

LA PRÁCTICA DE LA EVOCACIÓN MÁGICA

CONTENIDOS

Prologo 4

Introducción 5

PARTE UNO: MAGIA 6

Ayudas Mágicas 11

El Círculo Mágico 12

El Triángulo Mágico 19

El Incienso Mágico 24

El Espejo Mágico 29

La Lámpara Mágica 32

La Vara Mágica 34

La Espada, Daga y Tridente Mágico 49

La Corona, Gorra y Banda Mágico 53

El Vestido Mágico 55

El Cinturón Mágico 57

Más Ayudas Mágicas 58

El Pentáculo, Lamen o Sello Mágico 59

El Libro Formulae Mágico 62

En el Dominio de los Seres Espirituales 67

Ventajas y Desventajas de la Magia Evocacional 91

El Spiritus Familiaris o los Espíritus Sirvientes 110

La Evocación Mágica 114

La Práctica de la Evocación Mágica 123

PARTE DOS: JERARQUÍA 136

1. Los Seres de los Cuatro Elementos 139

2. Algunas Inteligencias Original de la Zona que Rodea la Tierra 149

3. Los 360 Líderes de la Zona que Rodea la Tierra 154

4. Las Inteligencias de la Esfera Luna 252

5. Las 72 Inteligencias de la Zona Mercurio 263
6. Las Inteligencias de la Esfera Venus 291
7. Los Genii de la Esfera Sol 297
8. Las Inteligencias de la Esfera Marte 303
9. Los Genii de la Esfera Júpiter 305
10. La Esfera Saturno 312
11. Las Esferas de Urano y Plutón 314
12. La comunicación con los Seres, Genii e Inteligencias de todas las Esferas por el viaje mental 317
13. Talismanología mágica 323

Epílogo 330

PARTE TRES: ILUSTRACIONES

DEDICACIÓN

Este libro se dedica a mi compañera fiel,
mí estimada esposa Marie, en la memoria constante.
Franz Bardon



PROLOGO

Recordando su tarea más alta, que le puso la Divina Providencia, el autor de "Initiation Into Hermetics", desarrolla aquí para los sinceros buscadores de la verdad su segundo trabajo "La Práctica de la Evocación Mágica".

En el segundo trabajo muestra el próximo estado del paso mágico a todos aquellos estudiantes que fueron capaces de iniciar su mágico desarrollo en el primer volumen. El apunta claramente que no habría ningún descanso ni reposo en el camino, ya que esto significaría indudablemente una recaída, estancamiento o ignorancia y así una oscuridad espiritual. Solamente puede haber progresos para aquellas "brillantes alturas" las cuales están almacenadas para todos aquellos que no dejan de esforzarse, tomando corajuda y resueltamente su ascenso espiritual. Este libro es de mucho significado para este objetivo. Estamos en deuda con el autor pues establece muy claramente a sus discípulos los peligros que están en la espera, los cuales lo pueden guiar a perderse por un largo tiempo o incluso por toda su vida. No hay libros en el pasado o en el presente acerca de este conocimiento que de una fotografía tan verdadera y clara como este libro lo hace. El autor es capaz de expresar en palabras simples el conocimiento más profundo y además el describe una serie de extraños, maravillosos sucesos y eventos en nuestro planeta tanto como en varias zonas de alrededor de nosotros.

Miles de agradecimientos deben ser dados a la Divina Providencia por su gran gracia, y al autor enviado por ella, de todos sus verdaderos lectores y discípulos del conocimiento más alto.

Todos ellos deben estar felices de mantener este libro en sus manos. Deben mantenerlo bien y seguir de verdad y en conciencia estas enseñanzas valiosas.

Otti Votavova

INTRODUCCION

Durante el transcurso del tiempo, especialmente durante las recientes centurias, varios libros han sido escritos y publicados acerca de la magia, pero normalmente en ellos de una manera errónea e incompleta que solo un poco de lo que contienen puede ser usado para trabajos prácticos, y esto solamente en pequeños fragmentos. Desde el origen primigenio solo unas pocas sociedades fueron capaces de iniciar al estudiante dentro de la ciencia hermética, o mágica, y desde entonces esta ciencia ha quedado solo restringida a personas seleccionadas especialmente. Y por lo tanto necesariamente también será una materia oscura y misteriosa para aquellos que ansiosamente buscan la verdad.

Durante la Edad Media el conocimiento de la magia fue repetidamente atacada fuertemente por varias órdenes religiosas, las inquisiciones en la historia es el más claro ejemplo de esto. Mas tarde, en el comienzo de la edad moderna, la magia fue considerada como una pura superstición y cualquier persona que mostrara una clara inclinación a este tipo de ciencia era ridiculizada. Sectas místicas y otros fueron responsables por el enfermizo nombre del estudio de la magia que pronto obtuvo, y gente que mostró interés en ello fueron usualmente puesto al castigo público "por practicar la magia negra".

La verdadera magia fue enseñada en las escuelas proféticas más antiguas y en solitarios círculos a los cuales solo los iniciados tenían acceso. Un pequeño número de libros dada la escasa información de la magia, estaban compilados de tal manera que sus contenidos ofrecían poco incluso a los lectores más atentos, haciendo que una completa comprensión de la ciencia fuera imposible.

De acuerdo a los antiguos misterios Egipcios, la magia corresponde a la segunda carta del Tarot, mostrando una sacerdotisa. Estoy dispuesto a demostrar la forma correcta a los estudiantes serios y diligentes quien esté libre de cualquier religión fanática o

concepción errónea del mundo y que estén preparados para penetrar en los misterios de la ciencia hermética, o magia.

Como mi primer trabajo este libro ha sido escrito en un estilo coloquial y de fácil lectura. Esto es tan así que el hombre más simple puede entenderlo completamente conociendo este arte, no solo en teoría, sino también en la práctica. La aplicación práctica de lo que estoy exponiendo acerca de la evocación en este, mi segundo volumen, solo será posible para el lector que haya obtenido la meta de mi primer libro: un completo comando de los misterios de la primera carta del tarot, o al menos el hecho de haber llegado en mi primer volumen hasta o más arriba del Paso 8. Solamente entonces el lector será capaz de alcanzar satisfactorios resultados.

Si, tengo éxito en pavimentar el camino para el lector que ha trabajado a través de mi primer libro, así que obtenga resultados satisfactorios en este trabajo, el objetivo de este libro ha sido logrado. Pero incluso el lector que intente conducir esta ciencia secreta solo en teoría encontrará en este libro un aumento de su conocimiento teórico.

El Autor

PARTE I

MAGIA

Magia

Magia es la ciencia más alta existente en nuestro planeta, para ello enseñaremos las leyes metafísicas tan bien como las metapsíquicas válidas en todos los planos. Esta ciencia ha sido llamada magia desde que los recuerdos humanos comenzaron, pero ha sido reservado a círculos especiales, principalmente que abarcaban a altos sacerdotes y altas potestades. Ellos conocieron la verdad pero la mantuvieron en secreto. Ellos no solo fueron completamente concedores con la síntesis de su propiedad sino, también de todas las otras religiones. El pueblo, por otro lado, fue enseñado en la

religión solo en símbolos. Tomó varios siglos hasta que escasos fragmentos de esta ciencia fueron dados a conocer a la humanidad en una forma velada, tanto como inentendible. Porque la mayoría de la gente no tuvo ningún entrenamiento por ley, ellos podían solo entender esos fragmentos desde su punto de vista individual y, en consecuencia pasar a su conocimiento incompletamente y de un solo lado. Esta es la razón porqué la ciencia mágica, sin ninguna exageración, haya quedado como una ciencia secreta hasta la fecha. El verdadero entendimiento de las leyes mágicas depende de la madurez espiritual del individuo. Para alcanzar esta madurez un cierto pre-entrenamiento es absolutamente necesario. El lector encontrará, por lo tanto, muy natural que el debe estar completamente versado con la primera carta del tarot, al menos hasta el Paso 8 si el quiere tener un éxito positivo en esta práctica de la magia más alta.

No hay tales milagros, además, también no hay nada sobrenatural. Los hechos y efectos quedan oscuros porque la gente no es capaz de percibirlos de primera mano.

Magia es una ciencia que enseña la aplicación práctica de las leyes más bajas de la naturaleza y las leyes más altas del espíritu. La persona intentando aprender acerca de la magia debe aprender primero a entender el funcionamiento de las leyes más bajas de la naturaleza en orden a concebir las leyes que lo construyen y finalmente las leyes más altas. Dependiendo del estado que el lector haya alcanzado o en las leyes que esté en este momento conduciendo, el puede, tener una mejor mirada, separando la ciencia mágica en tres grupos; esto es, en la ciencia mágica más baja, la cual comprende las leyes de la naturaleza, su trabajo, funcionamiento y control y puede, si lo quiere, que sea llamada la ciencia mágica natural. El estado intermedio de la magia comprende la operación, función y control de las leyes universales dentro del hombre, que es el microcosmos, el mundo pequeño; y finalmente la ciencia mágica más alta comprende la operación, función y control de las leyes del macrocosmos i.e., de todo el universo. Mencioné ya unas pocas veces en mi primer libro la analogía por la cual la ciencia mágica

mas baja, intermedia, y la ciencia mágica alta están conectadas y de una completa descripción de la operación y funcionamiento de esos poderes.

La ciencia mágica puede ser comparada con el sistema escolar: la magia baja es el tema de las clases elementales; la magia intermedia, que es la magia del hombre, es enseñada en la clase secundaria; y la alta magia es aprendida en la universidad. Ya que de acuerdo a la Tabla Hermética, el axioma universal válido para la magia es "como arriba-es abajo" y viceversa esto es estrictamente hablando, no es correcto hablar acerca de magia baja, intermedia o alta. En realidad hay solo una magia, y depende del grado de madurez al cual el mago en cuestión ha llegado en la medida de su desarrollo individual. Las leyes universales, no importa si aplicadas con buenas o malas intenciones, siempre son lo mismo. La aplicación de las leyes depende del carácter y de las intenciones del individuo. Si el mago usa su poder para buenos propósitos, el puede elegir, para si mismo, la expresión magia blanca", si el usa sus facultades para malos propósitos el puede conversar acerca de "magia negra", pero no importa si las acciones de un mago son moralmente buena o malas, ellas son traídas por exactamente la mismas leyes.

El lector sensible indudablemente estará cierto que no existe ni la magia blanca ni la magia negra. Esta diferenciación ha sido traída al uso común por sectas místicas y religiosas ya que llaman a una persona que no les gusta un mago negro. Para darte una comparación, solo piensa en el hecho que sería igualmente insensible desde el punto de vista universal decir, por ejemplo, que la noche es mala y el día es bueno. Uno no puede existir sin el otro y ambos polos vienen a la existencia cuando el macrocosmos y el microcosmos fueron creados, en orden a hacer el uno diferente del otro. Dios, el creador del universo no ha creado ninguna cosa sucia o mala. La diferencia entre las dos existe para permitirle al hombre decir la verdad de los contrarios y manejarlos. El verdadero mago, por lo tanto, no desestimaré lo negativo sino que también no lo evitará. El siempre permitirá a lo negativo tomar el lugar destinado a ello, y lo negativo debe ser tan útil para el como lo positivo. Esto es

decir, que el mago nunca considerará los poderes negativos sean poderes malos. El mirará el bien como el mal no desde un punto de vista religioso, sino desde un punto de vista universal.

La magia es usualmente mal entendida por brujería o hechicería; por lo tanto quiero explicar brevemente la diferencia entre magia y brujería. El mago verdadero siempre adhiere a las leyes universales, el conoce acerca de sus causas y efectos y deliberadamente usa esos poderes, donde un hechicero usa poderes de cuales no conoce el origen, aunque está completamente conciente de las consecuencias causadas por el uso de esos poderes; pero no tiene idea acerca de sus reales conexiones porque no tiene conocimiento de las leyes universales. El podría conocer una o dos leyes o tener un parcial conocimiento de ellas, pero no ve la verdadera conexión entre la operación, desarrollo y funcionamiento de estas leyes universales, así el no ha alcanzado la madurez necesaria.

El mago verdadero, por otro lado, poco dispuesto a ser nombrado como un brujo, nunca hará alguna cosa sin tener el completo conocimiento acerca de lo que está haciendo. Un brujo, también, puede usar esto o eso fuera de su conocimiento de magia con buenas o malas intenciones, no importa si el usa poderes positivos o negativos. Pero el no puede llamarse a sí mismo un mago.

Un charlatán es una persona tratando de engañar a otras personas. El no es un brujo ni es un mago. El actualmente es, para usar un término común un estafador. Charlatanes gustan de alardear acerca de las facultades de la alta magia, la cual, en verdad, ellos no poseen, y tratan de rodearse con un velo de secreto místico en orden a esconder su ignorancia.

Esta es la categoría de gente que es responsable por el mal nombre que la ciencia mágica ha obtenido. Las características de un mago verdadero no son secretos ni pompas externas muy por el contrario. El es modesto y siempre trata de ayudar a la gente y explicar a las personas maduras los secretos de la magia. Naturalmente, no entregará sus secretos a personas no bastante maduras para ello, en orden a evitar la degradación de la ciencia sagrada. Nunca el verdadero mago demostrará su conocimiento de la ciencia mágica

por su comportamiento externo. Un verdadero mago no es diferente de un ciudadano promedio, pero el siempre trata de adaptarse a cualquier otra persona, cualquier situación u ocasión. Su autoridad mágica es interna sin la necesidad de un esplendor externo.

Hay aun otra inferior variación de magia para ser mencionada pero es solo confundirlo con la verdadera magia, pero que no tiene nada que ver con lo último. Significa el llamado arte del malabarismo.

Los malabaristas de habilidad manual y su facultad para causar impresiones ilusorias en la gente que los observa, le permiten copiar algún fenómeno el cual un mago genuino los trae por la aplicación de las leyes universales. El hecho que siempre los malabaristas usen la palabra magia para que sus trucos lleven nuevamente evidencia del significado inferior en el cual ellos están sumergidos. No es intención dar al lector cualquier detalle de trucos de los malabaristas o trucos de escenario. Ello es, sin embargo, un hecho que los malabaristas no son ni brujos ni magos, incluso aunque el pueda darse a si mismo los nombres más prometedores debido a su gran habilidad manual.

En este libro una síntesis será dada del campo de la ciencia mágica la cual hasta nuestra edad moderna nunca ha sido revelada: la magia de la evocación, ya que es el campo de la magia que es más difícil de entender. Desde la edad más antigua hasta nuestros tiempos modernos cientos de libros han sido publicados los cuales contienen instrucciones para la invocación de seres, para concluir pactos con el diablo y así sucesivamente. Pero ninguno de aquellos libros han sido capaces de comunicar a sus lectores el genuino conocimiento, ni asegurar el éxito en la aplicación práctica de la enseñanza, aunque haya pasado algunas veces que ciertos individuos debidos a su heredada disposición y su madurez hayan tenido éxito. El mago genuino que quiere dejar atrás el problema de la evocación mágica no necesita temer que solo tendrá un éxito parcial, o sin éxito en absoluto. Estará pronto convencido que con la síntesis de la magia de la evocación dada aquí es capaz de traer una evocación exitosa. Las otras categorías de magia como, por ejemplo, la magia de las momias, magia de simpatía, de hechizos por compresivo significado,

no serán tratados en este libro, porque esos campos serán fácilmente explorados por el mago en si mismo, si el estuviera interesado en ellos. Instrucciones a este respecto no serán encontradas en este libro considerando tales materias.

Las Ayudas Mágicas

Aunque un mago genuino es capaz de traer cada cosa con su propio poder, el cual ha ganado como un resultado de su madurez espiritual durante su desarrollo en los caminos de la magia, le queda a si mismo también, aprovechar de las ceremonias mágicas y hacer uso de ellas y de todas sus ayudas tanto como el quiera.

La ventaja que la magia ceremonial ofrece es que por repetir respectivamente el uso constante de uno y el mismo instrumento los resultados pueden ser obtenidos sin el uso de la fuerza personal del mago. El ceremonial mágico hace posible así un trabajo más fácil con los poderes ocultos por el uso de varias ayudas. En realidad todos los consejos auxiliares, todos los instrumentos mágicos, son ayudas para la conciencia y la memoria del mago. Por dirigir su atención a ciertos instrumentos, las facultades y poderes que ellos simbolizan son traídos a su conciencia. Tan pronto como el mago- durante un acto de evocación- toma en sus manos uno, u otro, de sus instrumentos, el obtendrá el contacto que quiere y el resultado que está apuntando sin ningún esfuerzo especial. Si, por ejemplo, el toma su bastón mágico, que representa su absoluta voluntad, el contacto con el espíritu deseado será obtenido de una vez, debido a que su bastón, significa la voluntad del mago. Lo mismo pasará con respecto de todas las otras ayudas mágicas, porque ellas, simbolizan las fuerzas espirituales, las leyes y cualidades.

El mago que quiere hacer uso del ceremonial mágico debe estar muy involucrado con sus instrumentos mágicos, para esto deben ser tratados con casi religioso sobrecogimiento. Su valor sube con su cuidado, exactitud y uso atento. Los instrumentos mágicos son lo mismo que reliquias sagradas y ayudan al mago a crear el necesario templo con la atmósfera requerida para las ceremonias mágicas. En

el momento de su aplicación el mago debe estar casi en un estado de completo éxtasis. Un instrumento no puede ser usado para otro propósito sino para el cual fue previsto, sino pierde su eficacia mágica y no puede servir a su propósito original. Ya que cada instrumento mágico demanda un especial sentimiento de respeto en la conciencia del mago, ellos deben ser mantenidos fuera de la vista de personas que no estén iniciadas verdaderamente, en orden a evitar su profanación. Antes que el mago alcance sus instrumentos mágicos debe, por lo tanto, experimentar un proceso de limpieza mental por medio de la oración o meditación apropiada. El nunca debe tocar un instrumento mágico a menos que esté en la necesaria compostura para la ceremonia. El debe estar siempre conciente del hecho que cada ayuda mágica o instrumento simbolizan las leyes más divinas y que ellos por lo tanto deben ser manejados como reliquias. Solo en las manos del mago portador y con todo esto en mente los instrumentos traerán los resultados deseados.

Tomando todas las medidas recomendadas considerando su ajuste a todos los instrumentos mágicos, el mago traerá en si mismo, una extremadamente fuerte manifestación de fe, de voluntad, y de todas las propiedades de las leyes, y así incrementará su autoridad mágica que será capaz para influenciar un ser o una fuerza, por su voluntad, y traerá los resultados que está esperando.

Incluso aunque el mago no pueda usar sus instrumentos mágicos por un período considerablemente largo de tiempo, estos aun quedan en constante contacto con las facultades que simboliza. Así cada instrumento es mágicamente cargado con (i.e. dedicado a) un especial propósito, nunca pierde sus poderes mágicos, siempre que sean manejados correctamente, -ni incluso si pasan siglos desde el momento de su última aplicación. La carga y consagración del instrumento mágico es tal que puede ser solo usado por el mago quien lo construyó, otro mago no puede hacer uso de el. No tendría ninguna eficacia incluso en las manos de un mago quien esté completamente iniciado en la ciencia sagrada de la magia, a menos que sea cargado por este último para sus propios propósitos.

En los capítulos que siguen los instrumentos mágicos más

importantes serán descritos junto con sus funciones simbólicas tanto como su aplicación práctica durante las operaciones de ceremonias mágicas. Usando esta información como punto de partida, cada mago será capaz de hacer más instrumentos para servir a propósitos especiales mágicos, si es necesario o deseable. Yo solamente me esforzaré para dar una guía o principio de cómo el mago tiene que proceder.

El Círculo Mágico

Todos los autores de libros están de acuerdo con las ceremonias mágicas y dan información acerca de la conjuración y la evocación de seres de cualquier tipo señalando que el círculo mágico juega el rol más importante en esto. Cientos de instrucciones pueden ser encontradas de cómo hacer círculos mágicos para obtener varias metas, por ejemplo con Alberto Magno, en La Clavícula de Salomón, en el Goetia, en Agripa, en Magia Natural, en el Fausto-Magia-Natural y en el Grimorio más antiguo. Es dicho por todos que cuando invocas o llamas un ser, uno debe permanecer dentro del círculo mágico. Pero una explicación del simbolismo esotérico del círculo mágico es siempre fuertemente dada. Por lo tanto, intento dar al mago estudioso y ansioso una descripción completa y satisfactoria del círculo mágico de acuerdo a Las Leyes Universales y Analogías. Un verdadero círculo mágico representa el simbólico boceto del macrocosmos y microcosmos, que es, del hombre perfecto. Ello permanece por el Principio y el Fin por el Alfa y el Omega, tanto como por La Eternidad, los cuales no tienen comienzo ni fin. El círculo mágico, por lo tanto, es un diagrama simbólico del Infinito, de La Divinidad en todos sus aspectos, así puede ser comprendido por el microcosmos, i.e. por el verdadero Adepto, el mago perfecto. Dibujar un círculo mágico significa simbolizar La Divinidad en Su perfección, para obtener contacto con El. Esto pasa, sobre todo, en el momento que el mago está parado en el centro del círculo mágico, por ello es por que el contacto con La Divinidad es demostrado gráficamente. Es el contacto del mago con el macrocosmos en su

paso más alto de conciencia. Por lo tanto, desde el punto de vista de la magia verdadera, es muy lógico que permanecer en el centro del círculo mágico es equivalente a ser, en la conciencia de uno, una unidad con La Divinidad Universal. Desde esto uno puede ver claramente que un círculo mágico no es solo un diagrama de protección para influencias negativas no deseadas, sino que la seguridad e inviolabilidad son traídas por el contacto conciente y espiritual con lo más Alto. El mago que permanece en el centro del círculo mágico es protegido de cualquier influencia, no importa si buena o mala, para si mismo está, en efecto, simbolizando lo Divino del universo. Además, por permanecer en el centro del círculo mágico, el mago representa La Divinidad en el microcosmos y controla y regula los seres del universo en una forma totalitaria. La esencia esóterica del permanecer del mago en el centro del círculo mágico es, por lo tanto, muy diferente de lo que los libros de evocación usualmente sostienen. Si un mago permaneciendo en el centro del círculo mágico no es conciente del hecho que el está, en ese momento, simbolizando a Dios el Divino e Infinito, el no será capaz de influenciar a cualquier ser que sea. El mago es, en ese instante, una perfecta autoridad mágica a quien todos los poderes y seres deben absoluta obediencia. Su voluntad y las órdenes que el da a los seres y poderes son equivalentes a la voluntad y órdenes del Infinito, el Divino, y deben ser por lo tanto incondicionalmente respetados por seres y poderes que el mago ha conjurado. Si el mago durante tal operación, no tiene la actitud correcta hacia lo que está haciendo, el se degrada a si mismo como un brujo, un charlatán quien simplemente imita y no tiene verdadero contacto con lo más Alto. La autoridad del mago sería, en tales casos, más bien dudosa. Además, el estaría en peligro de perder su control sobre tales seres y poderes, o, que incluso sería mas malo, el podría ser burlado por ellos, ni hablar de otras sorpresas no deseadas e imprevistas o fenómenos colaterales a los que estaría expuesto, especialmente si fuerzas negativas estuvieran comprometidas.

La manera de la cual el círculo mágico tiene que ser formado depende del grado de madurez y la actitud individual del mago. El

diagrama, que es el dibujo por el cual La Divinidad es expresada dentro del círculo, está sujeto a los conceptos religiosos del mago. El procedimiento seguido por un mago oriental cuando está formando un círculo mágico no es de uso para un mago occidental, porque las ideas de lo Divino y el Infinito son muy diferentes de aquellas de los magos del Este. Si un iniciado occidental dibujó un círculo mágico de acuerdo a instrucciones orientales con todos los nombres pertenecientes a ellas, sería inefectivo y completamente fuera de su propósito. Un mago Cristiano nunca debe por lo tanto, dibujar un círculo mágico de acuerdo a la religión India o cualquier otra, si quiere evitar un innecesario esfuerzo. La construcción de un círculo mágico depende, en el comienzo, de las ideas y creencias individuales de cada uno y la concepción individual de cada uno de las cualidades de lo Divino, quien está para ser simbolizado gráficamente en este círculo. Esta es la razón porque un mago genuino nunca dibujará un círculo, llevando rituales, o siguiendo instrucciones relacionadas a la ceremonia mágica a las cuales no está identificado en su práctica individual. Esto sería similar de usar ropas orientales en el occidente.

Por llevar estos hechos en la mente, es natural que el círculo mágico tenga que ser dibujado en completa concordancia con la mirada de vida y madurez del mago. El iniciado quien es conciente acerca de La Armonía del Universo y su exacta voluntad jerárquica, por supuesto, hace uso de su conocimiento cuando dibuja el círculo mágico. Tal como un mago puede, si el quiere, y si las circunstancias lo permiten, dibuja en su círculo mágico diagramas representando toda la jerarquía del universo y así viene en contacto con, y despierta su conciencia de, el universo mucho más rápidamente. El es libre para dibujar, si es necesario, varios círculos a una cierta distancia uno de cada otro en orden a usarlos para representar las jerarquía del universo en la forma de nombres divinos, genii, príncipes, ángeles y otros poderes, Uno debe, por supuesto, meditar apropiadamente y tomar el concepto de los aspectos divinos en consideración cuando dibujes el círculo. El verdadero mago debe conocer que los nombres divinos son

simbólicas designaciones de las cualidades y poderes divinos. Es la razón de que mientras dibujas el círculo y entras los nombres divinos el mago debe también considerar las correspondientes analogías a los poderes en cuestión, tales como, color, número y dirección, si no quiere permitir una brecha en su conciencia para traerlos a la existencia, porque no ha presentado el universo en su analogía completa.

Cada uno de los círculos mágicos, no importa si un simple dibujo o uno complicado, siempre servirá a su propósito, dependiendo, por supuesto, de la facultad del mago para llevar su conciencia individual en completa concordancia con la universal, la conciencia cósmica.

Incluso un gran aro de barril hará el trabajo, siempre que el mago sea capaz de encontrar el estado relevante de la mente y esté completamente convencido que el círculo, en el centro del cual está, representa el universo, lo cual es reaccionar, como una representación de Dios.

El mago realizará lecturas más extensivas, el agrandará su capacidad intelectual y aumentará su capacidad de conocimiento, su ritual y círculo mágico será lo más complicado en orden a proveer suficiente soporte para su conciencia espiritual, lo cual hará entonces posible una conexión más fácil del microcosmos y el macrocosmos en el centro del círculo.

Así para los círculos, pueden ser dibujados en varias maneras de acuerdo a las circunstancias, la situación que prevalezca, el propósito, la posibilidad, no importa si es un círculo simple o si sigue un complicado sistema jerárquico.

Cuando trabajas al aire libre, un arma mágica, daga o espada tiene que ser usada para dibujar el círculo en el suelo. Cuando trabajas en una sala, el círculo puede ser hecho en el piso con un pedazo de tiza. Una gran hoja de papel puede ser también, usado para el círculo. El círculo más ideal, sin embargo, es uno cosido o bordado dentro de un pedazo de tela, franela o seda, para lo cual un círculo puede ser puesto en la sala tan bien como afuera de la casa. Los círculos dibujados en papel tienen la desventaja que el papel pronto se

romperá en pedazos. En cualquier caso, el círculo debe ser lo bastante grande para permitirle al mago moverse libremente. Mientras dibujas el círculo, el estado apropiado de la mente y la completa concentración son más esenciales. Si un círculo fuera dibujado sin la necesaria concentración, meditación y estado de la mente. El mago debe, en tales casos, estar completamente conciente del hecho que no es el arma mágica en uso que dibuja el círculo, sino las facultades divinas simbolizadas por ese instrumento mágico. Además, el debe darse cuenta que no es el quien está dibujando el círculo mágico en el momento de la concentración, sino que es el Espíritu Divino que está actualmente guiando su mano y su instrumento para dibujar el círculo. Por lo tanto, antes de dibujar el círculo mágico, un contacto conciente con el Altísimo, con el Infinito, tiene que ser traído con la ayuda de la meditación e identificación.

El mago entrenado, teniendo un completo comando de los ejercicios prácticos de la primera carta del tarot, como expliqué en mi primer trabajo *Initiation into Hermetics*, ha aprendido durante uno de esos pasos de ese libro como llegar a estar completamente conciente del espíritu y como actuar concientemente como un espíritu. No es difícil para el imaginar que el no es, sino el Espíritu Divino en todos sus aspectos más altos que está actualmente dibujando el círculo mágico que el desea tener. El mago así ha aprendido también que en el mundo de lo Invisible no es lo mismo aunque dos personas podrían físicamente estar haciendo lo mismo, para un hechicero, quien no posee la necesaria madurez, nunca será capaz de dibujar un verdadero círculo mágico.

El mago que también conoce la Qabbalah puede dibujar otro círculo en el centro y dentro una serpiente y dividirlo en 72 campos, dando a cada de estos campos el nombre de un genio. Estos nombres de los genios, junto con sus analogías, deben ser mágicamente dibujadas por pronunciarlos correctamente. Si trabajando con un círculo bordado en un pedazo de tela, los nombre insertados en los campos deben estar o en Latín o en Hebreo. Yo daré detalles exactos acerca de los genios y sus analogías, usados al respecto en mi próximo

trabajo llamado La Llave de la verdadera Qabalah. Un círculo bordado tiene la ventaja que puede ser fácilmente estirado y doblado nuevamente sin tener que dibujar y cargar uno nuevo cada vez que tengas que usar uno. La serpiente presentada en el centro no es solo la copia de un círculo interno, sino sobre todo, es el símbolo de la sabiduría. Además de esto, otros significados pueden ser atribuidos a este símbolo serpiente, por ejemplo la fuerza de la serpiente, el poder de la imaginación, etc. No es posible dar una completa descripción de todo esto, hacer esto iría más lejos del objetivo de este libro.-

Magos budista dibujan su mandala, poniendo sus cinco deidades en la forma de figuras o diagramas en lo alto de la emanación relevante, es, en ese momento, meditando acerca de cada una de las deidades cuyas influencias el está tratando de evocar. Esta ceremonia mágica, también, es, en nuestra opinión, equivalente al dibujo de un círculo mágico, aunque ello actualmente es una genuina oración para las deidades Budistas. Decir más acerca de esta materia en este libro es innecesario por el bastante material que ya ha sido publicado en la literatura Oriental acerca de este tipo de prácticas mágicas en manuscritos exotéricos o secretos.

Un círculo mágico, puede servir para varios propósitos. Puede ser usado para evocación de seres o como protección en contra de influencias invisibles. No se necesita en todos los casos ser dibujado o colocado en el suelo. Puede ser también dibujado en el aire con un arma mágica, como la espada mágica o el bastón mágico, bajo la condición que el mago está completamente conciente de la cualidad universal de protección, etc. Si las armas mágicas no están a la mano, el círculo puede ser también descrito con el dedo o solo con la mano, siempre que este sea hecho con el espíritu correcto, en acuerdo con Dios. Es incluso posible formar un círculo mágico por la mera imaginación de uno. El efecto de tales círculos en el plano mental o astral, indirectamente también en el mundo material, depende, en este caso, en el grado y fuerza de la imaginación. La fuerza atada a este círculo es generalmente conocida como magia magnética. Además, un círculo mágico puede ser producido por la

acumulación de elementos o la condensación de luz. Cuando practiques evocaciones o invocaciones de seres, es deseable dibujar dentro del centro del círculo en el cual uno está parado otro círculo más pequeño o un pentagrama con unas de sus puntas hacia arriba, el símbolo representando al hombre. Esto es entonces la simbolización del pequeño mundo, del hombre como mago genuino. Los libros que tratan con la construcción del círculo mágico claramente establecen que durante el acto de invocación el mago no debe dejar el círculo, lo cual en su sentido mágico, nada más significa, sino que la conciencia de, o contacto con, el Absoluto, (i.e. el macrocosmos), no debe ser interrumpido. Es innecesario decir que el mago, durante su operación mágica con la ayuda de un círculo mágico y con el ser permaneciendo enfrente de el, no debe pasar afuera del círculo con su cuerpo físico, a menos que el haya finalizado su experimento y haya dejado ir al ser relevante. Todo esto claramente muestra que un verdadero círculo mágico es realmente lo mejor para practicar el ceremonial mágico. El mago siempre encontrará que el círculo mágico es, en cada respecto, el símbolo más alto en su mano.

Es apenas necesario mencionar cual es el ejemplar de un círculo mágico, ya que cada mago conocerá ahora desde lo que he dicho de cómo proceder, y ahora es el quien tiene que hacer uso de las instrucciones dadas aquí. Aunque nunca debe olvidar la cosa principal, que es la orientación que necesita cuando está trabajando con el círculo mágico, solo si ha alcanzado el contacto cósmico necesario por medio de la meditación e imaginación, i.e. la conexión personal con su Dios, el estará calificado para entrar al círculo y comenzar su trabajo dentro de este.

El Triángulo Mágico

Un triángulo mágico es, contrario al círculo mágico, el cual simboliza lo infinito, lo sin final, la conexión con Dios, el Alfa y Omega, el símbolo de la manifestación, de cada cosa que está hecha, de cada cosa que siempre ha sido creada. Sin el conocimiento del

simbolismo del triángulo mágico y de todas las otras ayudas mágicas, el ritual y ceremonial no sería posible.

Todos los grimorios o ritos de exorcismo generalmente requieren que el mago esté trabajando con un triángulo mágico para que vea al espíritu invocado, el ser y poder, como son manifestados. La manifestación de un ser- un espíritu- en un triángulo es un aspecto del ritual mágico, y ningún ser completamente se manifestará a menos que el mago entienda todo el simbolismo del triángulo mágico. Para entender la idea correcta de este simbolismo uno debe, hasta cierto punto, ser conocido con La Qabbalah y debe tener un completo conocimiento del secreto del número tres. Lo mas que uno conozca acerca de la analogía del número tres místico, uno será capaz de penetrar en lo mas profundo del simbolismo del triángulo que uno dibuja y será lo más fácil para el ser manifestarse.

Ello nos conduciría demasiado lejos si yo lo expusiera completamente, en este punto, con el número tres místicos y sus analogías. Yo solo puedo dar unos pocos consejos los cuales pueden servir al mago como principios guías.

Sobre todo, el triángulo es un diagrama del mundo tridimensional que conocemos, i.e. los mundos mental, astral y físico. Cada uno de los poderes que está siendo proyectado dentro del mundo físico debe pasar a través de los tres planos mencionados arriba. El diagrama nos muestra que el triángulo debe ser construido con su punta hacia arriba y así indica que dos poderes se proyectan desde la punta de arriba a la derecha y a la izquierda y termina en una línea uniendo sus extremos. Tomando el dibujo de estas dos líneas divergentes como un todo, se muestran los dos poderes universales, el Más y el Menos, la electricidad y el magnetismo, los cuales son unidos por la línea de abajo. Por esto, el mundo causal manifestado es simbolizado, el cual, desde el punto de vista astrológico, es equivalente a Saturno, i.e. el número místico tres. En el mundo mental es simbolizado por la voluntad, intelecto y sentimiento; en el mundo astral simboliza poder, legalidad y vida; y en el mundo físico simboliza lo ya mencionado arriba, el Mas y el Menos, y el Neutral. El triángulo en su conformación es así reflejado en cada cosa y en

cada plano, por ello es el comienzo de cada cosa que ha sido creada, la causa de cada cosa comprensible. El número tres místico, i.e. el simbolismo del triángulo, juega, como es bien conocido, un rol muy importante en cada religión. En la religión Cristiana, por ejemplo, esta la Trinidad: Dios el Padre, Dios el Hijo y Dios el Espíritu Santo; en la religión India es Brahma, Vishnu y Shiva, i.e. el creador, el preservador y el destructor, etc. Cientos de simbólicas analogías podrían ser dadas aquí, pero eso es dejado al mago profundizar en los detalles de esos simbolismos y sus analogías. Lo más importante para el es conocer el triángulo equilátero, el cual es, para el mago, el símbolo universal ubicado inmediatamente después del círculo mágico.

Un mago nunca sería capaz de obtener cierto poder o traer a un ser adentro del círculo sin la ayuda del triángulo mágico, por eso el círculo, como nosotros conocemos, es el símbolo de lo infinito y no el de la manifestación. Ningún mago debería olvidar este hecho. Uno podría, por supuesto, llamar a un ser o un poder adentro de una figura diferente del triángulo, y es así hecho usualmente con los espíritus más bajos, pero cuando tratando con poderes altos o seres de alto ranking el mago nunca será capaz de trabajar sin haber dibujado el diagrama relevante, i.e. un triángulo, inmediatamente después de haber construido el círculo mágico. El mago ahora será conciente del hecho que el círculo es el primer diagrama que no tiene límites; el triángulo es el primer diagrama con límites o espacio-símbolo en el cual un ser, un poder, etc. puede ser proyectado.

En el caso de la evocación mágica el triángulo tiene que ser suficiente grande para dar bastante espacio para el poder o ser evocado o proyectado, porque el ser o poder nunca deben ser más grande que el triángulo en si mismo. El mago debe estar seguro que el ser o poder que ha llamado dentro del círculo está bajo su completo control, y que el en si mismo, mientras permanece en el centro del círculo, está representando un poder superior, un universal, una idea divina. Por lo tanto, el ser que ha sido llamado adentro del triángulo no es capaz de dejar el triángulo sin el permiso

del mago o, para usar un término mágico, sin "abdicación". Así por la forma del triángulo, este puede ser agudo o recto.

El mismo material para el triángulo es usado para el círculo.

Cuando esté operando al aire libre, el triángulo puede ser dibujado con un arma mágica tal como una daga o espada mágica. Si el círculo ha sido inscrito en un pedazo de tela, entonces el triángulo tiene que ser dibujado en ello también. La construcción, del triángulo debe ser hecho mágicamente; no es la mano física usada, debe ser dibujado con el mago concientemente de sus manos mental y astral, similar a la construcción del círculo mágico. De otra manera el triángulo no producirá efecto y no tendrá influencia en el poder o ser que está siendo invocado. El mago tiene que meditar, que la ayuda del triángulo es el símbolo más alto, que la manifestación del ser o poder deseado es realizada. El mago pronto se dará cuenta que mientras más conozca acerca del simbolismo del triángulo mágico, más grande será su influencia en el poder o ser que se ha evocado. Además, es una gran ventaja para el mago conocer que en el punto de empezar a dibujar el triángulo, está en su conciencia, conectado con Dios, cuya conexión se ha logrado por haber meditado o usado la imaginación, así que el mago no está dibujando el triángulo, sino la deidad incorporada en el mago. Es muy útil re-dibujar las líneas de un triángulo ya hecho con una de las armas mágicas mencionadas arriba, cada vez antes de usarlo nuevamente, en orden a revivir las analogías dentro del triángulo y también dentro de la mente del mago. En caso que el triángulo esté pintado en una pieza de tela, el mago seguiría suavemente las líneas con su arma. En el caso de operaciones mágicas para las cuales no son necesarias armas mágicas las líneas de un triángulo pueden ser trazadas por un cetro mágico o solo con el dedo índice.

El sello o talismán del ser relacionado es usualmente colocado dentro del centro del triángulo, en orden a expresar su significado simbólico. Yo daré una completa descripción de cómo un sello o talismán tiene que ser hecho en un capítulo siguiente. Un mago bien entrenado puede colocar un fluido condensador, relevantemente cargado, en el centro del triángulo, en cambio de un sello,

vertiéndolo dentro de una copa, adentro de la llamada copa mágica. Pero también se puede usar un pedazo de papel secante impregnado con el fluido condensador y relevantemente cargado para la manifestación del poder o ser que es llamado. Esto, en principio de acuerdo a la intuición del mago cual de los sistemas descritos puede usar. En algunos casos estos detalles pueden, sin embargo, depender de la elección de los poderes o seres que serán evocados o manifestados por la voluntad del mago.

Ya hemos visto los fluidos condensadores, líquidos y sólidos, tipos simples y complicados en mi primer libro *Initiation into Hermetics*; el mago puede usar un simple o complicado fluido condensador, el que sea servirá mejor a su propósito.

El triángulo mágico es, como puede ser visto desde lo que ha sido dicho, principalmente un diagrama para poner al mago en contacto con el poder o ser que el quiere emplear. Puede servir a un cierto propósito, o, si es necesario, también más de un propósito. Su principal objetivo es primero obtener el contacto con el ser o el poder que el mago quiere emplear, segundo llamar a un cierto ser del macrocosmos dentro de nuestro mundo físico, y tercero condensar este ser en una manera que pueda incluso tener cierto efecto en nuestro mundo físico. Todo esto es dirigido por la voluntad del mago. El ser o poder evocado por el mago afectará el mundo mental, astral o físico, solo como el deseo del mago quiera hacerlo. Siguiendo el principio que por ahora es bien conocido por el mago, cada poder o ser, solo tendrá efectos dentro de la esfera de la cual ha sido llamado y en la cual ha sido condensado. Esto significa que, por ejemplo, un ser proyectado dentro de la esfera mental naturalmente no será capaz para influenciar el mundo físico, sino será efectivo en el mundo mental. Lo mismo es válido para el mundo astral y físico. El lector encontrará más detalles acerca del misterio de la condensación o materialización desde una esfera a otra en un siguiente capítulo.

El Incienso Mágico

Mucha gente falsamente piensa que el ser o poder deseado debe aparecer cuando ellos están meramente poniendo incienso o haciendo la citación, y ellos quedan muy desanimados cuando, en consecuencia, tienen solo un éxito parcial o ningún éxito en absoluto. Algunas veces ellos llegan a ser víctimas de su propia imaginación o de varios tipos de alucinaciones, lo cual es incluso más malo. Revelaré a los lectores el gran misterio y el significado simbólico del incienso mágico. Sobretodo, el símbolo del incienso oculta el misterio de la materialización y la condensación del ser o poder deseado. Ya que este hecho es conocido solo por los iniciados, varias evocaciones en las cuales la exteriorización de un ser es planeada va a extraviarse. Como un buen ejemplo de lo que esto significa, comparemos tal procedimiento defectuoso con un pez que es puesto fuera de su elemento, fuera del agua, bajo la suposición que vivirá en el aire. Resultado que esto no es una sorpresa que el pez rápidamente perezca por esto. Es lo mismo con respecto de llamar seres y poderes. Si un ser es llamado desde un mundo invisible adentro de este mundo, entonces una atmósfera debe ser creada para que el ser la encuentre agradable. Además, sería imposible para un ser humano entrar, con su cuerpo físico, a una atmósfera más sutil sin haber tomado las medidas necesarias antes de hacerlo. Una apropiada disposición con fuerte voluntad y fe podría, sin embargo, permitir producir una oscilación en el propio microcosmos que es agradable al ser, y uno podría así ser capaz de entrar en contacto con el ser, un similar procedimiento ha sido descrito en *Initiation into Hermetics*, i.e. en el capítulo relacionado con la magia del espejo. Sin embargo, el ser podría, en tales casos, nunca ser capaz de transferirse el mismo dentro de nuestro mundo físico para hacer algún efecto en él. Solo altas inteligencias (seres espirituales) conocidas con las leyes del mundo físico y conociendo como aplicar estas como un alto iniciado, quien conoce y controla las leyes de las esferas fuera de nuestro mundo físico, son capaces de preparar el lugar para la manifestación- en nuestro caso el

triángulo- por ellos mismos. En un caso como este, sin embargo, el mago no tiene la posibilidad para usar y comandar al ser el cual ha producido las condiciones para la proyección por si mismo, ni incluso entonces si el creara la forma de la deidad dentro de si mismo. El tendrá que estar satisfecho con el hecho que un ser como este nunca lo reconocería a el como una verdadera autoridad mágica, pero podría, por el contrario, tratar de engañarlo deliberadamente, o rechazar de obedecerlo. Este tipo de evocación, en que un ser crea la necesaria atmósfera por si mismo, es desafortunadamente practicada por hechiceros quienes, por causa de ignorancia o desarrollo mágico incompleto, son incapaces de preparar el llamado espacio mágico para el citado ser.

El ser llamado por el hechicero de tal manera, en la mayoría de los casos, rechazará obedecer, o tratará de engañar al hechicero o incluso forzarlo para acordar un contrato, un pacto, sin mencionar las amenazas y varios otros daños que el hechicero tendría que soportar. El caso del Dr. Fausto y Mefistófeles es un claro ejemplo. Diré un poco más acerca de estos dos últimos en este libro. Sin duda, ha habido cientos de casos como estos en la historia del hombre; la mayoría de ellos sin embargo, han quedado desconocidos. Un iniciado genuino tomando todas las medidas y considerando todas las analogías aplicables para el ritual mágico nunca tendrá temor a tales tragedias. Es por lo tanto necesario para el mago conocer bien el simbolismo de todas las ayudas mágicas y entenderlas, en orden a obtener un completo control sobre los seres y poderes.

