspectiva iniciación que consiste en la práctica mágica. Foras en

seña la
el arte de la lógica y la ética e inspira una actitud saludable hacia el mantenimiento de los recursos humanos
cuerpo. Se puede sugerir que Foras es también un espíritu que sugiere la cristalización de
tiempo, mientras que uno puede aprender a apreciar y controlar sus alrededores hasta el punto de
estirando las barreras del tiempo. Esto puede incluir, pero no está limitado a - total
entornos, avanzadas técnicas de hechicería que cristalizan las zonas de los alrededores de seres
para dar una apariencia más fuerte ralentización de tiempo. Foras es un espíritu de invocar en áreas de una
estimular una disciplina para hacer ejercicio y desafiar físicamente el auto hacia mejora.

51

f Asmoday

Asmoday es un gran rey,
ser una fuente fuente
de sabático / luciferino

Magia y primaria

hechicería. Asmodai

aparece como un demonio con
- tres cabezas de toros, una
Hombre y una Ram, también
cola de una serpiente y escupe
llamas. Sus pies están
palmeados como un ganso y
está sentado en una infernal
dragón. Asmoday

aparece con una lanza y
lanza, el color de la
bandera de la bandera es
carmesí con un negro
dragón en él. Él es el
elección bajo poder

Amaymon. Este demonio poderoso inspira a la astronomía, la geometría y las artes terrenales.

Asmodai también inspira invencibilidad por el desarrollo de la fuerza y ??la voluntad. Como uno

evoca Asmoday, una nube de humo negro aparente y gris aparece en el espejo - es parece ir más allá del espejo del círculo sin embargo, esta es una ilusión aparente - si los

concentración de la voluntad está sobre el círculo, la retienen al lugar de reunión de los espíritus.

Asmoday puede ser convocado por su propio encantamiento como en Karezza (Karezza es la masturbación

sin clímax, siempre Willed) u otros medios. Una operación que implica el sexo Magick al

consagración de su sigilo con secreciones / fluidos de ambos sexos creará

Asmoday, como se sugiere con razón por Aleister Crowley. Tradición cabalística ha advertido

de los mismos, como se dice a los demonios de raza. En un sentido de auto-iniciación, es ideal y de gran alcance.

Asmoday / Asmodeo otorga 72 legiones de espíritus, y muestra un tesoro que puede ser

encontrado. Esto se traduce en el tesoro del auto desde el cual se puede obtener un área de

los logros individuales y mental. Después de crear / invocación / invocando Asmodeo, seguir su instinto en consecuencia.

52

g

GAAP

Gaap es un poderoso príncipe y Angélica Regla 66 que gobierna Legiones de espíritus. Lo Está escrito que Gaap Aparece cuando el Sol es cierto en el sur signos, en un ser humano formulario. Él aparece en frente a cuatro Mighty Reyes, a quien dirige. Gaap es un espíritu adivinatorio como así como uno que actúa como un acelerador de comportamiento social, es decir, cómo los individuos actúan se perciben y leído por el órgano específico lenguaje y la postura, etc Gaap es también un espíritu astral y soñando proyección. Este espíritu también enseña cómo consagran los artículos a Amaymon, su Rey.

53

h furfur

Furfur es el Espíritu Trigésimo Cuarto de Salomón, que es un gran conde y poderoso. Es tos espíritus aparece como un ciervo con una cola de fuego, que se dice que nunca dicen la verdad. Esto se traduce en un contexto iniciático que Furfur hace eco de la mente consciente, es decir, que no revela la profundidades del yo verdadero, es decir, el subconsciente abismo interior. Furfur es un espíritu de lo carnal ego, el demonio asociado con el cuerpo. Este espíritu también tomará forma humana es mandó, y revelará la verdad una vez que el mago lo ha querido así. Furfur puede aumentar tormentas que se traduce en el contexto que hace referencia a su capacidad de causar "Caos" en las áreas de auto-introspección, lo que creará una situación de gran alcance para la que trabaja con este espíritu. En otras palabras, Furfur puede asistir o ayudar a destruir el yo.

También puede ser mandado a sus 26 legiones de espíritus para crear un poco de caos naturaleza destructiva en otro.

yo

Marchosias

Marchosias es un poderoso marqués que aparece en la forma de un lobo con alas con una cola de serpiente, ya que este espíritu parece que vomita llamas. Marchosias es un demonio de hombre lobo - de haber sido atado a la tierra, ha tomado adelante y absorbido las sombras de los lobos - tanto en Marchosias solicitud tomará sobre una forma humana. Marchosias es un ángel

caído

que es un peleador fuerte - que fue de la Orden de Dominios. Governa 30 legiones de

Espíritus, cuando sea citado por Salomón, le dijo después de 1.200 años que tenía esperanzas de volver a

el Trono Séptimo. Marchosias enseña y se inicia a través de la licantropía y astral cambio de forma, así como las técnicas de guerra y el combate.

54

j

STOLAS

Stolas también llamado Stolos es el Espíritu trigésimo sexto que es un príncipe grande y poderoso. Él

aparece en la forma de un Raven poderoso, que también toma la forma de un hombre.

Stolas enseña

el antiguo arte de la astronomía y la herbolaria. Él inspira el mago el instinto de la hierba

astucia, el arte de los sabios. Stolas gobierna 26 legiones de espíritus, que también enseña

Astronomía. Cuando una citación Stolas este espíritu aparece a menudo en el espejo negro como un

Raven, que curiosamente simboliza la Sabiduría Oculta y los reinos más oscuros,

por tanto, uno asume como una forma de invocación a Dios, permite una prosa muy interesante en el

conceptos de impulsos Astronomía y espirituales de ese Espíritu en particular.

k

Phenex

Phenex (también Pheynix) es un gran marqués, que aparece como un ave Fénix, que tiene un

la voz de un niño. Phenex crea una forma de música que es algo descrito como un coro de niños, una forma muy hermosa y fascinante de la canción de la que el mago debe ordenar Phenex a tomar forma humana. Si legados a por el mago, este espíritu se

tomar forma humana en el Espejo Negro. Phenex es poeta e inspira a escribir el mago

y crear volúmenes y obras. Phenex también desea regresar al trono después del séptimo 1.200 años así, y gobierna 20 legiones de espíritus. Phenex es un espíritu de la naturaleza, a la que

inspira una cuidadosa ponderación de los lugares de la naturaleza y de los animales que lo componen.

55

l

HALPHAS

Halphas o Malthus es el Espíritu trigésimo octavo período de Salomón, que aparece como un archivo-Dove.

Malthas (como también se escribe) es un gran conde, que habla al mago con un ronco voz. Este espíritu sobre evocación en el espejo negro, construye torres y fortificaciones

que rodea al mago. Esto se puede reflejar de una manera espiritual, creando astral

torres que protegen el mago de cualquier ataque. Malthus proporciona la torre con

armas de guerra, se le envía Espíritus para fortalecer la torre, y son excelentes para los espíritus

protección. Él tiene 26 legiones de espíritus que pueden ser convocados a través de él. En la

Black Mirror, Halphas puede entonces invocar al mago, como parte de Recordando e

l

espíritu como un atavismo. Esto fortalecerá el aspecto mental del individuo que busca

crear una esencia sólida de sí mismo que no puede ser atacado por medios espirituales

s.

m Malphas

Malphas es el espíritu trigésimo noveno período que se presenta como un cuervo, sin embargo tendrá humano

forma una vez que los magos lo solicita. Malphas es un poder que el presidente es muy poderoso.

Él es construir torres altas como Malthus sin embargo también puede traer el conocimiento de

deseos de tus enemigos y pensamientos. Es necesario para la creación y la manifestación de esta

un espíritu que lleva a cabo un sacrificio sexual (por base material) para los que una se centraría

en el sigilo y consagrar en consecuencia. Se sabe que Malphas engañará al mago, si no tiene cuidado. Esté preparado y ser exacto en sus comandos.

56

n

RAUM

Raum es el Espíritu Cuadragésimo de Salomón, que es un gran conde. En el espejo y el negro

evocación círculo que aparece en la forma de un cuervo, pero aparecerá en una forma humana si

mandado. Raum se decía que era robar los tesoros del castillo de un rey, sin embargo esto puede ser

traducido en un contexto iniciatorio como la recolección secretos astralmente, de los otros si es necesario. Él

También es capaz de destruir dignidades humanas y actúa principalmente como un espíritu u adivinatorio. Él

fue del orden de los Tronos y aún gobierna 30 legiones de espíritus.

o Focalor

Focalor / Forcalor / Furcalor Duke es un Poder que aparece en la forma de un hombre con una

Alas Gryphon. Focalor es un espíritu asesino, quien también puede ahogar las personas en el agua

y provoca tormentas en los mares. Si mandado, que no le hará daño a ningún ser vivo. Era

también del Trono del séptimo y trata de volver a él después de 1.000 años. Focalor administra 30

Legiones de espíritus y es un poderoso sirviente de convocar en el sueño (subconsciente -

Agua - Leviathan) brujería. Él también tiene potestad del aire, siendo un ángel luciférico también.