El incienso sirve como he dicho arriba, como el simbolismo de la materialización de los seres. El mago está obligado crear la atmósfera necesaria para el ser que el intenta evocar, no debe confiar en el ser para hacer esto, para ello solo creará la atmósfera vestida con su propio deseo; además el mago estaría en peligro de estar completamente bajo la influencia de ese ser.

De acuerdo a los misterios más antiguos suministrados en el tema, la creación de la atmósfera para un ser deseado de cualquier rango fue entendido como ajuste al espacio mágico. Varias instrucciones han

estado en uso hasta el día presente. Estamos en posesión de antiguos papiros Egipcios dando instrucciones de cómo traer la necesaria concentración en el espacio mágico, pero ya que sus símbolos han sido malinterpretados, han caído fuera de uso o son completamente malentendidos.

Cuando se prepara el espacio para la materialización del ser, perteneciente al símbolo del incienso, es necesario que el espacio primero sea impregnado. Ya he tratado con la impregnación del espacio en el plano físico y con su carga para uso de uno o para alguien más en *Initiation into Hermetics*, y anotado ahí cuán importante es la impregnación, la concentración en el espacio mágico en el cual el ser o poder deseado está para manifestarse el mismo, es cuando se prepara el incienso. La calidad de la impregnación del espacio es dependiente del tipo de poder o ser que va a ser evocado. Seguramente, nadie cargará el espacio con el principio tierra cuando, en efecto, el quiere trabajar con el elemento fuego, etc. Esto no sería solo disparatado, sino también estaría en contradicción con las leyes. Si, por ejemplo, el mago trabaja con seres de los elementos, debe cargar el espacio donde el quiere tener los seres, materializado con los seres en sus propios elementos.

Gnomos y otros espíritus de la tierra pueden solo aparecer en lugares llenos (cargados), con los elementos de la tierra, espíritus del agua solo en lugares cargados con el elemento agua, y espíritus del aire y hadas solo serán manifestados donde los elementos del mental y el astral del aire prevalecen; salamandras o espíritus de fuego en un espacio cargado con el elemento fuego; seres más altos e inteligencias deben tener el espacio cargado con luz. Esta luz debe tener el color de su analogía planetaria. Seres extra planetarios pueden solo aparecer en un lugar lleno con una limpia luz blanca. El exacto color de la luz planetaria se realiza por medio de la imaginación. Seres de la esfera de Saturno, por ejemplo, solo aparecerán, si creas un color violeta, el color de Saturno.

Seres del planeta Júpiter se mostrarán, si el color de vibración es azul. Los seres del Sol aparecen con un color dorado, los del planeta Marte en color rojo, aquellos de Venus en color verde, los de

Mercurio en color naranja y los de la Luna en color plateado. Cuando trabajas con seres positivos el color de las esferas individuales es de una luz brillante y muy suave. Los colores más oscuros, son más difíciles para que un ser bueno se manifieste. Cuando operas con seres negativos el color apropiado tiene que ser profundo y saturado. Si uno trata de obtener que un ser positivo se manifieste en un espacio impregnado con un color de vibración oscura- incluso si fuera el color apropiado- podría pasar que un ser negativo de la esfera planetaria relevante tomaría forma en vez del ser positivo invocado, haciéndose pasar por el ser positivo deseado. Es una regla que el ser aparece con las características del color creado. Los seres bajos necesitan un color más oscuro, i.e. una vibración más baja, que los seres más altos, lo cual, en efecto, tiene un color más limpio y por lo tanto, un color con la vibración más alta.

Cuando trabajas al aire libre, un cierto espacio tiene que ser diseñado con ayuda de su propia imaginación, cuando operas en una sala cerrada es esencial que toda la sala sea cargada con el apropiado elemento. La impregnación es efectuada o por respirar a través de los pulmones o a través de los poros y haciendo uso de los poderes imaginativos de uno o solo por la fuerza de la imaginación. Para crear la apropiada luz coloreada o elemento, el mago tiene que usar su cuerpo, el cual el primero lo cargará con el elemento o luz coloreada, y más tarde vaciarlo adentro del espacio vía sus manos y su bastón mágico o directamente a través de los poros, así llenando y animando- i.e. preparando ello- para el ser o poder que es invocado. Esta práctica de la transferencia de la luz coloreada desde el cuerpo del mago adentro de la sala es usada para invocar seres y poderes los cuales están para servir los propósitos propios del mago. Sin embargo, el mismo método es aplicado en caso de que el mago intente intensificar y proyectar desde su propio cuerpo, alma y espíritu- i.e. desde el microcosmos- una cualidad o poderes también pertenecientes a una analogía planetaria.

Cuando trabajas con seres los cuales están para servir a la gente, la impregnación se efectúa solo por la imaginación; y la impregnación

del espacio tiene que ser efectuada directamente desde el universo. El poder o ser deseado solo será capaz de operar e intensificarse el mismo en un espacio preparado en esta manera. Si el espacio es suficientemente impregnado, el mago puede elegir crear una especial condensación, en el triángulo mágico y formar, por ayuda de su imaginación, la forma del ser invocado. El poder de condensación, o dinámicas, del apropiado elemento es, por así decirlo, de la más alta importancia, para la efectiva manifestación del ser y depende completamente de ello. En orden para facilitar esta condensación, el mago puede también aplicar un incienso débil, los ingredientes de los cuales deben, sin embargo, ser apropiados a la esfera planetaria desde la cual el ser está siendo llamado.

Si el mago quiere tener una influencia especialmente fuerte para los efectos físicos, entonces la apropiada condensación eléctrica o fluido magnético debe ser transferida dentro de la forma creada por la apariencia mientras se quema el incienso. El puede también desvanecer uno de los fluidos o ambos, si el quiere- en este caso llamado el fluido electro-magnético-(Initiation into Hermetics, capítulo de los volting)- adentro de un fluido condensador, el cual, en consecuencia, será usado por el ser para llegar a ser físicamente efectivo. Si, sin embargo, el mago intentando materializar un ser no insiste en su apariencia en una forma especial, o en una forma elegida por el mismo, entonces la superficie del líquido o el fluido condensador sólido colocado dentro del triángulo tiene que ser cargado con el apropiado volt electro-magnético y con el mago concentrándose en el deseo de que el ser puede usar este poder para efectuar el resultado deseado.

El lector encontrará las instrucciones necesarias para crear esta carga de volt en la forma de una bola con un fluido eléctrico al interior y uno magnético al exterior en Initiation into Hermetics en el capítulo relacionado con "volting". Ahí, también, todas las leyes, por ejemplo, la duración del efecto, etc., tienen que ser consideradas. El incienso físico con los necesarios ingredientes solo facilitará la creación del fluido electromagnético. Posiblemente, el mago tendrá que usarlo en el comienzo si necesita de algo como soporte a su

concentración en esta materia. Pero no es esencial en absoluto, y un buen mago, teniendo todas las leyes perfectamente bajo su control, puede ciertamente hacerlo sin ello.

El uso de ingredientes narcóticos, como es sugerido en varios libros de exorcismo será evitado por un verdadero mago, porque tales narcóticos, aparte de su efecto intoxicante, en realidad no ayudan a invocar al ser deseado, sino meramente causa alucinación o proyecciones similares en el subconsciente del mago del ser deseado. Un genuino mago, por lo tanto, nunca arriesgará su salud por tales o similares experimentos.

Si el mago intenta conectar personas muertas o cualquier otro tipo de seres viviendo en el mundo Akasa o en el mundo astral, o si el quiere usarlos para otros propósitos, entonces el tiene que impregnar el espacio con Akasa en la manera descrita arriba y tiene que usar el fluido electromagnético como una carga de volt o crear uno. Yo regresaré, sin embargo, a este tema y daré una amplia descripción de ello en uno de los próximos capítulos relacionados con la necromancia.

El Espejo Mágico

El uso de espejos mágicos para propósitos de rituales mágicos, hasta ahora, ha sido apenas recomendado en libros de magia, ya que solo un número muy limitado de iniciados han logrado la correcta aplicación de los fluidos condensadores con relación a los espejos, y esos iniciados lo han mantenido en un gran secreto.

El espejo mágico es una ayuda mágica que no es absolutamente necesaria, pero el mago siempre lo apreciará como un buen soporte en su trabajo, especialmente cuando opera con poderes o seres de menor inteligencia. En algunos casos el espejo mágico puede incluso reemplazar al triángulo. Un espejo mágico proveído con fluido condensador es de gran ventaja, pero si el mago no tiene tales condensadores el será capaz de hacerlo sin ellos; esto es, un espejo mágico óptico será suficiente.

He dado una completa descripción del uso del espejo mágico en un

capítulo de mi primer libro *Initiation into Hermetics*, por lo tanto solo diré alguna cosa acerca del propósito que sirve el espejo mágico en conexión con la evocación y en que manera puede facilitar el trabajo. En los rituales mágicos puede ser usado para los siguientes propósitos:

1.- Obtener contacto con poderes y seres y hacerlos visibles. Para este propósito, el espejo mágico es colocado dentro del triángulo, o lo que es incluso más ventajoso, fijado a la parte de más arriba, en su exterior. La carga o impregnación del espejo con el poder deseado viene después.

Usando tu imaginación debes concentrar tu deseo para el pensamiento propuesto dentro del poder concentrado- volt- antes de efectuar la evocación.

2.- Segundo, el espejo puede ser usado para impregnación del espacio en cuyo caso las dinámicas necesarias automáticamente serán preservadas durante todo el período de evocación sin que el mago tenga la necesidad de poner particular atención a ello, así siendo capaz de concentrarse completamente en las otras fases de su ritual, por ejemplo, en la materialización o la clarividencia. En tales casos el espejo es colocado en una esquina de la sala, así que su influencia trabajará en todo el espacio de la relevante operación mágica.

3.- El espejo puede ser usado como una fuerza magnética para atraer al ser que está siendo evocado. Para efectuar eso, la superficie del espejo debe ser cargada con un fluido condensador enfrentando la dirección en la cual va a operar. El espejo entonces tiene que ser colocado en el centro del triángulo o en la punta más alta.

4.- Además, el espejo mágico puede ser usado como un acumulador o condensador así que mucho poder cualitativo y cuantitativo puede ser acumulado como para permitir al ser evocado que traiga el efecto deseado. No importa si, en este caso, el ser tiene que ser transformado con la ayuda del poder condensado dentro de una forma visible o si algún otro resultado o efecto es intentado. Todo esto depende de lo que el mago desea alcanzar.

5.- Además, el espejo mágico puede reemplazar al teléfono. Para

este propósito, el fluido condensador debe ser cargado con el Akasa y en un estado sin tiempo y sin espacio tiene que ser creado por la fuerza de la concentración. La evocación entonces tiene que ser hablada dentro el espejo. El espejo mágico llega a ser un canal astral de comunicación. No es el único método del mago para llamar ante el un cierto ser o poder, el ser en si mismo es capaz de conversar con el mago fuera del espejo. El mago puede así algunas veces escuchar las voces del ser no solo mental o astralmente, sino también físicamente, como si estuviera hablando a través de un aparato telefónico.

En el principio, sin embargo, será el mago quien elegirá la esfera en la cual el espejo tiene que operar. Un espejo cargado para el mundo físico hará posible para gente no entrenada en magia escuchar la voz del espíritu. Por supuesto, dos magos, igualmente bien entrenados, pueden, si ellos quieren, conversar a través de largas distancias,- no solo astral y mentalmente sino también físicamente- por este método-espejo, y ellos escucharán, si quieren hacerlo así, cada palabra a través de sus oídos físicos.

6.- Existe aun otro propósito que el espejo puede ser útil en el ritual mágico: para protección en contra de influencias no deseadas. La condensación de luz trae esto alrededor. Cargando el espejo, el mago tiene que concentrarse en el deseo de mantener fuera todas las influencias indeseadas. El poder de radiación de un espejo cargado de tal manera debe ser bastante grande para prevenir cualquier larva, fantasma, etc., que viene del espacio en el cual el mago está operando; no deben bajo ninguna circunstancia, la que sea, penetrar en este espacio. También, en este caso el espejo tiene que ser colocado de forma tal que irradie toda la sala o espacio en el cual la operación mágica relevante se está realizando.

En general, el mago usará su espejo para un solo propósito. Se aplicará este para el tipo de problemas que parezcan muy difíciles. En ceremonias mágicas, el mago puede, si el quiere, usar más que un espejo mágico como una ayuda mágica, en orden a obtener sus metas y facilitar su trabajo.

La Lámpara Mágica

La lámpara mágica, conocida como la llamada linterna mágica, es también muy a menudo mencionada en varios grimorios y en los libros más viejos relacionados con las evocaciones. Representa, en la práctica del ritual mágico, una ayuda muy importante, y seguramente el mago querrá hacer uso de ello para su trabajo. La lámpara mágica es el símbolo de iluminación, cognición, experiencia, intuición y la luz profunda; en resumen, todas las analogías simbólicas de la luz son representadas por la lámpara mágica. Prender la lámpara mágica es, desde el punto de vista hermético, equivalente a encender la luz más profunda del mago, prendiéndola como una flama. El color, el cual comprime la cualidad, vibración y oscilación de la luz, es también uno de los misterios de la lámpara mágica. La cualidad de un ser o una esfera es expresada por el carácter del ser. Lo más puro y brillante de la atmósfera coloreada de un ser o esfera toma forma y lo que más proyecta y brilla lo más alto es su inteligencia y lo más pura es su cualidad. Seres bajos o negativos aparecen en colores oscuros y nubosos, (esto es, color sucio).

Conocer esto es de la importancia más grande para el mago practicante del ritual mágico. Su iluminación es simbólicamente expresada por la lámpara. Cuando trabajas con seres, la lámpara tiene que ser cubierta con vidrio coloreado o papel celofán de tal manera que el color creado encontrará la aprobación del ser. Así cuando se trabaja con seres de los elementos para el espíritu de fuego la lámpara tendrá un vidrio rojo-rubí o de acuerdo a que la lámpara irradie una luz roja. Para los espíritus de aire las llamadas hadas, un azul oscuro es necesario. La lámpara, por lo tanto, tiene que ser cubierta con papel celofán azul oscuro o con un pedazo de seda de este color, creando así una luz azul. Espíritus de agua o llamadas ninfas de agua debe tener una luz verde. Para espíritus de tierra un color amarillo el cual puede tener una forma de café tendrá que ser usado. El color Akasha puede ser usado como una luz universal, en cualquier lámpara debe tener un color violeta. Espíritus

o inteligencias desde el mundo de más allá de los planetas necesitan una luz blanca.

Para seres viniendo desde un cierto planeta la luz tiene que ser creada de tal manera que sea apropiada al color de ese planeta. Seres de Saturno, por ejemplo, necesitan una luz de color violeta suave o ultramarino, seres de Júpiter azul, de Marte rojo, del Sol amarillo, de Venus verde, de Mercurio opalescente y desde la Luna una luz blanca. Solo un número muy restringido de operaciones del ritual mágico pueden ser hechas bajo luz artificial, ya que la electricidad física tiene un efecto desordenador en la oscilación del astral que, en el tiempo de la operación, está vibrando en la sala o lugar usado para este propósito.

Generalmente, la linterna mágica o lámpara mágica está equipada con una vela o llama (lámpara) de aceite. Una luz ideal es procurada por una lámpara-espíritu (metilo) o llama espíritu. El espíritu (metilo) tiene que ser preparado de una manera especial: una tercera parte de flores de chamomille y dos tercios de espíritu son mezclados luego es dejado en una botella cerrada por 8 o 9 días, luego la mezcla tiene que ser colada o filtrada. El espíritu preparado de tal manera es, al mismo tiempo, un útil fluido condensador, el cual, puede ser cargado con la voluntad del mago en orden a obtener mejores resultados.

El espíritu cargado, cuando se enciende, ayuda a crear una favorable atmósfera, la cual también contribuye a traer buenos resultados. La llama-espíritu puede ser también cargada por clarividencia o por diferentes operaciones con el espejo mágico, o por otras operaciones mágicas astrales las cuales no necesitan luz artificial. Si el mago está operando en un lugar cerrado, la lámpara puede ser colocada en el círculo mágico o en una esquina de la sala. Es más ventajoso fijarla en una posición sobre la cabeza del mago, así la sala está completamente iluminada. Cuando enciendas la lámpara, el mago tiene que meditar y concentrarse en el uniforme encendido de la luz más profunda del alma y el espíritu.

El Cetro, Bastón o Vara Mágica

La más importante ayuda en el ritual mágico es, y siempre será, el cetro mágico. Desde hace mucho tiempo que magos y hechiceros han sido dibujados con un cetro mágico. Charlatanes e ilusionistas en el escenario están aun haciendo uso de el hoy día, tratando de arrojar polvo en los ojos de su audiencia por medio de todo tipo de trucos. La persona que piensa que es suficiente mantener un cetro mágico en la mano en orden a lograr maravillas está equivocada. Daré aquí algunas explicaciones del significado simbólico y la descripción de la síntesis del cetro mágico, visto desde el punto de vista mágico-teórico así como su aplicación práctica.

Sobre todo, el cetro mágico es el símbolo de la voluntad, el poder y la fuerza por el cual el mago mantiene su influencia en la esfera que ha hecho y cargado. Un mago no solo tendrá un cetro para su práctica, sino que hará varios cetros dependiendo de lo que intente hacer u obtener. El propósito actual de un cetro mágico es ayudar al mago a proyectar su voluntad dentro de una esfera o plano. El puede tener un bastón 1º. Para influenciar algún ser, no importa si es humano o animal, 2º para curar personas de enfermedades y para tirar lejos influencias malas o desfavorables, 3º evocar altas inteligencias e invocar demonios e espíritus. Decir que el bastón mágico simboliza el poder absoluto del mago está verdaderamente justificado. La persona que tiene completa comprensión del misterio del bastón mágico en toda su magnitud nunca hará su operación de ritual mágico sin este implemento. Nos llevaría demasiado lejos, si trato de explicar aquí todas las posibilidades del cetro mágico. Para el estudiante inteligente estos consejos serán suficientes y servirán como guía principal. Su conocimiento será aumentado por amplia meditación. El cetro mágico es un condensador, no importa de que material esté hecho o de que manera esté manufacturado. Cargado con la voluntad del mago, expresa aun cierto poder. Puede ser un cetro simple o uno más complicado. Todos los cetros hechos de madera son considerados como bastones simples. Pero solo un especial tipo de madera, depende del propósito, puede ser usada.

Así, avellano o sauces tienen que ser usados para un bastón-deseo. El bastón-deseo es una modificación del bastón mágico. Aunque un bastón hecho de fresno puede ser usado como un bastón mágico para todas las operaciones mágicas del mago, cuando realice operaciones de magia ritual, solo cargará el bastón para el propósito de curar personas. El bastón hecho de madera antigua, prueba, de su analogía con Saturno, es especialmente eficiente cuando llamas o evocas espíritus elementales o demonios. Cetros mágicos hechos con varas de sauce también pueden ser usados para cualquier tipo, el sauce es un fluido condensador muy bueno. El atento lector recordará que el sauce es a menudo golpeado por rayos debido a su alto contenido de agua, y su capacidad de absorber. El también puede recordar el viejo dicho referido a las tormentas: "Huye de un sauce, buscando un árbol-haya". La madera de roble o acacia, también, es un excelente material para hacer un bastón mágico.

Es muy fácil hacer un bastón mágico de cualquier tipo de madera mencionado. Corta una vara de aproximadamente de $\frac{3}{8}$ a $\frac{3}{4}$ de pulgada de diámetro y de 12 a 20 pulgadas de largo, remueve su corteza y que quede suave. A menudo el corte de un bastón mágico ha sido restringido a cierto período astrológico, y el mago conocedor de la astrología es libre de hacer uso de su conocimiento cuando esté haciendo el bastón. Pero tal procedimiento no es necesario, ya que el mago conoce muy bien que las estrellas pueden tener cierta influencia, pero no pueden forzar al sabio para hacer cualquier cosa, así el regula las cosas. Así cualquiera puede, si gusta, hacer por sí mismo un bastón mágico de uno de los materiales nombrados anteriormente. Si el bastón mágico es para rituales, es recomendado usar un cuchillo cuando se corte la vara. El cuchillo más tarde puede ser usado para otros rituales u operaciones mágicas. En ningún caso que nunca sea usado para propósitos comunes. Si el mago no espera usar el cuchillo nuevamente después de haber cortado la varilla para el bastón mágico, el lo enterraría en orden a prevenir que caiga en las manos de otra persona.

Otro tipo de bastón mágico es el magneto de acero el cual tiene que ser equipado con una manilla aislada. Tomar un tubo de acero, el

mejor acero para usar es el electro-acero, (i.e. magneto de acero) de 12 a 20 pulgadas de largo con diámetro de 3/8 pulgadas, pulido y niquelado para prevenir la oxidación. Después de haber niquelado la vara, el mago puede magnetizarla por medio de un serpentín eléctrico, similar al magnetizador de una herradura o de un motor eléctrico. Con un poder más grande de atracción del magneto mejor trabaja el bastón. Esta es la manera de obtener un magneto de acero muy fuerte el cual no solo hará su trabajo como tal, sino también servirá como un excelente cetro mágico para varios experimentos mágicos y magnéticos. Primero de todo uno debe colocar el polo norte y sur en la vara mágica electromagnética y marcar ambos polos: el polo sur con un signo menos (-) y el polo norte con un más (+). Para el aislamiento de la vara en la mitad debe estar entonces vendado con una cinta de seda tan ancho como una palma, i.e. cerca de 3-4 pulgadas. Una cinta de manguera del mismo largo o una empuñadura de madera que ha sido colocada para este propósito puede también ser usada. Tal bastón le permitirá al mago causar varios fenómenos mágicos y magnéticos, de los cuales unos pocos serán tratados aquí.

Si el mago está trabajando con el fluido electromagnético del universo, intentando intensificarlo fuertemente en el mundo físico, entonces debe mantener el bastón de tal manera que su mano derecha toque el polo más y su mano izquierda el polo menos, con el término de la vara tocando la mitad de las palmas de la mano. Después de esto el fluido eléctrico desde el universo tiene que ser conducido vía el lado derecho de la vara adentro del cuerpo del mago por medio de la imaginación. El más (+) radiación de la vara (od polo-radiación) será fuertemente intensificado así tenga la misma oscilación y se hará más fácil para el mago almacenar el fluido eléctrico en su cuerpo. El mismo procedimiento tiene que ser aplicado para el fluido magnético del polo sur. Viceversa el mago ahora intensifica el fluido eléctrico nuevamente, el cual previamente ha almacenado en su cuerpo, esta vez concentrándolo dentro del término mas (+) de la vara tan fuertemente que puede hacer su trabajo influenciando directamente en el mundo físico. Lo mismo va

para el fluido magnético el cual será capaz de almacenar en el lado izquierdo, que es el polo radiación negativo. La mitad de la vara, cubierta con el material aislante, quedará neutral. Si el mago, por fuerza de la imaginación, ahora concentra su intención dentro del fluido electromagnético condensado de la magneto de acero el bastón llega a ser un bastón mágico. Por medio del fluido electromagnético, el cual irradia como una brillante luz desde la vara, cualquier realización en el mundo físico será posible. Iniciados, usualmente aplican este bastón para influir en personas enfermas y para todos los fenómenos magnéticos. Este bastón electromagnético es, por La Ley del Universo, un excelente condensador con el mismo tipo de oscilación que el universo, pero en una manera más sutil. La persona meditando en esto será capaz de encontrar otros métodos fácilmente debido a las leyes universales. El mago, por ejemplo, será capaz de atraer el fluido del universo como una antena y almacenarlo en su cuerpo o transferirlo por fuerza de su imaginación a otras personas, cercanas o lejanas a él. El bastón pronto será un indispensable implemento para el mago, por el poder positivo y negativo concentrado en este, que le ayudará para crear la necesaria oscilación en su fluido electromagnético. Además de esto, existen bastones mágicos cargados con condensadores líquidos, sólidos o combinados. Mucho podría ser dicho acerca de como hacer tales varas y cual método tiene que ser usado, pero solo mencionaré el más apropiado para servir al mago en su trabajo. Toma una rama de un arbusto mayor, de 12-20 pulgadas de largo y de 3/8-3/4 pulgadas de diámetro, limpiar la corteza y pulirlo con papel lija. Luego remueva su médula y así obtienes un tubo mayor. Pones un corcho en un una de los lado del tubo y tápala con cera sellante, coloca un condensador (un condensador líquido si gustas) por el otro lado, luego sella también esta punta del tubo a prueba de aire. La vara está ahora lista para usarse. Tú puedes si deseas, usar un tipo diferente de madera, por ejemplo, la rama de un fresno, sauce o roble, o avellano. La vara que no tiene su parte medular debe, sin embargo, ser atravesada a través cuidadosamente con un fino taladro, haciendo un tubo de ello. En

cambio de un condensador líquido uno sólido, también puede ser usado, el mismo tipo de condensador descrito en Initiation into Hermetics. También es posible usar un pedazo de papel secante remojado con un condensador líquido en cambio de un condensador sólido, el cual después de haberse secado bien, está cargado, y entonces, se enrolla, y es insertado en el espacio hueco de la vara. La desventaja de la madera es que, que con el tiempo, decae o es afectado por el fluido condensador, lo cual causará que llegase a ser perforada. Podría por lo tanto también ser reemplazada con un tubo de metal. Aquellos tipos de metales que son buenos conductores del calor y de electricidad son los mejores. El mejor de todos, por supuesto, es un tubo de cobre de $3/8$ a $1/2$ pulgada. En orden a evitar cualquier oxidación en la superficie del metal, el tubo puede ser niquelada, cromada, o estañada-plateada antes de que sea llenada con el condensador. Las aberturas deben ser soldadas juntas a la vez, inmediatamente después de haber llenado el tubo, así obtienes un bastón mágico de primera clase, aplicable para todos los propósitos. Magos que trabajen con el fluido eléctrico y magnético por turnos harán bien en procurarse una vara hecha de hierro delgado de acero, como se recomendó antes, para operaciones con fluido magnético, y un tubo de cobre para operaciones con fluido eléctrico. Un bastón universal es manufacturado en la misma manera, con la excepción que un tubo niquelado o plateado debe ser usado en cambio de un tubo de cobre o hierro.

El mago bastante acaudalado para consideraciones financieras no importa lo que pueda usar, en cambio de fluidos condensadores, puede usar un condensador hecho de piedras semipreciosas. Usará para el fluido eléctrico una vara de cobre al interior del cual está lleno con ámbar pulverizado un condensador insuperable para este tipo de fluidos. Para sus operaciones con fluido magnético, en este caso, tiene que llenar el tubo de acero con cristal de roca pulverizado en cambio de usar un condensador sólido. Cristal de roca, nuevamente, es un fluido condensador muy bueno para el fluido magnético. Pero es también posible soldar los dos tubos pequeños separados, así se hace una sola vara de ellos; una mitad del tubo en

este caso, llena con ámbar pulverizado y la otra con cristal de roca pulverizado. Resultando una sola vara, separada en la mitad, contendrá ambos tipo de fluidos condensadores. En un caso como este, sin embargo, las dos mitades tienen que ser conectadas por una delgada pieza de cobre- o hierro- alambre yendo a través del centro de ambas pipes. El exterior de tales varas tiene que ser niquelado. Este bastón ideal tiene una única capacidad de fluido y servirá para cualquier operación mágica.

Existe otra posibilidad: una vara de madera puede ser ornamentada con siete anillos hechos de los metales planetarios. Los anillos serán fijados a la vara en orden qabbalístico. Esto es, un anillo dorado (para el Sol) es ubicado en la mitad de la vara y tres metales a cada lado. Los siguientes metales pueden ser usados para los anillos en cuestión:

Plomo corresponde a Saturno

Estaño corresponde a Júpiter

Hierro corresponde a Marte

Oro corresponde al Sol

Cobre corresponde a Venus

Mercurio corresponde a Mercurio

Plata corresponde a la Luna

Aparte de esto, los anillos pueden tener grabados las inteligencias de los planetas arriba mencionados. El uso de un cetro como este, en general, está restringido a la conjuración de las inteligencias de los siete planetas. Cuando se usa para otros propósitos, no será superior a otros tipos de cetro.

Esto es todo lo que el mago necesita conocer: de los ejemplos de arriba, por si mismo será capaz de crear otras variaciones. La forma y el tamaño del bastón juegan un papel secundario. La cosa más importante acerca del cetro mágico es su carga para usos prácticos, una descripción de esto es dada a continuación.

La carga de un cetro es hecha en su mayoría de la misma forma como se carga un espejo mágico con un fluido condensador para propósitos especiales. Hay varias maneras de cargar un cetro. Todo depende para lo que el mago intenta usarlo.

Sobre todo, el mago debe siempre estar conciente del hecho que el cetro mágico es un símbolo de su voluntad, su fuerza y su poder, y que ello está representado en un contenedor con un fluido condensador de ese poder, cualidad, etc. En el que no solo es capaz de transferir, sino también almacenar ese poder, de acuerdo a su deseo en una alta densidad. Importa poco, si tal vara no es nada más que una simple rama, cortada y adaptada de acuerdo a lo mencionado anteriormente, o si es un complicado bastón, saturado o lleno con un fluido condensador. Un bastón mágico puede ser cargado con:

- 1.- el poder de voluntad del mago
- 2.- cualidades, facultades, etc., especiales.
- 3.- magnetismo, biomagnetismo, etc.
- 4.- los elementos
- 5.- Akasha
- 6.- la ayuda de un fluido de luz

Aquí hay unos ejemplos para su uso práctico:

Punto 1, carga con el poder de voluntad:

Toma en tus manos el bastón que has preparado y concentra tu voluntad en el, más bien adentro del bastón; esto es, transferir toda tu conciencia adentro del bastón así sientes que estás dentro del bastón en si mismo. La concentración debe estar llena con la idea que toda tu voluntad, tu fuerza, está encarnada en el bastón. Este tipo de concentración debe durar por al menos cinco minutos sin ninguna interrupción. En el preciso momento que encarnes tu voluntad dentro del bastón tienes que pensar que donde sea que tomes el bastón en tus manos tu poder de voluntad será puesto en acción y que cada cosa que quieras que pase, pasará.

Cuando hayas transferido toda tu voluntad por extrema tensión y la más fuerte imaginación adentro del bastón, terminas la carga de este y lo envuelves dentro de un pedazo de seda y lo pones en el mismo lugar que están los otros implementos mágicos.

Después de un tiempo carga el bastón nuevamente de la misma manera, y cada vez que repitas la ceremonia debes incrementar la

intensidad de tu imaginación. Nunca olvides que toda tu voluntad espiritual está encarnada en el bastón. Es importante que limites el tiempo y si es posible, también el espacio del poder concentrado en el bastón; esto es, concentrar tu voluntad dentro del bastón con la idea que dure tanto como el bastón existirá, así representará toda tu voluntad, todo tu poder y quedará efectivo. Un bastón cargado de esta manera quedará efectivo hasta que mueras, o si fuera tu deseo especial, incluso más allá de tu muerte física, esto es, que quedará en el bastón mágico. Incluso puede durar por siglos, y su influencia puede incluso incrementarse con el tiempo, siempre que lo hayas cargado con el deseo que su poder crezca con el paso de los días. La efectividad del bastón primero trabajará en la esfera mental, luego, después de algún tiempo y de repetidas cargas, en la esfera astral, y finalmente incluso en el mundo material. El tiempo requerido hasta que el bastón, primero sea efectivo en el mundo mental y luego en el mundo material depende de la madurez, entrenamiento y poder de imaginación del mago, y también por lo que se está esforzando. El mago que está bien informado de la Qabbalah sabrá que traer una realización desde la esfera mental al mundo material, usualmente necesita 462 repeticiones; para entonces la influencia desde la esfera mental toma forma, esto es, llega a ser condensado en el mundo físico. Esto sin embargo, no significa que el mago no es capaz de realizar el mismo tipo de éxito más temprano que ese tiempo. Como ya apunté, el poder de realización del bastón mágico depende de la intención y propósito para el cual el bastón ha sido hecho y cargado. Uno podría preguntarse si la vara necesita ser cargada siempre, ya que la voluntad del mago sería suficiente. El mago, sin embargo, no siempre estará en posición para expandir su esfuerzo mental en la manera necesaria para la transferencia de su propia voluntad. Habrá situaciones que dejen exhausto incluso al mejor mago, quien entonces sería incapaz de concentrar su poder de expansión más completo.

Sin embargo, un bastón mágico cargado hábilmente también tendrá su efecto en momentos cuando el mago no está usando su poder de voluntad, sino que está concentrado en la realización de su deseo,

usando su bastón mágico para este propósito. Hay, por supuesto, en este caso un pequeño peligro que una persona blasfemadora pueda llegar a tener el bastón mágico para realizar sus propios deseos, lo cual, si ello pasa, iría en el costo del mago y su voltaje de la vara. Por lo tanto, un mago siempre hará bien de no decirle a nadie, ni incluso a su mejor amigo, para que propósito y de que manera ha sido cargado su bastón mágico. Esta manera de cargar un bastón mágico con el poder de voluntad de uno generalmente servirá para influenciar seres, espíritus, seres humanos y animales los cuales tienen que actuar de acuerdo a la absoluta voluntad del mago y los cuales tienen que obedecer al mágico poder del mago, no importa si en este mundo físico o en el plano mental o astral. La influencia del mago no está restringida en absoluto a entidades vivas; también trabajará con entidades muertas si esto ha sido considerado cuando está siendo cargado el bastón.

Punto 2, carga con cualidades, facultades y el como:

Cuando cargas el bastón con ciertas cualidades universales entendiéndolo como esas cualidades como la omnipotencia u otras específicas como esas, las cuales necesita el mago para su realización en los planos mental, astral y material y que están concentrados en la vara en la misma forma descrita arriba. Es posible (similar a la carga con la voluntad del mago) cuando cargas el bastón con una cierta cualidad, meter la cualidad dentro del bastón no solo por encarnar la conciencia de uno dentro de este y por condensar el poder, sino también por atraer la cualidad desde el universo por medio de la imaginación y concentración del poder de voluntad, con lo cual condensando la cualidad en el bastón, cargándolo de esta manera. Constante condensaciones de una cierta cualidad harán al poder relevante espiritual si está concentrado en el bastón un poder físico directo. Esto significa que con el bastón el mago está en posesión de un acumulador equivalente a una poderosa batería cargada con electricidad. Es verdad, que este mismo poder entonces, puede ser usado tanto para buenos como para malos propósitos, pero un mago, habiendo llegado lejos en su entrenamiento individual nunca pensará en cualquier motivo

malvado o tratar de ponerlos en movimiento, ya que el, en todos los tiempos, está ansioso de ser considerado como un verdadero y fiel sirviente de La Divina Providencia.

Punto 3, carga del bastón con Magnetismo, Biomagnetismo o Prana: El mismo procedimiento descrito en el capítulo anterior tiene que ser seguido. Es recomendado, sin embargo, alcanzar el almacenamiento de poder en el bastón sin transferir la conciencia de uno dentro de este. Esto puede ser efectuado por mera imaginación, por medio del cuerpo del mago o directamente del universo. En este caso, también, el mago no debe olvidarse de poner límites al poder transformado dentro del bastón. El debe también, por fuerza de la imaginación concentrarse en el propósito que desea que el bastón se cargue.

Repetidas cargas del bastón harán de este no solo efectivo en los planos mental y astral, sino también en el mundo físico.

El mago experimentado no necesita ser recordado nuevamente que el poder habitando en el bastón irradiará a las distancias más lejanas. Si el introduce el principio Akasha entre el mismo y su objeto, el será capaz de poner un puente entre el tiempo y el espacio, y el poder en cuestión inmediatamente, por usar el bastón, trabajará en la persona relacionada con el mismo tipo de influencia, intensidad y éxito como si la persona estuviera de pie delante de él. Cargados con fuerza de vida o magnetismo, con la idea correcta de poner límites o condiciones (esto es, en este caso, con la idea que la fuerza-vida o magnetismo en el bastón será automáticamente intensificada de un día al otro) el bastón permitirá fácilmente al mago llamar dentro de la existencia cualquier fenómeno que pueda ser efectuado por la fuerza-vida. Con una vara cargada de esta manera, incluso una persona inexperta podría hacer milagros, siempre que conozca como usarlo. Por lo tanto, está en el propio interés del mago mantener el secreto bien guardado de su bastón. El puede también cargar su bastón de manera tal, que automáticamente, sin ningún esfuerzo de parte del poder de voluntad del mago, trayendo un pedazo de fuerza-vida desde el universo, el cual irradiará de su bastón. Este tipo de carga del bastón con magnetismo-biomagnetismo-es preferido para operaciones curativas. Un mago trabajando en el campo médico

puede hacer uso de este tipo de método y sanar personas lejos de él por medio de su bastón cargado de la manera arriba señalada. En las manos de un mago, un bastón cargado en esta manera, el cual puede sanar milagrosamente personas sobre las distancias más lejanas, es, sin duda, una bendición para el sufrido hombre.

La carga de un bastón mágico con un fluido eléctrico, magnético, o electromagnético es siempre lo mismo, con la única excepción que la transferencia de la conciencia del mago debe ser omitida. Si solo un bastón tiene que ser cargado, el procedimiento es un poco más complicado. Para cargar un bastón con un fluido solamente, sea eléctrico o magnético, ese fluido tiene que ser extraído desde el universo con la ayuda de la imaginación y debe ser impelido adentro de la vara, para este fin el mago tiene que concentrarse en el deseo de alguna cosa, el fluido dentro de la vara se realizará una vez que el lo desee, incluso aunque este sea dirigido a la esfera más lejana posible o al principio Akasha. Terminas la acumulación de manera que el fluido acumulado en la vara se intensificará automáticamente desde el universo, esto, en otras palabras, trabajará por si mismo bio-eléctrica o biomagnéticamente, la vara se transformará en una batería fuerte y enorme. Es recomendable para el mago acumular en su propio cuerpo, antes de cada uso, el fluido relevante en orden a estar bastante fuerte para el trabajo con el fluido acumulado del bastón. Si el no está dispuesto para hacer eso, debe al menos aislarse antes de comenzar a trabajar y ponerse un par de guantes de seda, preferentemente hechos por el mismo. No antes de aislarse el mismo debería tomar el bastón en sus manos. Ya que el mago usualmente trabaja con ambos fluidos, el debe tomar el bastón cargado con el fluido eléctrico en su mano derecha, y el bastón cargado con el fluido magnético en su mano izquierda. Siempre es mejor cargar dos varas; una con fluido eléctrico y la otra con fluido magnético, especialmente si son simples varas o bastones de madera, las cuales no están impregnadas con un fluido condensador. No es absolutamente necesario, pero hará el trabajo más fácil. El mago quien tiene un bastón lleno con fluido condensador, sin que el bastón esté separado en la mitad, encontrará más ventajoso tener un bastón

lleno con solo un fluido, esto también hará el trabajo más fácil para el. Si la vara es cargada electro magnéticamente, esto es con ambos fluidos que estén prevaleciendo en el bastón, el mago debe usar una vara que no esté hueca en el centro. Otra vara en cambio, tiene que ser atravesada en su punta, y cada mitad tiene que ser llenada con un fluido condensador. El mago, sin embargo, pone en cada punta una marca para recordar donde está el fluido eléctrico y el magnético. Para dar al mago una mejor vista, la mitad llena con el fluido eléctrico es usualmente pintada de rojo y la mitad del fluido magnético es pintada de azul. La vara debe entonces ser cargada de tal manera que la intensidad de los fluidos quede en la punta de la vara y que en la mitad, aislada con seda, quede neutral. Al cargar una mitad tiene que ser hecho separadamente, esto significa que extraes primero el fluido eléctrico desde el universo, acumulándolo en una de las puntas de la vara hasta que esa punta esté suficientemente cargada, e inmediatamente después el fluido magnético, o viceversa. El mago nunca probará de acumular el fluido eléctrico varias veces y luego el fluido magnético varias veces; porque el equilibrio de los fluidos al interior debe ser mantenido. El mago debe por lo tanto acumular el fluido eléctrico en un día y al próximo el fluido magnético. Al recargar el bastón nuevamente debe hacerse de la otra manera.

El mago cargará una vara con el fluido eléctrico o magnético o ambos, si el quiere hacer trabajar su influencia con la ayuda de estos fluidos en objetos cercanos o lejanos, sin considerar que el ser esté en Akasa o existente en el mundo mental, astral o físico. Variaciones especiales de la operación, tal como volting o tratar personas enfermas, o portador de ciertas imaginaciones, no serán considerados aquí, la persona que ha estudiado cuidadosamente hasta este punto, será capaz de organizar por si mismo sus propios métodos de trabajo individual.

Punto 4 la carga con elementos:

Este tipo de carga puede ser efectuado de dos diferentes maneras:

A.- El mago con ayuda de su imaginación carga su vara, no importa, si es simple o cargada con fluido condensador, con un deseo que

cuando la use, el elemento tendrá que obedecerle, sin considerar de que esfera esté comprometida. Si el bastón ha sido cargado suficientemente con el poder del mago sobre los elementos, entonces el resultado querido será obtenido por medio de los seres de los elementos. El mago hará bien en expandir su poder a todos los elementos, fuego, aire, agua y tierra, así el no estará forzado para restringir sus operaciones a un simple elemento. En las evocaciones el mago llamará a su círculo mágico los líderes de los elementos, uno después de otro, y les hará jurar ante el bastón mágico que ellos darán la más absoluta obediencia todo el tiempo. También el mago puede, si el quiere, grabar en su bastón los símbolos relevantes o sellos de cada líder individual de los elementos. Sin embargo, esto no significa que sea absolutamente necesario, porque el bastón en las manos del mago representa la absoluta voluntad y el poder del mago sobre cada ser de los elementos. La forma del sello de cada líder de los elementos es visible para el mago en un espejo mágico o por directa transferencia con el cuerpo mental en el reino de los elementos. También el mago podría, de acuerdo a su experiencia y desarrollo personal, construir un símbolo del elemento relevante y hacer jurar al líder de cualquier elemento que siempre será un sirviente obediente no solo para el símbolo que el mago ha grabado en el bastón sino para todo el bastón.

B.- La otra manera de cargar el bastón es como sigue: El mago extrae el elemento que quiere usar para su trabajo directamente desde el universo, esto es, de su esfera particular, por medio de su imaginación y acumulación dinámica en el bastón. Cuando trabajas con este tipo de bastón así cargado, el resultado querido no es causado por los seres de los elementos, sino directamente por el mago en si mismo. La ventaja de esta forma de cargar el bastón es que le dará un fuerte sentimiento de satisfacción al mago, porque el es la causa inmediata del efecto. Es necesario, sin embargo, que cada vara sea manufacturada en forma separada para cada uno de los elementos y los bastones tienen que ser almacenados en forma separada uno de otro. Para prevenir al mago mezclarlos, se debe asegurar la fácil diferenciación entre ellos por su apariencia externa.

Cada bastón puede, para este propósito, tener el color del elemento relevante. En el comienzo el resultado solo ocurrirá en el plano mental, pero usos prolongados y repetidas cargas lo harán trabajar también el plano astral y eventualmente en el mundo físico. Este tipo de bastón le permitirá a su dueño influenciar toda forma de espíritu, hombre, animales incluso naturaleza inanimada, por el elemento, similar a la influencia del fluido electromagnético. Buenos magos son capaces de causar, por la fuerza de tales bastones, fenómenos naturales maravillosos, por ejemplo, cambios del tiempo, aceleración del crecimiento de plantas y varias otras cosas de la naturaleza.

Punto 5, carga con el principio Akasha:

La carga de un bastón mágico es posible, cuando se aplica este principio, pero sin ningún tipo de acumulación, ya que el principio Akasha no puede ser intensificado. Pero repetidas meditaciones en las cualidades del principio Akasha con todos sus aspectos en el bastón mágico le permitirán finalmente al mago crear causas en el principio Akasha, lo cual en si mismo se realizará en los planos mental y astral y también en el plano físico. Usando una vara en la forma descrita, el mago será capaz de impeler, por fuerza de la imaginación, un poder o cualidad vía el bastón dentro del principio Akasha, el cual entonces, como un volt creado por un fluido electromagnético, hará influencia directa en los tres mundos dimensionales. Tales bastones serán considerados con sobrecogimiento por inteligencias positivas y tendrán un espantoso efecto en seres negativos. Un bastón cargado de este modo es usualmente preferido por magos que trabajan con seres negativos, los llamados demonios, en orden a hacerlos dóciles. Para más detalles de este tema ver el capítulo relacionado con la necromancia.