57

p

Vepar

Vepar es el Espíritu cuadragésimo segundo de Salomón quien también es reconocido por Vepar o

Vepar. Este Espíritu es un Gran Duque que aparece como una sirena femenina. Él gobierna las aguas

y se decía que guiar a los barcos con armas y armaduras. También hace que las tormentas en el mar. En

un contexto iniciático, Vepar es un espíritu que es de los Espíritus Leviathan, de la subconsciente y agua. En este sentido, Vepar aparece en sueños como un fluido similar al gris sirena

que tiene ojos profundamente azules o negro. Vepar puede reunir y custodiar servidores que son enviadas por

la gnosis soñar, y revelar los secretos del ser largo enterrado. Vepar también hace que los hombres

morir dentro de tres días por las heridas infectadas y úlceras. Gobierna 29 legiones de espíritus.

q

SABNOCK

Sabnock que también se llama Savnok es el Espíritu cuadragésimo tercer período de Salomón, que era mandó a un recipiente de latón. Él es un marqués que se considera muy poderoso. Sabnock aparece en la forma de un soldado armado con una cabeza de león que cabalgaba sobre un caballo blanco. Sabnock construye torres y castillos, siendo moradas del espíritu astral que el hechicero debe rodear su / su auto a través de la proyección de ensueño. Puede causar heridas para infectar y matar a mí lentamente. Sabnock da Familiares excelentes que pueden construir y fortalecer las torres del mismo. Gobierna 50 legiones de espíritus.

58

r

SHAN

Shan / Shaz / Shax es un Gran Marquis que aparece en la forma de una paloma, que habla con una voz áspera y ronca. Este espíritu puede tomar forma audiencia y vista, y puede destruir percepción. Está escrito que Shan roba dinero de la casa de los Reyes, que en un contexto de iniciación del Camino sabático, Shan guía astral espíritu del hechicero a la Sabbat - y revela secretos a él / ella. Shan trae Caballos para el mago, que es la pesadilla o Steed sabático. Hay que convocar Shan en el Círculo Evocación, el lugar muy lugar de encuentro de todos los espíritus. El mago entonces entrará en el círculo para ensorcelar a sí mismo en su esencia. Shan también puede revelar cosas ocultas y que no mantenidos por Espíritus malvados. Shan da excelentes Familiares y gobierna 30 legiones.

s VINE

Vine es el espíritu cuadragésimo quinto a quien también se le llama Vinea. Al ser un gran rey y conde, Vine aparece a menudo en la forma de un león / hombre bestial que cabalga sobre un caballo Negro, sosteniendo una serpiente en una mano. En Evocaciones Black Mirror, Parra ha aparecido como ofrenda una serpiente como león que luego pierde forma y se convierte en una nube ardiente con varios ojos mirando el fuego. Vine construye torres (de protección en el plano astral), destruye grandes paredes (de enemigo de brujo) y hace aguas turbulentas con las tormentas. Administra la vida 36 legiones de espíritus, y actúa como una guía elemental para con los que pudieran tratar con usted. Viña también es un espíritu adivinatorio que también aporta conocimiento iniciático a Wizards, Las brujas y los aspectos ocultos.

59

t bifrons

Bifrons, conocidos también como Bifrons, Bifrous y Bifrovs es un conde, que aparece como un lobo como monstruo, pero a la Voluntad del Mago, va a cambiar la forma de un varón humano. Bifrons es un espíritu nigromante, que gobierna el reino de las sombras y podrá aportar una cerca de varias sombras de los muertos, pero a menudo no son quienes dicen ser. Sea cauteloso pero indulgente con este espíritu. Bifrons puede cambiar el lugar de los muertos, siendo la unión de los fantasmas a varios fetiches o macetas, luces y fuego de brujas en

las tumbas de la
muerto. Bifrons gobierna 6 legiones de espíritus, y también enseñar las virtudes de piedras y
madera, siendo así un espíritu mucho tiempo ligado a la tierra.

u UVALL

Vualà / Voval es el espíritu 47a que es un duque. Uvall aparece como un gran dromedario

pero tendrá una forma humana, con capucha en Medio Oriente moda, en el símbolo de la hechicero. Uvall habla de una manera egipcio, que no es fácilmente comprensible, pero la

hechicero puede confiar en los impulsos instintivos o voces en lugar de cualquier lengua hablada.

Uvall trae el amor de una mujer y es un espíritu adivinatorio. Él era de la Orden de Potestates o poderes y gobierna 37 legiones de espíritus.

60

v HAAGENTI

Haagenti es un presidente que gobierna 33 legiones de espíritus. Él aparece en la forma de un

Toro con alas, pero irá tomando forma humana en el símbolo del hechicero. Haagenti hace a los hombres sabios con sabiduría trajo sobre diversos temas, por lo general dentro de una iniciación

contexto. Se dice Haagenti hace que el agua de beber, el agua en vino que representa

que este espíritu puede dar significado simplificadas de conceptos difíciles de iniciación, la de la

arte de la hechicería. Se dice que él puede transmutar los metales en oro, que simbólicamente

representa el mismo trabajo iniciático.

w

Crocell

Crocell es el espíritu Cuadragésimo noveno también conocido como Crokel. Él aparece en la forma de un ángel,

envuelto y pálido como un muerto (no muy diferente de Astaroth, el guía espiritual de Lucifer). Él es una

Mighty Duke que es muy fuerte en presencia, que habla en lenguas místicas y un poema

de las cosas auto-iluminación u oculto. Él trae los sonidos del murmullo de las aguas y que

creará una calma de uno mismo. Se dice calienta Crocell y descubre baños, y puede purificar

agua para el hechicero que busca una limpieza. Él era de la Orden de Potestates, o Poderes antes de la caída de la independencia junto con los espíritus o Djinn Angelick de

Lucifer. Gobierna 48 legiones de espíritus.

61

x

Furcas

Furcas es un caballero que aparece como un cruel hombre de aspecto antiguo que cuenta con una larga barba, que

cabalga sobre un caballo pálido. Lleva una espada muy afilada en la mano y aparece en la

evocación círculo como una sombra agresivo y ardiente. Furcas enseña el arte de la quiromancia

(Quiromancia), piromancia (el arte de Fuego) y la lógica / filosofía. Este espíritu gobierna 20

Legiones y es muy útil para el mago en el ensorcelling de los espíritus de fuego, siendo

los elementales de un Set-o Azazel.

y BALAM

Balam es el espíritu Quincuagésimo primer período conocido también como Balaam. Se le co

nsidera una terrible y gran

King. Él aparece con tres cabezas, una de ellas una bula que cae sangre ennegrecida, ya que

habla, que es siempre una "hablar en lenguas" habla, la otra cabeza es la de un carnero

Y la tercera es la cabeza de un hombre joven, que no tiene pelo. Balam tiene la cola de una serpiente

con ojos ardientes. Él sale en un gran oso negro, que es agresivo, y lleva un

Hawk en su puño. Habla en voz muy áspera. Balaam es un ángel oscuro, que cuando habla de la cabeza humana, la cabeza de toro silba y habla en lenguas. Él es una

espíritu adivinatorio, que revela las respuestas del pasado y del presente, y que lo que puede venir.

También es profesor de invisibilidad astral y cómo se pueden proyectar los sueños. Balam administra 40

Legiones de espíritus.

62

z Alloces

Alloces / Alocas es el Espíritu Quincuagésimo segundo que es un duque, que aparece en la forma de un

Soldado que monta un gran caballo. Su cara es como la bestia, y es la de un león, con llamas

ojos. El discurso de Alloces es muy ronca y fuerte. Él enseña e instruye en el arte de

ciencias y trae familiares muy buenas para quien busca aprender el uso de los planetas en los

iniciación. Él gobierna sobre 36 legiones y puede hacer que el enemigo hechiceros para crecer paranoico

con los movimientos de la luna, si los deseos mago.

= 1 CAMIO

Camio / Caim es un gran presidente que aparece como Bird, quien puede tomar la forma de un

hombre que lleva una espada. Los días posteriores Caim se denomina a menudo se dará cuenta de un aumento de la

régimen de visitas y la apariencia de los pájaros, que los niños pueden notar algo extraño o

inquietante. Uno puede buscar una divination con Camio a través de las cenizas y el fuego, que

aparece en la quema de carbón. Camio enseña el arte de la proyección astral, el cambiar de forma y

volando en el sueño. Él instruye también el lenguaje de los pájaros y el ladrido de los perros. Esta

La brujería es un Espíritu, que se une a la tierra con un gran conocimiento de la misma. Caim era de

la Orden de los Ángeles, que ahora gobierna 30 legiones de espíritus infernales.