Punto 6, carga con fluido Luz:

La luz universal, desde la cual todas las cosas han sido creadas, tiene que ser acumulada en el bastón con la ayuda de la imaginación y consideración de las cualidades de la luz, así que el brillará como un sol (luz universal concentrada). Un bastón cargado de esta manera es usualmente usado para propósitos teúrgicos, esto es para la

evocación de los más altos seres e inteligencias de la luz, es un excelente magneto el cual hará a los relevantes seres de luz poner atención a la voluntad y deseos del mago. Además de esto, todas las otras medidas deben ser tomadas, como, por ejemplo, el aislamiento de la vara con seda blanca, su seguro almacenamiento y todo lo demás.

El mago no solo será capaz, con la ayuda del bastón, en el mundo físico; sino también estará en posición de transferir, con su mano mental o astral, o con ambas, la forma mental y astral del bastón dentro del plano relevante y hará su trabajo de influir en esos planos sin tener que mantener el bastón en sus manos físicas. En caso de exteriorización de todo su cuerpo mental, puede tomar con el no solo la forma mental de su bastón mágico con todas sus cualidades dentro del plano mental sino también la forma mental de todos los implementos mágicos y ayudas, y así es capaz de operar como si estuviera presente con todo su cuerpo físico para realizar la operación. El mago nunca debería olvidar que el bastón representa su verdadera voluntad en toda su totalidad, absolutismo y poder, lo cual puede ser comparado con un juramento mágico, y por lo tanto varios magos tienen en su bastón símbolos que no solo son de su voluntad-poder, sino también del juramento mágico, lo cual, desde el punto de vista hermético, nunca, nunca debe ser quebrado. Varios magos graban en su bastón los símbolos apropiados a su voluntad poder y a la carga del bastón. Símbolos universales, firmas, sellos de inteligencias, nombres divinos y todo lo adecuado, pueden servir a su propósito tanto como ellos representen el verdadero poder-voluntad del mago. Los detalles de esta particular materia son dejados enteramente a la individualidad del mago. El mago entenderá de estas instrucciones como tiene que alcanzar estos objetivos, y es proveído para el, si quiere, un nombre secreto para su bastón que contenga su voluntad-poder. Para el mago practicante estará claro que tal nombre debe ser mantenido en secreto y nunca debe, bajo ninguna circunstancia ser hablado.

La Espada, Daga y Tridente Mágico

Existen evocaciones de seres negativos que no gustan de ser transferidos a nuestro mundo físico. Para estos seres el mago usará, si el bastón mágico no es suficiente, la espada mágica, siempre que el insista en otra manifestación. La espada mágica tiene varios significados simbólicos, pero generalmente sirve como símbolo de absoluta obediencia de un ser o poder al mago. Es también símbolo de la victoria y superioridad sobre cualquier poder o ser. La espada es análoga a la luz, esto es un aspecto del fuego y de la palabra. Ya la Biblia dice “En el comienzo era la palabra-luz- y la palabra estaba con Dios”. Quien esté en conocimiento de símbolos recordará, como un ejemplo, al Arcángel Miguel, el matador del dragón, que es simbolizado con una espada encendida; el dragón es este caso, es el símbolo de lo hostil, el principio negativo. Adán y Eva también, fueron expulsados del paraíso por un ángel con espada encendida. El significado simbólico es también en este caso muy claro e inequívoco. La espada mágica sirve usualmente como un implemento en aquellos casos donde el mago desea ejecutar una cierta influencia obligatoria o de fuerza en un poder o ser, usualmente muy en contra de su voluntad. Es un implemento indispensable para magos negociando exclusivamente con demonologías y quien por lo tanto nunca obtendría resultados positivos a menos que use una espada mágica. El mago verdadero usualmente obtendrá resultados satisfactorios con su bastón mágico, pero sin temor que su voluntad no fallará puede manufacturar para si mismo un implemento como una espada mágica, en orden a tenerlo a mano en caso de emergencia. Una espada mágica significa más seguridad para el mago y fortalecerá su autoridad. Cuando trabaje el solo la usará para operaciones, especialmente para evocaciones, por si un ser se opone fuertemente o rechaza obedecerlo.

Algunos grimorios llaman tal instrumento, la espada como daga, y la daga mágica no es nada más que una espada más pequeña con el mismo tipo de simbolismo. Una daga mágica es manufacturada en la misma manera que una espada mágica.

Cuando se evoca espíritus o espíritus más bajos, la espada o daga puede ser reemplazada por un tridente el cual tiene que ser montado en un largo mango de madera, similar a una horqueta. El tridente, como la espada o daga, es significado de coerción. Grimorios, en la cima de estos, recomiendan ornamentar el tridente con grabados de nombres divinos. Esto es dejado al gusto individual del mago y depende del propósito de la evocación y de la actitud del mago. El tridente también es un símbolo alargado de la espada mágica: las tres puntas simbolizan nuestro mundo tri-dimensional, y el mago puede forzar a los seres para lograr sus deseos no solo en los mundos astral y mental, sino también en el mundo físico, o, si el mago quiere, en los tres planos. Relacionado con esto, el hecho que los demonios usualmente aparecen con un tridente y son dibujados con un tridente debería ser mencionado. Esto no significa que ellos corren con su tridente a las almas en el infierno, como esto es erróneamente asumido por gente estúpida, sino que su influencia trabaja en los tres mundos: el mental, astral y físico.

El punto es que espadas, dagas o tridentes, pueden ser usadas también para quebrar o matar seres no deseados o no evocados, como fantasmas, larvas, elementarios y similares, los cuales pueden poner dificultad al mago en su trabajo. Y aun otra manera de usar estos implementos debe ser mencionada aquí ya que es conocido por cualquiera: una espada o daga mágica, no tanto el tridente, puede hacer buenos servicios como un conductor de luz mágica. Después de haber terminados sus evocaciones, especialmente después de evocaciones de altos seres negativos, demonios principales y similares, el mago intenta ir a descansar, pero está incierto de si los espíritus lo dejarán dormir sin molestarlo, puede arreglar su cama con un conductor de luz mágica. Tal conductor de luz puede ser manufacturado por un alambre de cobre o hierro alrededor de las patas de la cama, ambas puntas tienen que ser conectadas con la espada o daga. Luego la espada tiene que ser enterrada en el piso. Los alambres forman un círculo cerrado alrededor de la cama incluso si tiene una forma cuadrada. La función de la espada o daga es conducir la influencia dirigida hacia el mago dentro de la tierra.

Por supuesto, el alambre tiene que ser cargado con el deseo mental del mago, esto formará un círculo y ningún ser o cualquier desfavorable influencia será capaz de entrar en la cama y cada influencia, no importa de que ser provenga, será conducida a la tierra. En esta cama mágicamente cargada, suministrada con un conductor de luz mágica dormirá sin ser molestado, y el puede descansar seguro que cualquier influencia, no importa de que esfera provenga, nunca tendrá algún efecto sobre el, o será capaz de sorprenderlo o agobiarlo. Si el mago no tiene una espada o daga a mano en ese momento, o si lo tiene para usarlo en otros propósitos, un nuevo cuchillo, en este caso, no debe ser usado para otro propósito, logrará la misma función. El conductor de luz mágica también protegerá al mago en contra de influencias de magia negra, especialmente durante las horas de sueño. Un mago bien entrenado, completamente desarrollado puede hacer esto sin el implemento, porque puede hacer un círculo mágico alrededor de su cama por medio de la imaginación, mental o astralmente, de ese modo su bastón, espada o daga, también le darán completa protección en contra de cualquier influencia no deseada.

La forma de cómo una espada es manufacturada depende de la individualidad del mago. Varios libros instruyen al mago para usar una espada la cual ha sido usada para cortar la cabeza de un hombre. Esto es obviamente sugerido para alcanzar, en el corazón del mago, un cierto sentimiento de sobrecogimiento, o una cierta presión tan pronto como el tome la espada. Usualmente aquellos magos que hacen uso de la espada son aquellos que necesitan tales superficialidades para obtener el correcto estado de la mente. Desde el punto de vista hermético, tales o similares pre-condiciones no son necesarias, siempre que todas las otras facultades necesarias existan. Una espada hecha con el mejor acero (acero refinado) servirá para este propósito. Si el mago no puede producir por si mismo la espada el puede obtenerla por un forjador u otro experto en metales. El largo puede variar entre dos o tres pies dependiendo de la altura del mago. La empuñadura puede ser de cobre, ya que el cobre es un muy buen conductor de fluidos.

La forma de la espada no juega un papel importante. Necesita solo estar afilada en un lado, pero, por supuesto, puede estar afilada en ambos lados, sin embargo debe estar muy bien afilada. Depende de la elección del mago si pone ornamentaciones o símbolos en la empuñadura. Es bastante acerca de la manufacturación de la espada. La carga de una espada es hecha por transferir sobre ella, con la ayuda de la imaginación, las cualidades pertenecientes a ella, tales como el poder sobre todos los seres, la victoria absoluta y el debido respeto a ella, como los símbolos de combate, vida, etc. Estas cualidades tienen que ser dinámicamente intensificadas en la espada por repetidas cargas. El mago puede también acumular el fluido-luz en la espada de tal manera que lucirá como un sol radiante o como una espada flamígera, similar a la que el Arcángel Miguel mantiene en sus manos en su simbólica pintura.

El punto principal es la actitud del mago hacia la espada mágica acompañada por una inquebrantable creencia en su victoria absoluta en todos los planos, lo cual le dará a la espada la fuerza necesaria, de tal manera que cada poder, que cada ser la temerá y respetará bajo cualquier circunstancia. Después de cada uso la espada tiene que ser envuelta en un pedazo de seda blanca o negra y tenerla en lugar seguro como los otros implementos.

El mago puede, al practicar el divagar mental, transferir la forma espiritual de la espada dentro del plano mental y visitar la esferas planetarias tomando su espada mágica tan bien como su mano mágica con el. Ahí, de acuerdo a su deseo, el puede usar de su poder mágico con la ayuda de sus implementos mágicos. Cada ser tendrá que obedecerlo en esas esferas será claramente evidente por lo que se ha dicho antes. El mago es capaz, durante sus operaciones y evocaciones mágicas, transferir su espada mental con su mano mental dentro de la esfera relevante por fuerza de su imaginación, y ahí puede ordenar a los seres que realicen sus deseos. Tal fuerza, sin embargo, puede ser solamente ejecutada sin daño para el mago cuando tiene un corazón limpio y un alma noble. Si un hechicero trata de hacerlo, este solo lograría hacer que el ser lo odiara y pronto llegaría a ser víctima de el y de su influencia. La historia de la

ciencia oculta ha dado varios ejemplos del destino trágico e incluso a un final más trágico de tales hechiceros. Excedería la extensión de este libro comentar acerca de estos eventos en detalles.

La Corona-Capucha y Banda (Cintillo) Mágica

Siempre cuando se realizan operaciones de rituales mágicos, no importa si son evocaciones, invocaciones u otras operaciones, el mago debe usar algo en su cabeza. El puede tomar para este propósito, una corona dorada con símbolos mágicos grabados en ella, o puede tomar una capucha o algún otro tocado con el símbolo del macrocosmos y el microcosmos de la deidad con la cual el mago está conectado o aquella forma que está el tomando. Los símbolos deben ser dibujados con un buen color o bordados o asegurados con seda. Tales símbolos del macrocosmos o microcosmos, por ejemplo, es un hexágono en la mitad de dos círculos dentro de los cuales está el símbolo microcósmico del hombre, el pentagrama. Si el mago borda el mismo su capucha, o la borda otra persona, puede elegir un color dorado para los círculos como un símbolo de eternidad; para el hexágono el puede tomar un color plateado como un símbolo del universo creado, y para el centro del pentagrama un color blanco o violeta. En cambio de usar la capucha o un turbante como un tocado, una banda de seda, la llamada banda-mágica, puede ser suficiente. Esta banda puede ser blanca, violeta o negra y tiene que estar envuelta alrededor de la cabeza del mago. La parte que está en la frente debe ser ornamentada con el símbolo macro-microcósmico, descrito previamente. El símbolo puede estar bordado o dibujado en un pedazo de pergamino, usando los colores mencionados anteriormente. En vez del símbolo del macrocosmos algún otro símbolo representando la conexión del mago con su deidad puede ser usado. Por ejemplo, una cruz, la cual al mismo tiempo, simboliza el Positivo y el Negativo, y las puntas simbolizan los cuatro elementos. Un símbolo de rosacruz puede también ser usado, esta es una cruz con siete rosas en el centro, también simbolizando los cuatro elementos, el Positivo y el Negativo, y en el tope de esta, los

siete planetas. La elección del mago no es, como puede ser visto, restringida a un símbolo particular. El puede expresar su desarrollo espiritual, su destinación, su madurez, su relación cósmica por varios símbolos, lo que sea que prefiera, puede usarlos en su capucha o banda mágica.

Como ya mencioné, la corona, la capucha o banda mágica es un símbolo de la dignidad y de la autoridad del mago. Esto es un símbolo de la perfección de su espíritu, un símbolo de su relación con el microcosmos y macrocosmos, el pequeño y el gran mundo, la más alta expresión de su poder mágico. Todos los artículos, no importa si la capucha, corona o banda mágica, deben ser hecho con el material mas excelente y no deben servir a otro propósito que a operaciones de rituales mágicas. Tan pronto como la capucha, corona, o banda mágica estén listas y hayan sido probadas, deben ser santificadas por meditación y un juramento sagrado, así el mago solo pondrá ello en su cabeza cuando esté completamente absorbido con la idea de su unidad con la deidad, y hará uso de su capa solo para operaciones las cuales demanden este tipo de simbolismo.

Cuando el mago dice su juramento pone su mano derecha en la capucha y se concentra, por fuerza de su imaginación, en la idea que en el momento que se pone la capucha en su cabeza está unido con su deidad, o con el símbolo que está ornamentando su capucha.

Luego el pone su tocado en forma segura junto con los otros implementos mágicos. Cuando el mago se esté preparado para evocaciones, después de haber meditado para este propósito y ponerse su tocado, estará unido de una vez con la Deidad y tendrá, no solo en si mismo, sino en todo el espacio o el lugar donde está ubicado, un sentimiento de un templo con atmósfera sagrada. Por lo tanto, el mago entenderá que su tocado es también una parte intrínseca de sus implementos mágicos, y que debe poner su completa atención hacia ello.

Hechiceros también usan capuchas que están adornadas con símbolos de demonios, pero solo unos pocos de ellos conocen acerca de su genuino significado y correcta aplicación, no mencionaré su simbolismo.

Un mago, sin embargo, que hace cada cosa concientemente tiene que declinar ser un mero hechicero y nunca hará alguna cosa que no entienda. Cada cosa que el hace es hecha para un especial propósito.

El Vestido Mágico

Esto tiene que ser tratado de la misma manera como la capucha o la banda Mágica. El vestido mágico es una larga capa hecha de seda, abotonada desde el cuello hasta el dedo gordo. Las mangas de la capa terminan en la cintura. La capa luce como un vestido de un clérigo y simboliza la absoluta pureza de ideas y la pureza del alma del mago. Es también un símbolo de protección. Así como los vestidos comunes protegen el cuerpo físico del hombre de las influencias externas, lluvia, frío etc. Así el vestido mágico del mago lo protege de influencias externas las cuales pueden atacar su cuerpo a través de su matriz astral o mental. Como ya mencioné varias veces, la seda es el mejor material aislante en contra de cualquier influencia mental o astral. Una capa hecha de seda es por lo tanto, un excelente aislante y puede ser usada exitosamente para otras operaciones no directamente conectada con rituales mágicos tales como, protección del cuerpo astral o físico cuando se proyecta el cuerpo astral o físico así que ningún ser puede tomar posesión del cuerpo astral o físico del mago sin su aprobación. Una capa mágica puede también ser exitosamente usada para operaciones similares para las cuales el aislamiento del cuerpo mental, astral y físico es necesario. Es, sin embargo, apta para el mago, cualquier posible variación que quiera hacer. El mago, bajo ninguna circunstancia puede usar los vestidos para rituales u operaciones mágicas que hayan sido usados para propósitos comunes tales como, por ejemplo, entrenamiento, u operaciones mágicas corrientes. Una capa especial debe ser hecha para este tipo especial de magia, y su color debe representar el propósito. Apuntaré aquí, que para operaciones mentales y astrales comunes o experimentos, el vestido aislante debe ser puesto arriba de cualquier otra ropa; para evocaciones y rituales mágicos; sin embargo, el vestido mágico tiene que ser usado sobre el

cuerpo desnudo. El mago puede, sin embargo en tiempos fríos, ponerse una camisa o pantalones hechos de seda pura y ponerse la capa sobre ellos, pero los pantalones o camisas deben ser del mismo color que la capa. El mago puede usar sandalias del mismo color que la capa. Las suelas de las sandalias pueden ser hechas de cuero o goma.

El color de la capa corresponde al trabajo, idea o propósito del deseo del mago. El puede elegir uno de los tres colores universales: blanco, violeta o negro. Violeta es equivalente al color Akasa y puede ser usado para todas las operaciones mágicas. El blanco es elegido para la capa solo, cuando contactes altos y buenos seres. El negro es apropiado para negativos poderes y seres. El mago es capaz de realizar casi todas las operaciones rituales con estos colores. Si puede solventar los gastos, el puede tener las tres capas, una de cada color. Un próspero mago puede elegir, para sus capas, colores análogos a las esferas individuales de los planetas con los que trabaja. Así el tomará para:

Seres de Saturno- violeta oscuro

Seres de Júpiter- azul

Seres de Marte – púrpura

Seres del Sol – amarillo, oro o blanco

Seres de Venus-verde

Seres de Mercurio-opalescente, naranja

Seres de la Luna- plateado o blanco

Por supuesto, solo el próspero mago será capaz de solventar tales gastos. Un mago no próspero obtendrá resultados satisfactorios con solo una capa de color violeta suave. Su capa o banda mágica será del mismo color.

Cuando la capa está lista, el mago debe lavarla en agua corriente en orden a de-odizarla, de modo que ninguna extraña influencia quede en la seda. Luego debe plancharla el mismo, no otra persona que tenga contacto con ella. El mago encontrará estas medidas muy justificadas, para este muy particular tema, se encontrará muy disgustado si otra persona, incluso si es alguien de la familia, pariente o amigo, que toque suavemente uno de sus implementos

mágicos. La capa preparada descrita de esta manera debe ser puesta en frente del mago, quien, con ayuda de la imaginación, debe unirse el mismo con su deidad y bendecir la capa, no como su propia persona, sino como la deidad evocada. Debe hacer el juramento, y ponerse los vestidos que solo usará para el propósito del ritual. Vestidos influenciados e impregnados de esta manera tienen un genuino poder mágico y ofrecerán al mago absoluta seguridad. Antes que el mago prepare su capa para propósitos mágicos el debe bordarlos, si el quiere, con símbolos universales similares a su casulla. Todo esto, por supuesto, depende completamente de su propia voluntad y el debe descansar seguro que no ha hecho ningún error al respecto.

El Cinturón Mágico

El cinturón mágico es parte de los vestidos mágicos. Puesto alrededor de la cintura mantiene la capa junta. El cinturón es hecho del mismo material que la sotana y la capa, pero el cuero también puede ser usado; debe, sin embargo, ser del mismo color de los vestidos. Magos antiguos han preferido cinturones hechos de piel de león, la cual la hacen cuero y luego cinturón. La piel de león era el símbolo del poder, superioridad y dominancia. El significado simbólico del cinturón podría realmente ser mejor comparado con la dominación sobre los elementos, el equilibrio mágico. Y las partes de más arriba y de más abajo del cuerpo del hombre, mantenidas en la mitad por el cinturón, simbolizando las escalas. El símbolo elegido puede ser dibujado o grabado en el cuero o puede ser bordado en el cinturón de seda. El dibujo simbólico del equilibrio de los elementos y su dominación puede ser hecho de acuerdo a las ideas del propio mago. El puede, por ejemplo, dibujar un círculo y dentro de este un pentagrama con una punta hacia arriba, y en la mitad del pentagrama nuevamente un triángulo como el símbolo de la dominación sobre los elementos de los tres planos. En la mitad del triángulo una cruz con los brazos del mismo largo representando el símbolo del principio Plus- y el Minus y su equilibrio. También en

este caso el mago lo hará como lo hizo con la gorra y vestidos, esto es, que debe santificar y bendecir el cinturón y jurar que usará el cinturón junto con la capa solo para propósitos rituales. El cinturón debe ser almacenado en forma segura, junto con la capa, en el mismo lugar que los otros implementos.

Más Ayudas Mágicas

El mago debe conducirse en la misma manera con cualquier ayuda adicional las cuales puede querer usar para sus rituales de la misma forma como los otros implementos mágicos ya descritos. Hay un buen número de ellos, y nos llevaría demasiado lejos si describiera cada uno en este libro, como las ayudas mágicas dependen del propósito y objetivo para las cuales fueron hechas. Así, por ejemplo, el mago necesita un lápiz y tinta especial, grabar lápices para escribir y grabar, agujas para bordar, lana y seda para bordar, papel pergamino, colores, sangre sacrificial para ciertas operaciones, el llamado aceite sagrado, con el cual unge sus implementos y ciertas partes de su cuerpo. Sal, incienso u otros medios para inciensar; una fusta o látigo que usa en la misma forma como su espada mágica, atribuyendo el mismo simbolismo. Aparte necesita una cadena como símbolo de la relación del microcosmos con el macrocosmos con todas sus esferas. Al mismo tiempo la cadena es el símbolo de la admisión del mago a la gran hermandad de los magos y a la jerarquía de todos los seres del macrocosmos y microcosmos. La cadena puede ser usada alrededor del cuello como una pieza de joyería e indica que el mago es un miembro de la asociación de todos los magos verdaderos y genuinos.

Para ciertas operaciones mágicas una copa también puede ser usada como símbolo de sabiduría y vida. Durante ciertas operaciones mágicas el mago obtiene su comida sagrada, su eucaristía, la sagrada comunión de esta copa. Una copa llena con vino es usada para cargar el vino con el poder divino similar a la comunión sagrada de los Cristianos.

La carga de la copa debe ser hecha de tal manera que el mago se

transforma el mismo en una deidad, entonces el bendice el vino, transformándolo así en sangre divina- sabiduría, poder, vida. Durante descansos el mago bebe el vino transformado y así toma parte del sagrado sacramento. He tocado el tema en Initiation Into Hermetics en el capítulo de la eucaristía.

Una campana puede también servir como una ayuda mágica para las evocaciones.

Tal campana sería hecha de electro-magicum, esto es, una mezcla de todos los metales de los planetas. El mago la usa cuando quiere llamar la atención del mundo invisible. Esto es hecho por sonidos rítmicos. El ritmo y el número de sonidos dependen del número de sonidos de la esfera con la que el mago quiere tener comunicación. Este método oriental es apenas usado por magos verdaderos. En el este, especialmente en el Tibet, este tipo de evocaciones por sonidos de campana, golpear tambores etc., es a menudo practicado.

He mencionado que todos estos implementos deben ser nuevos y nunca ser usados para otros propósitos que no sean para lo que fueron dedicados. Cada implemento debe ser puesto en lugar seguro después de su uso. Si no se usa por un largo tiempo o si el mago no lo usará más, el implemento debe ser destruido o dejarlo inocuo. Si uno usa un implemento para cualquier otro propósito, resultará profanado y mágicamente inefectivo. Todos los implementos mágicos deben ser manejados como si fueran reliquias. El manejo más cuidadoso que tenga el mago con sus implementos mágicos, más grande será su poder y efecto mágico.

El Pentáculo, Lamen o Sello

La diferencia entre un pentáculo y sello es que el pentáculo es un símbolo universal de poder y debe ser cargado con las cualidades del poder relevante para ayuda del bastón mágico o la imaginación; su propósito es inducir sobrecojimiento y obediencia en los seres, para que ellos hagan la voluntad del mago. La forma del símbolo universal depende de la actitud religiosa del mago. El mismo símbolo universal de poder el cual ha sido, por el mago, bordado o

grabado en su tocado (corona, gorra, banda o cintillo mágico) puede ser usado, un hexagrama construido dentro de dos círculos en la mitad del cual descansa un pentagrama. En el centro del pentagrama está una cruz con los brazos iguales. Una cruz sola puede también servir como símbolo universal.

Varios magos hacen uso del Pentáculo de Salomón como símbolo de coerción para todos los seres. El mago seguramente no elegirá la construcción de un símbolo en el que no encontrará analogías con las leyes universales, porque con tal símbolo el no podría hacer obvia la autoridad que necesita para su propósito. Solo con un completo entendimiento del significado del símbolo y por ser capaz de tomar la correcta actitud hacia ello el mago obtendrá verdaderos resultados mágicos. Un mago siempre pensaría en esto. El solo usará símbolos que estén claros en entendimiento y que representan la idea de su poder.

Un sello, por el contrario del pentáculo, es la representación gráfica del ser, poder o esfera la que es expresada por su simbolismo.

Los tipos existentes de sellos son:

1.- El sello tradicional el cual ha sido encontrado por clarividencia o ha sido reproducido por seres espirituales durante las visitas astrales a las distintas esferas. Los seres reaccionarán a este tipo de sellos si el mago conoce como transferirse el mismo dentro de la esfera de poder. Debido al constante incremento del reservorio de poder del mago, causado por el frecuente uso de uno y del mismo sello, también incrementará su influencia y será capaz de hacer el trabajo con los seres en cuestión.

La copia y reproducción de sellos, sin embargo, ha sido la fuente de varios errores, y los sellos han sido corrompidos ha menudo. Varias veces esto ha sido hecho deliberadamente en orden a hacer el trabajo del mago más difícil y su éxito con este material menos probable o incluso totalmente imposible. Un mago con una mente abierta para operaciones astrales, puede si el lo quiere, chequear la genuinidad del sello por usar el principio Akasa, o trance, y por colocar su total concentración en el sello. Haciendo esto, también obtendrá el sello correcto.

2.- Existen también sellos universales los cuales no solo simbolizan las cualidades y rango de acción de los seres sino también otras características. Aplicando las leyes de analogía uno puede producir construcciones gráficas de tales sellos y cargarlos con las cualidades de los espíritus relevantes por fuerza de la imaginación. Los seres tendrán que reaccionar a tales sellos sin resistencia.

3.- El mago también puede producir sellos enteramente de acuerdo a sus propias ideas, sin seguir ninguna relación análoga. El debe, sin embargo, tener estos sellos aprobados por el ser comprometido. La aprobación del ser de tales sellos o signos puede ser establecida como sigue: el mago camina con su espíritu dentro de su propia esfera y hace al ser jurar mentalmente a este sello, su forma, o representación, que siempre reaccionará a ello.

El Lamen es muy similar al símbolo universal, pero no es un símbolo del microcosmos y microcosmos: representa simbólicamente la autoridad intelectual y psíquica, la actitud y la madurez del mago. El lamen es usualmente cosido a los vestidos del mago, en alguna parte del pecho, o es especialmente grabado dentro de una pieza de metal, o dibujado en un papel pergamino y usado como un amuleto. Esto expresa, por su presentación simbólica, la absoluta autoridad del mago.

El mago aprovechará del talismán si, durante las operaciones mágicas, necesita protección de influencias indeseadas, o si quiere tener un éxito extraordinario con sus operaciones mágicas. El talismán puede ser la representación gráfica de las cualidades y facultades con las cuales ha sido cargado. La carga del talismán tiene que ser efectuada por el mago mismo o por el ser invocado por el mago. Si es hecho por un ser, el poder necesario para la carga tiene que venir desde el propio ser o del reservorio de poder del propio ser. En este caso la firma tradicional, esto es, la firma que ha sido otorgado al mago por otro mago, o que viene directo desde un ser, puede también ser grabado en el talismán. El mago, sin embargo, puede también hacer uso de firmas acerca de las cuales han sido aprobados por el ser relevante.

Pentáculos, lamens, sellos, o talismanes que son usados para

propósitos rituales pueden ser hechos de metales apropiados análogos a la esfera del ser, los elementos, planetas o signos del zodiaco y los sellos o firmas grabados en ellos, o pueden ser grabados en pequeños platos de cera, los cuales el mago los ha hecho por el mismo con cera pura de abejas y después cargados. Pentáculos, sellos y talismanes pueden también ser hechos de pergamino y el símbolo entonces pintado o dibujado en ellos con el correspondiente color con tinta.

Los antiguos grimorios sugieren el uso de pergamino virgen, i.e., el papel hecho de piel de un ternero nacido prematuro. El mago genuino no necesitará tales pergaminos. Una pedazo de pergamino común, por medio de su imaginación, lo deo-dizará, i.e., liberarlo de todas las malas influencias, servirá del mismo modo. Puede también usar, para este sello o pentáculo, un pedazo de papel secante impregnado en un líquido condensador, pero, en este caso, no puede dibujar el símbolo con el color líquido; el debe usar un suave lápiz de color, además los colores se borrarán cuando dibuje el sello o firma.

La carga del sello, pentáculo, talismán o lamen es hecho por pasar el dedo sobre el dibujo y con la ayuda de la imaginación impregnarlo con el deseo característico. Es claro que por hacer esto el mago debe estar en genuino contacto con el Supremo, con La Deidad, de tal manera que en realidad es La Deidad, y no el mago, quien carga el sello, etc. vía el mago, o el cuerpo del mago. En cambio de usar sus dedos el mago también puede tomar su bastón mágico y con su ayuda cargar el sello o talismán. Estos talismanes tendrán el poder mágico sin ninguna duda, por medio de este procedimiento será concretado y el mago estará muy convencido de su efecto mágico.

Los sellos de los distintos seres serán mencionados en detalle en el capítulo de las jerarquías de los seres sus cualidades y efectos.

El Libro de La Fórmula Mágica

En todos los trabajos que han sido escritos de rituales mágicos, el

Libro de Magia, el Libro de las Fórmulas Mágicas, i.e., el libro que contiene las encantaciones para que los seres o espíritus sean conjurados o evocados, ha sido considerado como la parte más importante de la magia de evocación, pero su contenido ha sido a menudo mal interpretado entonces hará bien obtener una clara pintura de ello desde el punto de vista hermético.

Es muy equivocado creer que hacer todo esto es comprar un libro y escribir las encantaciones y atractivos mágicos de evocación o que será suficiente si estas fórmulas son aprendidas de corazón y en consecuencia el deseado ser es evocado. Los grimorios los cuales hemos sido capaz de examinar, no importa si son viejos o modernos, todos contienen el mismo error tan lejos como su interpretación del libro de las fórmulas está relacionado. Verdaderos iniciados no pueden dejar de sonreír ante estas mistificaciones aunque sentimientos de pena por la gente quien, por tales mal interpretaciones, no obtienen resultados positivos. Mirando esto desde un punto de vista es correcto escribir acerca de fórmulas mágicas en una manera misteriosa, y no libera sus secretos demasiado fácilmente, en orden a evitar su profanación. Pero ya que este libro es solo escrito para lectores con alta ética y moral y ya que solo personas maduras estarán en posición de seguir sus instrucciones exitosamente y entender y verdaderamente conocer que tenemos que decir acerca de iniciaciones verdaderas.

Conversaré de esto muy abiertamente también.

Primero de todos los libros de las fórmulas no tiene que ser entendido en un sentido literal, por la expresión "hechizo mágico" o "fórmula mágica" usada en los grimorios ha servido como un disfraz para ciertas ideas. En otros casos su objeto ha sido tomar la conciencia del mago desde su normal estado por palabras bárbaras, nombres y expresiones, y así traerlo dentro de un estado de éxtasis, que una vez asumido, el es capaz de influenciar el ser. Pero generalmente hablando, el único éxito que personas no entrenadas tendrán en estos casos son, alucinaciones, fantasmas o ilusiones, o incompletos resultados mediumnísticos los cuales no necesitan ser considerados aquí. Usualmente tales resultados son, siempre que

sean genuinos en absoluto, el resultado de la exteriorización de la conciencia de la persona. Algunas veces elementales, y, la persona relacionada tendría una fuerte capacidad de emanación, incluso elementarios podrían ser formados, los cuales el mago genuino ha sido ya informado en Initiation into Hermetics. Estos elementarios son falsamente considerados como los seres que son objetos de evocación, y una persona cuyo sentido astral aun no ha sido suficientemente desarrollado y no es capaz de ver la diferencia o controlar la situación. Por lo tanto los lectores están advertidos en contra de practicar rituales mágicos sin el necesario entrenamiento. Aparte de la desilusión, el desorden en el espíritu y alma de la persona podría tener las más deplorables consecuencias para la salud. Un mago genuino quien ha completado su entrenamiento mágico, puede, sin embargo, sin ningún peligro, practicar su ritual mágico seguro. Este campo de la magia no es lugar para experimentos de aficionados sino un esquema de la operación la cual facilita la labor mágica para el mago maduro con poderes ya desarrollados.

El libro de las fórmulas, algunas veces equivocadamente llamado el libro de los espíritus, es el genuino diario mágico del mago practicando ritual mágico, en el cual entra, paso por paso, el procedimiento de su ritual en orden a ser capaz de seguir cada punto concientemente a su meta. Algunos lectores pueden desear conocer como encantos para mutilar, fórmulas para encarnaciones etc. podrían ser desarrollados. Desde los días de yore el secreto de la magia ha sido restringido a las castas altas, potentados, reyes y altos sacerdotes. En orden a que la verdad real, que las verdaderas ideas y hechos espirituales nunca podrían ser conocidos por el público, varias palabras codificadas y fórmulas secretas fueron introducidas, y descifrar estas ha sido reservado a los magos maduros. La llave de estos código era solo transferido a personas maduras por palabra de boca a oído, y su profanación era castigada con la muerte. Esta es la razón de porqué esta ciencia ha quedado en el secreto hasta nuestros días y continuará quedando oculta y la ciencia mística incluso si es directamente publicada, así la persona inmadura y profana

considerará ello como ilusión o fantástica tontería y, dependiendo de su grado de madurez y receptividad psíquica, siempre tendrá a la mano una interpretación o vista individual de esta ciencia. La materia mas secreta así, nunca perderá su oculta tradición y ahí siempre estará, pero solo unas pocas personas se beneficiarán de ello. Si una persona que no es iniciado obtiene tales libros de fórmulas mágicas en sus manos y no conoce la llave de ello, tomará cada cosa en su sentido literal sin conocer que las palabras y fórmulas particulares nada son sino ayudas para la memoria del mago y que ello es un boceto esquemático para el trabajo ritual del verdadero mago. Esto se aclara porque algunas veces las palabras más sin sentido han sido usadas como encanto mágico para evocar ciertos seres. Pero el libro de las fórmulas es un apropiado libro de notas en el cual el mago genuino escribe todo el procedimiento de sus operaciones mágicas desde el comienzo al fin. Si el no está seguro que el libro nunca caerá en las manos de otra persona, tendrá que usarlo, punto por punto, nombre en código. Yo puedo dar aquí solo unas pocas instrucciones. Estas, sin embargo, le permitirán al mago proceder de acuerdo a su propio olfato e ideas.

- 1.- Propósito de la operación
- 2.- El ser, poder, esfera, etc. a ser evocado
- 3.- El lugar seleccionado para la operación mágica
- 4.- Preparación de todos los implementos mágicos necesarios para la operación
- 5.- La operación mágica real
- 6.- Asunción de la forma de la deidad, controlando el ser comprometido, que es la conexión con la relevante deidad, sus atributos, facultades, etc.
- 7.- El dibujo del círculo mágico de acuerdo a la conexión del mago con la deidad. Si la operación es realizada con un círculo mágico cosido en un pedazo de lino, de ropa o como guste, tiene que ser redibujada.
- 8.- Dibujo del triángulo mágico
- 9.- Poner el inciensario en el lugar correcto, incluyendo si es necesario la manera de inciensar.

- 10.- Encendido de la lámpara mágica, incluyendo la actitud meditativa para causar la intuición e iluminación.
- 11.- Carga de los sellos, pentáculos o lamens de los seres deseados.
- 12.- Carga del espejo mágico, o varios espejos mágicos, dependiendo del propósito especial para que servirán.
- 13.- Postura de los vestidos mágicos y actitud meditativa para causar protección, pureza, etc.
- 14.- Postura del tocado mágico, corona, gorra, o banda mágica y meditaciones para traer el contacto con la deidad.
- 15.- Colocación del cinturón mágico con la actitud correcta para traer el poder del mago para controlar todos los poderes, especialmente de los elementos.
- 16.- Ciñendo la espada mágica al cinturón mágico con la actitud meditativa de victoria absoluta; recargando, con el bastón mágico y la concentración correcta en la idea que la absoluta voluntad del mago sea realizada.
- 17.- Entrada al círculo mágico con el sentimiento simultáneo de unión y simbolización del macrocosmos y microcosmos.
- 18.- Concentración en el espacio mágico, que es la eliminación completa de ideas del tiempo y del espacio.
- 19.- Repetido contacto con nuestra deidad.
- 20.- Colocación de toda la personalidad del mago dentro de la esfera relevante con todos sus implementos.
- 21.- Dando órdenes a los seres o poderes de esa esfera en relación a su evocación y formación imaginativa de la forma en la cual el ser o poder tiene que aparecer en el triángulo mágico o espejo mágico.
- 22.- Regreso con la conciencia a la sala de operación
- 23.- Buscar u ordenar a un espíritu para comunicar un mensaje o hacer un cierto trabajo en la esfera que sea necesario.
- 24.- Conciente despedida del ser, en el fin de la operación, a la esfera de la cual ha sido evocado y el término de la operación diciendo una oración de agradecimiento.
- 25.- Almacenar todos los implementos mágicos, incluyendo el círculo mágico, etc.
- 26.- Registrando el curso total de la operación, el tiempo de

duración, su éxito, etc. dentro del Libro de las Fórmulas.

El genuino mago tiene que computar su libro de fórmulas en esta o una manera similar y en consecuencia, tiene que proceder con ello. Si el tiene conocimiento de La Qabbalah, puede usar los nombres de las deidades relevantes donde sea que esté colocando su conciencia dentro de cierta esfera. Esto es, sin embargo, solo otra de sus ayudas, un soporte para su memoria, y el mago verdadero será capaz de hacerlo sin ello. La primera operación presumiblemente siempre será un poco incierta, pero cada vez le enseñará al mago cada cosa que el necesite en este respecto y el, mas pronto o más temprano, llega a ser un maestro perfecto en este campo de la magia. Trabajo duro traerá su recompensa.

En el Dominio de los Seres y Espíritus

Antes de describir una verdadera operación mágica y evocación debo hacer al lector que conozca las esferas de los seres. Un mago genuino no le es permitido hacer alguna cosa a menos que conozca completamente que está haciendo y a menos que tenga un claro dibujo de lo que intenta alcanzar. Como el mago habrá aprendido en el capítulo anterior en el libro de las fórmulas, es extremadamente importante conocer el correcto manejo y analogías de los implementos, sin este completo conocimiento de sus analogías y simbolismo sería imposible obtener algún resultado positivo.

Además, el mago no sería capaz de encontrar la actitud genuina para esta meditación y subir su espíritu dentro de la esfera correcta de conciencia. Sus implementos mágicos llegarían a ser una ilusión y el sería bajado al nivel de un hechicero común. El nunca podría hacer su trabajo de autoridad mágico en los seres, ni podría influenciarlos de ninguna manera. El genuino mago hace cada cosa concientemente; el ha programado cada procedimiento sistemáticamente en su libro de fórmulas antes de su operación, y su mente, su conciencia, está conectado con los implementos, sus facultades, cargas, etc. Debe, también estar informado acerca de las esferas de los seres con los cuales el quiere trabajar. Debe ser capaz

de aprobar un claro juicio de la existencia y hacerlo de estos seres. Su propia experiencia lo ayudará como guía en este respecto, el habrá visitado, con su cuerpo mental, varias esferas como se sugirió en *Initiation into Hermetics*. Las siguientes discusiones son por lo tanto un corto resumen de las experiencias mágicas en sus visitas a dichas esferas.

Solo el materialista confirmado, quién, con sus sentidos físicos, no percibe ninguna cosa más sino el mundo material y que cree solo en lo que ve, escucha y siente dudará que hay otras esferas además del mundo material. El genuino mago no dará ningún juicio acerca de los materialistas y no intentará disuadirlos de sus puntos de vista. El materialismo es un estado de madurez, en este mundo físico, lo cual corresponde a su desarrollo personal. El mago por lo tanto, no hará esfuerzo para enseñar a un materialista ser mejor, por último siempre terminará por decir que nunca ha visto un espíritu y por lo tanto, solo cree en cosas que es capaz de percibir con sus facultades físicas, esto es, ver, escuchar o sentir. El materialista no niega el tema, está de acuerdo que el poder y el material en el cual vive deben existir, pero no cree que existan otros, esferas más sutiles que el poder o material que van más allá del horizonte. Por lo tanto el mago nunca intenta influenciar la creencia de otro ser humano, para el no-iniciado siempre estará su opinión individual de los hechos más grandes, y siempre juzgará desde su punto de vista. Lo mismo que en nuestro mundo físico existe en tres estados diferentes: sólido, fluido y gaseoso, así existen, siguiendo las leyes de la analogía, ciertos estados de agregación en una forma más sutil, que no es accesible a nuestros sentidos normales, pero los cuales están, sin embargo, conectados con nuestro mundo físico. Estos estados de agregación son llamados, desde el punto de vista hermético, planos y esferas. En estas esferas más sutiles pasa la misma cosa que en nuestro mundo físico, y ahí, también, el diagrama de La Ley de Hermes es válida: como es arriba es abajo. Los mismos poderes están en acción ahí, lo mismo como en nuestro planeta. Aquí tan bien como ahí el mismo tipo de influencias trabaja. Por lo tanto, en cada esfera tenemos el mismo rol de los elementos, el fluido

eléctrico y magnético, lo cual es mantenido y controlado por La Divina Providencia de acuerdo al principio Akasa. La persona confiando solo en lo que percibe con sus cinco sentidos físicos tiene solo abierta una esfera para la percepción: la esfera correspondiente a los sentidos físicos, y no es capaz para percibir más allá. Cada cosa más debe quedar inconocible, increíble y supersensual a él. El genuino mago, quien ha refinado y desarrollado sus sentidos por entrenamiento físico y mental, solo considerará este mundo físico como punto de partida de su desarrollo personal y nunca negará la existencia de esferas más altas porque es capaz de convencerse de su existencia. Que estas esferas son estados de agregación más sutiles y más compactos han llegado a ser más obvios para el verdadero mago por su propia experiencia personal. El mago siempre será capaz para visitar, con su cuerpo mental, la esfera correspondiente al estado del desarrollo de los sentidos de su cuerpo mental, y será activo en este. Él debe siempre portar esto en la mente cuando practique la magia de la evocación. Naturalmente, estas esferas más sutiles no están sujetas a nuestras ideas del espacio y tiempo sino que van en otros términos, así por ejemplo, en un espacio el cual, en nuestra imaginación, es siempre con fronteras, adornado y limitado, diferentes esferas se presentan.

Dependiendo del grado de sutileza y densidad, hay innumerables esferas y esferas intermedias. Nombrar todas ellas aquí sería imposible. Solo mencionaré aquellas cuales son de importancia para la práctica de la magia. Su densidad graduada es llamada jerarquía. Antes que un mago planea trabajar en esas esferas debe tener una concepción de su jerarquía, y debe ser bien conocida con la esfera en la cual intenta trabajar, primero teóricamente y más tarde, por supuesto, también prácticamente. Pero, sobre todo, debe tener un completo comando sobre la esfera física antes de proceder a la esfera más sutil próxima a ella. Cada una de estas esferas de jerarquía tiene su particular influencia en nuestro mundo físico de acuerdo a las leyes de la analogía. Con relación a las esferas planetarias los astrólogos han descubierto algo como una síntesis trabajable, pero desafortunadamente los astrólogos de hoy usan esto

principalmente solo para propósitos mánticos, y es difícilmente conocido que los astrólogos realmente solo dan una explicación parcial de la influencias de estas esferas, de planetas y signos zodiacales. La parte astrológica de las esferas más altas no será considerada aquí, por eso no viene dentro del alcance de este libro. El verdadero mago, sin embargo, encontrará una relación más estrecha entre las esferas individuales, si el se conduce con la astrología, se dará cuenta que la astrología muestra las verdaderas influencias de la esfera relevante en nuestro mundo físico, y sus causas y efectos.

El grado de las esferas de acuerdo a su grado de densidad y sus cualidades es llamado, en Qabbalah, el cabalístico Árbol de la Vida. La analogía y su aplicación práctica desde el punto de vista cabalístico será considerado por mí, en detalle en mi próximo libro: La Llave de la Verdadera Qabbalah. Este libro es para provocar en los lectores interesados en las esferas del cabalístico Árbol de la Vida tan lejos como ellos puedan servir a los propósitos mágicos, que es tan lejos como sus seres están relacionados. Las esferas en su orden correcto son:

1.- El mundo físico como el punto de partida el trabajo del mago, en el cual cada ser humano, no importa si es iniciado o no iniciado en el hermetismo, vive y se mueve con sus sentidos, sus espíritus, su alma y su cuerpo.

2.- La próxima esfera más alta existente arriba del mundo físico es la zona tierra, la zona rodeando la tierra. Esta zona tiene varios grados de densidad, llamados sub-zonas dentro del cual el hombre va después de haber puesto fuera su forma terrestre. Este es el llamado mundo astral; en su grado más bajo de densidad poblado del promedio de personas en sus cuerpos astrales después de su muerte física, en sus esferas más altas también están los iniciados, dependiendo de su estado madurez. Lo más maduro, más desarrollado, y lo más ético que el mago sea, más sutil es la capa a la cual llega después de su muerte. Su lugar en el mundo astral dependerá de cómo avanzó durante su vida en este mundo físico. No hay cielo o infierno en el mundo astral; estos son meramente el

resultado de religiones tontitas y el tema de la enseñanza de algunas religiones las cuales, debido a su ignorancia, separan la vida en el mundo astral dentro de una vida en el cielo o en el infierno. Si uno considera que las esferas más bajas o más rústicas del mundo astral sean el infierno, y las esferas más brillante y más altas como el cielo, parte de estas creencias religiosas podrían ser verdad. El mago quien conoce como interpretar estos símbolos e ideas encontrará su propia explicación para la expresión infierno, cielo y purgatorio. Iría demasiado lejos decirle al lector todo acerca de la vida del mundo astral. Varios libros podrían ser escritos en este tema. Sin embargo, daré unos pocos consejos de interés para el mago. El mago habrá experimentado durante su divagar mental y astral, cuando su cuerpo mental y astral estaban separados, que en la esfera astral las ideas de tiempo y espacio no existen para el, así que en un momento singular es capaz de viajar a cualquier distancia y en su camino no hay estorbos materiales los cuales no podría ser capaz de penetrar con su cuerpo mental y astral. Cada ser humano tendrá la misma experiencia después de la muerte física. El iniciado, sin embargo, tiene la ventaja de haber conocido este hecho durante su vida, y ya que en este mundo material se ha liberado de un problema: el temor de la muerte. El conoce bien en cual esfera astral vivirá después de su muerte, y para ponerse fuera de su cuerpo físico es solo una transición desde el mundo físico dentro de uno más sutil, similar a cambiar su lugar de residencia.

El mago experimentará aun otra cosa aquí en la tierra: todos los intereses que son normales para el promedio, esto es para las personas no desarrolladas, no iniciadas en este mundo físico, cesarán en el plano astral. Por lo tanto no es sorpresa en absoluto que un mago genuino, quien es igualmente familiar con las condiciones de aquí y ahí, que es en el mundo físico y astral, pierde su interés en este mundo físico, tan lejos como el no considera ello como el significado para su desarrollo personal. El ya aprendió aquí en la tierra que la fama, honor, riquezas y todas las otras ventajas terrenales no pueden ser tomadas aquí para el mundo astral y son por lo tanto inútiles. Un verdadero mago por lo tanto, nunca llorará por

cosas materiales. Su interés constantemente estará dirigido para usar el tiempo del cual dispone en esta esfera física para mejorar sus habilidades para su desarrollo personal. Es por lo tanto, muy claro que todos los vínculos como amor, fidelidad, etc., los cuales un ser humano mantendría en este mundo físico no son nada ahí. Personas que se han amado uno con otro, pero que no han mantenido la misma paz en su desarrollo psíquico y mental, no pueden, después de la muerte, vivir en la misma esfera y ellos no sentirán la misma afección para cada uno como lo hicieron aquí. Si, por ejemplo, un hombre y una mujer están igualmente desarrollados ellos pueden moverse en la misma esfera del mundo astral después de su muerte y serán conectados por una profunda banda de simpatía de cada uno, pero, a pesar de esto, ellos no experimentarán el mismo tipo de amor como lo hicieron en el mundo físico. En el mundo astral no existe nada como el instinto de conservación, el instinto para amor carnal o sexual y lujuria sexual. En las esferas más altas un sentimiento diferente de afecto que en la tierra conecta a dos seres igualmente desarrollados por una sutil banda de vibración. En nuestro mundo físico la simpatía o atracción de dos seres es usualmente causado por estimulaciones externas y mantenidos por los mismos factores. Naturalmente, esto no sucede en el mundo astral. La idea de belleza en el mundo astral, también, es muy diferente de la idea de belleza del mundo físico. Ya que una persona muerta no es más conciente del tiempo y espacio cuando entra a la esfera astral y así en ese mundo pierde el significado de medidas y su grado de perfección, que ella mantiene al regresar a la tierra. El ser humano no solo anhela para regresar porque el debe igualar, por fuerza de La Ley del Karma de causa y efecto, los errores que ha cometido durante su vida sino que también anhela para regresar y tener otra oportunidad de desarrollo en el mundo físico y reunir más experiencias, en su espíritu, para llegar a las esferas más altas del mundo astral. Cada ser humano, después de haber muerto, realizará aun otro hecho en el mundo astral: teniendo solo un bajo grado de desarrollo, no será capaz de comunicarse con los seres, con quienes, durante su vida, han alcanzado un alto grado de desarrollo, porque estos seres

permanecerán en una más alta, más sutil esfera del mundo astral, y el en si mismo no será capaz de viajar a su esfera de luz. Incluso si el fuera capaz de cambiarse a aquellas esferas más altas de luz.

Incluso si el fuera capaz de cambiarse a aquellas esferas más altas el no sería capaz de permanecer en la elevada vibración de ahí y caería de regreso, esto es que pronto se encontraría a si mismo transferido a esa esfera astral a la cual pertenece en cuenta de su grado de desarrollo. Una persona con un alto grado de perfección, sin embargo, es capaz de colocarse dentro de una esfera más baja por acomodar la vibración de esa esfera en su espíritu.

Si, por lo tanto, un espíritu con un bajo grado de desarrollo quiere obtener contacto con un espíritu de alto grado de desarrollo, el de más bajo grado debe preguntarle al de mayor grado, por fuerza de la imaginación, venir a su esfera. Si el ser más desarrollado logra el deseo del ser mas bajo, siempre depende del propósito por el cual el ser más bajo llama al más alto. Esto claramente muestra que el ser más bajo no es capaz de moverse a las esferas más altas del mundo astral. Lo contrario, sin embargo, es muy posible. Un mago con un buen grado de desarrollo es capaz de colocarse dentro de cualquier esfera, porque es capaz de acomodarse y crear cada tipo de vibración y cualquier forma de cada esfera que el quiera entrar tocándola.

Varios lectores recordarán aquí las palabras de La Biblia y entenderán su significado: Y la luz brilló en la oscuridad; y la oscuridad comprendió ello.

El mago experimentado conoce que el mundo físico es sustentado por alimentos (esto es: elementos condensados) y que la respiración conecta el cuerpo astral con el físico por la llamada banda astral. Por lo tanto es también conciente del hecho que tan pronto como, en el momento de la muerte, una persona para su respiración, la separación del cuerpo astral y mental del cuerpo físico toma lugar. El también encontrará muy lógico que cuando sea, debido a su entrenamiento mágico, concientemente no separará solo el cuerpo mental sino también el cuerpo astral del cuerpo físico, estará puesto en un estado de éxtasis o aparente muerte durante el cual su respiración ha también parado, con la sola diferencia que su cuerpo

físico, durante su estado de éxtasis, no está sujeto a la descomposición y una conexión es aun mantenida con el cuerpo mental y astral. Ya que el mago puede tener el poder sobre la vida y la muerte, si está aprobado por La Divina Providencia, es capaz de restaurar esa línea de conexión en orden a hacer que una persona muerta viva nuevamente, similar a los santos, quienes, como conocemos en su historia, han sido capaces de hacer lo mismo. He comentado esta material en detalle en *Initiation into Hermetics*. Si el mago ha experimentado su muerte física, no hay razón porque regresaría al mundo físico, y no está deseoso de restaurar la banda entre sus cuerpos astral y físico. Pero porque ellos pierden la necesaria perfección que les permite condensar la luz suficientemente, su éxito queda solo parcial. Usualmente tales seres, unidos a su forma física, tratan de evadir las precondiciones para tal realización y vampirizan el fluido electro-magnético (la energía vital) desde el cuerpo vivo en orden a acumular ello en su cuerpo físico abandonado, asumiendo que en el curso del tiempo será capaz de revivirlo. El cuerpo físico descansa a un lado por tal ser en la manera indicada y puede ser salvado de la descomposición por siglos. La historia nos da varios ejemplos de la conservación de personas muertas, y la ciencia aun no puede dar aun alguna respuesta satisfactoria de esto. Tales vampiros son desde el punto de vista hermético, un ser lastimoso, y la creencia religiosa de aquellos días hicieron bien en destruir tales cuerpos que no se descomponían. Usualmente por esta destrucción, tales cuerpos eran usualmente atravesados con una estaca de madera o su cabeza cortada y el cuerpo quemado, era el espíritu de tal cuerpo liberado de su cautiverio. Las sagas de los hombres lobos, también, pueden ser explicados desde el punto de vista hermético. El procedimiento era lo mismo, solo que en el momento de vampirizarlo, el cuerpo astral toma la forma de un animal de modo de evitar el reconocimiento por la posiblemente persona sensitiva quien era vampirizada. En resumen: en el mundo físico el cuerpo físico y el astral son mantenidos juntos por el alimento y la respiración y todas las tres partes-cuerpo, alma y espíritu- son reforzados desde las esferas más

altas por elementos materiales más sutiles durante el sueño. En el mundo astral, por otro lado, el cuerpo es animado por las impresiones que obtiene por vibraciones materiales en la esfera astral. Si un ser humano está regresando desde el mundo astral dentro del mundo físico, entonces la banda entre el cuerpo astral y el mental se desgarrá así que el ser muere ahí para renacer en nuestro mundo físico. El acto de morir ahí es similar a la muerte física; el cuerpo astral no es más alimentado por el cuerpo mental con impresiones desde el mundo astral.

El proceso de descomposición de un cuerpo astral toma más tiempo que el del cuerpo físico, y un cuerpo astral puede existir por varios años, de acuerdo a nuestra cronología, sin ser mantenido por el respectivo espíritu. Otros seres, usualmente demonios, gustan de tomar posesión de tales cuerpos en orden a jugarle bromas. Durante numerosas sesiones espiritistas el cuerpo astral de las personas muertas han aparecido luego que fueron abandonado por su espíritu un buen tiempo atrás y han sido desde entonces usados y controlados por un demonio. Solo un clarividente bien entrenado que es capaz de distinguir un cuerpo astral de un cuerpo mental con la ayuda de su bien entrenado sentido mental puede descubrir la verdad. Tales demonios gustan de personas tontas, le juegan bromas y le hacen todo tipo de travesuras. Todos los diablillos y espectros, fantasmas, hobglobins y similares, proceden de la misma manera. Yo he presentado esta materia completamente en *Initiation into Hermetics*. Normalmente, un cuerpo astral lentamente se disuelve en sus elementos, y llega a ser más y más transparente, similar a un tamiz, hasta que al final totalmente se descompone dentro de los elementos materiales del individuo. Además, los hombres, quienes después de su muerte van ellos mismos para el plano astral, ven varios otros seres que habitan en la zona tierra. Aparte de aquellos ya mencionados, por ejemplo, elementales, larvas, fantasmas, duendes, también existen ahí, en esa zona, los seres de los elementos. Trataré más acerca de estos seres individuales de los elementos y sus líderes en el capítulo dedicado a las jerarquías. Cada uno de los espíritus que se quiere demostrar de una u otra manera

debe pasar a través del mundo astral, sin considerar de cual esfera ellos vienen, incluso si ellos vivieran en las esferas más altas. La zona del anillo de la tierra es la primera zona más allá del mundo físico. En La Qabbalah, esta zona es también llamada Malkuth; esto significa Reino. Yo diré más acerca de esto en The Key to the True Qabbalah

En el mundo astral de la zona que rodea la tierra existe el mismo poder y está trabajando como en el mundo físico; ellos están, sin embargo, más sutil. También ahí domina el elemento fuego con sus salamandras o espíritus de fuego, el elemento del agua con sus espíritus de agua y ondinas, el elemento aire con sus hadas y sílfides o espíritus de aire, y el elemento de la tierra con sus gnomos o espíritus de la tierra. Todos los seres en la esfera astral de la zona tierra se mueven en sus respectivos elementos como el pez en el agua se mueve en la tierra. Cada elemento tiene un ser positivo y negativo así que podemos conversar de buenas tan bien como malas salamandras. Lo mismo es cierto para los seres de los otros elementos. En realidad, sin embargo, ahí no existen ni lo bueno ni lo malo, La Divina Providencia no ha creado nada malo ni desarmonioso, ello solo es solo una humana comprensión que asume esto. Desde el punto de vista hermético un tipo de seres tienen buenas y otras malas influencias, así tienen sus buenos y malos efectos respectivamente. Estos seres son, en el mundo astral, las herramientas para las cosas que pasan en nuestro mundo físico. Ellos son la causa de todos los efectos en el mundo astral de cada uno de los seres, no importa si iniciado o no iniciado.

Las acciones y hechos del elemento aire y el elemento fuego en la esfera astral causan el fluido astral eléctrico; las acciones y hechos del elemento agua y el elemento tierra causan el fluido astral magnético. Los seres usan los fluidos en orden a crear los efectos, o, mejor dicho las causas en nuestro mundo físico. El principio Akasa de la esfera astral mantiene todos los elementos de la esfera astral en un equilibrio armonioso. Si un ser de la esfera astral quiere influenciar nuestro mundo físico, no importa si ello es un espíritu de los elementos o un ser humano, ello debe ser capaz de condensar

ambos fluidos, el eléctrico tan bien como el magnético, de tal manera que ellos son realizados en el mundo físico. Un mago bien entrenado quien tiene un buen comando de los elementos y fluidos es capaz de llevar sus actos de condensación muy por el mismo con ayuda de la imaginación. Cuando no toma parte activa en el trabajo el mismo, puede traer la condensación por medio de un médium el cual en este caso, los espíritus extraerán, como vampiros, el fluido eléctrico o magnético necesario para traer el efecto deseado.

Así es bien conocido, la diferencia entre un ser de los elementos y un ser humano descansa en el hecho que un ser de los elementos consiste solo en un elemento, en donde un ser humano está compuesto por cuatro elementos, más un quinto: el principio Akasha. Un ser elemental puede trabajar solo con el elemento y el fluido al cual el pertenece; un ser humano, sin embargo, puede llegar a conocer todos los poderes y puede aprender a controlarlos. Pero en ambos casos, si un ser de los elementos o un ser humano, La Divina Providencia o el principio Akasha es el factor determinante. Sin embargo, un ser humano es capaz, de encarnar, un ser de los elementos no es capaz de hacerlo por el mismo. El cuerpo astral de un ser de los elementos se desintegra en su elemento; un cuerpo astral humano se disuelve dentro de los cuatro elementos. Otra diferencia es el hecho que en el momento de la muerte un ser elemental cesa de existir, porque su espíritu es mortal; el hombre, quien es como un pequeño macrocosmos, posee, ya que ha sido creado a la imagen de Dios, un espíritu individual inmortal. Aunque es posible de hacer, que un ser compuesto de un solo elemento, a un ser de cuatro elementos por operaciones mágicas especiales y darle un espíritu inmortal, un verdadero mago hará esto muy rara vez, y nunca sin especial razones las cuales deben ser válidas lo suficiente para ser justificadas ante La Divina Providencia.

El principio Akasha de la esfera astral determina también la re-encarnación dentro del mundo físico de un ser humano viviendo en el mundo astral. El material astral de luz, usualmente llamado luz astral, es la emanación más divina en el mundo astral. Para iniciados que ven el principio divino del mundo astral, este principio de luz

aparece tan brillante como la luz del sol explotando o como el sol en sí mismo, siempre que ellos fueran en el mundo físico capaz de mirar La Divina Providencia en La Luz sin tener su deidad transformada dentro de una forma particular. La religión individual de una persona tiene su debido lugar en el mundo astral hasta tal punto como le ha atribuido una cierta forma y nombre a su deidad de acuerdo a su religión vista en el mundo físico. Los ateístas no sienten necesidad de un Dios incluso en el mundo astral y no son por lo tanto, capaces para formarse una idea de la deidad ahí. Sin embargo, ellos buscan por algo más grande, como un hombre sediento busca agua. Personas que han creído en varias religiones o deidades durante su existencia en la tierra encontrará condiciones caóticas. Ellos tendrán dificultad ahí, si ellos no son capaces de hacer una limpieza a sus mentes para seguir una cierta forma. Sin embargo, durante su curso del desarrollo en el mundo astral su concepción de Dios será clarificada así que finalmente ellos creerán en la deidad que era realmente mejor para ellos. Esta concepción de Dios entonces usualmente determina el lugar de su reencarnación. Un mago que ha explorado durante su vida, la esfera astral de la zona que rodea la tierra conocerá desde su propia experiencia, como los poderes o seres de la esfera astral operan y que ellos hacen, pero puede también aprender desde aquellos seres con los cuales está trabajando mágicamente.

Es lo mismo para el mago aun no completamente desarrollado en el mundo físico que usa un guía espiritual para su entrenamiento y gusta de ser enseñado por el, o por comunicaciones pasivas o escrituras automáticas etc., y ni un ser humano perfecto encontrará también su guía en el mundo astral. Estos guías le enseñaran de cuando en cuando y lo asistirán cuando sea necesario. Espíritus altamente desarrollados de la zona que rodea la tierra condensan ellos mismos en su apropiada esfera astral y así llegan a ser el guía de individuos, o de grupos de individuos e inician los seres astrales de más baja perfección dentro de las leyes más altas. Tales guías nunca deben ser apremiados para hacer su trabajo en el mundo astral; ellos son comisionados por La Divina Providencia para

ofrecer asistencia a cualquier ser astral, el guía, uno lo puede llamar también genio, no solo enseña a su protegido las leyes, sino lo asiste en todo su desarrollo. A veces pasa que un hombre astral quiere hacer alguna cosa de su propia iniciativa, pero es advertido en el momento crítico por su guía o genio no hacer ninguna cosa arbitrariamente. El genio intervendrá especialmente en aquellos casos donde un ser humano astral con bajo grado de desarrollo está cerca de hacer alguna cosa contraria a las leyes de La Divina Providencia. El guía informa a su protegido acerca de las leyes del mundo físico y lo prepara para su nuevo nacimiento. Esto claramente muestra cuan necesario es que el desarrollo mágico de un ser humano durante su tiempo en el mundo físico lo conduzca hacia la perfección en orden a ser preparado para la vida en las esferas más altas.

Todos los golpes del destino son para purificar el espíritu del hombre en el mundo físico y que lo ayudan a tener ese tipo de experiencia necesario para su desarrollo espiritual que está ya preparado y determinado por La Divina Providencia en el mundo astral para cada individuo de acuerdo a su madurez y grado de desarrollo. El ser humano conoce antes de su encarnación acerca de la materia de enseñanza en el mundo físico y no solo está de acuerdo con eso, sino incluso lo anhela tener a través de ello. En el momento de su nuevo nacimiento el pierde su conocimiento acerca de cada cosa que La Divina Providencia ha planeado para él. Si un individuo viviendo en este mundo pudiera conocer un avance de cada cosa por las que tiene que pasar, no tendría una voluntad libre en el mundo físico. Tal individuo sería equivalente a un mero robot en todos sus hechos o un autómeta, y las tareas que tuviera que completar en este mundo llegarían a ser impracticable. Solo un iniciado del grado más alto, siendo maestro sobre el Karma, esto es sobre causa y efecto, y sintiéndose igualmente familiar con el físico tan bien como en el mundo astral siendo bastante madura para conocer un avance de cada cosa sin tener temor por cualquier influencia desventajosa en su voluntad libre.

Seres encarnados por si mismo desde el mundo astral dentro de la

esfera física de nuestro planeta, limitado por tiempo y espacio, en orden a trabajar en su desarrollo, ya que las leyes materiales de este plano ponga mas obstáculos en frente de cada individuo que es el caso en la esfera astral. Los impedimentos del mundo físico fortalecen el espíritu y le permiten crecer más rápido en su desarrollo que lo que sería en el mundo astral. Por lo tanto los seres humanos del mundo astral están urgidos para alcanzar la re-encarnación en este mundo tan pronto como sea posible, y están listos para aceptar incluso las condiciones más extremas en orden a ser capaz para continuar su desarrollo espiritual.

Cada hombre puede alcanzar la perfección, porque la evolución de toda la humanidad va hacia allá. El guía espiritual designado para cada individuo por La Divina Providencia para su iniciación dentro del mundo astral lleva y controla el desarrollo espiritual de su protegido y en varios casos conduce su tarea después que su protegido ha re-encarnado en el mundo físico. El mago por lo tanto trataría en cada comienzo de su desarrollo obtener contacto con su genio. Como esto se logra ha sido dicho en *Initiation into Hermetics*. Algunas veces pasa que personas que ya han alcanzado un alto grado de perfección aquí en la tierra son capaces de continuar su desarrollo espiritual en el mundo astral para la perfección, pero estos son seleccionados por La Divina Providencia para lograr una o más misiones en la tierra. Tales líderes espirituales son entonces magos o iniciados de nacimiento quienes en cierta fase de su desarrollo físico de sus cuerpos humanos, usualmente un corto período después de la pubertad, llegan a ser repentinamente conciente de su estado, su grado de desarrollo espiritual, y necesitan un poco más para ser bastante maduro para su misión divina. Tales misiones no siempre necesitan ser de naturaleza mágica o espiritual, ellos pueden también tener que hacer otros aspectos de este mundo. Esto explica el nacimiento de genios humanos e inventores en todos los campos del conocimiento material. El mago sabe que todo esto es planeado y controlado por La Divina Providencia, que está en el principio Akasha en el mundo astral, y que nada puede tomar lugar, desde el punto de vista del mago, no podría ser explicado por las leyes

universales.

Esto ha sido un crudo boceto de los aspectos más importantes de la esfera astral de la llamada zona-tierra o zona que rodea la tierra, la cual es la zona más próxima a nuestro mundo físico. La zona-tierra, de acuerdo al pensamiento humano, no es la forma más condensada de la esfera a pesar de sus seres ubicados arriba de nosotros, ya que existen ahí distintas intensidades de luz, vibraciones, de acuerdo con el grado de madurez de cada ser humano individual. Esta zona-tierra no está limitada de ninguna manera; ello se alarga afuera sobre el cosmos, no solo sobre el globo terráqueo. Las leyes que regulan esta zona, no tienen nada que hacer con la idea del espacio, sin embargo, así ellas van por todo el microcosmos y macrocosmos y sus conexiones análogas. Esta es la razón de porqué el hombre puede solo alcanzar su perfección, su última madurez mágica, y su genuina conexión con la deidad, en esa zona que rodea la tierra. Esto claramente muestra que, desde el punto de vista de la magia, la zona-tierra es la esfera más baja, pero al mismo tiempo también la esfera con la emanación más alta del Divino Principio. Mostraré como más allá de ahí existen esferas pertenecientes a su jerarquía las cuales el mago es capaz de contactar, sino que es capaz para vivir en la zona-tierra también como un ser de perfección, como la verdadera imagen de Dios. En esta zona que rodea la tierra toda la creación desde la perfección más alta de la deidad hasta abajo en la forma manifestada más baja y más tosca. Un ser humano puede obtener contacto con todo tipo de esferas que están arriba de la zona-tierra, pero no puede llegar a ser su constante habitante, porque la zona tierra es el espejo reflectante de toda la tierra. Es el mundo manifestado de todos los grados de condensación. Los viejos Cabalistas conocieron esta verdad y por lo tanto llamaron a la zona-tierra Malkuth, lo cual no significa globo terráqueo, sino Reino, por cuya expresión la creación desde la manifestación más alta a la más baja está representada. De acuerdo al Árbol de la Vida de La Qabbalah ello contiene el número cabalístico diez, el cual permanece para el comienzo de la evolución. Para la persona conocida de La Qabbalah este número diez es el reflejo del número

uno en su forma más sutil, esto es, Dios, porque el número diez puede ser reducido a uno eliminando el cero. El mago intuitivo que ve la verdadera relación entre la creación y su cuerpo individual y se da cuenta que no es sin razón que tiene diez dedos en las manos y en los pies. El lector, sin embargo, leerá más acerca de esto en el tercer libro de la trilogía *The Key to the True Qabalah*. El mago intuitivo también percibirá una cierta relación entre la zona-tierra y el Muladhara Chakra, pero le dejaré esto para que medite al respecto.

- 3.- Próximo a la zona que rodea la tierra viene la zona de La Luna, la cual el mago debe conocer que está más allá de la zona-tierra.
- 4.- Más allá de la zona Luna está la zona Mercurio y más allá sigue
- 5.- La zona de Venus. Si el mago ha llegado a conocer suficientemente con estas zonas el tendrá que aprender
- 6.- Acerca de la zona del Sol y más tarde
- 7.- Acerca de la zona de Marte, luego sigue
- 8.- La zona de Júpiter, y al fin
- 9.- La zona de Saturno

Varias otras zonas están más allá de las nombradas, pero esto será bastante para el mago conocer las zonas correspondientes a los planetas y ser capaz de controlarlas.

Las analogías y la jerarquía de cada zona son conocidas en el próximo capítulo. Cada esfera que está arriba de la zona que rodea la tierra, entre La Luna y Saturno, tiene un efecto triple: primero en el mundo mental, segundo en el astral y tercero en el físico.

Dependiendo de la pregunta en cual esfera de la zona-tierra un cierto efecto sería causado, la creación de la causa para tal efecto debe ser considerado en esa zona. Ya que las zonas mencionadas arriba tienen cierta influencia individual en nuestra zona-tierra el mago operando con los seres de tales zonas debe tener una clara pintura de la analogía de las leyes de cada zona considerando su propio microcosmo y el microcosmo de cualquier ser humano. Cada analogía de las zonas del micro- y macrocosmo deben estar muy claras para el y debe conocer como crear la causa correspondiente a la analogía con la ayuda de los seres. En la concepción del mago

cada zona no será un plano limitado más allá de la zona-tierra, sino que todas las zonas corren una dentro de la otra en el microcosmos tan bien como el macrocosmos. Las zonas portan nombres astrológicos, pero no tienen que ver directamente con las construcciones de las estrellas del universo, aunque ahí existe alguna relación entre las estrellas y sus constelaciones, permitiéndoles a los astrólogos sacar sus conclusiones para propósitos mánticos o encontrar influencias desfavorables. Yo he dado algunos consejos acerca de la síntesis de la astrología.

Cada zona está habitada en la misma manera como la zona-tierra ya conocida por nosotros. Los seres de la zona tienen su especial comisión y están sujetas a las leyes de su zona, tan lejos como las causas y efectos están relacionados. En nuestra opinión ahí existen millones de seres en cada zona. Es imposible graduar estos seres por categorías. Cada uno de estos seres ha alcanzado un cierto grado de madurez, y una comisión ha sido transferida sobre ellos de acuerdo a su grado.

Una persona sin ningún desarrollo mágico y sin la necesaria madurez no es capaz de pasar más allá del mundo material en orden a obtener un contacto con seres astrales, ni mencionar obtener contacto con los seres de esferas superiores.

Hay solo unas pocas personas en nuestro mundo físico, quienes, con su espíritu, son capaces para penetrar las fronteras de la existencia humana y pasar a otras zonas. Personas que son capaces de hacer esto concientemente son llamados iniciados desde el punto de vista hermético.

Un iniciado es una persona seleccionada quien, después de varios años de desarrollo personal, alcanza el grado de madurez necesaria para su comisión. Un iniciado verdadero no es un filósofo quien ha alcanzado madurez por mero conocimiento teórico; el es una persona quien, después de constantes arduos entrenamiento, ha trabajado fuera de la multitud del promedio de las personas y ha ganado su conocimiento por la práctica. Aquí puede ser bien aplicado el dicho: varios son los llamados pero pocos los elegidos. Sin embargo, nadie necesita ninguna limitación impuesta, y un

pupilo diligente de magia puede alcanzar la perfección y llegar a ser un adepto después de entrenamiento conciente. Cada ser humano en esta tierra puede alcanzar el grado más alto de perfección.

Como dije antes, solo unas pocas personas atravesaran espiritualmente la esfera común de la zona que rodea la tierra para visitar la esfera más próxima a ella. Estas personas son las que encabezan en la magia; ellos son los iniciadores y profesores con la sagrada comisión y obligación de ayudar a los individuos bajo ellos en su camino espiritual. Lo mismo es verdad, por leyes universales, dentro de las siete zonas que están más allá de la zona-tierra.

También existen unas pocas personas seleccionadas entre millones de otras viviendo en aquellas zonas quienes, en su desarrollo, han alcanzado el grado necesario de perfección para ser los líderes o iniciados ahí. También los líderes de las otras zonas tienen su ranking, dignidad y título, justo como los iniciados en la zona que rodea la tierra son investidos por el empleo de dignidad correspondiente a su grado de madurez y de su conocimiento y toman el rango de barones, condes, caballero, duques, etc.

El mago se dará cuenta que estos nombres de rangos y títulos simbolizan el grado de madurez de un ser y ciertamente no los considerará como rangos terrenales. Por lo tanto, solo los líderes, los iniciados de las zonas individuales, son capaces para influenciar, con sus causas y efectos, a nuestras esferas, no importa si el mental, astral o físico. La manera en que cada ser individual puede influenciar nuestro mundo será considerado análogamente paso por paso en un capítulo más adelante en la jerarquía de estos seres. Lo mismo como, en nuestra opinión, ahí existen seres positivos y negativos en la zona-tierra, lo que son seres buenos y malos, así es la misma situación en todas las otras zonas. Los buenos o seres y poderes positivos son generalmente llamados ángeles o arcángeles, los negativos son demonios o archí-demonios. El mismo tipo de jerarquía es encontrado con los seres negativos: hay demonios comunes, barones, condes, etc. El promedio de las personas tendrán una concepción de estos seres correspondiente a su poder de entendimiento. En su imaginación ángeles y arcángeles tendrán alas,

demonios y archí-demonios tendrán cuernos. Pero la persona bien conocida con el simbolismo será capaz de interpretar su concepción de acuerdo a la verdad hermética. Un mago conoce que un ángel no tiene alas en el literal sentido de la palabra y verá la analogía en esas alas: las alas son una analogía de los pájaros que se mueven libremente en el aire arriba de nosotros. Las alas son el símbolo de lo que es superior a nosotros, el símbolo de agilidad, libertad, y al mismo tiempo el principio de flotación arriba de nosotros en el aire, el elemento que es el más liviano y penetra cada cosa. Los seres negativos o demonios son usualmente simbolizados con animales con cuernos y colas, o por criaturas que son mitad humano y mitad animal. Su simbolismo, por el contrario, representa lo que es opuesto a lo que es bueno: lo inferior, incompleto, defectuoso, etc. La pregunta de si estos seres, positivos o negativos, en su propia esfera en realidad tienen la forma atribuida a ellos por los hombres, y encontrarse cada uno en estas formas, puede ser dejada sin decir al no-iniciado. El mago quien es capaz de visitar esas zonas por viajes mental y astral y quien es capaz de influenciarse a si mismo con la vibración de esas zonas así que por el tiempo de su permanencia es como un habitante de su respectiva esfera, habrá encontrado que eso nos es así. Sin perder su individualidad, encontrará formas muy diferentes ahí, lo cual no puede ser expresada por palabras. El no encontrará ahí seres personificados y sus líderes, sino poderes y vibraciones que son análogos a los nombres y cualidades. Si, ha tratado de concretizar, desde su punto de vista individual, uno de estos poderes, o le da una forma de acuerdo a su poder de entendimiento, ese poder podría aparecerle en una forma equivalente a su poder de comprensión simbólica, no importa si el poder positivo, sea alias ángel, o poder negativo, sea alias demonio. Un mago trabajando con seres hará que estos realicen las causas en esa zona en la cual ejerce su influencia.

El trabajo de un cabalista es diferente. El se ubica en el lugar por si mismo, con su espíritu, dentro de la zona en la cual una cierta causa y efecto es intentada. Aunque el, también, maestro de las leyes de la zona, no necesita la interposición de los seres para este propósito,

sino que hace cada cosa por si mismo con la ayuda de las palabras cabalísticas. Habrá más acerca de esto en mi próximo trabajo *The Key to the True Qabblalah*.

Los principios del trabajo de los cabalistas son muy diferentes. El mago, sin embargo, en su estado presente de desarrollo, no puede, por ahora, hacer más que uso de estos seres hasta el punto donde ha alcanzado el grado más alto de desarrollo. Cada cabalista debe primero llegar a ser un mago, en orden a ser capaz para trabajar en forma diferente y más ventajosa más tarde.

Si un mago llama un ser cuya forma no conoce dentro de la zona-tierra o dentro de nuestro mundo físico desde otra zona, tal ser, siempre que quiera tomar una forma visible, debe tomar una forma apropiada a su cualidad en orden a tener contacto con el mago. Un demonio común, sin embargo, no es capaz de hacer esto, para un demonio perdida la necesaria madurez no es capaz de condensarse fuera de su esfera adentro de la zona-tierra o nuestro mundo físico. Por lo tanto la mayoría de los libros de conjuraciones mágicas no mencionan incluso simples demonios, sino conversan acerca de demonios solo con cierto ranking y título. Pero incluso estos no son nunca considerados en detalle.

En esta conexión, uno puede alzar la pregunta de si un ser viviendo en otra zona podría ser capaz de llamar un iniciado, una persona de rango espiritual, a su zona. Tal pregunta tiene que ser denegada desde el punto de vista hermético, para un ser humano, y especialmente un iniciado, es una criatura simbolizada como Dios en miniatura, del macrocosmo y representa la autoridad completa en el microcosmo y el macrocosmo. Un mago no puede por lo tanto, nunca ser forzado para hacer cualquier cosa, cualquiera sea el grado de perfección que pudiera tener, con solo una excepción: La Divina Providencia. Todos los líderes, no importa de que rango o de cual zona ellos vienen, y no importa si buenos o malos, son solo aspectos parciales del macrocosmo, de Dios. Sin permiso de La Divina Providencia ningún ser es capaz incitar su voluntad en un mago perfecto quien ha alcanzado la conexión con Dios. Esto nuevamente hace obvio para el mago el verdadero valor del hombre,

especialmente del hombre conectado con Dios, y su significancia con la creación.

Si un ser de otra zona desea entrar en la zona-tierra o en nuestro mundo físico porque La Divina Providencia lo ha ordenado hacer así o porque ello es su deseo personal, no importa si en la manera mental astral o física, entonces tales seres o líderes, irrelevante de su rango, debe tomar la forma apropiada a las cualidades de la esfera desde la cual el viene. Un ángel, por ejemplo, quien tiene el amor como su principal cualidad, aparecerá con una belleza perfecta, un ser cuyas cualidades son la severidad y la estrictez tendrá que aparecer en la forma apropiada a esas cualidades. Es exactamente lo mismo con seres de cualidades negativas: dependiendo de las cualidades negativas que ellos representan, ellos tendrán que tomarlas, cuando aparezcan en la zona-tierra o en nuestra tierra física, la forma que simbolizan esas cualidades. La forma aparente de estos seres, no importa si buenos o malos o de cualquiera zona que ellos vengan, le permitirán al mago que conozca su simbolismo para decir sus cualidades. Las cualidades de un ser, su apariencia y representación simbólica, es completamente apropiada a su nombre, de acuerdo a las Leyes de la Analogía, así que incluso un ser del rango más alto no es capaz de darse el mismo un nombre inapropiado a sus cualidades.

El mago, especialmente si es conocido de La Qabbalah, es capaz de completamente chequear las analogías de acuerdo a las leyes de la analogía y de determinar si la aseveración de un ser es verdadera o no. Ni un ser, ni incluso el más malo y el tipo más mentiroso, se atreverá a decirle al mago genuino un nombre que realmente no posee, y nunca le permitirá aparecer en una forma distinta a la que realmente le corresponde a sus cualidades. El mago genuino, sin embargo, es naturalmente libre para ordenar al ser quien ha aparecido en su forma verdadera cambiar su forma en una deseada por el. Será siempre obedecido por el ser relacionado, por el mago genuino, como repetidamente manifesté antes, es una autoridad perfecta, es un hombre-Dios.

Cada ser, si bueno o malo, si ángel o arcángel, demonio o archí

demonio, de cualquier zona que ellos puedan venir, tiene ciertas restricciones en sus cualidades, causadas y controladas por La Divina Providencia, y sus cualidades dependen de su zona. Un mago, por lo tanto, hará bien en pedirle a los seres lograr solo tareas que ellos sean capaces de completar debidos a sus cualidades y dentro del rango de su zona. El mago debe entonces conocer bien todas las cualidades, facultades, causas y efectos, poderes e influencias de cada zona individual, y tenerlos bajo su control en orden a evitar cometer el error de pedirle al ser hacer alguna cosa fuera del rango de su zona. Si el mago no toma esto en consideración y si, en consecuencia, le pide a un ser por alguna cosa que no está en su poder, entonces lo mejor tal como un ser pudiera hacerlo es colocarse el mismo en otra zona y ahí causar a otro ser que logre la voluntad y el deseo del mago. El efecto actual no es, en este caso, traído por el ser evocado por el mago, sino por otro ser. La absoluta voluntad el mago no es expresada directamente, así el efecto toma lugar sin su conocimiento. Daré más detalles de varias formas en que los seres aparecen normalmente etc., en el capítulo de la jerarquía.

El mago podría también estar interesado en aprender como un ser de otra zona es capaz de traer el efecto deseado en nuestro mundo físico, sea mental, astral o físicamente. Ya que la voluntad y el deseo del mago es análogo a las cualidades de la zona que el está conduciendo, el ser comisionado prepara la causa necesaria para el efecto en el mundo de las causas de su propia zona con la ayuda del fluido eléctrico y magnético similar al procedimiento del volting, como lo describí en *Initiation into Hermetics*, o directamente por palabras de poder (lenguaje cósmico) y llevarlo a través del mundo de las causas de la zona relevante adentro de la esfera mental, astral o física. Este es el actual procedimiento en relación a los seres capaces de hacer su trabajo de influencia desde su zona dentro de nuestra esfera. Un ser espiritual, sin embargo, no es capaz de hacer alguna cosa de su propio acuerdo o por su propia voluntad para influenciar nuestra esfera. Solo la orden estricta de un mago dada con su absoluta autoridad le permitirá a un ser influir en nuestra

esfera efectivamente desde su zona; por hacerlo así, el ser no puede ser hecho responsable por ninguna cosa; cada responsabilidad descansa en el mago. Para hacerlo aun más claro: el trabajo hecho por un ser es el mismo tipo de trabajo que hace un sirviente por su maestro.

Por supuesto, un mago verdadero nunca se atreverá pedirle a un ser, especialmente un ser negativo, hacer cosas de negativo efecto, porque aunque haya llegado a ser un maestro de vida y muerte, el maestro de las leyes, La Divina Providencia aún lo controla, y tendría que compensar inmensamente por malos actos, los cuales no podría contar.

Uno podría ahora preguntarse porqué un mago usa un ser elemental, elementario, astral o físico; mental, astral o físicamente, para sus operaciones en nuestro mundo o esfera, o en otra esfera y porqué el no prefiere trabajar con el poder que ha adquirido por si mismo y así causar el efecto mágico deseado. El es, en efecto, capaz de causar ciertos efectos cuando opera en la esfera mental por elementales o volts, esto es por fluidos electromagnéticos, y es capaz para generar un cierto poder físico por varias operaciones con elementarios y traer de esta manera algún efecto físico. La diferencia en el procedimiento descansa en el hecho que los poderes, seres, elementales, elementarios, etc., generados por el no pueden operar independientemente, ya que ellos no poseen intelecto; los seres de cualquier otra zona, sin embargo, pueden, porque ellos son criaturas inteligentes, capaz de realizar trabajos para los cuales un cierto grado de inteligencia es necesario. En aquellos casos donde un mago pueda hacerlo sin ningún ser para obtener su meta, naturalmente desistirá en emplear un ser desde otra zona para lograr sus propósitos. El, sobre todo, evocará seres en caso de:

- 1.- El quiera demostrar su autoridad sobre un ser y
- 2.- En orden de obtener completa información de la zona desde la cual el ser viene.

Cada mago experimentado que deja el mundo físico y con su cuerpo mental o astral visitar las distintas esferas de la tierra-zona, o incluso visitar otras zonas, se dará cuenta que los seres de todas las zonas,

sin considerar sus cualidades y facultades hablan un lenguaje universal, llamado lenguaje metafórico, i.e., el lenguaje de la imaginación. Esta es la razón porqué todos los seres pueden ser entendidos por otro. Cualquier persona promedio puede, además, experimentar el momento en que deja su cuerpo físico, es entonces capaz de conversar con cualquier persona entre los muertos, no importa cual nación pueda haber pertenecido antes. Si un mago desea decir algo en una esfera que está fuera de nuestro mundo físico, esto es si quiere formar ideas ahí, también lo hará por medio de la boca, pero no saldrán sonidos de su boca; en lugar de sonidos vibraciones dibujadas se manifestarán las cuales entonces pueden ser percibidas por cualquier ser.

Si, sin embargo, un ser espiritual es encarnado en nuestro mundo físico, esto es si ha dejado su zona para estar adecuadamente condensado en orden a ser visible y audible, entonces su lenguaje metafórico es a la vez traducido en el lenguaje que el mago conoce. Esto significa que un mago llamaría, por condensación, desde la zona tierra dentro del mundo físico, una persona que antes de su muerte estuvo en China, India o cualquier otra nacionalidad, encontrará que tales espíritus tienen un perfecto comando del lenguaje que el mago habla. Una persona religiosa recordará que los apóstoles y discípulos de Cristo, quienes después de la muerte del Salvador, fueron llenados con el Espíritu Santo, fueron capaces de hablar en todos los lenguajes de la tierra. Esta expresión de La Sagrada Biblia llenos con el Espíritu Santo, claramente significa que los apóstoles, los discípulos de Cristo, fueron, iluminados por del Espíritu Santo, en ese momento en el mundo astral y por lo tanto capaz de traducir el lenguaje metafórico dentro de cualquier otro lenguaje deseado. Esto no es milagro, porque está en las facultades de cada ser. Cada persona quien tiene alguna idea acerca del hermetismo conocerá que el lenguaje metafórico es el lenguaje del universo, y que las personas antiguas hicieron abundante uso e su lenguaje metafórico o cósmico. Los jeroglíficos de los antiguos Egipcios son un ejemplo de este hecho. Que las palabras expresadas por el lenguaje metafórico tienen un fuerte efecto mágico, no puede

ser dudado. Y no es sin propósito que la gente del Oriente y otros hacen mucho uso del lenguaje metafórico, pero dentro de las fronteras de sus países permanece la cuna de todas las ciencias herméticas.

Ventajas y Desventajas de la Evocación Mágica

La mayoría de las personas que obtienen un libro de magia evocacional son engañadas, por varios métodos, por poner de una vez en práctica los procedimientos recomendados sin haber alcanzado el necesario grado de desarrollo mágico. Ellos piensan que las pocas e incompletas preparaciones recomendadas y las instrucciones serán suficientes. El motivo que conduce a este tipo de operación precipitada tiene generalmente varias causas. Para una persona podría ser mera curiosidad, lo cual le hace preguntarse si realmente existen otras esferas. Otra persona podría desear ver espíritus, seres y demonios, y aun otra persona podría esperar ponerse el mismo dentro de ciertas ventajas para operaciones mágicas. Una cuarta persona, tal vez, quiera evocar seres para conocer de ellos cierto poder y facultades, para llegar a ser famoso y honorable, etc. Algunas personas posiblemente intentarán obtener cierta información de ciertos seres o hacer daño a personas que no les gustan. Innumerables motivos que pueden ser considerados para practicar la evocación mágica podrían ser mencionados aquí. Este capítulo ha sido escrito especialmente para esas personas, para que tomen en sus corazones estas advertencias: Ignorancia, prevenir a personas de peligros y desgracias como resultado de operaciones mágicas que sean llevadas a cabo sin suficiente entrenamiento y desarrollo personal.