63

2 MURMUR

Murmur / Murmus es el Espíritu Quincuagésimo cuarto de la Shemhamforasch, y es un Gran Duque

y Earl. Él aparece en la forma de un guerrero con armadura que monta un grifo, con un

Corona sobre su cabeza. Él saldrá con sus ministros que suenan trompetas grandes.

Murmur es un espíritu de la nigromancia, que limita sombras de los muertos y los fallecidos a

presentarse y responder al hechicero. Murmus fue una vez un ángel de la Orden de Tronos

pero ahora gobierna 30 legiones de espíritus. Murmullo también, en el símbolo de la hechicero, envía Shades of the Dead para rodear el auto y fortalecer el cuerpo astral

y para llevar las voces de perspicacia o la adivinación a la Bruja convocatoria. T

ambién puede enviar

las sombras de los espíritus de los muertos, a menudo infernales acosando a los que el mago desee.

3 OROBAS

Orobas es el espíritu Quincuagésimo quinto que es un gran príncipe. Él aparece en la forma de dos

Caballo de patas, que pondrá en una forma humana a la voluntad del mago. Él inspira adivinación y trae impulsos o la intuición con respecto a las cosas del pasado, por ejemplo, si un

acontecimiento terrible que sucedió en un lugar o área. Orobas trae la conexión de la vida

y los muertos. Trae también el favor de amigos y enemigos, y es muy fiel y respetuoso con el hechicero cuando se le cite. No va a engañar al mago y la voluntad

proporcionar respuestas rápidas a aquello que él gobierna. Preside más de 20 legiones de

Espíritus.

64

4 GREMORY

Gamori / Gremory es el Espíritu Quincuagésimo sexto, siendo un duque que es muy poderosa. Él aparece

como una mujer hermosa, de rostro Medio Oriente, que lleva una corona sobre un camello.

Gremory también copular espiritualmente en un sentido soñando con el mago, que es justo

como mujer, como Djinn son por lo general ni masculino ni femenino. Gremory es un adivinatorio

espíritu. ¿Quién habla de las cosas del pasado y del presente. Gremory también enseña los tesoros de uno mismo,

en varios puntos de la vida de uno, que se puede considerar como conocimiento útil. Él trae la

el amor y la lujuria de las mujeres jóvenes y viejos. Gamori gobierna 26 legiones de espíritus.

5 OSE

ESO / ESO / VOSO es un gran presidente, que aparece como un leopardo. Él pondrá un ser humano

formar en a petición del mago. Ose es Espíritu astuto que un intiates al misterios de los cielos y cosas divinas (Espíritus Luciféricos). Ose también guía a uno a la

Celestial / luciferino Sabbat y puede transformar el hechicero en cualquier forma astral que

desea. Gobierna 30 legiones de espíritus.

65

6 AMY

AMY / AVNAS es un gran presidente que aparece como fuego, pero a petición de la mago, tendrá una forma humana. Es profesor de astrología y las ciencias, de acuerdo con los

intereses de iniciación. Amy otorga familiares buenos y conocimientos subvenciones en los tesoros de la

conocimiento, ¿cómo se puede seguir adelante con su propia iniciación en los secretos mágicos

del yo. Gobierna 36 legiones de espíritus.

7 ORIAIX

ORIAIX / ORIAS es el Espíritu Quincuagésimo noveno, que es un gran marqués. Él aparece en la forma

de un León-Bestia, que cabalga sobre un gran caballo con cola de serpiente. Él lleva a cabo en su

De mano derecha dos serpientes grandes que siseo. Él enseña las virtudes de las estrellas y cómo un

puede comunicarse con las sombras de los muertos a través de la fascinación de las e

strellas. Oriax instruye

en las mansiones de los planetas, y cómo se puede mantener bien informado común asociaciones con ellos, tales como la identificación de sus significados y asociaciones. Él

transforma el cuerpo soñando con el brujo y le concede el favor de amigos. Oriax gobierna 30 legiones de espíritus.