Si alguien sin el desarrollo y preparación mágica apropiada se atreve a aproximarse a la práctica de la evocación, o puede estar seguro de no obtener resultados en absoluto, lo cual probablemente le causará botar toda la materia, u obtiene resultados incompletos, lo cual puede hacerle un completo no creyente. Amargado por esto, dirá que cada cosa es ilusión sin haber tratado de encontrar las

causas de su fracaso dentro de su persona, y sin llegar a ser conciente de la necesidad de profundizar dentro del conocimiento de la ciencia mágica si quiere tener éxito. Es muy por el contrario con gente que, o durante su presente encarnación o durante una encarnación previa, haya alcanzado al menos algún grado de perfección espiritual y que tenga un cierto poder de imaginación. Ellos no serán capaces de obtener perfección pero talvez resultados parciales. Estas personas son llamadas correctamente hechiceros o necromancer desde le punto de vista hermético. Y estas son las personas generalmente que caen en las manos de poderes invisibles, así podemos verlo en la historia. El más golpeante y mejor conocido ejemplo es la tragedia del Dr. Fausto, popularizada por Goethe. Desisto aquí de describir la personalidad del Dr. Fausto, pero cada mago será capaz de explicar que pasó en ese caso.

Cada mago genuino trabaja con los seres concientemente, el es para ellos una persona de cierta autoridad, poder y fuerza, moviéndose en su desarrollo mágico y madurez, su actitud hacia el ser espiritual es muy diferente de la actitud de un hechicero. La influencia del mago en un ser es, también, muy diferente, y el peligro al cual un mago podría ser expuesto es tan pequeño que no se necesita que apenas sea mencionado. El mago está sujeto solo a unas pequeñas tentaciones por los seres, pero ya que ha alcanzado el equilibrio mágico, nada puede conducirlo fuera de su camino, ni incluso los proyectos más tentativos. Los seres conocen su autoridad y lo consideran como su maestro, como la imagen de la creación, la imagen de Dios, y están muy dispuestos a servirlo sin atreverse a pedir por alguna recompensa por sus servicios. Sin embargo, es muy diferente para un hechicero o necromancer, porque tienen la incapacidad para crear el necesario poder autorativo hacia los seres. El está siempre en peligro de perder su equilibrio al costo de su individualidad y desarrollo mágico.

Si un necromancer o hechicero tiene un relativo alto poder de imaginación y es capaz parcialmente de alcanzar su conciencia, puede pasar que, por usar nombres bárbaros mágicos, tenga éxito en tener una de sus evocaciones traducidas en el lenguaje del ser y el

ser que está evocando escuche su voz. La próxima pregunta a tomar en cuenta es si el ser reacciona a la evocación e intenta hacer lo que el hechicero quiere que haga. Si el ser se da cuenta que el hechicero es bastante maduro y bastante desarrollado para ser capaz de ejercer coerción o si puede estar en oposición. Si un ser positivo, es comprometido, ello lastimará al hechicero. Si el hechicero ha evocado un ser indiferente y menos activo y si el deseo del hechicero, fuera realizado, no lo dañaría a el, debería, ahora y entonces, dar un señal de simpatía y hacer lo que el hechicero quiera que haga. Pero si el hechicero desea alguna cosa que lo dañaría a el o a otra persona sin ser capaz para tomar la completa responsabilidad por eso, entonces el ser no reaccionará a la evocación del hechicero. Todo significado de coerción mencionado en varios libros para el uso de los hechiceros en orden a tener los seres trabajando para el son ineficaces y meras frases son solo suaves o sin efecto en absoluto en seres astrales.

Seres negativos por otro lado, prefieren reaccionar negativo y con malas intenciones al tratar de ayudar al hechicero en sus realizaciones. Pero un líder de demonios también conoce muy bien que no necesita hacer lo que el hechicero quiere, si el hechicero desea alguna cosa que generaría para el demasiado karma o que no podría tomar responsabilidad desde el punto de vista kármico, en tal caso ni incluso un demonio se atrevería a realizar el deseo del hechicero, porque este ser, incluso aunque sea negativo, depende de La Divina Providencia. No puede, de su propia cuenta, crear vibraciones que causarían un caótico estado en la armonía de la esfera. Por lo tanto, es necesario apuntar una y otra vez que un cierto grado de desarrollo y perfección es absolutamente necesario para la evocación de seres de cualquier esfera y en orden a ser capaz de colocar la conciencia de uno dentro de la zona o esfera relevante y traducir los pensamientos de uno dentro del lenguaje metafórico o lenguaje cósmico así que el ser lo entienda.

Con estos puntos en mente el mago se dará cuenta del verdadero valor del libro de los encantos en el cual ha iniciado su uso personal, y que el libro es en realidad un libro de lenguaje del lenguaje

cósmico en el cual registrará todos los procedimientos de su arte de la evocación mágica traducida dentro del simbólico lenguaje dibujo. Un necromancer o hechicero trabajando de acuerdo a los rituales más malos y trayendo las invocaciones más bárbaras en un orden sistemático, esto es, iniciar una conversación con el ser relacionado, sin mencionar la autoridad sería capaz de representar, la pérdida de la necesaria madurez y perfección mágica. Un necromancer, debería, en la mayoría, ponerse el mismo dentro de un estado de éxtasis durante su operación, lo cual no es más que llorar dentro de la zona en cuestión, incluso si sus citaciones son más terroríficas y aparecen muy promisorias.

En la mayoría de los casos el hechicero, durante su estado de éxtasis, es una víctima de las alucinaciones más desorientadoras. En los casos más favorables tales invocaciones incompletas de un hechicero deberían, muy inconciente a el, resultar en la creación de un elemental o un elementario, moviéndose en la presión extática de los nervios del hechicero, dependiendo de la cantidad de poder nervioso que proyecta desde su círculo mágico dentro del triángulo mágico. Tal elementario debería entonces inconcientemente tomar la forma del ser evocado; el hechicero, siendo incapaz de ver la diferencia, consideraría al elementario como el ser evocado por el. Tal elementario es entonces capaz de despertar ciertos deseos en su creador y suministrar su satisfacción. Yo he dicho bastante acerca de esto en mi primer libro *Initiation into Hermetics*.

En conexión con esto debo apuntar que el mago debe tener una clara idea de lo que es un contrato, como tal contrato es hecho, cuales son sus desventajas, etc. Daré ahora más detalles acerca de este punto. Un hechicero o necromancer tendría éxito en realidad llamando al líder de una cierta esfera dentro del mundo físico por la elevación extática de su espíritu, tal líder, si es uno negativo, siempre tratará de obtener bajo su influencia no solo el alma sino también el espíritu del hechicero en orden a hacerlo completamente dependiente. El hechicero usualmente se da cuenta en su segunda o tercera operación que no es capaz de obtener por si mismo el similar estado de éxtasis que previamente le ayudó a tener cierta influencia en la esfera

relacionada. Esta es la razón del sentimiento de malestar dentro de él, lo que generalmente le causa literalmente agarrarse a una idea de mantener al ser apareciéndose en orden a tener su deseo realizado. El líder ahora aparece al hechicero sin reaccionar en absoluto si el no estuviera seguro que el alma y el espíritu fueran bastante maduros para el, y que por lo tanto paga para tratar de obtener ambos. El líder ve los diversos desarrollos kármicos de lo que el hechicero puede haber experimentado ya y durante lo cual ha alcanzado cierto grado de madurez e inteligencia, y está por lo tanto, cierto que el hechicero le rendirá buenos servicios después de su muerte. El ser conoce todo acerca de esto ya que es su propia esfera, mientras observa al hechicero haciendo su operación. Si ello parece bastante ventajoso, un líder, generalmente uno negativo, le aparecerá al hechicero, y tratará de obtener al hechicero para el mismo a cualquier costo. Dependiendo del carácter del hechicero, el ser aplicará los métodos más variables, conociendo bien los puntos más vulnerables donde el puede doblegar al hechicero. Si, por ejemplo, el hechicero es de todos modos temeroso, el ser tratará de asustarlo en orden a hacerlo obedecer. Si, sin embargo, el hechicero es algo como conciente de sus facultades espirituales y psíquicas, el ser tratará de ganarlo con todo tipo de promesas, por ejemplo, con la promesa que hará cualquier cosa, etc. Pero al mismo tiempo apuntará que tales cosas no son posibles sin un mutuo acuerdo y apuntará las ventajas de tal contrato. Es entonces que el hechicero resiste la tentación del ser y se opone a ello. Una pelea dentro de la propia conciencia del mago comenzará y se desarrollará una terrible pelea, para la conciencia del hombre es la más sutil forma de La Divina Providencia. Si, sin embargo, el hechicero no está dispuesto a escuchar las divinas advertencias, esto es seguir su conciencia, sino que la suprime a pesar de su repetida aparición, entonces el llega a ser una víctima por hacer un contrato con el. Este tema ciertamente les interesará a todos. Por lo tanto examinaré esto más cercanamente desde el ángulo hermético. Porqué un ser espiritual quiere obtener la posesión del alma y el espíritu de un hechicero? Hay varias razones para esto. Primeramente, no hay seres, al menos

de todos los seres negativos, que harán cualquier cosa para el hechicero sin la esperanza de obtener una recompensa relevante. El hechicero está forzado por contrato para dejar la zona –tierra después que ha desechado su cuerpo físico. Este es tomado por el demonio, como las leyendas lo dicen, y debe viajar a la esfera del ser con el que ha hecho contrato en orden a servir ahí como sirviente. El líder, con quien el contrato ha sido hecho, generalmente emplea al hechicero muerto como un mensajero en la esfera mental, astral o física de la zona tierra donde tiene que efectuar comisiones para su maestro, correspondiendo a las esferas negativas de esos seres. Tales líderes gustan de obtener conexión con un hechicero porque este último ha sido creado a la imagen de Dios por lo tanto tiene los cuatro polos y consecuentemente varias posibilidades más que el ser en si mismo. En la mayoría de los casos el sirviente del líder, en este caso el ser humano, es hecho un spiritus familiaris o factotum y puesto a disposición de otros hechiceros similares. En la función de spiritus familiaris al hechicero entonces es dado todo el poder que el líder posee, ya que desde ese momento está delegado por el ser. La transferencia del poder sobre el hechicero es efectuada o por un Ankhur desde el líder o el demonio principal o por influenciarlo con la zona poder así que puede o traer los efectos ordenados por el mismo y asegurar los resultados obtenidos, o el es proveído con otros sirvientes para ayudarlo a lograr sus comisiones. Pero, si tales sirvientes son habitantes de la zona y, como tales, meros subordinados de su maestro, o si ellos son realmente víctimas como las descritas arriba, es difícil determinar, porque tales seres no les está permitido decir nada acerca de ellos mismos. Es posible que una etapa no querida en la memoria o conciencia de tales espíritus haya sido eliminada, o por un encanto mágico u otras prácticas. Y así el hechicero, a pesar de sus cualidades que tienen una relación de su naturaleza de cuatro polos, llega a ser dependiente del líder de la esfera, esto es el maestro de la esfera, y que le prohíbe liberarse el mismo de las ataduras con el líder y vivir su propia vida. El llega a ser un mero instrumento del líder y debe hacer cada cosa que este último quiera.

Después de haber sellado el contrato o pacto el hechicero no puede hacer ningún trabajo por semanas o meses. Durante este tiempo es enseñado por su líder en varias prácticas y es iniciado en el uso de los poderes. El sello de tal pacto es en realidad no muy diferente del que es descrito en los grimorios de los libros mágicos. Hay, sin embargo, una pequeña diferencia difícilmente conocida por cualquiera: el pacto en si mismo no es compilado por el ser espiritual, sino que es, en efecto, dibujado y escrito por el hechicero, como el libro de los encantos. El texto del pacto es escrito en tinta ordinaria. Tinta especial, sin embargo, puede usarse para este propósito, dependiendo de los rituales aplicados, pero esto no es muy importante. El contrato claramente establece que servicios tienen que ser otorgados por el ser, cuales deseos se logran, que posibilidades son dadas al hechicero en este pacto, incluyendo otras condiciones que deben ser logradas por el ser en nombre del hechicero. En otra página del contrato están las obligaciones las que, por otro lado, el hechicero debe llevar a cabo para el ser y que, por otra parte, las órdenes del ser que debe llevar a cabo. Más allá se establece en que manera el líder puede ser llamado y si aparecerá visible o invisiblemente; como servirá, disposición para el hechicero, como será tratado, etc. El punto más importante es el período de duración del contrato y que después de la expiración de la fecha del contrato el hechicero es obligado a viajar a la esfera del demonio. También la manera de cómo el hechicero morirá en el mundo físico y como se cambiará dentro de la esfera del líder es arreglada en el contrato. Todos los puntos y condiciones son acordados por ambas partes y el ser usualmente firma el contrato con su propio sello, usando la mano del hechicero como un médium y el mutuo acuerdo es confirmado. Es también muy posible que el ser pregunte por, o insista en, que la firma del hechicero sea con su sangre. Pero los contratos han sido hechos, y aun se siguen haciendo, sin tal condición. Usualmente el contrato es escrito en duplicado; una copia queda en las manos del hechicero, y la otra es para el ser. Queda establecido en el libro que el ser toma las dos copias, pero esto es raramente efectuado y solo pasa solo con cierta

categoría de seres. Generalmente la segunda copia es archivada junto con la del hechicero y quemada. La quema del contrato en realidad significa que las ideas y puntos del contrato son transmitidas a la zona relevante. En esto, o en manera similar puede haber pequeñas diferencias que no son esenciales en absoluto, los pactos son firmados, especialmente los pactos con seres negativos. Tal pacto no puede ser quebrado por el hechicero ni por el ser y debe ser adherido inconcientemente. A menudo pasa que la víctima no conoce que ha hecho con tal horrible contrato y viene a la esfera respectiva sin conocer que el tiene que pagar las obligaciones que el ser le ha encomendado en la tierra. Si, sin embargo, la conciencia comienza a trabajar en la mente de un hechicero antes que el contrato expire, y si, en consecuencia, el hechicero trata de liberarse por cualquier motivo, entonces el ser tratará de hacer cualquier cosa para dañar y destruir al hechicero. Varias pruebas del pasado son pruebas irrefutables de esto y hechiceros que se sintieron muy preocupados por su firma de tal contrato y que por lo tanto tratan por todos los medios y maneras de liberarse ellos mismos han tenido que compensar fuertemente por su violación del contrato y la instigación del ser relacionado. Varios hechiceros de tiempos antiguos no fueron capaces de evadir la pira funeraria solo porque la idea y chispa divina ganaron dentro de ellos y los hicieron preferir la muerte en cambio de quedar en contacto con un demonio hasta la expiración del contrato. Pero hechiceros que estrictamente adhieren a los puntos del contrato y logran cada obligación hasta que el período expire siempre queda bajo la protección de los poderes oscuros y no hay poder en el mundo que los podría dañar. Aquellos que no adhirieron al contrato y arrepentidos de su error fueron severamente perseguidos por los seres, estos últimos siempre encuentran la manera de dañar a sus protegidos. El tipo de contrato descrito arriba puede ser considerado como el tipo común, el hechicero trata de obtener el contacto con el ser por medio de la evocación mágica y mantiene su conexión con el ser o directamente o por medio de espíritus familiares sirviendo al ser.

El lector ahora puede preguntarse si tal hechicero está condenado a

ser un sirviente del ser o líder por siempre. La respuesta a tal pregunta presenta no dificultades para un mago quien es igualmente conocido en todas las esferas. Tan pronto como el hechicero ha reembolsado al ser en medida completa por sus obligaciones en la tierra- esto puede tomar, en nuestro tiempo cronológico, varios cientos de años, ya que el tiempo y el espacio están ausentes en las esferas-la conciencia del hechicero comenzará a trabajar en el, más y más y su natural cuatro polo lo hará sentir poco a poco libre del vínculo. Cuando el hechicero ha pagado cada peso de su deuda, nuevamente puede hacer lo que el quiera. Pero si, en este punto, el aun ahoga su conciencia, sin voluntad para seguir esto, quedará en la esfera de su líder y, eventualmente, perderá su tetra-polaridad y se identificará el mismo con el plano en el cual vive tomando la vibración de ese plano por siempre. De esta manera se condenará el mismo. El hechicero que cesa de ser un ser humano, a imagen de Dios, y llega a ser un ente de esta esfera, el se convierte en un demonio. Esto es ciertamente el estado más regresivo de un ser humano que se puede obtener y puede ser llamado condenación desde el punto de vista de la religión, o un verdadero pecado en contra del Espíritu Santo.

Esto sería el procedimiento completo para la firma de un contrato entre un hechicero y un ser de otra zona. El hechicero siguiendo la voz de su conciencia será capaz de dejar la zona del líder y encontrar un nuevo hogar en la zona-tierra. Aquí el puede nuevamente vivir como un ser de cuatro-polos y renovar su desarrollo espiritual. Si, en este caso, es necesario para el regresar dentro de nuestro mundo físico, su re-nacimiento será garantizado sin ninguna dificultad porque en el mundo físico es lejos más fácil llegar a ser purificado y trabajar en su desarrollo mágico como los otros seres.

Un hechicero reencarnado es capaz entonces de adquirir, en nuestro mundo, gran poder mágico, ya que el tiene la experiencia de trabajar con poderes negativos. Tales hechiceros re-encarnados son los nacidos magos, porque ellos poseen facultades mágicas no nacidas y no necesitan acumular mucho conocimiento para experimentar un entrenamiento especial en magia. No puede ser negado, sin embargo

que ello podría pasar nuevamente y que tales personas son sobrepasadas por la tentación para usar mal estos poderes y que el mismo líder de los espíritus puede aproximársele nuevamente, posiblemente bajo distintas máscaras, para reganar su antigua víctima con la misma intención de llevarlo nuevamente a su esfera después de su muerte física. Tales hechiceros, sin embargo, tienen una voluntad mucho más libre en esta tierra y pueden por lo tanto resistir tales tentaciones mucho mejor. Su conciencia, también, trabajará mucho mejor y lo advertirá más fuertemente que la conciencia de un ser humano sin su experiencia personal. Así rara vez pasa que un hechicero cae por segunda vez. Generalmente es purificado por esta experiencia que tuvo a través del verdadero paso de la magia y es menos inclinado a tomar contacto con demonios o espíritus negativos.

Esto establece los hechos verdaderos que pueden ser advertidos a los verdaderos buscadores de la verdad personas que no siguen los pasos de la brujería, uno puede ver de lo que ha sido dicho arriba que tal paso es una gran regresión en la evolución espiritual y desarrollo de un ser humano. Que todo lo que he dicho no es una fantástica historia sino un lamentable, hecho verdadero que puede ser chequeado por cualquier mago verdadero. Un hechicero re-encarnado procediendo a través del correcto paso de la iniciación está expuesto a un gran número de tentaciones más que el promedio de las personas que está iniciando su desarrollo espiritual desde el comienzo. Los planes que antes tratan de vincularlo una y otra vez de las maneras más refinadas para obtener de nuevo su víctima bajo control.

En este trabajo no intento nombrar a nadie de los tiempos antiguos o modernos quienes han firmado contrato con seres, sino el caso generalmente conocido por el público, como el Dr. Fausto y Urban Grandier, hay otros numerosos de los cuales el público nunca ha escuchado.

Existe otra manera de firmar contratos, conocido solo por unos pocos iniciados. Esto es una advertencia para todos aquellos que tratan de tener contacto con varios tipos de seres. Este pacto no es

manejado directamente, sino que con ayuda de un cuerpo humano ya existiendo. Cual de las dos maneras para firmar contrato es la más ventajosa depende del punto de vista del mago. El sistema menos conocido puede ser el preferido por personas muertas tan bien como otros seres de la zona tierra incluso por seres de las zonas más altas. El obtener contacto con el ser humano requiere el control de los elementos del ser humano, la luz- y el principio Akasha y la inteligencia más alta y la madurez mágica en el lado del ser espiritual con el cual quiere entrar en contacto y hacer un contrato con el ser humano. Desde el punto de vista hermético este contrato es muy posible y es practicado por un número de hechiceros sin diferenciarse del promedio de personas por parecer extraño o no natural. Solo un clarividente bien entrenado y los ojos de un genuino mago son capaces de distinguir tal pacto. El hechicero es generalmente invitado a tal contrato por un ser y no es rara vez ofrecido como un pacto de seres de los elementos, los cuales viven próximo a la tierra.

Si todas las condiciones son logradas el hacer este contrato no presenta dificultades. El método descansa en el siguiente procedimiento: El ser busca por un cuerpo físico que esté en el mundo material en el momento de su muerte. Un cuerpo saludable es preferido en este caso, un cuerpo que muere por pequeñas causas, como por ejemplo un accidente. También personas que mueren como consecuencias de una inflamación de los pulmones, de encefalitis, falla del corazón, etc. pueden servir a este propósito. Por otro lado, no son bienvenidos cuerpos que hayan sido destruidos por tuberculosis u otras enfermedades infecciosas de órganos vitales y que la destrucción de tales órganos haya sido la causante de la muerte física de la persona. La restauración de la armonía en un cuerpo destruido por tales enfermedades tomaría mucho esfuerzo. En el momento de unir el cordón entre el cuerpo, alma y espíritu desgarrado y la matriz –vida es interrumpida, el ser mantiene el cuerpo humano y es capaz de construir un nuevo cordón entre ellos y el cuerpo humano por hacer lo que describí en *Initiation into Hermetics*, lo que es usar el fluido luz. Es muy claro que el ser-antes

de unirlos con el cuerpo físico- debe formar su cuerpo astral de acuerdo a la forma y tamaño del cuerpo humano relacionado, usando para este propósito la materia de los elementos, en orden a obtener una armoniosa unidad de los dos cordones de vida: la matriz mental y la astral.

El ser quien ha tomado posesión de un cuerpo humano en la forma descrita llega a ser un ente humano en un cuerpo prestado. Los parientes y espectadores se forman la opinión que el moribundo después de haber estado en agonía ha revivido como un milagro y finalmente se ha recuperado de la enfermedad. Esto es como los parientes y aquellas personas, quienes no son capaces de observar por clarividencia de dejar el cuerpo astral desde el cuerpo físico, mirar el evento. Ya que el ser posee un milagroso grado de adaptabilidad y mantiene todas las facultades y poderes del mundo astral y ya que conoce cada cosa, continúa jugando el rol de la persona que murió, pero tratará de desaparecer de los alrededores de los pariente de la persona muerta y obtener el contacto con el hechicero sin atraer la atención. El ser mantiene todas sus capacidades de su esfera formadas en el nuevo cuerpo y pone ello a la disposición del hechicero. Con la excepción de un verdadero mago nadie nunca encontrará el verdadero hecho y nadie encontrará ninguna sospecha en dos amigos o en un enamorado o enamorada juntándose uno con otro, y las personas alrededor de los dos nunca encontrarán nada acerca de las verdaderas relaciones de los dos. Los servicios que el ser puede otorgar al hechicero durante su existencia física son exactamente las mismas como si el hechicero haya obtenido contacto con otro ser de esa esfera. Si el hechicero quiere hacer que su trabajo influya en el mundo mental o astral vía estos seres, entonces este último se pone en estado de trance y así puede lograr los deseos del hechicero.

La cuestión del contacto carnal es generalmente discutida en el momento de la primera citación o encuentro con el hechicero y este último es bien informado acerca de todo el procedimiento. Que el hechicero nunca debe decir una palabra a nadie acerca de la materia es demasiado claro, por el contrario el tendría que pagar con su vida

por este hecho.

Hechiceros ha menudo han instigado a sirenas a obtener el cuerpo de bellas mujeres de este mundo en la forma arriba mencionada en orden a obtener contactos carnales con esas ondinas, e incluso se han casado con tales seres. No habría, entonces diferencia entre una mujer normal y una ondina encarnada, porque esta última, en su cuerpo carnal, está sujeta a las mismas leyes como todo otro ser humano. Manteniendo, sin embargo, las facultades y poderes del elemento agua y hace uso de ellos en su humana encarnación. La ondina encarnada también podría tener hijos. Pero el hecho más trágico acerca de esta materia es que ella quiere al hechicero sea absolutamente leal ya que ella mantiene el contacto entre su propio cuerpo físico y el cuerpo físico del hechicero. Si el hechicero quiere tener relaciones sexuales con otra mujer el está en peligro de tener que compensar esto con su vida. En tal caso la ondina tampoco es capaz de quedar en el mundo físico y no es capaz de tener contactos más allá. Pronto después de la muerte del hechicero quien ha llegado a ser su amante o marido también muere. Después de su muerte tal ondina no viaja a la zona-tierra como cualquier otro ser humano, sino que tiene que regresar al elemento agua y nuevamente vive ahí como una ondina.

Si un mago con un alto grado de perfección y relación con Dios trae tal procedimiento por su poder creativo y es capaz de construirlo, con la ondina, el mismo tipo de armonía de los elementos como lo posee cualquier ser humano. El sería capaz para crear un nuevo ser humano cuyo espíritu sería tan inmortal como el espíritu de cualquier otra criatura humana. Sin embargo, un verdadero mago nunca asume tales operaciones sin tener suficientes razones. Solo menciono esto aquí, porque yo quiero mostrar que tales cosas descansan dentro de las facultades del mago. El no iniciado puede creer que esto es un increíble cuento de hadas, pero, desde el punto de vista hermético, tales cosas son muy posibles y pueden ser fácilmente realizadas. El mago verdadero no tendrá ninguna duda de esas posibilidades.

Aparte del espiritismo existe otro tipo de evocaciones de espíritus

llamado necromancia. La diferencia entre un hechicero y un necromancer es lo siguiente: el hechicero usualmente trata de obtener contacto con los seres más altos de la zona-tierra, con los líderes de los elementos o con los líderes de las otras zonas; el necromancer, por otro lado, meramente practica la evocación de las personas muertas. El método de la necromancia es muy simple y un mago quien no ha alcanzado aun la perfección es capaz de aplicar este método con más éxito que un hechicero practicando evocaciones. Un necromancer encara el mismo tipo de peligros como el hechicero ya que una persona muerta también puede tomar completa posesión del necromancer y hacerlo completamente dependiente. Si un necromancer llega a ser así dependiente en un ser astral que el no puede hacer cualquier cosa sin el consejo y ayuda del ser, entonces nosotros también podemos conversar de un tipo de pacto en este caso, aunque este tipo de contrato puede no tener las mismas consecuencias trágicas como el pacto considerado antes. El mago es capaz de llamar a cualquier ser desde el mundo astral sin ningún peligro, sin llegar a ser dependiente de ello y sin llegar a ser víctima de la necromancia. El necromancer es una persona con bajo desarrollo mágico y espiritual, cuyo principal objetivo es entrar en contacto con seres astrales de la zona-tierra, preferiblemente con persona muertas. El necromancer en la mayoría de los casos tratará de hacer uso de un ser de la esfera astral, esto es, que requerirá de un ser, ciertas obligaciones mágicas en el plano físico, astral o mental o meramente satisfará su curiosidad. Para este propósito el necromancer elegirá un ser humano después de su muerte física, quien durante su vida en la tierra trabajó con algunos de las ciencias secretas y quien posiblemente ha alcanzado un cierto grado de perfección en eso. Si tal persona llega a ser un verdadero mago quien ha seguido el verdadero paso de la iniciación y ha aprendido todas sus leyes aquí en la tierra, habiendo adquirido así un cierto grado de perfección quien ennoblecó su mente con propósitos positivos y controló los poderes negativos, el, si piensa que es beneficioso, se aparecerá al necromancer y apuntará las ventajas y desventajas de sus proyectos e intenciones. Un mago verdadero, sin

embargo, nunca mantendrá una verdadera conexión con un necromancer, ni tratará de influir al necromancer de tal manera que llegue a ser dependiente de él. Él siempre estará preparado para advertir al necromancer y darle permiso para llamarlo en caso de emergencia. Además, le dará buenos consejos al necromancer y lo iniciará dentro de las leyes de la esfera astral, pero nunca estará preparado para servir al necromancer, o hacer lo que él quiera, o lograr sus deseos materiales. Solo magos malos con poca experiencia y afectados por poderes negativos o solo hechicería tratarán de mantener contacto con un necromancer o asistirlo para realizar sus deseos y satisfacer su curiosidad. Si el necromancer llega a la esfera y bajo el control de tal ser, él adquirirá el mismo tipo de vibración que ese ser tiene en la zona-tierra y así llega a ser un socio-sufriente. El ser astral entonces impedirá al necromancer de hacer algún progreso en su desarrollo espiritual y mágico y verá que nunca es iluminado o bendecido con un avance personal. El ser entonces estará lleno de placer malicioso porque ha tenido éxito en ponerle problemas al ser humano en la tierra. Él recuerda sus propios días en la tierra, sus problemas y dificultades ahí, las tentaciones que no pudo resistir, los poderes que usó mal y la pérdida de opciones para su propia iniciación y también tratará de esconder al necromancer su desarrollo. El peligro que se le presenta al necromancer en tal caso necesita ser analizado. Mencionaré, sin embargo, el hecho que el necromancer puede ser fácilmente vampirizado por el ser y que este tratará de realizar en el mundo astral sus propios planes egocéntricos con ayuda de los poderes vampirizados del necromancer.

Por lo tanto cada estudiante es advertido de no tomar tales contactos y no hacerse el mismo dependiente de cualquier ser. La manera en la cual un necromancer llama a un ser desde el plano astral descansa en dos métodos. Un método es espiritista: al ser se le pide revelarse por medio de un médium; esto es por escritura mediumnística o por médium puesto en estado de trance. Este método requiere gran perseverancia hasta que el ser es capaz de tomar un contacto directo y aparece ante el necromancer. El otro método es la evocación: el

necromancer toma contacto con el ser con ayuda de una foto de la encarnación previa de un espíritu o por animar tal pintura hasta que el ser pasa a ser como un elementario, tomando su forma previa. Un necromancer generalmente no tiene éxito de una vez, pero si trabaja constantemente podría, de acuerdo, a su madurez, desarrollo, poder-voluntad e imaginación, forzar al ser aparecer visiblemente.

Un necromancer difícilmente puede diferenciar si, en tal caso, su poder de imaginación juega el rol principal, o si el ha creado un elementario, o si la visible conexión con el ser ha tomado lugar de hecho.

Pero un necromancer estrecho de mente no le importa a quien ha traído con la conexión o que en realidad a causado su efecto deseado, si ello ha sido por la imaginación (fantasía), o si repetidas presiones de sus nervios ha creado un elementario o si el ser evocado realmente ha aparecido desde el mundo astral.

El necromancer tendría predilección por poderes negativos, su evocación y sus esfuerzos para causar una proyección en el mundo astral posiblemente serán pronto respondidos por los llamados magos negros quienes tratarán de entrar contacto con ese necromancer. Todos lo apetitos del necromancer por instrucciones, prácticas, satisfacción de su curiosidad, logro de sus deseos, serán entonces apagados por ese ser.

El necromancer es responsable por todo lo que pase y cargará así el Karma a su cuenta, especialmente si quiere ver sus deseos realizados, deseos que no puede justificar de ninguna manera. Ese es el fin de un necromancer que no puede ser otro que la trágica necesidad de ser presionado. Los necromancers generalmente mueren de muerte no natural o repentinamente de una enfermedad incurable. Menciono el hecho que es también posible una relación pasiva con los seres del plano astral y con los seres de las zonas más altas. Esta relación pasiva, sin embargo, no es efectiva y no da un gran resultado mágico como la práctica de la evocación. También en este caso, un inesperado pacto podría ser el final esperado, y la persona tomando la conexión por la relación pasiva es incluso más mala que el hechicero o necromancer, ya que no tiene control sobre

el ser con el cual ha hecho la conexión, o sobre los efectos causados por el.

Hay dos tipos principales de esta relación pasiva: la primera es espiritista; el espiritista es en si mismo el médium para el contacto y la relación con el ser, o por medio de la clarividencia, clariaudiencia, escritura automática, etc.; la segunda posibilidad para la relación pasiva es que un hipnotizador o un mesmerista toma la conexión con el ser por medio de un médium sonámbulo y mantiene el contacto continuamente, para satisfacción de su curiosidad o para ciertas tareas en los mundos mental, astral o físico. Si el hipnotizador o espiritista no tiene ningún entrenamiento mágico y si, por lo tanto, no tiene el necesario grado de desarrollo y madurez mágico, la salud del mago es comprometida en ambos casos. Varios médiums y espiritistas quienes han estado en constante contacto con un ser y han a menudo hecho uso de el, llegan a ser dependientes finalmente de este ser- lo cual resulta en un pacto indirecto- habiendo tenido que pagar por ello con severas enfermedades del cuerpo mental, astral y físico. Varios asilos para lunáticos podrían ser testigos de tan deplorables casos.

Todo lo he dicho arriba se aplica especialmente al trabajo de hechiceros y necromancers con poderes negativos y el peligro comprometido.

En conexión con esto me gustaría apuntar que el mago genuino, quien tiene que ir a lo largo del desarrollo del paso de la verdad trata de entrar en contacto con los seres positivos sin consideración de su rango o zona, no llegaría a ser dependiente incluso de seres o inteligencias buenos. El puede, si gusta, entrar en contacto con buenos seres cada vez que el quiera, pero no debería compartir con ningún ser incluso si es especialmente atraído por este, porque si lo hace, un pacto puede ser el resultado, igual que con los seres negativos, aunque el peligro para un verdadero mago operando con seres positivos nunca podría ser así tan grande y así tan trágico.

También existen métodos e instrucciones para hacer contratos con genii de cualquier zona, quienes debido a tales contratos, pueden aconsejar y asistir al mago en todo aspecto. Por supuesto un genuino

magos, durante el curso de su desarrollo, tratará de entrar en contacto con buenos seres, ya que esto sin duda es necesario, pero no debe hacerse dependiente de ningún ser, no importa si es ángel o una inteligencia superior. Por llegar a ser dependiente de un buen ser, un mago tomaría, como un hechicero, las vibraciones de la esfera desde la que el buen ser ha venido y, de a poco, lo influiría fuertemente con su vibración que finalmente tomaría la completa naturaleza de ese ser. Tales seres, sin embargo, por supuesto no están interesados en realizar un contrato.

Hay también métodos para la conclusión del mismo tipo de contrato o pacto entre un mago y una inteligencia positiva superior. Si este contrato concluye, el mago puede estar seguro que el ser lo protegerá en cualquier aspecto; que lo ayudará, le advertirá y hará cada cosa de buen servicio para él; pero después de la muerte del mago el ser automáticamente lo llevará a su propia esfera. En esa zona el mago no tendrá que servir al ángel guardián por la fuerza, sino libremente. Ya que tal mago está en constante conexión con buenos seres llegará a ser parte del plano y perderá cualquier interés en escalar más alto o en viajar a otra zona. El estará contento con su vida y su alza evolutiva es temporalmente interrumpida.

Si un mago es enviado por La Divina Providencia a la zona tierra o dentro de nuestro mundo físico para lograr cierta tarea como un ser humano, comienza a añorar por una esfera arriba de él. Debería un mago, después de haber sido aliado de un genio en una cierta zona, ser encarnado en nuestro mundo físico, entonces tal alianza formada llega a ser obvia para las capacidades especiales del mago en el campo de la ciencia hermética o en otro campo de la cultura tal como el arte, literatura, etc. Esto muestra que el procedimiento es el mismo, no importa si es un ser positivo o negativo y un mago genuino nunca será estorbado en su desarrollo por cualquier pacto con un genio o ángel, sino que avanzará en su desarrollo sin impedimento. Por un igual afecto por todos los seres el mago siempre quedará conciente de su deseo de llegar a ser un perfecto humano, creado como la verdadera imagen de Dios, y la verdadera divinidad será reflejada en él. El no es influenciado por ninguna

esfera, por lo tanto puede alcanzar la verdadera perfección, siempre que no haya un elemento prevaleciendo en el y que ha sido capaz de desarrollar el absoluto equilibrio de todas las fuerzas y poderes y mantener el standard de su desarrollo en el futuro.

En las esferas más altas está el lugar donde es decidido si un mago está dispuesto para alcanzar la perfección más alta posible o como llegar a ser un santo. Un mago deseoso del grado más alto de perfección puede llegar a ser el señor más alto y más grande de la creación, para el simboliza completamente la verdad y la imagen completa de Dios en todo sus aspectos. Un santo, sin embargo, queda bajo solo un aspecto y alcanza la perfección dentro de ello. El llega a ser una parte de ese aspecto, y finalmente, cuando ha alcanzado la perfección en ese aspecto pierde su individualidad. El grado más alto de perfección que el hombre es capaz de alcanzar es ese de llegar a ser un verdadero soberano, un verdadero mago, así actualmente representa la verdad y la completa imagen de Dios, a través del cual nunca pierde o es forzado a entregar su individualidad.

Por el conocimiento de la jerarquía de los seres, o sus zonas, sus causas y efectos, el mago verdadero es capaz de mandar sobre cualquier ser de creación, no importa si bueno o malo, como eso es en realidad su verdadera comisión. Gobernar sobre los seres espirituales no necesariamente significa gobernar por la fuerza, para los seres, buenos o malos, siempre estarán preparados para servir al mago, para completar su voluntad y lograr cualquiera de sus deseos sin preguntar por ninguna de retorno. Los líderes de las zonas gustan de servir al mago, y si el mago lo desea ellos pondrán incluso a su disposición los seres sirvientes de ellos, y le suministrarán el necesario ankhur sin atreverse a pedirle al mago concretar un contrato con la zona relevante. El mago genuino de un noble carácter no hará diferencia entre un ser positivo o negativo, porque La Divina Providencia no ha creado ninguna cosa sucia. El está muy conciente del hecho que los demonios son tan necesarios como los ángeles, para esta contradicción una diferenciación jerárquica no sería posible. Su respeto por un ser, si positivo o negativo,

dependerá del rango del ser. Tomará en si mismo el paso dorado del camino del medio, el paso de la verdadera perfección.

Los Espíritus Familiaris o los Espíritus Sirvientes

La mayoría de los grimorios y otros libros que consideran la evocación mágica a menudo conversan de espíritus serviciales, los llamados espíritus familiares. De acuerdo a esos libros los espíritus serviciales son puestos a la personal disposición del mago por altos seres, especialmente por los principales de los demonios con la idea que el mago no necesita molestarse personalmente con los principales de los demonios, esto es sus maestros, en cada ocasión por cada asunto trivial. El libro más allá establece que tales espíritus serviciales son derivados al mago, o, como es más probable, al hechicero por el líder o principal de los demonios con quienes ha concluido el contrato. Por medio de un ankhur el espíritu servicial está provisto por su líder con el mismo tipo de fuerza, poder y facultad, etc. que las que posee el líder. Al mago no le importa por quien el efecto que quiere es causado; si es por el líder en si mismo o por cualquier otro espíritu sirviente de este. Una cosa, sin embargo, es importante: la responsabilidad Kármica descansa siempre sobre el mago, o con el hechicero. Como ya mencioné en el capítulo relacionado con varios tipos de contratos, el mago debe, después que el contrato ha expirado en el mundo físico, seguir al demonio principal dentro de su esfera y ahí pagar completamente el trabajo hecho para el. Su retribución, por supuesto, no es una retribución material, sino una retribución espiritual.

Desde el punto de vista hermético, el espíritu servicial no debe ser tomado por los espíritus familiares del pueblo primitivo de la antigüedad. Esos espíritus familiares fueron, en la mayoría de los casos, la muerte de una tribu, sus ancestros y pre ancestros, héroes, etc. con quienes ese tipo de necromancia fue practicada en forma similar del tipo más primitivo de adoración fetichista por mantener un permanente contacto con esos muertos. Ese tipo de necromancia puede ser comparado con el espiritismo de nuestros días. Ya que

cada iniciado conoce acerca de esas prácticas, operaciones de cultos, etc. necesarias para obtener contacto con un ancestro, con un espíritu familiar, yo desistiré de escribir nuevamente acerca de esta materia.

No solo tiene cada una familia su familia o su casa de fantasma; habría también numerosas tribus teniendo su propio genio, como ello es conocido en la historia. El verdadero mago es capaz de ver la diferencia, desde el punto de vista hermético, entre un actual espíritu familiaris y una familia o espíritu ancestral.

La actitud de un genuino mago va hacia tener contacto con un líder, i.e., un alto ser, una inteligencia alta, es muy diferente a un hechicero o mago negro. Los últimos quieren obtener seres bajo su poder sin ningún esfuerzo especial y sin la preparación adecuada para operaciones y desarrollo mágico, en orden a realizar que esos seres lo sirvan y ayuden a realizar todos sus deseos.

Desafortunadamente, un hechicero es muy probable que no sea conciente de lo que está haciendo así el está debitando su Karma, y lo está haciendo con costo a su evolución, y sobre todo, al costo de su desarrollo mágico. Seres sirviendo a un hechicero nunca trabajan sin recompensa. Desde el punto de vista material tales servicios pueden ser solo considerados como préstamo. En realidad, el hechicero llega a ser un esclavo del ser relevante, pero después que su contrato ha expirado, el hechicero debe, como ya apunté antes, pagar todas las cosas. El ser está completamente conciente de este hecho, y su devoción hacia el mago, que es asegurarle que ellos están dispuestos a servirlo y lograrle cualquier deseo, solo engaña un hechicero a la errónea opinión que ha llegado ser maestro sobre los seres. Sus deseos, sus reclamos hacia esos seres incrementados durante el curso de la alianza, eventualmente el hechicero se convierte en un glotón. Solo brevemente antes de la fecha expiración del contrato, el hechicero se da cuenta de lo que ha hecho y de las responsabilidades Kármicas que ha puesto en sus hombros. Pero en este punto es usualmente muy tarde, y todo consejo e instrucción para sacarse las obligaciones de tal contrato es, desde el punto de vista hermético, inútiles e impracticables y a los ojos del verdadero mago-totalmente ridículo. Efectos negativos que han sido puestos en

movimiento, no importa en que manera, deben, debido a la leyes de causa y efecto, ser aclarados y ajustados. Uno podría oponer que La Divina Providencia, en su aspecto de amor y caridad, pudiera en algunos casos, hacer una excepción. Sin embargo, el verdadero mago sabe que causa son seguidas del efecto relevante, además La Ley del Karma, la ley de represalias, las leyes que regulan todo el universo, no serían verdaderas, esto sería una ilusión. Esto no es así, sino que, por el contrario, cada cosa toma su debido lugar por las leyes más genuinas con una admirable precisión y no necesitan ser dudadas aquí. El amor divino y la caridad con todos sus otros aspectos tales como la benevolencia etc. trabajan en este punto donde el hombre se da cuenta que el mismo es la causa de la desgracia que ha caído sobre el, y este conocimiento le permite llevar su carga más fácilmente. Desde el correcto punto de vista universal de La Providencia, en su aspecto de amor, benevolencia, etc., no puede intervenir más allá. Cada mago experimentado, conociendo las leyes universales, encuentra esto en orden. Cada genuino mago por lo tanto, tomaría atención no concluir un contrato que pare completamente su desarrollo mágico personal y su evolución. Un verdadero iniciado no será tentado a concluir un contrato con seres altos y buenos, no importa cuan ventajoso llegue a ser. Atarse uno mismo con seres espirituales y sus esferas significa perder la libertad de sus propios pensamientos y hechos.