66

8 VAPULA

VAPULA / NAPHULA es el Espíritu Sexagésimo que es un poderoso duque. Él aparece en la forma de un león con alas, e inspira el conocimiento de Artesanías y Oficios.

Vapula es por este reconocimiento a uno de los de Neph-Kam, los Nephilim que instruye el

hechicero en la artesanía de las cuales sean titulares interés. En un sentido beneficioso, el hechicero puede enviar

Vapula adelante para ayudar silenciosamente a través de la inspiración desconocido de un ser querido aprender

algo rápido, que su cerebro va a ganar en las asociaciones con este espíritu. Vapula gobierna 36 legiones de espíritus.

9 Zagan

Zagan es el Espíritu Sexagésimo primer período, que es un gran rey y presidente. Él aparece como un Toro

con las alas pero aparecerá a petición del mago como un hombre. Él instruye a los hombres en

ingenio y el intelecto, la forma de hacer asociaciones dentro de su propio entorno natural y

a escuchar en silencio y pensar / entender antes de hablar. Este espíritu también transforma

El vino en agua y la sangre en vino, siendo una sombra Vampyric que inicia en la misterios de la inmortalidad y de la sangre. También instruye a la iniciación en la evolución y

fortalecimiento del yo, que se puede pasar con los requisitos de un cuerpo humano o después de la muerte -

Si bien esto no está probado. Zagan hace "tontos sabios", que contiene una clave para el Tarot -

los que andan en el camino temeroso, se enfrentan a los peligros de la mente y el alma, puede surgir como

Adeptos del Arte de la brujería. Gobierna 33 legiones de espíritus.

67

0 VOLAC

VOLAC / VALAX / VALU / UALAC es el Espíritu Sexagésimo segundo que es el presidente Poder.

Él aparece en la forma de un niño con alas de ángel, que cabalga sobre un dos - encabezados

Dragon. Se instruye al conocimiento de los tesoros ocultos, o de iniciación y fecha en

Ser como un mago auto-deificado. Él instruye en donde se puede ver serpientes (conocimiento

y la iniciación). VOLAC es también un Guardián del Círculo, que es un poderoso sirviente que

gobierna 38 legiones de espíritus. VOLAC es útil en la invocación basada en los instintos

suposición, específicamente para buscar serpientes si se busca uno por casualidad.

! ANDRAS

Ser un Gran Marquis, Andras aparece como un ángel con la cabeza como una noche de Negro

Raven, que cabalga sobre un Lobo Negro y tiene una espada afilada y cruel que es cubierto en llamas púrpuras. Andras es un espíritu y guía de los muertos, y de Inferna

l

Iniciación. Es profesor de la ascensión de formas bestiales, de licantropía y astral transformación. También siembra discordias y destruye a los enemigos de un brujo. Él e

s un espíritu de la muerte, y matará a muchos por medios naturales. Andras gobierna 30 legiones de espíritus y trae el mago el poder de las sombras de la que manda.

68

HAURES

HAURAS / HAVRES / Flauros es el espíritu de sexagésimo cuarto aparece como un leopardo, vicioso

y agresivo que por la voluntad del mago adoptar una forma humana, que es un Negro

o

Sombra de ojos llameantes, que es muy dominante con su presencia. Haures es un espíritu adivinatorio que instruye sobre lo que vendrá, y el pasado. Es esencial que la primera

convocatoria se realizará en el círculo y el triángulo, cuando el lugar de los espíritus que

se juntan es, a menos que por Dream cual yacerá con el hechicero y se aprovechan de su debilidad.

Él instruye sobre cómo los espíritus y los ángeles cayeron, y la creación del ser. Haures quemaduras y

destruye a los enemigos del mago, si así lo desean, y no dañará a continuación, el mago. Gobierna 36 legiones de espíritus.

ANDREALPHUS Andrealphus es el Espíritu Sexagésimo quinto que es

un poderoso marqués, que surge como una

bestia o el espíritu bufón que es como un pavo real,

que habla en lenguas a dos voces

(Alta y baja) en la misma instancia. Es

un Espíritu del Sabbat Infernal, quien deberá

te llevará adelante en Astral and Dreaming

Carne en la forma de un pájaro. Andrealphus

enseña astronomía y las ciencias mismas. Si

el mago lo desea, Andrealphus voluntad

69

tomar forma humana. Gobierna 30 legiones de espíritus infernales.

§ CIMEJES

Cimejes / Cimeies / Kimaris es el Espíritu Sesenta y seis. Es un poderoso marqués que aparece

en la forma de un guerrero que cabalga sobre un caballo Negro grande. Esto excluye espíritu sobre todo

espíritu que son hauners de África, y abarca 20 legiones de espíritus infernales. Cimejes

enseña la gramática, la lógica y es un espíritu de adivinación que revela los tesoros ocultos de la

subconsciente conocimiento dentro de uno mismo.

Amdusias%

Amdusias / Amdukias es el Espíritu sexagésima séptima que aparece como un unicornio como criatura,

pero va a transformar en una forma humana si mandado. Amdusias es un fuerte y potente

Duke, que es un espíritu de la tierra, que puede traer un cierre a los espíritus de la naturaleza. Él

guías en los sueños del hechicero de los grandes bosques, de los cuales los árboles están fluyendo en

la belleza y la sabiduría antigua. Amdusias da excelentes familiares y gobierna 29 legiones.

70

^ Belial Belial es el Espíritu Sesenta y ocho de la Shemhamforasch, que es un Rey Poder. Belial fue

creado después de Lucifer y es uno de los Djinn original que no cederá ante la arcilla

la

del hombre. Belial es tradicionalmente el Señor de la Tierra, el Señor del Sendero h

echicera y un

Daemon poderoso de la voluntad hecha carne. Belial aparece a menudo en la forma de dos

71

Hermosos ángeles que viajan en un carro de fuego. Habla en un tranquilo y hermoso voz, sin embargo, tiene un toque del siniestro. Belial declara cómo cayó junto con Lucifer

que llegó mucho antes de que Miguel y otros ángeles mismos. Belial trae la iniciación de oficio y

desarrollo del mago que puede invocar y acogerse a esta fuerza, tiene el puerta de entrada a los aspectos de la mente que controlan el habla y patrones de pensamiento. Belial se dice

conceder Senadurías y tal, si bien esto es en referencia a un éxito logrando con su propio deseo y voluntad. Gobierna 50 legiones de espíritus, que son de la Infernal y

Celestes / luciferino reinos de la tierra. Belial también inicia en el Solar y Lunar

Gnosis del ser, la de Vampyres y Lobos. King Belial demandas sacrificio, que es de naturaleza sexual. Una poderosa voluntad es necesaria para contener y mantener esta fuerza en el

Evocación círculo o Espejo Negro, de la que luego el hechicero debe inmolar la propia

en este Grupo demoníaca - la psique aislada e inmortal.

Y DECARABIA

Decarabia es el Espíritu Sesenta y nueve de Salomón, que aparece como un ardiente y llameante

pentáculo, a continuación, en el símbolo del mago toma la forma de un hombre. Decarabia

instruye al mago en forma astral y el sueño de cambiar, ¿cómo se puede transformar en una

pájaro o un murciélago, para volar adelante y descubrir lugares más oscuros de la tierra, así como antes de venir

el mago y actuar en la forma natural en que los pájaros. Decarabia enseña también la el uso de piedras y elementos de hechicerías. Gobierna 30 legiones de espíritus y es un poderoso

Marquis.

72

* Seere

Seere / Sear / Seir es el Espíritu que es un Setenta Might and Prince potente, que está bajo

Amaymon, el rey de Oriente. Seere aparece en la forma de una bella y angelical varón, que cabalga sobre un caballo alado. Él es un ángel poderoso que trae la del hechicero

Voluntad de carne rápidamente, y permanecerá así hasta que esté listo para su regreso. Siendo un

Espíritu luciférico, Seere reside en el aire y pueden pasar por encima de la Tierra, en un abrir y cerrar de ojos.

Inicia el auto hacia las esferas superiores de la Luz y el Sol, desde donde se monta el Aethyr a una articulación superior del ser a través de lo familiar. Seere gobierna

26 legiones de espíritus, y es de una naturaleza buena.

(Dantalion

Dantalion Duke es un Poder que aparece como un ser que tiene numerosas caras de ambos

hombres y mujeres, cada uno tiene los ojos blancos ni negros o sólido, que hablan en diferentes

lenguas. Tiene un libro en la mano derecha, que es el grimorio de arte. Dantalion

revela el secreto consejo o pensamientos de los demás, que en un contexto iniciático significa que

Dantalion puede proporcionar el mago para comenzar el entender de la psicología común y pensamiento humano basado en el lenguaje corporal causa, y tal. Dantalion es un Ángel de selfstudy y el auto-control, y es un poderoso espíritu. También puede hacer que la unión de los individuos que puede ser probable, y es una guía para otros lugares hermosos en el mundo. Él gobierna 36 legiones de espíritus.