¿Por qué entonces, uno podría preguntarse, es necesario acudir a la evocación mágica; no es mejor trabajar para el desarrollo personal de uno y dejar los seres donde ellos están? La respuesta a esta pregunta es que el mago genuino puede, si el quiere, entrar en contacto con cualquier ser, sea positivo o negativo y que el consideraría esto como su obligación practicar la verdadera magia de la evocación, pero nunca debe ser tentado a atarse con cualquier ser. El puede usar sus conexiones para agrandar sus conocimientos acerca de las distintas esferas, para aprender acerca de las leyes de tales esferas y para demostrar su autoridad mágica a aquellos seres con las cuales opera durante sus evocaciones. No hay duda, que tales seres no solo están preparados para darle cualquier información que

quiera, sino que estarán muy agradecidos de servirle, para ellos el genuino mago es su maestro, es al verdadero iniciado a quienes ellos deben obediencia y lealtad. Ellos no se atreverían a aproximarse a un mago genuino, quien ha sido verdaderamente iniciado dentro de la magia y que por lo tanto alcanzó la perfección en ello, con un contrato en la mente. El mago puede, si piensa que es necesario, emplear espíritus sirvientes desde una esfera u otra, pero conoce muy bien que no debe adeudar a ellos ninguna cosa, por cualquier cosa que un ser pudiera estar haciendo para el, lo puede hacer como resultado de sus propios poderes como resultado de su desarrollo mágico sistemático. El mago puede emplear seres primeramente para ayudar a sus semejantes, no para el mismo, y segundo para ahorrar el valioso tiempo que usa para su propio desarrollo. Esta es la correcta actitud de tomar y no puede ser comparado con la actitud de un hechicero, como uno fácilmente puede ver. El mago no necesita practicar la magia de la evocación todo el tiempo, sino que debe ser capaz de realizar exitosamente tales prácticas donde quiera que sea necesario. Exacto conocimiento de la verdadera magia de la evocación incrementará su sabiduría, incrementará su poder sobre los seres del universo, y, de esta manera, fortalecerá su autoridad mágica. Un mago verdadero, por lo tanto, debe ser perfecto en cada aspecto. Durante su evocación mágica pondrá exacta atención a la jerarquía de los seres y:

- 1.- Entrará en contacto con los líderes de los elementos y sus seres; si es necesario, también con sus espíritus serviciales, sus temas
- 2.- tendrán relación con la zona-tierra con todos sus líderes y temas
- 3.- cambiará a los seres de la Luna de acuerdo a la jerarquía
- 4.- tendrá relación con los líderes de Mercurio
- 5.- luego pondrá su atención a la zona Venus
- 6.- a la Zona Sol
- 7.- a la zona Marte
- 8.- a la zona Júpiter
- 9.- a la zona Saturno

Evocación Mágica

Si el mago toma en sus manos un libro de evocación, o si tiene, en su biblioteca, varios libros relacionados con este tema, encontrará una cierta conexión entre todas las instrucciones, y si las toma todas juntas será informado como llamar un ser, de cual es la fórmula que tiene que usar para ese propósito, etc. en ninguno de los libros sin embargo, encontrará las actuales pre-condiciones para una exitosa evocación. Por lo tanto, no es en absoluto sorprendente que el intento sea equivocado. Desde el punto de vista hermético cualquier contacto con un ser espiritual de cierta esfera puede ser considerado como un tipo de evocación, independiente del hecho si métodos espiritistas, métodos de necromancia o cualquier otro método es aplicado para establecer dicho contacto. La pregunta de si el ser deseado en realidad aparece por medio de varios métodos aplicados queda sin respuesta, porque solo la persona que los prueba podría dar una verdadera respuesta acerca de ello. Si, algunas veces tal intento se hace de acuerdo a los métodos explicados en aquellos libros conduce al éxito, ello es un indeciso resultado si se logra por estos métodos, porque otras prácticas podrían haber jugado una parte decisiva. Por ejemplo, en el caso de evocaciones espiritistas, el éxito puede ser traído por algunos factores muy diferentes, incluso si una gran cantidad de evidencia es suministrada indicando que el éxito es el resultado del método de evocación sugerido. El subconsciente del medio oral puede ser la causa para el éxito espiritista, si ello es un éxito absoluto. Además, la subconsciente creación de fantasmas, elementales, elementarios, incrementados por el operador con la atención y el poder de imaginación que podría haber creado durante la evocación, puede en tal caso, no ser atribuida al ser sino al propio operador individualmente. Este hecho es difícilmente conocido por la persona relacionada. Daré desde el punto de vista hermético, una completa descripción de cada cosa absolutamente necesaria para una exitosa evocación, i.e., la conexión mágica actual con seres de cualquier esfera. Sobre todo, el mago o la persona intentando ocuparse ella misma con la evocación mágica sabrían que sin el

desarrollo de sus sentidos astrales, especialmente de aquellos de clarividencia y clariaudiencia, una evocación exitosa no puede ser pensada. Ello sería lo mismo como si un hombre ciego quiera seguir una calle desconocida sin un guía. Clarividencia y clariaudiencia es la primera condición para concientemente entrar en contacto con un ser por la ayuda de la magia activa. Si el mago no cuida de esta condición, o si una persona compromete tratar una evocación sin tener sus sentidos astrales entrenados adecuadamente, puede estar seguro que el, como todos los otros operadores, quedará decepcionado y no tendrá éxito en absoluto. Al mismo tiempo está en peligro de ser degradado a un necromancer o hechicero si, durante un estado exaltado, tuviera un éxito parcial de cualquier tipo, sin considerar el hecho que sus planes e intenciones descansen en buenos motivos.

El Mago debe, bajo toda condición, ser capaz de usar sus sentidos astrales durante su operación, porque entonces es capaz de controlar exactamente todo el procedimiento y no está en peligro de ser engañado o de trabajar sin éxito. Un mago cuyos sentidos astrales están bien desarrollados sabe de una vez si el ser comprometido es meramente una creación de la imaginación o si es el ser que quiere que aparezca de cierta esfera. Una evocación desde el punto de vista hermético, es por lo tanto el conciente contacto con un cierto ser, no afectada por relaciones pasivas- como está descrito en *Initiation into Hermetics* en el capítulo relacionado con la conexión de la conciencia pasiva con seres- el mago está siendo usado como médium, pero afuera de su cuerpo.

El ser o poder de cualquier esfera que es evocado afuera del cuerpo del mago, puede, o ser llamado dentro del triángulo mágico, o en el espejo mágico, o dentro del material impregnado con fluido condensador para ser condensado ahí. En el comienzo el mago no será capaz de hacerlo sin los implementos mágicos. Más tarde, tan pronto como tenga bastante experiencia y tan pronto como tenga una esfera bajo su completo control, i.e., tan pronto como los seres de esa esfera estén completamente bajo su poder, que pongan su obediencia y lealtad y, que por conocimiento de su autoridad

mágica, pueda hacerlo sin las ayudas mágicas. El mago experimentado entonces está en posición para llamar cualquier ser de la esfera que tiene bajo su poder y trabajar con el, sin usar sus ayudas mágicas. El puede llamar cualquier ser a cualquier lugar en cualquier tiempo, como y cuando desee hacerlo, sin la ayuda de un círculo o triángulo y sin ninguna preparación especial. Un principiante, por otro lado, debe necesariamente usar ayudas mágicas, porque ellas son un soporte para su conciencia y son por lo tanto, necesarias para una exitosa evocación mágica.

Si el mago tiene completo control sobre una esfera sin tener que usar las armas mágicas, el avanza a la próxima esfera más alta y nuevamente hace uso de sus ayudas mágicas hasta que también controla esa esfera completamente. El mago debe siempre considerar tres principios en su mente cuando el quiera realizar una exitosa evocación:

- 1.- Si intenta llamar un ser espiritual de una cierta esfera dentro de su esfera, no importa si lo llama dentro de un triángulo, espejo o dentro de un fluido condensador, debe considerar en su mente que el ser es capaz de moverse en una atmósfera apropiada a su propia esfera. El, por lo tanto, debe artificialmente crear la atmósfera esférica por acumular la luz, el material de la esfera, o dentro del triángulo, o preferiblemente dentro de toda la sala en la cual está trabajando. Si está trabajando con un espejo mágico, este tiene que ser impregnado o condensado respectivamente con la luz material de acuerdo a la esfera. Cuando opera al aire libre, la impregnación debe ser mantenida dentro de límites que el ser o poder que esté para manifestarse tenga suficiente espacio para moverse. La luz acumulada o impregnada debe tener el color de acuerdo con el color-ley del planeta individual. Yo he dado al lector y estudiante una detallada información a este respecto de impregnación y acumulación de luz en el espacio en *Initiation into Hermetics* en el capítulo relacionado con la impregnación del espacio. Si por ejemplo, un ser de la esfera Luna es evocado, la luz, o más bien el material a ser acumulado, debe ser un color blanco plateado; en el caso de un ser de Mercurio la luz-material debe ser opalescente;

seres de Venus deben tener verde, seres del Sol un amarillo dorado, de Marte un rojo, de Júpiter un azul, de Saturno un violeta suave, etc.

Si por ejemplo, el mago llama a un ser del elemento-tierra, debe obtener el elemento tierra dentro del triángulo mágico o del espejo mágico con la ayuda de su imaginación. Si el quiere llamar un ser desde la Luna, debe crear la vibración de la esfera de la Luna.

Ningún ser es capaz de habitar en una esfera no apropiada para ello. Si, en caso de citación, este principio no es concretado, un ser puede ser forzado a venir a nuestra esfera física, en cuyo caso este crearía por si mismo la necesaria vibración esférica, pudiendo en este caso, el mago, perder el control sobre el ser, y su autoridad, también, sufriendo esta falla, porque el ser consideraría al mago como imperfecto y por lo tanto no tendría respeto y rechazaría obedecerlo. Adhiriendo y actuando estrictamente de acuerdo a este principio es lo más importante cuando las evocaciones son realizadas, y esto nunca debe ser olvidado por un mago verdadero.

2.- El mago debe ser capaz de colocarse, con su conciencia, durante la evocación, dentro de la esfera del ser citado, así que el ser lo mira. Este trasplante del espíritu de uno es hecho bajo las leyes del principio Akasha, i.e., por ponerse el mago en estado de trance en el cual no conoce ni tiempo ni espacio, y es en este estado que el cita, de acuerdo su voluntad, y debido a su autoridad etc. al ser relacionado. Sin estas facultades el mago no es capaz de hacer que el ser aparezca.

3.- El mago debe llamar fuerte, por medio de su mágica autoridad, el sobrecogimiento y obediencia del ser, porque además ningún ser-no importa si negativo o positivo-lo respetaría. La autoridad o influencia mágica del mago no trabaja en el ser debido a la personalidad del mago, sino porque el ha influido u obligado como una inteligencia superior, al ser le parece como una deidad en el aspecto autoritario para este. Es así que no es el mago quien hace su influencia al trabajar en el ser, sino la autoridad del superior o la inteligencia más alta posible; o el evocar la deidad en si misma. Cuando practicando la evocación, el mago primero influirá o se

aliará con la inteligencia superior. El solo tomará la forma de la cualidad más alta para su auto-aseveración como una autoridad y la mostrará en casos en que el ser tratara de oponerse. Si el mago fuera a tratar de influir al ser evocado por su propia personalidad solamente, el ser rechazaría obedecerlo, o podría, como lo más malo, engañarlo en una manera chocante. Si, sin embargo, el ser está en realidad recibiendo sus órdenes desde una inteligencia superior, o incluso Dios en algún aspecto, no desde el mago en si mismo, entonces el ser debe, bajo cualquier circunstancia, obedecer la orden. El mago ya ha aprendido desde Initiation into Hermetics, la identificación con una inteligencia o con un aspecto divino, donde escribí acerca de la comunión con el Dios individual.

Uno puede ver que lo que ha sido dicho arriba que estos tres principios nunca han sido mencionados en ninguna instrucción, porque ningún autor ha tenido experiencia personal en la evocación mágica. Ellos, por lo tanto, han extraído sus métodos de enseñanzas desde otras fuentes escritas las cuales, en efecto, fueron también incompletas. Sin adherirse estrictamente a los tres principios básicos ninguna evocación exitosa es posible.

Antes de que un mago comience con la evocación del ser, debe tener todo el procedimiento precisamente registrado dentro del libro de las fórmulas y, si es posible, conocería ello por el corazón, de manera que no tenga demoras durante su operación por estar mirando algún detalle. Es posible que dificultades se presenten en el comienzo de la práctica del mago, pero pronto con la repetida evocación de seres se incrementará su auto confianza. Además de esto, se dará cuenta que una evocación, no es solo llamar un ser, sino un ritual regular, compuesto de todo un número de operaciones mágicas. El mago debe estar seguro que no existen interrupciones en su rito porque cada uno de las interrupciones sería un estorbo no solo para el mago, sino también para el ser evocado. Una operación sin faltas es lo que los grimorios llaman el círculo completo. Esta expresión no se refiere al círculo que es dibujado por el mago para su protección, y como un símbolo el macrocosmo y microcosmo, lo que es la relación de Dios, sino que se refiere a la total operación mágica

coherente. El propósito de la evocación, también, debe ser escrito antes de su comienzo, para que durante la evocación no agregar preguntas

Como uno puede adivinar de todo el procedimiento, una cuidada preparación y precisamente completa evocación mágica requiere mucho tiempo. Si, por repetidas relaciones con uno y el mismo ser, el mago ha establecido una buena conexión, así que el ser tenga una absoluta obediencia y de ese modo completo conocimiento de su autoridad mágica, el mago puede para ahorrar tiempo, arreglar una manera diferente para contactar al ser o por un rito abreviado individual, o incluso solo por una palabra para la evocación del ser y lograr la aprobación del ser para esto, o el puede causar al ser elegir un método abreviado para el cual el ser en si mismo y sus sirvientes están obligados a reaccionar en cualquier tiempo. Este método abreviado, también, tiene que ser escrito dentro del libro de las fórmulas concientemente, así que durante su aplicación práctica no ocurran errores. Esto es especialmente importante porque el mago registraría un número de conexiones con seres. Si el método simplificado es ofrecido para un ser quien, al mismo tiempo le pide al mago no escribir el procedimiento, sino solo recordarlo bien, el mago debe respetar tal acuerdo. Incluso si al mago le es permitido hacer algunas notas provisionales en su procedimiento abreviado, esas notas, como todo el libro de las fórmulas, no debe nunca estar en manos de otras personas, ni incluso en las manos de otro mago genuino, la única excepción es en aquellos casos donde el ser, el originador del procedimiento simplificado acuerda manejar el procedimiento del mago con alguien más, o incluso preguntar por este. Además, el mago nunca permitiría evadir una prohibición o quebrarla, a menos que no le importe que su autoridad sea removida. Que significaría esto para un mago no es necesario discutirlo aquí. Un ser, primero se aparece a un mago en la misma manera como está acostumbrado en su propia zona nativa. Si el mago no está a gusto con la forma que el ser aparece, puede, por medio de su autoridad mágica, causar que el ser aparezca en la forma que el apruebe. No hay restricciones a este respecto, y es resorte del mago

decidir cual forma el ser evocado, debería, con ayuda de su imaginación tomar. El sexo, también, no tiene en este caso consecuencia. El mago, si embargo, hará bien no insistir, por ejemplo, que un ser aparezca en la forma de un macho, si en su relevante esfera ha sido una criatura hembra, aunque el ser tendría incluso que hacerlo, debería el mago no insistir sobre ello. Por lo tanto, para principiantes en operaciones mágicas es recomendable dejar al ser aparecer en la forma familiar a su propia zona.

El mago conversa con un ser en su propio lenguaje familiar. Ya que está, en cualquier caso en un estado elevado, en estado de trance, su lenguaje automáticamente cambia a un lenguaje espiritual, dentro del llamado lenguaje metafórico y así es entendido por el ser. El ser, también, quien normalmente usa su propio lenguaje, conversará en su lenguaje espiritual, el cual será nuevamente traducido al lenguaje que le es familiar al mago. Debido a este hecho el mago tendrá primero el sentimiento que la respuesta del ser viene de su propio subconsciente y es escuchada en forma de una voz profunda de una persona. Por continuos contacto el mago obtendrá esto y finalmente se dará cuenta que el ser está actualmente hablando afuera de el, y después de repetidos trabajos en este campo se le aparecerá en la misma forma como si estuviera hablando con sus semejantes.

Los factores mencionados no queridos que acompañan en los grimorios, por ejemplo, el vandalismo de seres, crujidos, truenos, relámpagos y otros desórdenes los cuales son dichos que acompañan las evocaciones, son totalmente desconocidos al mago genuino y solo pueden ocurrir con necromancers y hechiceros quienes no han tenido un entrenamiento mágico, o con gente que no ha observado la necesaria preparación para la operación o quien ha hecho una pequeña preparación para una verdadera evocación.

Un mago genuino no experimentará ningún fenómeno como compañía no querida, y su evocación transcurrirá tan normalmente como si estuviera realizando cualquier otra acción física, astral o espiritual. En el comienzo el mago hará bien en no preguntar demasiadas cosas, sino interrogarlo con solo unas pocas preguntas. Estas se referirán a la esfera de la cual el ser proviene. No se

pregunta sobre peticiones que infringirían la dignidad del ser. Un ser, una inteligencia, o líder, o sirviente puesto a disposición del mago, puede ser consultado para jugar un papel activo; ellos no necesitan que sean usados para la transportación de conocimiento solamente. Los seres, en general, gustan de servir a un mago genuino y ayudarlo de manera no egoísta tanto como esto descansa en su poder. Un mago ciertamente nunca será tan tonto como para preguntar a un ser espiritual que le traiga tesoros, o hacer para él pesados trabajos físicos, ya que el efecto de la exhibición del poder del ser en nuestro mundo físico depende del combustible (i.e. el material usado para su materialización) que el mago pone a su disposición. Primero los seres serán capaces de hacer el trabajo mentalmente. Luego, cuando el mago tenga bastante experiencia, ellos lo harán astralmente y después de algún tiempo, también trabajos físicos para él, aunque para el mago no es recomendable agobiar al ser espiritual con trabajos físicos, porque ello traería tales obligaciones en exactamente la misma forma como el mago ha adquirido sus facultades mágicas. Los seres hacen uso del mismo poder que es usado por el mago para su operación personal. Esto significa que hacer el trabajo físico necesitan los fluidos de los elementos, i. e. el fluido eléctrico o magnético, y llevarlo dentro del principio Akasha, justo como lo hace el mago en sí mismo. Los seres usualmente extraen la materia o sustancia y el poder de la atmósfera del mago. Por lo tanto un mago siempre portaría en su mente que cada evocación es hecha con su propio costo. Esta es razón suficiente para que el mago no realice una evocación para la mera satisfacción de otras personas, curiosidad, y como ya mencioné, practicar una evocación primero que todo para ayudar a sus semejantes, o para incrementar su poder sobre los seres y elementos y así adquirir más experiencia personal. Para este motivo, la evocación de seres, encantos o similares tonterías no son necesarios. Ya que durante todo el tiempo de evocación, el mago está en un elevado estado, en una verdadera relación con Dios, se coloca a sí mismo con su conciencia dentro de la esfera del ser elegido y, después de llamarlo por su nombre, le pide al ser aparecer

delante de si. El ser escucha al mago, reacciona a su llamado y está muy dispuesto a venir cerca de el. Un verdadero mago nunca estará obligado a amenazar un ser o hacer alguna cosa de este tipo para hacer al ser obediente a su voluntad. Esto solo puede pasar con demonios tenaces a quienes el mago tiene que demostrar el poder de su relación con Dios. En caso de una verdadera relación con Dios, difícilmente cualquier ser, no importa que rango pueda tener, desafiará colocarse en oposición a la divinidad, porque la divinidad es el poder por el cual cada ser ha sido creado y por lo tanto debe ser respetada.

Ya que para el mago, es verdad que las estrellas influyen, pero no fuerzan, es dejado al mago arreglar el tiempo para la evocación de acuerdo a las reglas astrológicas, siempre que tenga un fundamental conocimiento de astrología y por lo tanto, ser capaz de arreglar los favorables momentos planetarios con respecto a los seres relevantes.

Todas las distintas formas de evocación descritas en los grimorios no son para magos sino para hechiceros. Por lo tanto, para un verdadero mago, las instrucciones dadas en un grimorio son inútiles, y consecuentemente el mago las pondrá a un lado. El conoce el verdadero paso de la iniciación, el sabe, también, como una evocación tiene que ser realizada, y está por lo tanto convencido que tendrá éxito completamente con su operaciones. Después de terminar las evocaciones es obligación del mago enviar de regreso el espíritu a su esfera, i.e. despedirlo. El lo acompaña con su conciencia y, por hacerlo así, tiene un profundo sentimiento de satisfacción y ciertamente que el ser regresará a la esfera desde la cual ha sido llamado y desde la cual vino. Todos los implementos usados para la evocación mágica son regresados por el mago a sus depósitos y todos los poderes acumulados son nuevamente descargados por su voluntad e imaginación. Y este es el fin de la evocación

La Práctica de la Evocación Mágica

El mago ciertamente encontrará útil si un ejemplo de una genuina evocación es dada aquí, porque en ningún libro escrito hasta ahora encontrará tan exacta descripción de una evocación de acuerdo a las leyes universales. Tanto como el sistema está relacionado, es dejado al mago hacer cualquier pequeño cambio o agregado aquí y ahí y adaptarlo a situaciones y circunstancias individuales bajo las cuales intenta realizar la evocación. La cosa mejor por supuesto, es, si el tiene una sala especial para este alto propósito, la cual solo será usada por el. En tal caso incluso no pediría que otra persona la limpiara. Una sala como esa, en el verdadero sentido de la palabra, sirve como un templo. Si el mago está en esta situación ventajosa, es capaz de tener consideradas todas las leyes de la analogía, y puede arreglar y adaptar la sala en la misma forma como lo antiguos magos establecieron sus templos, los que tenían un altar en el este.

El mago puede, de acuerdo con su grado de madurez y su creencia religiosa, colocar en el altar un símbolo de su deidad, o el puede colocar en la mitad del altar un espejo mágico, como los antiguos iniciados y magos lo hicieron y colocar en otro lado un candelabro de siete brazos y un inciensario entre ellos. Antiguamente los templos fueron usualmente embellecidos por cuatro columnas ornamentadas con varios símbolos y figuras, cada columna representaba uno de los elementos. Las paredes fueron decoradas con pinturas simbolizando varias deidades de los cuatro elementos. En los días de hace mucho tiempo solo iniciados que fueron miembros de los círculos sociales más altos podían solventar tales templos. Desafortunadamente, habrá también solo unas pocas personas hoy día que podrá solventar un espléndidamente equipado lugar de trabajo mágico.

Esta información se refiere solo a lo esencial, y cada mago, si pobre o rico, por lo tanto, es capaz de practicar la evocación mágica, si incluso no tuviera una sala especial a su disposición. El mago no está obligado a ningún lugar especial y el puede realizar la citación en un dormitorio tanto como en una cocina; incluso en un ático o un

lugar apropiado en un sótano o bodega puede servir al propósito y permitir al mago realizar una evocación sin faltas. Si el mago no tiene nada de las posibilidades arriba mencionadas, entonces todo lo que necesita hacer es ir a un lugar solitario en cualquier parte al aire libre donde esté seguro que no es observado por alguien y, consecuentemente, pueda trabajar sin ser molestado. Por supuesto, condiciones como esta no pueden ser tomadas en consideración con detalles en la descripción, y cada mago conocería mejor como y donde el puede realizar su operación. Ya que es fácil de entender, he elegido como un ejemplo de evocación la inteligencia de Venus llamada HAGIEL. El mago, por supuesto, procederá en la misma manera en relación de cualquier otro ser espiritual o inteligencia; sin embargo, siempre tiene que tomar en consideración las leyes efectiva de la analogía en cada esfera individual en relación a la acumulación de la luz coloreada.

Antes que el mago comience la evocación actual debe conocer un avance exactamente, aparte de haber trabajado un plan preciso, desde cual plano o esfera intenta llamar un ser, o inteligencia, y que intenta pedirle. En la parte dos de este libro, relacionado con la jerarquía de los seres, el mago encontrará un número de dioses, (i.e. positivos) seres de varias esferas individuales, una gran selección, permitiéndole elegir el ser, de acuerdo a su deseo, el cual lo ayudará a realizar sus planes. Debe ser entendido, sin embargo, este libro no significa dar al lector información completa de todos los seres e inteligencias, porque hay miles de ellos en cada plano y esfera. Pero las inteligencias mencionadas serán, en general, suficientes para el trabajo práctico. Asumamos que el mago ha decidido evocar la inteligencia de Venus llamada Hagiel y que intenta pedir a su inteligencia por suerte y éxito en su operación la cual el tiene que confiar en la amistad y simpatía de cierta persona; la inteligencia de Venus servirá para este propósito bien, ya que está dotada con todas las facultades como amistad, amor, suerte y éxito.

Antes de comenzar la evocación el mago debe tomar un baño o al menos limpiar todo su cuerpo, porque uno no evocaría un ser con el cuerpo sucio, especialmente si una inteligencia buena o alta es

evocada. Una evocación no solo requiere un espíritu y alma limpio, sino también requiere un cuerpo limpio. Si no es posible el baño o el lavado de todo el cuerpo, el mago debe por lo menos cuidadosamente lavar sus manos. Todos son capaces de hacer esto, por lo tanto nunca debe ser olvidado. Cuando el mago se lava tiene que concentrarse en la idea que todas las influencias desfavorables tanto físicas como psíquicas son sacadas con el agua. Preparado de esta manera, el mago toma sus implementos mágicos, uno después de otro desde su depósito y los pone en un limpio, preferentemente nuevo, pedazo de tela que ha permanecido en el depósito especialmente para este propósito el cual está para proteger los implementos del polvo. Asumamos que la evocación de Hagiél es realizada en una sala normal. Asegurarse que durante toda la evocación no serás molestado por ninguna cosa, y, en orden a evitar cualquier mirada de curiosidad, cubrir las ventanas cuidadosamente con cortinas, Luego vas y te cambias las ropas, i.e. ponerse los vestidos mágicos: primero tus medias de seda- en tiempo frío ropa interior de seda- y sandalias o zapatillas de casa. Ya la evocación comienza con el vestirse; porque debes concentrarte en los pensamientos que tienen que ver con la evocación solamente. Así teniendo en la mente que por ponerse la ropa te estás aislando en contra de influencias desfavorables que pueden venir desde el universo o el mundo invisible. Una vez vestido, debes estar completamente seguro que tu cuerpo no está siendo influenciado por ningún ser, sea bueno o malo. Luego después de haberte vestido, esa actitud de estar completamente aislado y protegido debe ser mantenida. Después te pones el cinturón alrededor de la cintura y asumes completamente por los pensamientos que eres el soberano de todos los elementos, el maestro de todos los poderes. Finalmente, pones alrededor de tu cabeza tu banda mágica o pones el tocado mágico con el sentimiento de verdadera relación con Dios, y que no eres tu como mago, sino Dios el que está realizando la operación. Debes unirte con el principio divino dentro de ti, de tal manera que tienes que sentir que eres la deidad en si misma. Habiendo hecho todo eso, serás capaz de ir al próximo paso de la operación.

Enciendes la lámpara mágica, la cual en nuestro caso, debe llenar la sala con una luz verde suave. Colocar la lámpara mágica en un lugar en el cual tú puedas hacer el círculo mágico o colgarla en el centro de la sala. Esto no significa que la lámpara debe estar exactamente en el centro de la sala, aunque se obtiene la ventaja que toda la sala tiene la misma luz. Tu próxima tarea será poner el espejo y su impregnación, si tu gustas, dos espejos mágicos. En este ejemplo las instrucciones son dadas para el uso de dos espejos. Un espejo es para lograr la materialización de Hagiél en el mundo físico, el otro es para mantener libre de influencias no deseadas. El ser conciente del hecho que no eres tú, sino la deidad la que está realizando el procedimiento, creas, con la ayuda de la imaginación, un gran mar de luz de un maravilloso color esmeralda, el cual, también por imaginación, lo acumulas desde el universo dentro del espejo de una manera que toda la superficie del espejo es de este color. El poder de iluminación de la luz verde condensada debe ser tan fuerte que ilumine completamente la sala en la cual estás trabajando. En ese momento debes tener la imaginativa impresión que esa luz acumulada es en realidad un poder matriz, un fluido, que puede casi ser visto por los ojos físicos. En cualquier caso debes tener la permanente impresión que estás moviéndote en la sala en una oscilación de luz verde. Esta es la manera como, preparar, mágicamente, la sala para el ser evocado, y en una sala como esta no habrá más obstáculos para el ser y se sentirá como en la atmósfera de su propia esfera. Ya en el momento que acumulas la luz te concentras en la idea que el propósito de esta acumulación es condensar el ser espiritual evocado de una manera que puedas verlo con tus ojos físicos y escucharlo con tus oídos físicos: lo más fuerte de tu imaginación, creencia, voluntad y convicción, el mejor condensado y más verdadero Hagiél se aparecerá. Cuando impregnas la sala, no olvides incluir tu deseo a la luz poder planetaria acumulada en el espejo y en la sala hasta que la disuelvas nuevamente por medio de tu imaginación.

Similar ejemplo son dados en *Initiation into Hermetics* en el capítulo relacionado con la impregnación de salas y ahí encuentras la

evidencia de que todos los ejercicios y operaciones mágicas de este primer trabajo tienen su especial propósito. También verás que cuando realices más operaciones mágicas no serás capaz de hacer nada sin estas prácticas. Si no has ido activamente a través de los ejercicios del primer libro eres incapaz de obtener el contacto conciente con cualquier ser espiritual fuera de ti, o de materializar dicho ser.

Ahora sigues impregnando el otro espejo cargándolo con el principio Akasha. Proyétalo, por fuerza de la imaginación, dentro de la superficie del espejo, el cual previamente ha sido cubierto con fluido condensador, el deseo que ningún ser moleste, ni ningún poder no deseado o lo que sea penetrará adentro de tu sala de trabajo, en tu operación de evocación. La sala en la que trabajas está ahora impregnada adecuadamente. Sin embargo, tienes aun otra posibilidad: puedes impregnar el espejo que intentas usar para mantener lejos influencias no deseadas con el deseo que el ser que tu quieres evocar debe aparecer en ello. Esta impregnación por supuesto, debe tener la luz acumulada con el color del planeta relevante. En nuestro caso debe ser verde.

Ahora toma un pedazo de papel secante y córtalo en forma de un heptágono.*En su mitad se dibuja con tinta verde o lo que es incluso mejor con un lápiz verde, el sello de Hagiél (Ver dibujo pagina N° 332). Simbólicamente redibuja el sello con tu bastón mágico o con tu dedo, concentrado en el sello las cualidades de Hagiél, las cuales son suerte, amor, amistad, etc. Antes de la operación puedes dejar el papel secante mojado con fluido condensador para que esté seco cuando se ocupe. Además, debes concentrarte en la idea que esta inteligencia está aliada al signo y reaccionará a él en cualquier tiempo y estará siempre dispuesto a hacer lo que el mago, quiera realizar. Debes estar siempre conciente del hecho que no eres tu quien dibuja el mencionado signo, sino Dios, y que por lo tanto la inteligencia rendirá absoluta obediencia a Dios. Con esta actitud meditativa en la mente, una falla es muy imposible. El sello (Con relación a las distintas esferas el papel secante debe tener la siguiente forma:

Para la esfera de Saturno un triángulo

Para Júpiter un cuadrángulo

Para Marte un pentágono

Para el Sol un hexágono

Para Venus un heptágono

Para Mercurio un octógono

Para la Luna un nonágono

Para tan lejos como la zona-tierra u otra zona cualquiera que esté relacionada la forma circular del sello debe ser mantenida) ahora está listo y puedes empezar a preparar el círculo y el triángulo. Si tienes un círculo cosido a en un pedazo de tela o pintado en un pedazo de papel lo colocas en el suelo al lado del triángulo y una vez más recorres sobre sus líneas con el bastón mágico o con tu mano derecha, o con uno de tus dedos de la mano derecha, meditando en la idea que representa la eternidad, el microcosmo y el macrocosmo, que están simbolizando todo el universo en su aspecto más grande y más pequeño. El círculo, en la mitad del cual debes permanecer cuando llames la inteligencia, es para ti el mundo más grande y más pequeño. La actitud meditativa debe ser tan fuerte que ninguna otra idea puede existir en tu mente en ese momento.

Sigues el mismo procedimiento cuando redibujas el triángulo, el cual representa el mundo tri-dimensional, i.e. el mundo mental, astral y físico. En orden a la inteligencia que intentas evocar aparecería no solo en su forma mental, sino también en su forma astral y física, debes incluir este deseo cuando concentres en tu actitud meditativa hacia el triángulo.

Tu imaginación en el momento de dibujar (redibujar) el triángulo mágico es tan importante y esencial como el dibujar (redibujar) el círculo mágico. El mago determina la forma y el rango de efectividad de la inteligencia que aparecerá. Si se omite esto, Hagiel, solo aparecerá en la forma mental y consecuentemente, solo estará presente en la mente del mago. La manifestación de Hagiel no tendría éxito: ni como apareciendo y, naturalmente, tampoco como la influencia de su poder relacionado. Si estas primeras preparaciones son terminadas, también, pones el triángulo en frente

del círculo y colocas el sello preparado en la mitad del triángulo. Algunos magos intensifican el efecto tri-dimensional para el ser que está siendo evocado por colocar en cada esquina del triángulo una pequeña lámpara prendida. El combustible que se usa debe ser un extracto de espíritu y chamomille, i.e. un fluido condensador en el cual el mago ya ha acumulado, con la ayuda de la imaginación, el mundo tri-dimensional, cuando la lámpara de espíritu, la cual tiene una pequeña mecha, está prendida, como las lámparas de espíritu de laboratorios, el poder de imaginación concentrado en el combustible suavemente se expande en la sala mientras se evapora, por quemarse, suavemente. Por esto, la materialización del se evocado está fundamentada. Sin embargo, el usar las lámparas de espíritu no es necesario absolutamente, pero si es una buena ayuda, especialmente para principiantes, para los principiantes en la práctica evocacional necesitan más soportes que un mago con experiencia en este tipo de trabajos. Principiantes pueden colocar estas lámparas, en intervalos regulares, no solo en el triángulo sino también a lo largo de la línea interior del círculo. El número de lámparas a ser colocadas dentro del círculo depende del número análogo del planeta relevante. En nuestro caso la inteligencia está comprometida con la esfera del planeta Venus a la cual pertenece el número siete. Para la información del número relevante son dadas abajo que planeta pertenecen: si es necesario usarlas

Para la zona Tierra 10 lámparas

Para la zona Luna 9 lámparas

Para la zona de Mercurio 8 lámparas

Para la zona Venus 7 lámparas

Para la zona Marte 5 lámparas

Para la zona Júpiter 4 lámparas

Para la zona Saturno 3 lámparas

El mago también puede simbolizar los elementos en un círculo, en cuyo caso solo necesita 4 lámparas. El permanece en el centro del círculo como el quinto elemento, como representando el principio Akasha. Cuando pones las lámparas, el mago toma en consideración los cuatro los cuatro puntos cardinales y coloca una lámpara en el

Este, Oeste, Sur y Norte del círculo. Es completamente dejado al mago otra expresión para el número de lámparas planetarias o para simbolizar los elementos.

Por supuesto, es también posible para el dibujar tres círculos. En la mitad del círculo pone cuatro lámparas, como el símbolo de los elementos, dentro del círculo externo el coloca el número de lámparas análogas al simbólico número del planeta del cual está siendo llamado el ser. Naturalmente, el poner estas lámparas complicará la preparación para la evocación, pero la persona que sea capaz de suministrarse con tales lámparas no desistiría de usarlas como su ayuda, porque más ayudas para incrementar su conciencia, que tenga en el comienzo el mejor resultado tendrá.

El inciensario viene ahora dentro del dibujo. El mago o lo coloca entre el círculo y el triángulo o directamente dentro del triángulo. El inciensario es o llenado con carbón encendido, o tiene una mecha y sobre este un pequeño plato de cobre. Este plato es calentado por la llama. El polvo en el inciensario debe en todos los casos corresponder a la esfera del ser y tiene que ser colocado en el plato. Ya que en nuestro caso, estamos tratando con una inteligencia de Venus, incienso de canela será suficiente. Solo una pequeña cantidad sería usada para que la sala solo ligeramente huelga a canela, tintura de canela también puede ser usada, y unas pocas gotas de esta sustancia deben entonces ser vertidas sobre el plato de cobre. Obtienes esta sustancia líquida de algún químico, aunque también puedes prepararlo tu mismo. Solo mezcla canela normal con dos terceras partes de alcohol de vino y deja reposar por ocho días. Después de este período filtra y la tintura de canela está lista para usar. Si, durante las operaciones mágicas no trabajas con el incienso, colocas unas gotas de tintura de canela en un pedazo de papel secante. En otro caso el aroma de canela creará una atmósfera en el templo agradable a la inteligencia de Hagiél, y esta atmósfera también ayudará con la materialización en nuestro mundo físico. El inciensar la sala, sin embargo, no es tan importante como algunos libros lo consideran. Es solo otra ayuda.

Incensar demasiado la sala usualmente tiene la desventaja de hacer

al mago toser, lo cual no es deseable ni agradable. Drogas perniciosas y mezclas de narcóticos nunca serán usadas por un verdadero mago. Si el mago está tratando con un ser que no pertenece a ninguna de las siete esferas planetarias y no está seguro acerca de la exacta analogía respecto al incienso, el puede utilizar un fluido condensador universal como incienso. Esta regla es principalmente aplicable para seres viniendo desde la zona-tierra. El fluido condensador tiene que ser apropiadamente impregnado, i.e. la acumulación de la luz tiene que ser realizada al mismo tiempo que el mago se está concentrando en el deseo por éxito.

Más abajo encontrarás una lista de incienso para ser aplicado para las distintas esferas. Debe, sin embargo, ser notado que el incienso solo puede servir como una ayuda para la materialización en el principio. Ello no es absolutamente necesario.

1.-Zona que rodea la Tierra:

Polvo de salvia, médula, en partes iguales;

2.-Esfera de la Luna:

Polvo de aloe, como la única droga para ser usada, o intensificada en la forma de una mixtura en iguales partes de aloe, amapola blanca, storax, benzoe y pulveris camphoris (de esta última, sin embargo, solo un poquito);

3.- Esfera Mercurio:

Usar mastic como el único incienso, o, como una mixtura intensificada, iguales partes de mastic, incienso, flores de clavel, anís, madera de enebro, flores de chamomile, raíz de valeriana; cada cosa en estado pulverizado;

4.- Esfera de Venus:

Tomar canela pulverizada como único incienso, o flores de canela pulverizada (flores canela); forma intensificada: canela, flores de rosa, semillas de cilantro, flores de quiendel (no lavanda, sino flores Serpilli) flores de lirio; todo en igual cantidad y en estado pulverizado;

5.-Esfera del Sol:

Como un incienso aislado use sándalo; como sustancia intensificada use una mixtura de las siguientes drogas: polvo de sándalo, mirra,

polvo de aloe, incienso, azafrán, flores de clavel, hojas de laurel (todo en igual cantidad).

6.-Esfera de Marte:

Como incienso aislado semillas de cebolla puede ser usado; como sustancia intensificada use la siguiente mixtura, semillas de cebolla, hojas de ortiga, granos de semillas de mostaza, semillas cáñamo, hojas de ruda y hojas de menta pippement; todo en igual cantidad y en forma pulverizada;

7.-Esfera de Júpiter:

Como incienso aislado azafrán y como sustancia intensificada haga una mezcla de azafrán, linaza, raíces de violetas, flores de peonía, hojas de betony y hojas de abedul; todo en igual cantidad y pulverizados;

8.- Esfera de Saturno:

Como incienso aislado use semillas pulverizadas de amapola negra; como sustancia intensificada haga una mixtura de lo siguiente en estado pulverizado y en igual cantidad: semillas de amapola negra, hojas de sauce, hojas de ruda, fer, comino, semillas de hinojo.

Para todas las otras esferas una sustancia en forma de mixtura universal será suficiente: incienso iglesia, mirra, storax, benzoe y aloe (pulverizado y en igual cantidad).

Para cada acto de inciensar solo la punta de un cuchillo sería usada o con la droga uniforme, o la mixtura para cada operación. No es necesario llenar la sala con un humo denso; es suficiente tener el aroma de la droga relevante.

Habiendo hecho esto, otro paso preparatorio de la evocación ha sido completado, y puedes comenzar ahora con la evocación en si misma.

Ya que estamos tratando en este caso, con Hagiél, esto es, con una inteligencia planetaria positiva, puedes colocar tu espada mágica fijada a tu cinturón mágico, a un lado de tu cuerpo. Si tienes entre tus implementos mágicos un daga, también la pones debajo de tu cinturón, para un buen ser- no importa desde que esfera venga- difícilmente requerirá el uso de una espada o daga. Si, sin embargo, estás tratando con un ser demoníaco, tendrías que mantener la daga o espada en tu mano derecha como el símbolo de la victoria; el

bastón mágico estará, en tal caso, en la mano izquierda. Poniendo la espada en tu cinturón, expresas la idea que el ser relacionado no está forzado a hacer tu voluntad por ningún motivo. Con relación a seres tenaces el mago no será capaz de hacer nada sin la espada o daga. Seres negativos son ordenados por el mago, con la ayuda de una espada flameante como el símbolo de la victoria, para rendirse en absoluta obediencia y hacer lo que se pida. No existe ni un ser demoníaco al cual el mago no sea capaz de hacerlo obediente a su voluntad. Todo lo que necesita es mantener la punta de su espada en la dirección del lugar donde el quiere que el ser aparezca y el ser negativo inmediatamente hará lo que el mago le ordene hacer. Ya que cada ser tiene un impulso de auto-conservación, todos los demonios son temerosos de la espada o daga mágica, porque en una verdadera relación con Dios una espada, o daga mágica, hablando simbólicamente, cortaría un demonio en pedazos.

Toma el bastón mágico en tu mano derecha, pisa dentro del centro del círculo y concentra en la idea, que estás en el centro, que tú eres Dios, el soberano de todas las esferas y que estás con toda tu conciencia en ese mismo momento en la esfera de Venus. Como un divino principio traes a tu mente la inteligencia Hagiél como si llamaras su nombre, en tu mente, a través de toda la esfera de Venus. Debes estar convencido que diciendo el nombre es escuchado en toda la esfera de Venus y que Hagiél, reconociéndote como su Dios, también te escuchará. Quedas en este estado de concentración por unos minutos, para tu espíritu entonces concibes que Hagiél está respondiendo en tu mente. Ya que estás en la esfera de Venus con toda tu conciencia, registrarás primero la voz de Hagiél como si estuviera viniendo de lo más profundo de tu propio espíritu. Tan pronto como escuches la voz de Hagiél y tan pronto como estés seguro que ves el ser espiritual, regresas a tu alma, manteniendo en la conciencia de ser Dios, y te encontrarás reunido con tu alma dentro del cuerpo físico. Ahora llama por Hagiél nuevamente, esta vez, en realidad susurrando, y repites el nombre unas pocas veces en la misma manera. Te darás cuenta de una vez que Hagiél está en tu atmósfera astral, que ella ya está presente en la sala. Si la operación

ha sido exitosamente realizada en este momento es cuando Hagiél tiene que venir a tu lugar de trabajo, arriba del sello, luego llamas en un tono bajo, o incluso con grito, que Hagiél se aparezca físicamente. En el momento de transición desde el mundo astral al físico nunca te olvides de convencerte de las tres formas de existencia de tu personalidad, así que te sientes unido al cuerpo astral como un espíritu y que estás con ambos cuerpos a la misma vez en tu cuerpo físico. Este acto de autocontrol es para ayudar al ser que siga el curso de tus pensamientos y para ir de su propia esfera dentro de la esfera que has preparado para ella en tu sala. Esto significa que el ser aparece en su forma mental y astral y que, dependiendo de tu poder de materialización, también asume un cuerpo condensado físicamente.

Tu puedes ahora ver y oír a Hagiél en el triángulo mágico, o, si has preparado apropiadamente el espejo mágico para la apariencia de esta inteligencia, Hagiél aparecerá en el espejo mágico de acuerdo a su simbólica estructura de las cualidades de la esfera de Venus así que eres capaz de contactar a Hagiél concientemente. Hagiél aparecerá en la forma de una reina con la cara más bella, ojos claros y un cuerpo muy bien formado. Está vestida con un vestido verde bordado con oro y su cabeza está ornamentada con una corona real. Su voz es deliciosa que no puede ser descrita y todos considerarían a Hagiél como la encarnación de la belleza. Ahora es el tiempo de decirle a esta inteligencia cual es tu deseo. Si intentas contactar a Hagiél repetidamente entonces no olvides para hacer los arreglos en esta primera reunión de que simple manera puedes llamar en el futuro este alto y bello ser espiritual. Si estás interesado puedes también ganar sirvientes de Hagiél para ti. Estos son usualmente presentados al mago en su forma femenina. Los sirvientes de la reina Venus son también muy bellos, como el mago puede ver por si mismo.

Evocaciones como estas te traerán las experiencias más diversas. Darte detalles de ellas en esta conexión es muy imposible. Ello es, sin embargo, dejado a la voluntad del propio mago ganar tanta experiencia como el quiera. Yo puedo dar solamente aquí unos

pocos resultados desde mi propia experiencia como el tiene que hacerlo, como un mago genuino, la evocación de seres.

Si has alcanzado un acuerdo con Hagiél y cada cosa y si Hagiél ha prometido lograr tus deseos, puedes estar seguro que ella realmente cumplirá su promesa. Todo lo que te queda por hacer es enviar esta inteligencia a su origen nuevamente. Tú ofreces los agradecimientos muy individualmente, por ejemplo, por expresar el placer en el hecho que Hagiél completamente te conoce como un genuino mago y es obediente a ti, luego le pides a la inteligencia regresar a su propia esfera. Con toda la conciencia te colocas dentro de la esfera de Venus y concentras por medio de la imaginación que Hagiél está retornando desde la esfera parcial de tu sala a su domicilio. Después de haber hecho este meditativo paso regresas como un mago desde toda tu conciencia a tu normal conciencia, trayendo de ese modo la evocación a su término. Permaneces en la sala en la cual has realizado la evocación y te encontrarás, después de un rato de la partida de Hagiél, en un estado de alegría, y un sentimiento de felicidad permanecerá en ti, y, como si dominado por verdadera felicidad, te encontrarás en un estado de exaltación. Si deseas, te puedes quedar en la sala dentro del círculo mágico por algún tiempo y reconstruir toda la experiencia con Hagiél una vez más en tu mente así que recordarás bien cada parte de ella cuando termines completamente tu evocación. Con ayuda de tu imaginación disuelves la luz acumulada dentro del universo, sacas el signo fuera del triángulo y lo colocas en un lugar seguro. Puedes dejar el círculo sin ningún peligro, sacas las lámparas, etc. Todos los instrumentos mágicos y ayudas son regresados a su depósito. Si Hagiél te ha informado de cualquier conocimiento especial, este no lo puedes escribir, sino meramente mantenerlo bien en tu cabeza, el conocimiento es solo para ti, entonces debes conformarse con tal deseo. Además, registras el procedimiento de toda la evocación en tu diario para permitirte un buen control sobre tus trabajos y tener un libro de referencias para ello. Puedes seguir el mismo procedimiento como con Hagiél en relación con otros seres desde otras esferas. Practicando también llegarás a ser un maestro perfecto en este

respecto y tu personal experiencia crecerá inmensamente. La descripción de la práctica de una evocación mágica está completada.

Jerarquía

En esta parte del libro daré una descripción solo de aquellos seres que he contactado personalmente un largo tiempo o por evocaciones o por divagar mental en los distintos planos y esferas, porque para describir todos los seres de la jerarquía completa es algo imposible. Sin embargo, esto no significa que el mago está estrictamente obligado al orden jerárquico dado más abajo y que solamente obtendrás contacto con los seres mencionados aquí. Si se usa otra fuente de información para ciertos seres serías capaz de ganar el control sobre tales seres, también, y lograr tus deseos completados. La literatura mágica tiene un montón de libros relacionados con diferentes seres, sus sellos, etc., y el mago es libre de usarlos también.

Yo deliberadamente desisto de escribir acerca de demonios de cualquier rango y esfera en orden a prevenir, desde el comienzo, cualquier negativa aplicación. Sin embargo, debido a su desarrollo hasta ahora y debido a las instrucciones dadas aquí, el mago será capaz también de evocar demonios y ponerlos bajo su control. Aparte de esto, distintos trabajos de literatura mágica, sean antiguos o modernos, ofrecerán más información de demonios de distintas esferas, de sus facultades, sellos, etc. El mago será capaz de colocar cualquier ser, positivo o negativo, dentro de su orden correcto de la relevante zona o esfera de acuerdo a la jerarquía expresada aquí. Los

seres mencionados aquí son conocidos solamente por unos pocos iniciados quienes han mantenido conexión con ellos, por lo tanto el mago puede, si el quiere, usar esta jerarquía para este trabajo. Si el logra entrar en contacto con cualquier ser durante su divagar mental o astral y es capaz para llamar de una vez la esfera desde la cual el ser viene.

En casos como estos la síntesis esotérica de la astrología tan bien como la qabalah con sus analogías les servirá bien. Una persona que conozca mucho de la qabalah le dará de una vez el nombre correcto juzgándolo por sus cualidades, color, etc. sin ser encandilado por la posibilidad que el ser podría, en ese momento, dar otro nombre que no usa. El mago conoce que el nombre es en realidad el espejo de las cualidades verdaderas fundamentales del ser.

Cada sello, que representa en realidad las cualidades fundamentales del ser, es usado en la evocación mágica para llamar al ser relevante con la ayuda de su sigil, dentro del triángulo en frente del círculo. Después de la operación el sello es destruido. En este caso, si el sello fue dibujado en un pedazo de papel secante mojado con un fluido condensador con el correspondiente color planetario, el sello es destruido en su elemento de una forma que depende del elemento del cual es referente. Así sellos de los seres del fuego y del principio-aire tiene que ser quemados, sellos de seres del principio-agua deben ser rotos en pedazos y arrojados al agua, sellos del principio tierra deben ser enterrados.

Además, los seres pueden ser llamados por talismanes. En cuyo caso el signo relevante tiene que ser grabado en un plato de metal y ser colocados dentro del triángulo delante del círculo en la primera evocación o contacto. El ser evocado debe entonces reconocer su sello y entrar en contacto con ello, esto es con su esfera relevante, por si mismo. Tal sello no necesita naturalmente ser destruido. Pero puede ser puesto lejos con el consentimiento del ser. Si el mago quiere contactar al ser en orden para ver en su espejo mágico, o si el quiere lograr un cierto deseo, el necesita solo tomar el sello en sus manos. Todos los detalles por supuesto, dependen del mutuo

acuerdo con el ser. Años atrás yo solía tomar un sello con un cierto carácter grabado del ser en una mano y con el dibujaba el sigil en el aire de una manera mágica (i.e. tri-dimensional). Por hacer esto el signo es transportado directamente en el principio-Akasha. Una vez que yo estaba en contacto con el ser, le pedía el deseo. Esto, por supuesto, puede solo servir como ejemplo, para un mago quien quiere contactar un cierto ser puede hacer sus arreglos individuales. Un mago le gustaría mantener una constante conexión con una cierta esfera o ser, el solo necesita llevar el sello todo el tiempo, o como un amuleto, anillo, o alguna cosa similar.

Sin embargo, no es sabio usar un amuleto por un tiempo largo con el signo de un ser, porque el mago llegaría a ser muy dependiente del ser y podría perder su equilibrio y autoridad mágica. Un mago bien entrenado es capaz de manufacturar, en cualquier tiempo, su propio sello, después de haber obtenido el ser bajo su control, y grabar en este los caracteres de ese ser en la forma del signo relevante, y el puede entonces cargar el sello en si mismo, en la manera mágica, con las cualidades del ser, sin tener que contactar al ser para este propósito, i.e. sin tener una evocación precedente. La carga de los sellos tiene que ser hecha en la manera indicada en *Initiation into Hermetics* en el capítulo relacionado con la carga de talismanes.

Pero es importante conocer que el mago puede solo practicar esto si es maestro sobre los seres en cuestión. Si realiza esta práctica aunque no tenga un completo control sobre el ser, el mismo se pone en inmediata conexión con los caracteres y esfera del ser a pesar de su deseo de hacerlo así o no. La carga mágica de los sellos en forma de talismán puede, por lo tanto, no ser realizada, a menos que el mago ya haya llegado a ser un absoluto maestro del ser o inteligencia por la evocación mágica.

Ahora yo presentaré la jerarquía de los seres espirituales, uno después de otro, y nombraré algunos seres e inteligencias de cada esfera. Esto puede servir como una guía. Como ya mencioné, cada esfera-de acuerdo a nuestras mediciones- está habitada por millones de seres, todos los cuales tienen diferentes rangos debido a sus diferentes cualidades y a cada uno le está dado cierto rango de poder

de influencia. He puesto más abajo capítulos individuales de seres e inteligencias con los cuales yo he mantenido contacto personal. Aparte de esto, también me he relacionado con varios otros de las esferas más diversas, pero los mencionados abajo pueden servir al mago bien como guías principales para evocaciones mágicas, debe eventualmente, ser dejado a el compilar su propia jerarquía de seres con los que tenga contacto por trasponer su conciencia dentro de una esfera u otra.

1. - Seres de los cuatro elementos

Fig.1: Pырhum.- En el reino de los elementos Pырhum es un poderoso espíritu de fuego en el rango de un rey o soberano. Un gran número de espíritus de fuego están sujetos a su poder y están constantemente a su disposición. El revelará métodos especiales al mago; métodos por los cuales el mago puede tener un notorio éxito con la ayuda del elemento fuego. Pырhum, también puede poner espíritus de los elementos a disposición del mago quien, estando en posesión de los mismos poderes como el mismo, es capaz de lograr los mismos efectos como el lo haría. Desde Pырhum uno puede aprender acerca de cada cosa que pueda ser alcanzada mágicamente por el elemento fuego. También en casos donde la influencia del elemento fuego está comprometida, Pырhum puede traer el efecto deseado. Cada mago logrando contacto personal con su espíritu de fuego será capaz para convencerse así mismo de su versatilidad. El signo de su sello debe ser dibujado en color rojo en un pedazo de papel secante, y grabar el signo del sello en ello. Un talismán producido de esta manera debe, sin embargo, siempre tener la forma de un pentágono. Esto último va para todos los signos de sellos para los seres del principio fuego.

Fig.2: Aphtiph- es también un espíritu de fuego teniendo el mismo rango de Pырhum. El por lo tanto, es capaz de traer los mismos efectos como Pырhum. La única deferencia entre los dos descansa en el hecho que Aphtiph no es tan activo como Pырhum y por lo tanto es más fácil para controlar. El tiene un gran afecto por los seres humanos y puede darle al mago distinta información mágica del

elemento fuego; por ejemplo, como, con ayuda del elemento fuego y varios ritos efectivos excelentes efectos pueden ser obtenidos y similares. Aphtiph iniciará al mago, si lo desea, completamente dentro de la magia del elemento fuego, usando métodos especiales para este propósito. El está también muy dispuesto para ofrecer al mago el servicio de los seres sujetos a su autoridad, y confiere el mismo poder que el posee a ellos. El signo de su sello debe también ser dibujado en color rojo para su primera evocación

Fig.- 3: Orudu- es un terrible espíritu de alto rango en el reino del fuego. Empleando sus fuerzas el causa erupciones de volcanes directamente o indirectamente, y el instiga todas las maestrías que están conectadas con furia y grandes fuegos. Esto último no solo puede ser causado por el, sino también puede ser controlado e inmovilizado por el. El mago con Orudu bajo su control y como su amigo puede alcanzar grandes cosas con la ayuda del elemento fuego. Orudu, también, como los otros dos espíritus del fuego, puede suministrar al mago con espíritus de fuego subordinados, y varios magos han sido capaz de alcanzar varias artes mágicas con la ayuda del elemento fuego, y asistidos por los seres de Orudu colocados a su disposición.

El signo del sello de Orudu tiene que ser dibujado en color amarillo para esta evocación.

Fig.- 4: Itumo- este signo se dibuja en color amarillo-es también un ser masculino del fuego, quien gusta de estar, y moverse, cerca de la superficie de nuestra tierra y quien tiene una especial capacidad de causar fuertes truenos, preferiblemente relámpagos, por medio de sus poderes. Controlado por un mago, el lo instruye de como causar varios tipos de truenos con sus sirvientes y como detenerlos. Cada cosa que pueda pasar en un trueno es efectuada por Itumo. Por su asistencia y por la ayuda de sus sirvientes yo he a menudo influenciado exitosamente truenos.

Fig.-5: Coroman- signo se dibuja en color rojo- tiene el rango de líder potencial con legiones de seres logrando varias tareas en el elemento fuego. Coroman controla el elemento fuego en los tres reinos; del hombre, animales y plantas, y puede tener efecto a través

de ellos. El puede ofrecer confiables subordinados quienes son capaces de ayudar al mago por la fuerza del elemento fuego en cualquier aspecto, sin considerar si el opera ritualmente con los espíritus subordinados o si el trabaja su influencia por la magia de la simpatía. Coroman puede presentar al mago un gran número de prácticas; especialmente la cura de personas enfermas quienes pueden ser tratadas por el elemento fuego.

Fig.-6: Tapheth- signo se dibuja en color rojo-es como los seres mencionados arriba, también un amigo del hombre. El es capaz de asistir al mago en un número de operaciones alquímicas y protegerlo por su elemento, i. e. el elemento fuego. El también, hace al mago tener éxito en varias operaciones mágicas con el elemento fuego y le enseña a reconocer los distintos estados en operaciones alquímicas y conocer y controlar el procedimiento individual. Tapheth, también, pone a disposición del mago buenos seres subordinados quienes pueden ayudarlo en varias formas para trabajar exitosamente con el elemento fuego.

Fig.- 7: Oriman- signo se dibuja en color azul- es un poderoso espíritu de fuego quien, también, puede ayudar al mago con diversas prácticas mágicas para el que usar el elemento fuego es fundamental. Sus cualidades fundamentales de pirotecnia le permiten hacer al mago adquirir el arte de la pirotecnia la que puede ser practicada más tarde, ritualmente por el mago en si mismo o por los seres subordinados a Oriman ahora puestos a su disposición. Oriman y sus subordinados gustan de controlar el trabajo hecho en barracas y gustan de estar cerca en lugares donde el trabajo manual o mecánico es hecho con la ayuda del fuego. El mago recibe la información más interesante de Oriman y sus seres subordinados con cada cosa que tenga que ver con pirotecnia.

Fig.8: Amtophul- signo se dibuja con color azul- es el más bajo en rango y poder de los seres del elemento fuego ya mencionados. Este espíritu de fuego muestra al mago como puede ser efectivo en el reino del elemento fuego. El lo instruye como afirmar su autoridad ahí así que tenga completo control sobre cualquier ser del elemento fuego. Amtophul, es por lo tanto, un excelente iniciador en la

llamada magia del fuego. El mago es enseñado por este como defenderse en contra del elemento fuego en orden a ser inexpugnable por el fuego, esto es, invulnerable a ciertos grados. El mago es entonces capaz de tomar carbones encendidos e sus manos sin sufrir ningún daño. Pero también otras diversas artes mágicas las cuales pueden ser realizadas por el elemento fuego libremente reveladas al mago por Amtophul. Sin embargo, Amtophul es, incluso si completamente controlado, mas bien un espíritu peligroso. Varios de tales seres espirituales del mismo rango con quienes yo anteriormente tuve comunicación podrían ser mencionados aquí. Sin embargo, los ocho ejemplos de arriba serán suficientes para el mago. Tan lejos como los seres del elemento aire están relacionados, ocho nombres de líderes también, junto con los signos de sus sellos, serán dados aquí. Ellos son:

Fig.-25: Parahim, Fig. 26: Apilki, Fig. 27: Erkeya, Fig.28: Dalep. Fig. 29: Capisi, Fig.30: Drisophi, Fig. 31: Glisi, Fig. 32: Cargoste. Sin embargo, yo desisto de dar cualquier descripción detallada de estas inteligencias por la simple razón que estos seres del aire son, aparte de ser muy brillante no gustan en absoluto de los hombres. Toma muchos esfuerzos para forzarlos completamente bajo su control. Las cosas que los seres del aire me enseñaron fueron también comunicadas por cualquier líder de la zona que rodea la tierra. Al lector le será dada más información de esta zona y sus seres en el segundo capítulo de la jerarquía. Cada mago es capaz de encontrar la evidencia para estos fundamentos por su propia experiencia práctica.

A continuación está los ocho seres el elemento agua.

Fig. 9: Amasol-el color rojo debe ser usado para la primera evocación- está comisionado para causar tormentas en el mar o por el mismo o por sus súbditos o para calmarlas dependiendo de que La Divina Providencia le ha ordenado hacer. Amasol, le informa al mago como obtener bajo su control-desde el punto de vista mágico o cabalístico- el poder magnético del agua. El coloca a disposición del mago, también, excelentes súbditos quienes ayudan a realizar sus deseos por el elemento agua.

Fig. 10: Ardiphne- color del signo rojo- es un buen iniciador y enseña al mago como el, por la fuerza del elemento agua, trabajaría su influencia por el ritual mágico en hombres y animales en la manera correcta. Si el objeto influenciado entra en contacto con el elemento agua, por ejemplo por lluvia, lavarse, beber, etc. entonces Ardiphne o sus sirvientes lo ayudarán para agilizar la influencia y, en consecuencia, realizar el deseo del mago.

Fig. 11: Isaphil- color del signo: blanco plateado-es una gobernadora muy bella en el reino del elemento agua. Describir su belleza en palabras es muy difícil incluso al más talentoso poeta. Isaphil tiene varios sirvientes conocidos como hadas del agua o ninfas. Isaphil conoce varios secretos en relación con la operación del elemento agua y puede dar al mago mucha información y revelarles diversas prácticas. Sin embargo, un mago tiene que ser muy cuidadoso con Isaphil, lo mismo que tiene que tener atención con respecto a la siguiente soberana llamada Amue, que el no pierda su cabeza cuando trabaje con ellas. Ambas son expertas en cegar a los hombres con su belleza y tomar posesión de ellos. Si un genuino mago quiere, Isaphil estará dispuesta a colocar sus súbditos a su disposición.

Fig. 12: Amue-color del signo también blanco plateado- Este gobernador femenino también posee un gran número de seres del agua subordinados a ella. Si el mago intenta mantener una conexión con Amue el será instruido por ella como obtener peces y otros animales del agua bajo su poder. Así, si el mago se ocupa, en este mundo material, con la pesca o crianza de peces o el gusta de obtener desde Amue consejos útiles e instrucciones los cuales le permitirán controlar completamente cada cosa que nade o se arrastre en el agua. También Amue colocará a-disposición del mago seres subordinados quienes contribuirán a la realización de sus deseos.

Fig. 13: Aposto-color del signo rojo-es nuevamente un ser masculino en el reino del elemento agua y regula sobre todos los arroyos y ríos, pequeños y grandes. El informa al mago acerca de lo que está en el fondo de arroyos y ríos y en cual lugar bajo el agua puede encontrar piedras preciosas o semi-preciosas. Aposto está completamente enterado con la magia del principio agua. Si el mago

pide por subordinados, Aposto estará dispuesto a dejarle ellos. Tales subordinados han a menudo salvado personas, nadando o haciendo otros deportes en el agua, que se han estado ahogando. Además de esto, el mago puede aprender desde estos seres donde encontrar los cuerpos de personas ahogadas.

Fig. 14: Ermot- color del signo rojo-tiene casi las mismas cualidades de Aposto, Fig. 13. Ermot introduce al mago dentro de la magia del elemento agua y además le enseña como manufacturar desde este elemento mágico volts para ciertos propósitos. Ermot agradablemente colocará sus sirvientes a disposición del mago. Sus cualidades fundamentales son hacer a los seres humanos amarse unos a otros con ayuda del elemento agua. Con las mujeres Ermot es, en este aspecto, especialmente influyente.

Fig. 15: Osipeh-color del signo es azul-es el más bello ser del elemento agua y no solo regulador de este elemento, sino también de la magia del agua. Ella gusta mucho de introducir al mago dentro del ritmo del elemento agua por la magia de los sonidos. Ella es una excelente cantante y danzante como son también sus seres subordinados expertos en este arte, y ellos realizan las danzas más bellas y las acompañan con las canciones más amorosas. Si el mago resiste las tentadoras invitaciones de esta reguladora femenina obtiene su poder, ella colocará a su disposición varios seres subordinados a ella. Yo conozco desde mi propia experiencia que ella gusta de servir por ella misma al mago que la regula.

Fig.16: Istiphul-signo del color azul- es mencionado aquí como el último ser del agua. Ella, también, tiene una forma femenina. Aparte de hacer capaz al mago mejor instruido con la magia del agua, ella puede, si el lo desea, hacer pinturas del pasado, presente y futuro en la superficie del agua u otros líquidos. Ella es amante en la tarea de traer varias transformaciones las cuales pueden ser causadas por el elemento agua. Entre otras cosas, le enseña al mago, si lo desea, como el puede causar amor entre amigos o enemigos, o por prácticas mágicas o solo por la asistencia de sus seres. Varios magos han sido ya arruinados por Istiphul cuando ella ha tenido éxito en cegarlo por su gran arte en el amor erótico y por su belleza. Por llegar a estar en

contacto con Istiphul los magos pierden usualmente sus intereses y sus conexiones más esenciales; por lo tanto, cada mago siempre recordaría esto, que el gobernaría y nunca sucumbiría a cualquier ser, no importa de que rango o de que esfera provenga.

Los seres descritos arriba no son, por supuesto, solo los únicos en el elemento agua, y el mago puede, si el quiere, contactar con seres de igual rango. Aquí están ahora unos pocos seres del cuarto elemento, el elemento tierra.

Fig. 17: Mentifil- el color del signo de la primera evocación debe ser negro- es un poderoso rey de los gnomos en el reino bajo la tierra. El está equipado con varios poderes y cualidades. Este regulador puede informar al mago de todo acerca de las hierbas medicinales y hacerlo conocedor de las preparaciones y efectos de las hierbas y medicinas en contra de todo tipo de enfermedades que cualquier hombre o animal pueda sufrir. Aparte de esto, Mentifil es un maestro en trabajos alquímicos y le revela al mago como la materia prima puede ser transformada en la piedra filosofal, i.e. como el lapis philosophorum es ganado. El tiene un gran número de gnomos que lo ayudan con su trabajo y hechos en el reino de la tierra. El mago quien tiene el control sobre este espíritu de la tierra tiene un buen amigo y puede aprender mucho de este poderoso regulador el elemento tierra y enriquecer su conocimiento con varios secretos.

Fig. 18: Ordaphe- color de este signo, negro, es también un poderoso rey de los gnomos. El influye grandemente en todos los metales que son encontrados bajo la superficie de la tierra. Si el mago lo desea, Ordaphe lo conducirá a través de su reino y le mostrará todos los tesoros que están bajo la tierra en forma de minerales. El, también, tiene un gran número de gnomos subordinados que hacen el trabajo designado para ellos bajo la superficie de la tierra. Algunos de ellos guardan el oro, otros trabajan en su refinamiento y mantención. Ordaphe gusta de poner gnomos a la disposición del mago, los cuales en cualquier momento lo asisten en sus operaciones con el elemento tierra. Sin embargo, el mago debe ser cuidadoso de no solicitar ninguna cosa materialista vulgar de el y nunca debe usar estos espíritus sirvientes para propósitos de avaricia. El en este caso,

siempre estaría en peligro de tener inmensas dificultades para obtener el rango y poder de este rey de los gnomos.

Fig. 19- Orova- color del signo es negro- es el próximo poderoso regulador en el reino de los gnomos. Aparte del usual rango de poder perteneciente a este espíritu de la tierra, Orova ha sido especialmente ordenado para guardar todas las piedras preciosas y semi preciosas que se encuentran en la tierra. El es capaz de cambiar guijarro en piedras preciosas y le puede enseñar al mago como cargar piedras con el elemento de la tierra o por cualquier otro método para propósitos especiales. El oculto significado de todas las piedras preciosas es bien conocido por Orova, y el mago puede encontrar especialmente la forma para producir talismanes, piedras de la suerte etc. Si el mago lo requiere, este poderoso regulador de gnomos puede colocar a su disposición a varios de su reino. Pero el mago debe tomar atención de no sucumbir a la brillante aparición de Orova. A el no le importaría ser enseñado por seres como estos, pero nunca le pediría cosas materiales de ellos, por que ellos gustan de ver al mago tomar presentes en orden a hacerlo dependiente.

Fig. 20: Idurah-color del signo también negro- es otro poderoso regulador sobre los gnomos quien está comisionado de la cristalización en el principio tierra. Su rango de poder más alto descansa bajo la tierra donde están los cristales producidos como sales, por ejemplo de Idurah el mago encontrará donde buscar piedras de sal u otros componentes y será por este rey de los gnomos como en general las sales se desarrollan, es informado acerca de sus analogía químicas y herméticas, y aprenderá, al mismo tiempo, el uso oculto de varios tipos de sal para propósitos mágicos por el elemento tierra. Idurah conoce varios métodos secretos tales como diversas sales son derivadas en plantas y minerales y está muy dispuesto para informar al mago acerca de esto. Lo introduce en el uso práctico para propósitos médicos y alquímicos, etc. Un mago puede aprender un gran desarrollo de cosas desde Idurah que cualquier libro nunca puede entregarle.

Fig. 21: Musar-color del signo: café- es también uno de los poderosos reyes de los gnomos y un especialista en la magia de la

tierra. El informa al mago acerca del rumbo electro-magnético dentro de la tierra, como controlarlo prácticamente y como hacer uso de este. Además, Musar introducirá al mago a la magia de la naturaleza, lo que permite practicar el plus y el minus de la tierra, i.e. por los fluidos eléctricos y magnéticos. El también aprende de este rey de los gnomos como estas dos radiaciones, que por desintegración química influye la vida sobre y bajo la tierra, originado desde el punto de vista hermético. En el reino de los elementos de la tierra Musar es uno de los seres más respetados. El puede ser llamado un mago genuino de la tierra.

Fig. 22: Necas- color del signo café- también uno de los reguladores de los gnomos, explicará al mago el procedimiento hermético de la vegetación y su oculto significado. De Necas el mago puede encontrar como los árboles, vegetales y las otras plantas están siendo nutridas por los poderes bajo la tierra. El será informado como acelerar y controlar la vida de la vegetación por la magia de los elementos.

Fig. 23: Erami-color del signo negro- es considerado como un poderoso mago de los gnomos. Si es requerido, le enseñará al mago como controlar todo acerca de la magia de la simpatía y hacerlo conocedor del espejo-tierra y de varios fluidos condensadores. Además, de esto, lo iniciará en la aplicación práctica del elemento tierra. El mago también aprenderá de Erami como protegerse el mismo en contra de varios peligros con la ayuda del elemento tierra. Erami puede revelar un gran número de secretos relacionados a la magia del reino de los elementos, y estará dispuesto a dejar que sus sirvientes trabajen para el mago.

Fig. 24: Andimo-color del signo negro-como Erami, tiene afección por los seres humanos. Está bien informado acerca de cada cosa que ocurre en cavernas, grutas, aguas subterráneas, minas de carbón, etc. Su comisión especial es dar asilo y asistencia a todas aquellas personas que están bajo la tierra y que trabajan ahí. Es un gran amigo de todos los mineros. Un mago quien está a su favor siempre será protegido por Andino, no importa en que parte de la tierra pueda estar. Ya que es bien conocedor de la alquimia lo puede

también asistir, teórica y prácticamente al mago en estos aspectos. Por mi propia experiencia hago notar a cada mago que Andimo puede fácilmente tentarlo para proyectar físicamente, o directamente por el mismo o por sus súbditos, una piedra candente, llamada "living sulphur". Si, en tal caso, el mago, durante la proyección de la piedra, toma la piedra en sus manos, será fuertemente quemado por ella. Andimo gusta colocar estas piedras ante los pies del mago o ante el círculo mágico. Debes dejar sin tocar estas piedras y ordenar a Andimo arrojarlas lejos nuevamente. Si el mago toca el sulphur candente transmutado por Andimo desde el principio tierra, (i.e. preparada por métodos de alquimia), con el signo del sello de Andimo, el cual lo dibujó antes en un segundo pedazo de pergamino que ha preparado mágicamente, el pergamino con el signo del sello tomará el fuego y la piedra sulphur a la vez y lo cambiará en una verdadera proyección alquímica de un polvo de color rojo, el llamado "león rojo". Este polvo es muy seguro y puede ser recogido con una cuchara de vidrio y almacenado en un buen envase cerrado de vidrio. Este tipo de polvo de proyección tiene una capacidad de proyección de 1:10.000 y es la piedra filosofal en su forma más pura. Sin embargo, el mago puede entonces ser tentado para usar este polvo para hacer oro o prolongar su propia vida. Si el mago es engañado por tales tentaciones el concluiría, por tales operaciones alquímicas, en un pacto formal con dicho ser. El mago es por lo tanto advertido en no hacer tal temeridad y nunca practicar alquimia de esa manera. Ni incluso en caso que el asuma que está maduro y bastante experimentado en cada cosa que tiene que hacer con la ciencia de la mágica, pero el podría, sin embargo, ser engañado para tomar este mal paso. Cuando relacionado personalmente con Andimo tuve la oportunidad de convencerme a mi mismo de estos hechos, pero yo ordené a Andimo tomar el polvo de regreso a su propio reino, en ese momento desapareció de una vez, con un sonido siseante.

Los ocho seres de la tierra mencionados arriba son bastante para el mago, porque el es capaz de reunir experiencia individual con su propio trabajo práctico. Sin embargo, debo apuntar nuevamente a

cada mago que el no debe ser el primero en comenzar la conversación con el ser que está siendo evocado por primera vez. Además debe ser mencionado aquí que cada ser aparece de diferente manera. Yo he desistido de describir cada color, altura, forma y manera de hablar del ser, porque ello sería de poco valor para la magia práctica. Podría incluso pasar esto debido con la completa descripción al mago, en el momento de la evocación, podría ser encandilado por su poder de imaginación, y, en consecuencia crearía un elemental en cambio de evocar el ser actual. Tal elemental entonces tomaría la forma del ser. En orden a prevenir esto no se han dado detalles aquí acerca de la experiencia de cualquier ser. El mago genuinamente preparado nunca será engañado por tales alucinaciones y no creará fantasmas o alguna cosa de ese tipo. Si el ha hecho bien las necesarias preparaciones mágicas bien, el siempre contactará al verdadero ser bajo su control y lo verá, escuchará y lo sentirá.

2.- Algunas originales Inteligencias de la Zona que rodea la Tierra.

Tan pronto como el mago practique la magia ritual y haya llegado a ser un verdadero maestro de los seres de los elementos y pueda tomar un paso más en su desarrollo mágico puede comenzar a trabajar en la próxima esfera, con la zona que rodea la tierra, (i.e. la esfera mental de nuestro planeta). Varios seres habitan en esta tierra-zona o zona que rodea la tierra, con quien el mago puede entrar en contacto en orden a incrementar su conocimiento y para fortalecer su poder. En esta esfera nuevamente nombro aquellos seres con quienes yo he estado en conexión un largo tiempo. El mago puede, por supuesto, establecer una conexión con los otros seres de esta esfera también por divagar mental y astral.

Fig. 1: Aschmunadai- es un poderoso iniciado en la zona que rodea la tierra. Tiene el rango de un monarca absoluto. Su sello universal, como se muestra en la figura 1, es muy complicado, pero es una representación gráfica de todas las cualidades fundamentales con las cuales estas altas inteligencias son equipadas con relación a la

zona que rodea la tierra y también con relación a nuestro mundo físico. Para la primera evocación este sello, tiene que ser dibujado en los colores azul, rojo, verde y amarillo y tiene que ser colocado dentro del triángulo afuera del círculo mágico en frente del mago.

Tan pronto como ha sido capaz de contactar a Aschmunadai obtendrá de él un signo abreviado (ver figura 2/8) con la ayuda del cual el mago será capaz de llamar la inteligencia. Este signo simplificado del sello de Aschmunadai no debe ser usado sin la aprobación de Aschmunadai.

Aschmunadai puede hacer al mago conocedor de todas las leyes que gobiernan la esfera astral y mental de la zona que rodea la tierra y permitirle aplicar estas leyes. Con la ayuda de Aschmunadai puede lograr bajo su control toda la zona que rodea la tierra y ganar plenamente su conocimiento. Ya que Aschmunadai está en posesión de un gran número de sirvientes, él puede colocar a disposición del mago, si él lo pide, sirvientes que lo asistirán o en la zona que rodea la tierra o en nuestro mundo físico y hacer cada cosa que él quiera.

Fig. 2: Aladiah- y

Fig. 3: Kolorom- son representantes de Aschmunadai y sus primeros subordinados. Los signos para sus sellos tienen que ser dibujados en color negro para su primera evocación. Aladiah tiene un excelente control sobre los elementos de la zona que rodea la tierra. Para hacer esto evidente me gustaría apuntar Fig. 4, i.e. Gibora, y decir que durante mi formador contacto con Aladiah me fue dado ambos nombres y sellos, para controlar vendavales y truenos. Cuando pronuncio el nombre de Gibora y dibujo el signo en el aire con la mano mágica Aladiah le permitirá al mago calmar de una vez todos los vendavales, truenos y fuertes vientos. Por supuesto, este signo no llega a ser mágicamente efectivo a menos que el contacto haya sido tomado con Aschmunadai y sus dos representantes.

Fig. 5: Siilla-(color del signo verde) es otro líder de la zona que rodea la tierra y puede explicar al mago todos los símbolos, i.e. le enseña al mago entender perfectamente el lenguaje simbólico de las formas. Si el mago tiene un buen comando del lenguaje simbólico de las formas sólidas, conoce, también, la conexión análoga de cada

forma con las leyes universales y por lo tanto con el principio Akasha.

Fig. 6: Lilitha-(color del signo rojo) es una inteligencia femenina original de la zona que rodea la tierra de la tierra, como Aschmunadai, conoce todas las prácticas mágicas en relación a esta esfera tan bien como con nuestro planeta.

Fig. 7: Asamarc-(color del signo rojo y azul), siendo una inteligencia original de la zona que rodea la tierra, controla la verdadera legalidad, i.e. las leyes de la analogía de la zona que rodea la tierra y del mundo físico y le puede enseñar al mago acerca de esto. Siendo una inteligencia alta, puede hacer al mago conocedor con el conocimiento más alto de la zona que rodea la tierra y al mismo tiempo enseñarle como hacer uso práctico de su conocimiento.

Fig. 9: Emuel (colores del signo rojo, azul, negro) puede explicar al mago la síntesis de lo Positivo y Negativo en relación a la propagación, i.e. revelar el secreto original de la vida.

Fig. 10: Ubiveh-(colores del signo rojo y azul) informa al mago acerca de cómo las influencias de la esfera Luna trabajan en la zona que rodea la tierra y en nuestro mundo físico, mental, astral, y físicamente.

Fig. 11: Asae -(colores del signo: rojo, azul y verde) introduce al mago a las oscilaciones eléctricas y magnéticas de la zona que rodea la tierra y ayuda a entender y a controlar las influencias de esas oscilaciones en nuestro mundo físico. Esta inteligencia también hace al mago conocedor con los verdaderos fluidos eléctricos y magnéticos en el mundo mental y físico y le enseña como aplicarlos correctamente. Asael es un experto en producir volts electromagnéticos para ciertos propósitos y puede darle las respectivas instrucciones.

Fig. 12: Gojel- (colores del signo: rojo, negro y verde) es un especialista en la composición química de todas las cosas creadas. El mago puede aprender mucho de esta inteligencia acerca de varios componentes químicos, poderes y similares en la aplicación práctica para el conocimiento mágico.

Fig. 13: Armiel- (colores del signo: rojo, azul y negro) sabe acerca

de todos los procesos químicos. El puede enseñar al mago los secretos de las transmutaciones de metales, esto es que puede, por ejemplo, informarle como la piedra filosofal tiene que ser hecha en un proceso seco y que preparaciones son necesarias para esto.

Fig. 14: Amuthim- (colores del signo: rojo azul y verde) enseña al mago como transformar cualquier forma mágicamente dentro de otra forma, esto es, el puede revelar al mago los secretos de la dematerialización y materialización de objetos.

Fig. 15: Coel- (colores el signo: rojo y azul) el mago conoce con todas las leyes de la analogía del reino animal y le enseña como influir mágicamente animales por fuerza de las leyes de la analogía.

Fig. 16: Jod-He-Vau-He-(colores del signo: rojo, azul y verde) muestra al mago la representación simbólica de la influencia eléctrica y magnética en relación a su efecto en la zona que rodea la tierra. Cualquier ser de la zona que rodea la tierra puede hacer al mago conocedor con el simbolismo de las influencias en el mundo tri-dimensional. Sin embargo, si el mago medita profundamente en su signo el por si mismo encontrará la explicación para las simbólicas analogías.

Fig. 17: Aeoiu-(colores del signo: rojo, azul, y verde) enseña al mago quien se ha colocado por si mismo dentro de la zona que rodea la tierra de la tierra para extraer los poderes de las ondas eléctricas y magnéticas de una manera tri-dimensional desde otras esferas dentro de la zona que rodea la tierra y de ahí adentro del mundo físico. Esta inteligencia conoce como cargar cualquier cosa en una manera tri-dimensional con dichos poderes y enseña al mago como hacerlo.

Fig. 18: Juoea-(colores del signo: rojo, azul, verde y violeta) muestra al mago como penetrar la conciencia y subconciencia de cualquier ser y como controlarlo.

Fig. 19: Nahum-(colores del signo: rojo, azul y violeta) revela al mago una práctica mágica especial por la que el puede poner a dormir cualquier ser, hombre o animal, de ambos sexos. Es un excelente experto en hipnosis. El mago es enseñado como producir sueños o visiones por el ser o sus subordinados a cualquier persona a voluntad.

Fig. 20: Immicat- (colores del signo: rojo y verde) es, lo opuesto a Nahum, quien es considerada como la maestra sobre el mundo de los sueños, una inteligencia femenina de la zona que rodea la tierra. Ella informa al mago del método de poner un ser humano dentro de un dormir refrescante sin sueños a su, o a la voluntad del mago. El puede también emplear Immicat o uno de sus sirvientes en orden a traer el efecto de arriba en relación de cualquier tipo de ser humano. Immicat es la señora y reguladora del sueño. Ella puede informar al mago acerca de cada cosa que está conectada o tiene que ver con el sueño. En caso de narcosis o profunda inconciencia la inteligencia ofrecerá al mago protección así que el puede estar seguro que el despertará de tales o similares estados sin ningún riesgo.

Fig. 21: Osrail-(colores del signo: rojo y violeta) es una inteligencia poderosa y temible de la zona que rodea la tierra y es considerada como el ángel de la muerte de esta zona. Cada cosa conectada con la muerte en la zona que rodea la tierra tan bien como en el mundo físico, es influida por su inteligencia. No es sabio evocar esta inteligencia. Solo un mago altamente experimentado se atrevería para hacerlo. Si el tiene éxito en obtener a Osrail bajo su poder, entonces el mago tiene un completo control sobre la vida y la muerte de cualquier ser humano. Sin embargo, en orden a no poner una pesada carga moral en el mismo en el sentido cósmico y kármico, el mago nunca hará uso de esta facultad. Si alguien hace uso incorrecto del signo de Osrail, esta inteligencia podría llegar a ser su destino. Por lo tanto, el mago debe ser muy cuidadoso con este ser. Yo solo he incluido Fig. 21 en la lista en orden a informar al mago acerca de Osrail y como una advertencia.

Fig. 22: Ados – (colores del signo: rojo, azul, verde, violeta y negro) es el guardia de varios tesoros mágicos. El enseña al mago la verdadera magia con la ayuda del elemento tierra. El también muestra como hacer uso práctico de corriente electro-magnéticos en el mundo físico de manera mágica.

Fig. 23: Sata-Pessajah-(colores del signo: rojo, violeta y amarillo) deja al mago conocer como el principio Akasha es manifestado en todos los seres de la zona que rodea la tierra y como uno puede

colocarse desde esta esfera adentro del principio Akasha, i.e. el llamado principio de la causas. Sata-Pessajah es una inteligencia muy poderosa y revela al mago varias posibilidades e instrucciones para su protección, por medio del principio Akasha, en contra de todos los peligros que pueden alcanzarlo cuando se coloca el mismo, con su cuerpo mental y astral, dentro de la zona que rodea la tierra. Al mismo tiempo Sata-Pessajah inicia al mago dentro de otro secreto: como hacer su cuerpo mental y astral invisible en la zona que rodea la tierra así que el no puede ser visto por ningún ser sin considerar la esfera desde la cual el viene. Varios secretos más pueden ser revelados al mago por esta inteligencia.

Fig. 24: Laosa-(colores del signo: rojo azul y verde) es nuevamente una inteligencia femenina de la zona que rodea la tierra de la tierra. Ella enseña al mago como moverse libremente y sin ningún peligro en las distintas sub-divisiones de los grados de densidad. Ella también inicia al mago dentro de una práctica mágica especial por la cual el puede dejar, el tiempo que guste, su cuerpo físico con su cuerpo mental y astral en orden a ir el mismo en la zona que rodea la tierra. Laosa es una excelente iniciadora dentro de la práctica mágica del divagar mental y astral.

3.- Los 360 Líderes de la Zona que rodea la Tierra

Estos líderes, que ahora describiré en detalle, mantienen en constante armonía, en la zona que rodea la tierra, todas las acciones y condiciones. Cada líder es una alta inteligencia con todas las facultades que cualquier ser de esta esfera puede poseer. Así, por ejemplo, un mago puede ser informado por cualquiera de estos líderes acerca del pasado, el presente y el futuro de nuestro mundo físico, y cada uno de estos líderes, por fuerza del principio Akasha, puede afectar nuestra tierra. Aparte de esto cada líder tiene cualidades específicas, i.e. es dotado con ciertos especiales encargos. El mago no necesita obtener contacto con todos los líderes de la zona que rodea la tierra y con ocasión de una evocación solo necesita elegir cierta inteligencia la cual parece la correcta para

lograr sus planes. Cuando evoques los seres desde la zona de la tierra el mago puede simplificar su operación por usar la astrología cabalística para la primera evocación. Comenzando desde la salida del sol, cada cuatro minutos otro líder es el regulador. Los primeros cuatro minutos después de la salida del sol son reservados para el líder quien tiene la influencia más grande en nuestra tierra. Para los siguientes cuatro minutos otro ser toma su lugar, luego por los subsecuentes cuatro minutos sigue el tercer ser, luego de los otros cuatro, etc.

Durante los cuatro minutos de su reino, un líder puede más fácilmente ser evocado, porque en ese tiempo está en contacto más estrecho con nuestro mundo físico. Un mago experimentado, por supuesto, no necesita molestarse acerca de las horas cabalísticas de la evocación, porque es capaz de evocar cualquier ser desde cualquier zona en cualquier tiempo.

La descripción de las diferentes formas en las cuales estas inteligencias aparecen es también evitada aquí. En el curso de esta práctica cada ser citado aparecerá al mago genuino en la forma apropiada a su carácter personal. El orden de los sellos es dependiente del zodiaco y su división en grados y la influencia de los elementos. Yo solo mencionaré una pocas características de las distintas inteligencias, porque, como mencioné antes, cada ser o inteligencia de cualquier esfera está equipada con las usuales facultades mágicas. Además, el mago siempre tiene la posibilidad de pedir a la inteligencia como puede ayudarlo. Si una inteligencia no puede lograr el deseo del mago porque su rango de influencia es distinto al pedido, este nombrará la inteligencia la que es capaz de lograr el deseo del mago.

Aquí están los 30 líderes que vienen bajo el signo de Aries y cuyos sellos deben ser dibujados en color rojo.

Fig.25: Morech (1° Aries)- Esta inteligencia es muy activa e impulsiva. Es distinguida por una agudeza extremadamente fuerte. Es muy sabio y puede no solo enseñar al mago con hechos de conocimiento general, sino que puede, sobre todo, hacerlo conocido con métodos excelentes para influir su memoria de una manera

favorable e incrementar su poder de intuición. Aparte de esto, Morech puede ayudar al mago con invenciones de cualquier tipo de una manera decisiva. El es un regulador del elemento fuego, con la ayuda del cual puede traer efectos maravillosos. Morech puede informar al mago acerca de cualquier cuestión las cuales están conectadas con la electricidad, no importa si ellas tienen que ser electro-técnicos o con electro-físicos, o si electricidad mental o espiritual, o si el llamado fluido eléctrico es representado.

Fig. 26: Malacha (2° Aries)- tiene las mismas cualidades de Morech y trae los mismos efectos. Como tope de esto enseña al mago como moverse en el reino de las salamandras y como opera con los poderes el fuego en los diferentes planos. Además, el mago puede aprender de Malacha en que manera ciertos estados de trance pueden ser logrados con la ayuda del elemento fuego. Si el mago lo desea, Malacha puede cargar para el volts elementales para propósitos especiales y transferirlos dentro del principio Akasha de la zona que rodea la tierra, lo que en consecuencia tiene su efecto en el mundo físico. Si el mago pide por ello, Malacha estará dispuesto a colocar a su disposición espíritus familiares adecuados con alta actividad mágica y facultades mágicas. Malacha puede dar buenos consejos en relación a La Alquimia, i.e. el puede procurar la materia prima para la preparación del Gran Elixir en un proceso seco. Varias otras cosas serán reveladas al mago Por Malacha, si el mago es capaz de entrar en contacto con el.