73

) Andromalius

Andromalis es el Espíritu Setenta y dos, que es un conde Poder. Él aparece en la forma de un hombre con una serpiente grande y silbidos en la mano. Andromalius puede revelar los que han robado a usted, y los que tratan de ser como un depredador en su contra. Este espíritu puede revelar el engaño y los que son malvados en contra de usted. Él es capaz de castigar y dañar aquellos que te han hecho daño o buscan. Andromalis gobierna 36 legiones de espíritus.

Aquí se presentan los 72 reyes poderosos, príncipes y Djinn que el rey Salomón ordenado en el vaso de latón y cráneo, junto con sus legiones. Que Belial, BILETH, Asmoday y los PCGA fueron Djinn Jefe. Se sugiere que los Salomón presos a causa de su orgullo. Les atado y sellado el recipiente, y persiguieron en un lago profundo o un agujero en Babilonia. Los de Babilonia que deseaba ver dicho acto, se adelantó en el lago y se rompió la vasija. Querían encontrar mucho tesoro, pero salió a los espíritus principales y luego sus legiones. Ellos fueron re-staurados después a su lugar en el mundo, y todavía caminan con nosotros hoy. Todos ellos a excepción de Belial, que entró en una cierta imagen y dio respuestas a los que dieron sacrificios al él, y se postró ante esta imagen como su Dios de la Transformación y el poder hechicero.

74

75

Hechizantes del buscador

El camino Ofrecido por Sathan

Unto nombre del diablo sois efigie renacer, la quema de la Noon Tide Sol, Espíritu de la Luz ennegrecido, que es a la vez Beast y Angel, alineado con el surgimiento del hombre y Mujer - aquellos que caminan por el sendero espinoso camino. Puedo cobrar te con la protección de este libro, la bobina como una serpiente alrededor de la corazón de texto ti, como un grimorio se describe en la sangre de la luna.

Satanás, Djinn Acusatorio que mora en el Sol, coronado en la Esmeralda, que refleja la Llama Noble, quien reside en el corazón de la medianoche, sombra y ceniza debajo de la Aguas de la Luna - Te mando con la protección de este libro - La Mente de la Serpiente abrirá las puertas dentro. Por Beast vamos adelante ...

76

77

El Goetia fue ilustrado por-

Elda Isela Ford

Los sigilos dados son los sigilos manuscrito por el asumió autor original del manuscrito. Ellos son reproducen aquí por un retorno a la fuente.

Los sigilos rediseñado con el círculo en torno a la

Spirit fue diseñado para el Aleister Crowley y Samuel Liddell MacGregor Mathers edición, Boleskine, 1904 - Londres, Equinox Febrero 1976 y el Illustrated Second Edition, Weiser, EE.UU. 1995.

Rendimos homenaje a cada edición y el trabajo esencial.

Ilustraciones-

COVER - Azazel Sigil por Elda Isela Ford Pg. 1

Lucifer Cube - Abramelin acentuado por Elda Isela Ford pág.4

Los sigilos página 7 de la edición de Crowley con acentos de la IE Vado Pg Servidor demoníaco. 12

Adversario-Opositor Shadow formulario E.I. Ford Pg.19

El Círculo luciferino Goética por E.I. Ford Pg. 22

El Pentagrama tetragrámaton por E.I. Ford Pg.25

El buque de la Sombra y la Luz por E.I. Ford Pg.26

Barco del adversario por E.I. Ford Pg.27

La fórmula del Diablo - la OZ Solar - 77 Fórmula Sexual de la IE Ford / Michael Ford Pg. 34

Los sigilos del Pg.35 Crowley edición

Bael por E.I. Ford Pg.36

Amon por E.I. Ford Pg.39

Paimon por E.I. Ford Pg.40

Astaroth por E.I. Ford Pg.49

Asmodeus por E.I. Ford Pg.51

Gaap por E.I. Ford Pg.52

Andrealphus por E.I. Ford Pg. 68

Belial por E.I. Ford Pg.70

Los sigilos de Crowley edición con acentos de E.I. Ford Pg.74

Satanás Cubo de Abramelin Acentuado por E.I. Ford Pg. 76