Fig. 27: Ecdulon (3° Aries)- puede iniciar al mago dentro de la magia del amor. Si deseado por el mago puede cambiar la hostilidad por la amistad y asegurar para el mago el favor de personas importante. Esta inteligencia es capaz de cargar espejos mágicos para propósitos especiales, por ejemplo, hacer al reino de las Salamandras visible en el espejo, y lo que guste. Ya que este líder es muy conocedor con todos los ritos mágicos, es capaz de ofrecer al mago varios consejos con relación a la evocación mágica.

Fig. 28: Lurchi (4° Aries) puede ser muy útil para el mago en todos los asuntos del amor. El también puede proteger y fortalecer la existencia del mago y si es necesario, Lurchi ayuda al mago llegar a

ser rico por mostrarle como y de que manera puede alcanzar este objetivo por ayuda directa o por sus sirvientes

Fig. 29: Aspadit (5° Aries) -es una inteligencia muy inteligente y le asegura al mago suerte en los juegos, competiciones, apuestas y similares. Destreza en la profesión de uno, en arte, etc., también puede ser alcanzado con la ayuda de Aspadit.

Fig. 30: Nascela (6° Aries)- esta inteligencia ayudará al mago ser un talentoso escritor o hacerlo conocedor con los métodos por los cuales desarrollar rápidamente y fácilmente su talento dentro de el. Esta inteligencia puede, también, ayudarlo grandemente con la literatura y el arte.

Fig. 31: Opollogon (7° Aries)-este líder es el custodio de los secretos mágicos y puede revelar al mago varias prácticas, ritos, y similares, para su uso personal. Aparte de esto le informa al mago de manera fácil como puede obtener contacto con seres de la esfera Luna. Si el contacto con Apollogon ha sido establecido, entonces uno es capaz para caminar en la esfera de la Luna con su asistencia personal o por ayuda de sus subordinados y contactar en manera especial, con los seres de la esfera de la Luna. Apollogon enseña al mago como puede practicar la magia mental en la esfera de la Luna y tener efectos directos en la esfera de la Luna o por seres de esta esfera en nuestro mundo físico.

Fig. 32: Ramara (8° Aries)- es un excelente maestro de la magia y muestra al mago como alcanzar facultades mágicas especiales por métodos apropiados, prevaleciendo rituales y fórmulas mágicas y como aplicar estos.

Fig. 33: Anamil (9° Aries)- esta inteligencia tiene un control especial sobre los fluidos electro-magnético. Enseña al mago como cargar volts electro-magnético para propósitos especiales y si el mago lo demanda, creará por el mismo tales volts, transfiriéndolos dentro del principio Akasha y hacer que sus efectos trabajen en la esfera mental, astral o física. No existen problemas en la zona que rodea la tierra de la tierra que no puedan ser resueltos por Anamil.

El mago puede hacerle cualquier pregunta a esta inteligencia y

tendrá la respuesta instantáneamente por medio de la inspiración.

Fig. 34: Tabori (10° Aries)- esta inteligencia le permite al mago echar una mirada en los profundos secretos del elemento agua y en sus analogías. Pone su atención en cada uno de los métodos y prácticas mágicas y le muestra también, por medio del fluido magnético del agua, como lograr efectos en si mismo tan bien como en otras personas. Si el mago lo quiere, entonces Tabori causa los efectos por si mismo o por sus subordinados. Tabori también le dará al mago instrucciones especiales, por ejemplo, como puede, sin mucho esfuerzo, entrar en contacto con seres del elemento agua y como puede negociar en forma segura con ellos. Siguiendo las órdenes de Tabori las ondinas más bellas están a disposición del mago. De esta inteligencia el mago también puede aprender como calmar los espíritus de las tormentas, como parar los truenos y como tranquilizar un mar furioso.

Fig. 35: Igigi (11° Aries)- este líder enseña al mago como obtener poder sobre los hombres y animales. Al mismo tiempo le muestra como dinamizar las fórmulas mágicas así ellas tienen especialmente un fuerte efecto.

Fig. 36: Bialode (12° Aries)- el mago aprenderá de esta inteligencia como procurarse autoridad mágica. El es enseñado como usar los poderes en la zona tierra cuando quiera, además el método de cambiar bases metales en metales puros. El mago con una fuerte disposición especial para la magia puede obtener de esta inteligencia tanto como lograr la transmutación de los metales por si mismo.

Bialode también introduce al mago a la magia del Sol, esto es que el mago es enseñado como hacer conciente uso de los poderes del Sol en el plano mental, astral y físico en una base mágica y también como protegerse a si mismo en contra de influencias negativas de la esfera del sol durante su divagar mental en esta.

Fig. 37: Opilon (13° Aries)- es capaz de asistir al mago en todas las operaciones o personalmente o por sus sirvientes. El puede, además, instruir al mago en cualquier campo de la ciencia del plano físico; esto es, que puede otorgarle el conocimiento.

Fig. 38: Jrachro (14° Aries)- esta inteligencia puede por si mismo

por sus subordinados ayudar al mago con todas sus operaciones en el plano físico. Además, puede hacerlo elocuente y de afilada agudeza y al mismo tiempo le enseña como, por medio del principio Akasha, puede alcanzar esta facultad dentro de si mismo tan bien como en otras.

Fig. 39: Golog (15° Aries) este líder es conocedor de cualquier campo de la ciencia en nuestro mundo físico, y no existen problemas que el no sería capaz de resolver. Golog es considerado como un gran filósofo y expone la síntesis de la filosofía al mago por intuición e inspiración.

Fig. 40: Argilo (16° Aries)- este líder asiste al mago, teórica y prácticamente, en todas las cuestiones de amor y amistad en el plano mental, astral y físico. El mago puede tener sus demandas a este respecto logradas por este líder.

Fig.41 Barnel (17° Aries)- Como Argilo, esta inteligencia es buen conocedor con el arte del amor y es un experto en prácticas excelentes las cuales lo hacen a uno ganador del favor de amigos y enemigos de ambos sexos. Barnel da al mago instrucciones especiales y lo hace conocedor de métodos especiales en relación a la magia de la simpatía. Este líder no solo coloca a disposición del mago buenos seres de su propia región, sino también le permite entrar en contacto con seres particulares del aire los cuales son muy brillantes en la tierra y por lo tanto difícil de contactar. Barnel también, es un experto en música, y si el mago lo desea, lo inspira con composiciones musicales para el mago que está básicamente interesado en la música.

Fig. 42: Sernpolo (18° Aries)- el mago asistido por esta inteligencia puede desarrollar rápidamente su talento para los lenguajes.

Sernpolo también ayuda al mago a mejorar su posición en la vida y le da instrucciones metódicas como hacer uso práctico de los poderes magnéticos dentro de su rango de efectividad.

Fig. 43: Hyris (19° Aries)- es un experto en la magia del agua con relación a los elementos, al fluido magnético y lograr efectos con esos poderes. Hyris puede revelar al mago varias influencias posibles por el elemento agua en nuestro mundo físico y, aparte de

esto, dejarle conocer secretos especiales y darle instrucciones especiales relacionado al reino de las ondinas.

Fig. 44: Hahadu (20° Aries)-no es solo buen conocedor con la magia del agua, sino también puede, debido a estas especiales facultades, dar al mago varias instrucciones en relación a la preparación de fluidos condensadores, especialmente para la carga con fluidos magnéticos. Hahadu es muy querido en el reino de las ondinas, esto es el elemento agua, y si el mago le pide al líder de la región del elemento agua este le puede enviar tanto sirvientes masculinos, femeninos como necesite para la realización de sus deseos.

Fig.45: Oromonas (21° Aries)- hace al mago conocedor con varias leyes, poderes y efectos de la zona que rodea la tierra. Es desde Oromonas que el mago aprende como poner los distintos poderes en movimiento con la ayuda de varios métodos e instrucciones.

Oromonas es una inteligencia muy generosa, muy amigable con los seres humanos y está dispuesto en cualquier momento para realizar los deseos del mago tanto como ellos descansen en sus poderes.

Fig. 46: Bekaro (22° Aries)- por esta inteligencia el mago está dotado con el conocimiento y sabiduría de la zona que rodea la tierra, lo cual solo unos pocos seres de esta esfera son capaces de hacer. Bekaro tiene especialmente un alto interés por la justicia y la armonía y por lo tanto es también capaz de asistir al mago en el mundo físico en casos donde la justicia está comprometida, o en materias legales o en otras situaciones de la vida. Espíritus de las tormentas y las salamandras son muy temerosas de el, ya que es capaz de revelar al mago la fórmula para la aplicación de estos fuertes efectos eléctricos, y elementales pueden ser traídos en la región del fuego de la zona que rodea la tierra, lo que hace instantáneamente sumisos a los espíritus y salamandras más tenaces. Si Bekaro coloca cualquier ser del reino de las salamandras a disposición del mago, tales espíritus- seres de alta inteligencia, entendimiento y astucia, rendirán al mago leales servicios.

Fig. 47: Belifares (23° Aries)-este líder, como los dos anteriores, es superior a los otros, en sabiduría, inteligencia y sagacidad, y le enseña al mago como aplicar las leyes de la zona que rodea la tierra,

por el principio Akasha, para realizarlos en el mundo físico. Belifares está siempre conciente para ayudar al mago en cualquier respecto.

Fig. 48: Nadele (24° Aries)- es especialmente bien conocedor con el magnetismo médico y revela al mago métodos por los cuales las enfermedades más severas pueden ser curadas por magia o por otros medios. Nadele no es solo un médico para el cuerpo físico del hombre, sino que puede también enseñar al mago como puede ayudarse a si mismo o cualquier otra persona en cualquier respecto y en cualquier situación de su vida, por la ayuda del principio Akasha. Este líder es muy amado en el reino de los gnomos y si el mago logra entrar en contacto con este reino por la asistencia de Nadele, incluso reyes de los gnomos se colocarán a la disposición del mago.

Fig. 49 Yromus: (25° Aries)- también, es un experto en la ciencia mágica, en particular un maestro de la alquimia y spagiric. Desde Yromus el mago aprende como preparar varias hierbas y raíces en un spagiric de manera alquímica, y como hacer estos especialmente dinámicos por la aplicación de un fluido electro-magnético o por un especial tipo de volting. Si el mago así lo desea tendrá instrucciones de Yromus como, por el principio Akasha, cambiar la causa dentro del mismo o dentro de otras personas así que tienen una influencia menos desfavorables en el plano mental y astral y algunas veces incluso en el plano físico. Además de esto, Yromus enseña al mago como cambiar el destino de una persona al efectuar operaciones mágicas evitando que su ser sea impregnado dentro del principio Akasha para causar contra-efectos. Yromus, también, es querido en el reino de los gnomos, y todos los gnomos, especialmente aquellos de la clase más alta, se reúnen con este líder con el aspecto más alto.

Fig. 50: Hadcu (26° Aries)- es un maestro de la magia mental y astral y le enseña al mago como hacer su uso práctico en los mundos mental, astral y físico, de poderes extraplanetarios para propósitos vanous.

Fig. 51: Balacham (27° Aries)- es un excelente iniciador dentro de la astrología sintética y le revela al mago los secretos más remotos de la astrología. Por este iniciador el mago aprende acerca de las

influencias astrológicas en los mundos mental y astral, además las oscilaciones y vibraciones contrarias de las distintas esferas con relación a los planos mental, astral y físico. El conocimiento de los efectos cósmicos en los reinos, mineral, vegetal y animal es también enseñado al mago por este líder, o directamente o por intuición e inspiración.

Fig. 52: Jugula (28° Aries)-introduce al mago en el arte de la talismanología. De este líder el mago aprende como resolver los símbolos más complicados desde su lado sintético. Aparte de esto, Jugula enseña al mago como expresar apropiadamente el símbolo adecuado, cada poder y cada ser de la zona que rodea la tierra junto con sus cualidades, o como formarlo dentro de una correcta representación gráfica. El mismo inicia al mago dentro de los secretos de hacer tales símbolos mágicamente efectivos por varios métodos.

Fig. 53: Secabmi (29° Aries)-trae varios efectos en el plano mental, astral y físico por ayuda del fluido magnético. Este líder es maestro en el arte de producir esencias y puede instruir al mago como preparar, en la manera spagírica, no solo medicinas, sino también esencias de varias plantas.

Fig. 54: Calacha (30° Aries)- es el último líder de este signo zodiacal. Le enseña al mago como tratar varias enfermedades con el elemento agua. Calacha es un maestro de hidroterapia y está siempre preparado para asistir al mago, teórica y prácticamente en este campo. Magos tratando con medicina natural encontrarán un iniciador excelente en Calacha, quien puede revelarles varios secretos por intuición e inspiración, secretos que han quedado sin revelar hasta la fecha.

Aquí está la descripción de los otros 30 líderes de la zona que rodea la tierra. Ellos vienen bajo el signo zodiacal Tauro. Sus signos y sellos tienen que ser dibujados en color verde.

Fig.55: Serap (1° Tauro)- es el primer líder de este signo. Informa al mago acerca de la magia de la simpatía la que es realizada por el elemento fuego. Como aprendí de mi experiencia personal con este líder, el introducirá al mago en prácticas las cuales están usualmente

conectadas con la aplicación de fluidos condensadores, los cuales después de haber sido transferidos en papel secante deben ser quemados. El gusta dar al mago instrucciones metódicas como proceder con varias prácticas mágicas para hacer amigos, por alcanzar las sensaciones de amor, mejorar el poder de propagación, etc. El mago puede aprender un montón de su líder en este respecto. Fig. 56: Molabeda (2° Tauro)- si el mago quiere entrar en contacto con este líder, el será enseñado como, por aplicación del fluido eléctrico, en conexión con el elemento fuego, varios fenómenos en la naturaleza, los cuales son equivalentes a los milagros, pueden ser causados. Molabeda es un fiel guardián de los misterios secretos profundos de la vida sexual los que solo los revelará al mago maduro éticamente y altamente desarrollado.

Fig. 57: Manmes (3° Tauro)- es un experto del mágico conocimiento de las plantas. De este líder el mago aprende a reconocer las distintas plantas desde el punto de vista hermético, y es introducido, dentro del arte de lograr varios efectos por la aplicación de plantas en manera mágica. Manmes llama la atención del mago a diversas plantas las que pueden ser usadas como materiales de incienso y que puede servir al mago como una ayuda para distintas operaciones.

Fig. 58: Faluna (4° Tauro)-esta inteligencia es un muy buen amigo de seres humanos, y ayuda al mago, si quiere, a enriquecerse. El otorga varias instrucciones como hacer de ciertas plantas una sustancia la cual es capaz de preservar su cuerpo, o incluso hacerlo más joven y más resistente en contra de influencias desarmónicas-enfermedades o similares. Faluna es un excelente instructor para la producción de sustancias spagiric las que pueden ser obtenidas de ciertas plantas.

Fig. 59: Nasi (5° Tauro)- puede dar al mago buenos consejos o por el mismo o por sus subordinados, o como puede hacer esta vida agradable y llena de placer por varias mejoras. Nasi dice al mago como incrementar sus ingresos, y ayuda al mago a mejorar su posición en la vida por el mismo o por sus sirvientes. Está considerado como un maestro perfecto de hacer el placer y la felicidad terrestre.

Fig. 60: Conioli (6° Tauro)-este líder es un excelente matemático y un experto en el conocimiento de los números. El mago es iniciado en el astro-cábala por esta inteligencia. Conioli sabe como expresar matemáticamente en números cualquier poder, facultad realización, etc. y, viceversa, como explicar al mago cualquier número en realización a su influencia y cualidad. Aparte de esto, Conioli enseña al mago como hacer, desde el punto de vista mágico, uso práctico del conocimiento ganado.

Fig. 61: Carubot (7° Tauro)- si el mago es un escritor, este líder puede asistirlo por intuición e inspiración con propósitos y proyectos literarios usando un estilo distinguido. Magos conectados con cuentos de hadas, leyendas, sagas y similares, encuentran en Carubot un excelente iniciador.

Fig. 62: Jajaregi (8° Tauro)- también, es muy buen iniciador, especialmente para escritores en ocultismo, ya que el conoce muy bien como inspirar al mago así que es capaz de reproducir poderes ocultos, efectos, leyes, etc. en la forma de novelas. Varios magos quienes han publicado novelas conectadas con el ocultismo pueden haber sido inspiradas por esta inteligencia sin haber sido conciente de ello. Por otro lado, Jajaregi es capaz también de explicar al mago todas las novelas ocultas, eventos, etc. en relación a las leyes universales y las leyes de causa y efecto en los planos mental, astral y físico o personalmente o pos sus sirviente, por la intuición.

Fig. 63: Oriennell (9° Tauro)- da información y ayuda oculta, métodos auxiliares, etc. los que pueden contribuir al desarrollo de varias facultades mentales, astrales, y físicas. Oriennell también revela al mago como puede adquirir ciertas facultades. Tales ayudas son principalmente ritos, fórmulas o gestos como yo conozco de mi propia experiencia de formación práctica con este líder. Si el mago permanece en contacto con Oriennell por un largo período de tiempo puede hacer notas provisionales de todas las ayudas mágicas, las cuales son reveladas por medio de la intuición de este líder.

Fig. 64: Concario (10° Tauro)- es un excelente maestro y enseñador en relación a la luna-mágica. El lleva la atención del mago a las distintas influencias de la Luna y las 28 estaciones de La Luna;

además como estos pueden tener efectos, mental, astral y físico en la zona que rodea la tierra también como en nuestro mundo físico, y como hacer uso práctico de ellos. Concaro explica al mago la síntesis astrológica de la magia de La Luna.

Fig. 65: Dosom (11° Tauro)- es un muy buen iniciador del ocultismo, especialmente hipnotismo, magnetismo médico, etc. De este líder el mago aprende como aplicar correctamente la hipnosis conectada con el espíritu, alma y cuerpo. Si el mago quiere, Dosom coloca cualquiera de sus sirvientes a su disposición, estos sirvientes harán operaciones relevantes y lograrán los efectos de acuerdo a los deseos del mago. Estos poderes y facultades, sin embargo, nunca deben ser usados para propósitos innobles, porque el mago se contactaría con el contra genio.

En orden a prevenir cualquier engaño de las inteligencias y seres, yo he desistido de mencionar en este trabajo las inteligencias y líderes de la zona que rodea la tierra las que representan las cualidades negativas. Hay tantos líderes con cualidades negativas como líderes con cualidades positivas.

Fig. 66: Galago (12° Tauro)- instruye al mago como, por impregnación de su aura, su espacio mágico, por medio del fluido eléctrico y el elemento fuego puede mágicamente asegurar honor, aprecio, dignidad, amistad y amor, etc.

Fig. 67: Paguldez (13° Tauro)- es un excelente iniciador dentro de todos los aspectos de la magia de la naturaleza. Si el mago logra entrar en contacto con este líder, aprende, como obtener, por medio naturales, varios poderes, como traer ciertas causas, efectos, los que alcanzan casi lo no natural. Ante un especial pedido este líder le revela por que medios, puede lograr varios fenómenos de la naturaleza. Como información menciono aquí que el contra-genio es el guardián de varios proyectos de hechicería de la magia de la naturaleza.

Fig. 68: Pafessa (14° Tauro)-otorga al mago asistencia profesional y lo inspira para mejorar su situación profesional. Si, por ejemplo, el mago es un hombre de negocios este líder lo ayudará a través de sus empleados, obtener más clientes, etc. Pafessa es muy agradable y

está siempre gustoso de ayudar al mago en cualquier respecto, lo que sea en el plano físico. En el reino de los gnomos este líder es muy respetado, y los gnomos gustan de servir al mago si ellos han sido ordenados por Pafessa de hacerlo así.

Fig. 69: Jromoni: (15° Tauro)-es un excelente iniciador, puede informar al mago como hacer dinero fácil y rápidamente, siempre que La Divina Providencia lo apruebe por ganar, apuestas, especulaciones, etc. Jromoni también conoce donde encontrar tesoros escondidos y si el piensa que es sabio le dice al mago su exacta ubicación. Sin embargo, este líder conoce muy bien, si o no la asistencia que le da al mago es permisible desde el punto de vista kármico. Si, no le diera al mago la asistencia que el quiere, lo dirá al mago durante su primera evocación y solo lo asistirá tanto como le está permitido por La Divina Providencia sin cargar el karma del mago. El mago conoce que algunas veces que la salud, riqueza y más dinero pueden ser grandes estorbos en el camino de la perfección.

Fig. 70: Tardoe (16° Tauro)-tiene el poder de despertar en el mago varios talentos-por ejemplo, talento en el arte, literatura u otros, por adecuadas prácticas, rituales y similares, o, si el mago tiene la disposición para ciertos talentos, desarrollar estos rápidamente. Si, por ejemplo, el mago quiere hacer una carrera como un artista, el encontrará en este líder el iniciador y le asistirá los amigos que el necesita.

Fig. 71: Ubarim (17° Tauro)-inicia al mago dentro del uso de varios medios para prender el amor y amistad y puede darle al mago varios métodos e instrucciones en este respecto. Al mismo tiempo el mago recibe desde este líder instrucciones detalladas para la manufactura de talismanes de amor y amistad. Ubarim puede también cargar amuletos y talismanes para este propósito, o por el mismo o por sus sirvientes, si el mago lo requiere.

Fig. 72: Magelucha (18° Tauro)-da al mago varias instrucciones como operar mágicamente con los elementos del aire y el agua en los planos mental, astral y físico y como puede hacer uso de esos dos poderes para alcanzar varias metas.

Magelucha es un maestro de estos dos elementos y su práctica la revela solo al mago maduro y genuino. El mago puede aprender mucho desde este líder en relación de los fluidos y su aplicación para distintos propósitos.

Fig. 73: Chadail (19° Tauro) -es un verdadero guardián de la agricultura, y en general, el inspira no solo al mago en este mundo físico, sino también a todas aquellas personas que tienen que ver con la agronomía, agro-químicos, mejoramientos agrícolas y similares. Si el mago es un hacendado, el mago puede aprender de este líder como el puede mejorar su campo o por medios normales o de manera oculta en orden para efectuar un acelerado crecimiento de sus plantas; además, como por las radiaciones de varios productos químicos el puede incrementar la productividad de su campo en relación a la calidad y cantidad.

El también coloca la atención del mago a varias labores, métodos e instrucciones para alcanzar un mejor crecimiento de productos naturales con la ayuda de fluidos electromagnéticos, los elementos, métodos cabalistas. Por la asistencia de Chadail o sus sirvientes el mago es capaz casi de obtener resultados fenomenales en la agricultura.

Fig. 74: Charagi (20° Tauro)- Este es un maravilloso inspirador de invenciones técnicas para la agricultura y forestal. Si el mago logra contacto con Charagi, el puede adquirir mucha experiencia por su inteligencia o por sus sirviente en los campos arriba mencionado.

Fig. 75: Hagos (21° Tauro) -es un maestro de la magia de la polarización y fluido eléctrico. El instruye al mago como lograr un acelerado crecimiento de plantas por la magia de la polarización en conexión con el fluido eléctrico, como, por ejemplo, el tiene que proceder en orden a que una semilla que ha sido sembrada crezca en un árbol con frutos dentro de una hora. Fakires que son capaces de hacer crecer un árbol desde una semilla en una hora-este milagro es conocido en India como el llamado verdadero milagro del árbol del mango- hacen esto por medio de su conocimiento de la magia de la polarización y del fluido eléctrico. Tales cosas no son secreto para el mago, y ya mencioné en el libro *Initiation into Hermetics* que este

fenómeno es logrado por la aplicación de los fluidos electromagnéticos, por la aplicación de la magia de la polarización. Menciono esto aquí porque el mago puede ser permitido por Hagos o sus sirvientes para crear el mismo fenómeno.

Fig. 76: Hyla (22° Tauro)-puede ayudar al mago a adquirir una mente clara, buen poder de juicio, sagacidad y astucia a través de canales de alta intuición e inspiración. El puede ayudar al mago o personalmente o por uno de sus sirvientes con varios temas, por ejemplo, con investigaciones en diversos campos de la ciencia en este mundo físico y más de este tipo.

Fig. 77: Camalo (24° Tauro)- es, aparte de tener otras facultades y rangos de efectividad, muy buen conocedor con los secretos de los componentes minerales y su oculta aplicación, y guarda bien estos secretos. Por sobre todo, informa al mago acerca de las analogías de varios metales a las esferas, poderes, espíritus individuales, etc. y como estos poderes pueden ser mágicamente usados en el mundo mental, astral y físico. Si requerido por el mago, le revelará un número de fórmula para hacer fluido condensador, y también por el verdadero electro-magicum el que es usado para diversos propósitos; así por ejemplo, para la manufactura de espejos mágicos, bastón, etc. Naturalmente, el mago también aprende desde su líder en que manera estos fluidos condensadores tienen que ser cargados para uso mágico y varios propósitos en la zona que rodea la tierra y en nuestro mundo físico.

Fig. 78: Baalto (25° Tauro)-informa al mago en varios tipos de trabajo en las minas. El supervisa los gnomos bajo la tierra de nuestro planeta y sabe todo acerca de las aguas subterráneas y minerales. El puede también dar al mago información de volcanes y decirle el momento exacto de la erupción. Además de esto, Baalto puede darle métodos e instrucciones y como usarlo mágicamente, para los más variados propósitos, las corrientes que existen bajo la superficie tierra. Si requerido, introducirá para el mago el arte de trabajar con una vara divina y la aplicación del péndulo sideric en consideración a su facultad para encontrar corriente electro-magnéticas tan bien como un gran número de otras cosas de esta

naturaleza.

Fig. 79: Camarion (23° Tauro)- por este líder el mago será informado de las relaciones mágicas entre los distintos tipos de alimento desde el punto de vista de la salud y la armonía del cuerpo. Camarion instruye al mago cual alimento debería elegir, si frutas o comida preparada en orden a adherir con las leyes de la analogía. A través de los canales de intuición e inspiración el mago es revelado por Camarion como alimentos y comidas tienen que ser cargadas, que fluidos, eléctricos o magnéticos tienen que ser usados, o que elementos tienen que ser empleados para lograr efectos en el cuerpo mental, astral y físico. Es un excelente inspirador con relación a la dieta- especialmente en relación de enfermedades de cualquier tipo, i.e. desarmonías del cuerpo, alma y espíritu. Está siempre preparado para dar al mago su asistencia.

Fig. 80: Amalomi (26° Tauro)- este alto inspirador es considerado como el profesor del lenguaje cósmico. El mago es instruido como usar La Qabbalah, esto es el lenguaje cósmico con referencia al mundo físico. Amalomi inicia al mago dentro de las fórmulas y Tantras, y, al mismo tiempo, le enseña como dinamizar estos en orden de lograr efectos por fuerza del principio Akasha en el mundo mental, astral y físico. Yo haré mención en el tercer libro titulado The key to the True Qabbalah de algunas fórmulas, métodos y similares, los cuales este líder me ha permitido publicar.

Fig. 81: Gagison (27° Tauro)-este líder es considerado- en la zona que rodea la tierra como un filósofo universal. Por intuición el hace al mago comprender todos los sistemas religiosos de este mundo físico del pasado y del presente, tanto como su verdadera legalidad. El mago quien es un amigo de este líder puede aprender un gran conocimiento desde el y obtener el fondo de cualquier sistema religioso que quiera escrutar desde el punto de vista hermético y encontrar las leyes universales efectivas en ello. Al mismo tiempo se da cuenta de la extensión de leyes universales que han sido escondidas, veladas o mal entendidas, y puede corregir ese error desde el punto de vista filosófico para su uso personal. La filosofía de la religión le enseñará como separar la paja del trigo. Si el mago

contacta Gagison, pronto verá que desde los días de yore todos los sistemas religiosos han estado siguiendo las leyes universales como el tejido de Ariadna y que en los días presentes estas leyes están más o menos fuertemente manifestadas en cualquier sistema religioso.

Fig. 82: Carahami (28° Tauro)-este líder podría correctamente ser llamado el profesor del universo físico cósmico. Hace al mago entender los poderes cósmicos, su analogía y su legalidad en la naturaleza, y le enseña como controlarlos.

Carahami puede revelar al mago varios secretos metafísicos y metapsíquicos en relación a la naturaleza. Fenómenos que ha llegado a ser claros para el mago en su causa y efecto debido a su creciente conocimiento de los poderes cósmicos no le deja ninguna duda, y no solo encuentra la explicación correcta para cualquier fenómeno, mirando desde el punto de vista hermético, sino, dependiendo de su madurez personal es capaz de lograr tales fenómenos por si mismo. Un verdadero mago, sin embargo, nunca se atreverá a causar cualquier caos por operaciones mágicas de este tipo, porque el solo cargaría pesadamente su Karma por hacerlo así.

Fig. 83: Calamos (29° Tauro)-puede revelar al mago excelentes métodos para el injerto de las plantas en nuestro mundo físico.

Pero ya que el tiene un gran afecto por el mar y por lo que vive ahí, puede, aparte de esto, nombrar al mago métodos mágicos especiales por los cuales obtiene bajo su poder y control cada cosa que vive en el agua. Calamos puede informar al mago de encantos mágicos los cuales calman al mar furioso, y también le enseña como protegerse durante viajes. En caso de peligro, cuando un barco con el tripulación total es probable que se hunda, un mago quien está en conexión con Calamos siempre es capaz de encontrar un vía para el rescate. Si el mago lo requiere, Calamos también colocará a su disposición los seres elementales del mar, o le instruirá como entrar en contacto con los seres del mar. Ondinas, que habitan cerca de playas solitarias, y todos los seres subterráneos son altamente apreciados por este líder de la zona que rodea la tierra, y lo ven con la admiración más grande posible, logrando cualquier cosa que el pueda desear o querer.

Fig. 84: Sapasani (30° Tauro)- como Calamos, es un excelente maestro de la magia del agua. Todos los seres vivientes del agua y todos los seres elementales obedecen a este líder. Su especial conocimiento está conectado con el uso de la sal de mar para propósitos y operaciones de alquimia y magia. El mago es informado por Sapasani como entrar en contacto con seres del agua y de una manera simpática usando un pequeño puñado de sal, como el puede hacerlo útil, para varios propósitos, los poderes de los seres elementales del mar, y es iniciado dentro de otras prácticas por este líder de la zona que rodea la tierra.

El sello de los siguientes treinta líderes de la zona que rodea la tierra que pertenecen al signo zodiacal de Gemini deben ser dibujados en café.

Fig. 85: Proxones (1° Géminis)-al mago le será dada exacta información por este líder en todas las cuestiones relacionadas con el fluido eléctrico y su relación con los planos mental, astral y físico. Proxones es considerado maestro del fluido eléctrico y por lo tanto, también, maestro de la electricidad. Al mismo tiempo es el guardián especial de invenciones, y, tanto como está relacionado con las bases de la electricidad, los mantiene a ellos en el equilibrio correcto. Todas las personas relacionadas con invenciones en el campo de la electricidad son inspiradas por Proxones. Le dirá al mago de invenciones que serán hechas después de varios años, o incluso después de varios siglos. Por supuesto, al mago no le es permitido publicar estas invenciones, pero escuchará desde Proxones que período de tiempo les tomará a los técnicos hacer progresos en el campo de la electricidad y puede acumular gran conocimiento a este respecto. Con permiso de Proxones el mago puede usar de algunos de estos secretos, pero solo para si mismo, porque esto no debe en ningún caso resultar en caos de los órdenes de los mundos.

Fig. 86: Yparcha (2° Géminis) -es, como el líder precedente, también encargado de la custodia de invenciones técnicas. Yparcha, también, puede decirle al mago bajo el sello del secreto que progreso el mundo tendrá en cincuenta, en cien o incluso en más años que estas invenciones técnicas están relacionadas. Si el mago estuviera

trabajando en alguna invención por si mismo, el tiene en Yparcha el mejor inspirador para otorgarle, por intuición, con buenas ideas.

Fig. 87: Obedomah (3° Géminis)- esta inteligencia informa al mago acerca de toda las ramas de la química, biología, etc. en su relación a la metafísica y meta-psicología. Así, por ejemplo, el mago puede obtener de Obedomah recetas para el tratamiento de diversas enfermedades que están conectadas química y bioquímicamente, las cuales tienen un rango muy diferente de diagnosis y efectividad de las cualidades químicas que cualquier sustancia separada tenga. Este líder puede dar al mago excelente información en homeopatía desde el punto de vista metafísico. Por la ayuda de Obedomah el mago puede llegar a conocer con la aplicación de los rayos químicos en relación a las distintas leyes análogas de la naturaleza y del hombre en el microcosmo tan bien como el macrocosmo.

Fig. 88: Padidi (4° Gemini) -es el inspirador de los pintores de nuestro mundo físico. Si el mago pinta, este líder es capaz de dar a conocer al mago composiciones, por la vía de la intuición e inspiración, de las cuales el mago en si mismo no tiene idea en absoluto. Padidi enseña al mago, dependiendo de su grado de madurez, expresar genuina belleza. Proyectar belleza la cual corresponde a las leyes análogas del microcosmo y el macrocosmo fuera de uno mismo, en un gran arte que puede ser traído a la perfección en un caso de originalidad no creada. Sin embargo, si el mago está en contacto con Padidi, este extraño arte será encarnado dentro de el por esta inteligencia, el cual, aparte de esto, puede revelar al mago varios secretos relacionados con la composición de colores.

Fig. 89: Peralit (5° Gemini)- este líder es un gran maestro en el conocimiento de la vida y de la muerte. De este el mago puede aprender en que tiempo un niño debería ser procreado en esta tierra para llegar a ser dotado con ciertas facultades. Peralit enseña al mago como generar un niño concientemente en la manera mágica y le da especiales instrucciones para la educación del bebé antes de su actual nacimiento, lo que permite al mago suministrar al niño, antes de su nacimiento, con ciertas cualidades, facultades y talentos. El

magos también es informado por Peralit cual espíritu de la zona que rodea la tierra está siendo generado cuando el bebé sea dado a luz, y que destino y Karma tendrá. Al mismo tiempo esta inteligencia le informa al mago como puede ayudar a su niño durante su vida, que rol tiene que tomar, no solo como padre, sino, si es necesario, también como profesor, y lo que el guste. Ya que Peralit es un excelente iniciador en los misterios del sexo, puede fácilmente explicar esto al mago.

Fig. 90: Isnirki (6° Gemines)-informa al mago de métodos e instrucciones por las cuales el puede comprender las esferas mental y astral de cada animal, no importa si vive en la tierra, aire o agua; y lo ayudará a entender ciertos mundos. Por este se adquiere la facultad de colocarse, con toda su conciencia, dentro de la forma mental y astral de cualquier animal, y haciendo esto aprende a comprender cualquier animal desde estos dos estados de conciencia e influirlos, si es necesario, de acuerdo a su propia voluntad. Esto le ayuda, también a adquirir la facultad de conocer el destino de cada animal. Asistido por Isnirki, el mago puede colocarse dentro de la esfera relevante del grupo de animales en el cual cada animal viene después de su muerte en el mundo físico y se puede tomar cierta conexión si quiere. Magos que al mismo tiempo son grandes cuidadores de los animales pueden aprender mucho de Isnirki en este aspecto.

Fig. 91: Morilon (7° Gemines)-este líder es un maravilloso iniciador y maestro del simbolismo. Apuntando varios métodos al mago, le enseña como ganar la facultad de expresión de cada forma externa, en este mundo físico, por símbolos en su equivalencia mental y astral, análogos a las leyes del microcosmo y del macrocosmo. Al mismo tiempo aprende de Morilon la facultad de cómo expresar cualquier ley, cualquier cualidad, sin considerar cualquier esfera, por una forma exterior. En posesión de esta facultad, el mago puede llegar a ser un intérprete de los sueños, porque el es entonces capaz de explicar sueños.

Por ser capaz de aprender los símbolos de las analogías el mago puede aprender a entender completamente cualquier ser

apareciéndole en cualquier esfera. Un mago dotado con estas facultades nunca será engañado por ningún ser, porque este siempre tendrá que tomar la forma de sus verdaderas cualidades.

Fig. 92: Golema (8º Gemines)-puede ser llamado un excelente filósofo del ocultismo, porque este líder, no solo hace conocedor de todas las leyes de nuestro mundo y de la zona que rodea la tierra, sino que es también capaz-si el mago entra en contrato con el-enseñar la facultad de expresar los problemas más difíciles en nuestro lenguaje físico, esto es en el lenguaje del intelecto. Cuan difícil es algunas veces expresar en palabras temas ocultos y filosóficos así que ello llega a ser comprensible también para no iniciados, es solo realizado por magos quienes son escritores en ocultismo o profesores y consejeros en este campo. Con Golema el mago tiene el mejor inspirador que pueda encontrar, quien, por medio de la intuición e inspiración lo ayudará para expresar cualquier problema de tal manera que ningún mal entendimiento será posible. El mago con mala memoria o mala facultad de percepción puede, por métodos de Golema o asistencia directa, adquirir lo contrario, i.e. una memoria muy buena y una excelente capacidad de percepción.

Fig. 93: Timiran (9º Gemines)- este líder es un excelente experto de las leyes de la armonía, no solo en relación a la zona que rodea la tierra, sino también en relación a todo el microcosmo y macrocosmo. Puede hacer al mago entender la armonía de nuestro mundo físico y en la zona que rodea la tierra desde el punto de vista hermético. Timiran explica al mago el verdadero significado de la introspección y la manera de la cual el equilibrio mágico es aplicado. Si el secreto mágico de la introspección está muy claro para el mago, el puede alcanzar, debido a sus conocimientos y facultades adquiridos, una completa armonía no solo en si mismo, sino también en otras personas, y puede crear, en cualquier tiempo, armonía y equilibrio en todos los casos en los que quiere hacerlo, en los cuales el caos y la desarmonías son obvias. Solo unos pocos magos están en posesión de estas facultades, y su líder, Timiran, puede ayudar al mago en gran medida en este aspecto.

Fig. 94: Golemi (10° Gemines)-este líder, similar a los anteriores, es también un experto excelente en todas las leyes de la analogía, i. e. no solo en relación de este mundo físico y la zona que rodea la tierra, sino también en relación a las otras esferas. Beneficiado con la asistencia, inspiración e intuición de Golemi, le enseña al mago como evaluar correctamente los seres de cualquier esfera y plano. El aprende a reconocer el rango de efectividad de cada ser el cual ha sido atribuido a ello por La Divina Providencia, así que en la presencia del mago ningún ser es capaz para mantener conocer cualquier cosa que en los hechos no es así. Además, el mago es enseñado por Golemi para clasificar e identificar cualquier ser desde su apariencia externa, tal como color, tono, forma, etc.

Fig. 95: Darachim (11° Gemines)- el mago es enseñado por este líder como penetrar e influenciar el cerebro y el intelecto de un hombre de una manera más sutil. Si el mago lo quiere, Darachim le dará instrucciones apropiadas y le mostrará métodos los cuales le permitirán encarnarse en las facultades intelectuales de otra persona y estar activo en el estado de conciencia de alguien más. Esta facultad hace al mago maestro sobre el cerebro e intelecto de cualquier ser humano. El puede, si lo quiere, y lo considera necesario, aumentar o disminuir las facultades intelectuales de una persona. Así el puede, por ejemplo, o despertar recuerdos del pasado en una cierta persona o puede influenciarla de una manera que ellos completamente desaparecen de la memoria de esa persona. Sin embargo, Darachin solo revelará tales métodos específicos e instrucciones a los magos con un genuinamente grado alto de ética. Estar en posesión de las facultades arriba mencionado significa ser capaz de conocer, en cualquier tiempo, cada cosa que otra persona conoce.

Fig. 96: Bagaloni (12° Gemines)- tiene una predilección especial por la telepatía, por la transferencia de los pensamientos y es un excelente maestro a este respecto. Le da al mago instrucciones apropiadas y métodos los cuales le ayudan a conocer estas facultades. El mago siguiendo las instrucciones de este líder es capaz para transferir cualquier imagen a otra persona, o por visión,

acústica o a través de la conciencia de la persona. Al mismo tiempo el conoce la facultad de alcanzar, en el cuerpo astral de cualquier otro ser humano, -no conocido con magia-especiales cualidades de carácter.

Fig. 97: Paschy (13° Gemines)-este líder puede asistir al mago en ser un exitoso diplomático. El puede revelar al mago si es un diplomático la fortuna en su carrera diplomática por, como ejemplo, revelar ciertos secretos top los cuales son solo conocidos por unos pocos diplomáticos. En difíciles materias diplomáticas el mago, estando en contacto con Paschy, puede ser inspirado por el líder, así que eventualmente tiene completo éxito. Esta inteligencia puede ser justamente llamada el líder de los diplomáticos.

Fig. 98: Amami (14° Gemines) ayuda al mago con literatura filosófica, o le ayuda a mantener los libros correctos u otras literaturas. En general, el mago no necesita preocuparse acerca de libros, por algo que le interese a el o que debe conocer en el campo de la filosofía, o cualquier otro campo de las artes, puede obtenerlo directamente de los seres o por su comunicación. Sin embargo, algunas veces pasa que un mago es un gran amante de los libros y que para el la colección de libros es más una materia de afecto personal que una materia de entendimiento. Si el mago es amante de los libros, no hay razón porque no pediría a Amami asistirlo a este respecto. Este líder no decepcionaría al mago.

Fig. 99: Pigios (15° Gemines)- si el mago es un escritor, encontrará en un verdadero amigo y consejero con su líder, quién lo asistirá cualquier vez por fuerza de la inspiración. El especialmente gusta de ayudar a los poetas por inspiración y asistirla en elegir las palabras correctas y las expresiones. Pigios es justamente considerado como el líder de todos los poetas y escritores.

Fig. 100: Cepacha (16° Gemines)- tiene una afección especial por la belleza, armonía y esplendor externo. Si requerido por el mago, este líder está siempre preparado para iniciarlo en los distintos misterios del cuidado de la belleza y le dirá las maneras y medios por los cuales puede hacer su cuerpo lucir muy bien y atractivo. Magos con un sentido por belleza con énfasis especial en su apariencia externa

tendrá un excelente inspirador en este líder.

Fig. 101: Urgivoh (17° Gemines)-asiste al mago, teórica y prácticamente, en ganar el favor de personas muy importantes. El también instruye al mago como llegar a ser querido por mujeres y hombres lo que sea necesario para el. Si el mago sigue precisamente las instrucciones sin hacer cosas de acuerdo a su punto de vista personal siempre tendrá completo éxito a este respecto.

Fig. 102: Amagestol (18° Gemines)- inicia al mago dentro del secreto del amor, dentro de su legalidad, sus causas y efectos, no importa si el más bajo amor animal o el amor cósmico más alto esta en cuestión. Amagestol es el genio guardián de todos los seres que se aman unos a otros.

Fig. 103: Debam (19° Gemines) es un maestro de la magia, especialmente en el campo de la gesticulación y rituales individuales. Si el mago está en necesidad por algún ritual para propósitos individuales este líder le dará el mejor consejo. De Debam el mago aprende como hacer uso completo de cualquier poder de cualquier esfera con la ayuda de la apropiada gesticulación y, sobre todo, como poner en acción ciertos poderes de los tres planos por apropiadas gesticulaciones.

Fig. 104: Kolani (20° Gemines) -es el iniciador en relación a la danza oculta, especialmente en relación a danzas con el propósito de poner en acción ciertos poderes o entrar en contacto con ellos. Este líder puede revelar al mago, por intuición, danzas que alcanzan en el hombre ciertas extraordinarias facultades. Si el mago quiere colocarse dentro del éxtasis mental por danzas ocultas, Kolani le dará el consejo necesario.

Fig.105: Mimosah (21° Gemines)-todas las personas relacionadas con la ley están bajo el cuidado y supervisión de este líder de la zona que rodea la tierra de la tierra. Si este líder es llamado por cualquier materia legal con una injusta sentencia o arreglo, por Mimosah o alguien de sus subordinados le suministraran ayuda mágica. Por lo tanto es correcto considerar a este líder como guardián de los derechos humanos. Todos los jueces, abogados, etc. que tienen que ver con temas legales pueden, si ellos son magos, dirigirse a esta

inteligencia en cualquier tiempo.

Fig. 106: Eneki (22° Gemines)- este líder puede, en las maneras más diversas, inicia al mago dentro del arte de la profecía y predicción. Eneki provee al mago en este aspecto con sagacidad e intuición. Si un mago logra entrar en contacto con esta inteligencia, será enseñado como controlar todo tipo de predicción, quiromancia, grafología, etc.

Fig. 107: Corilon (23° Gemines)- este líder es el guardián y asistente de todos los artistas que trabajan para el público, no importa si cantantes, actores, artistas de circos, virtuosos, etc. Si el líder es evocado, este los asistirá a todos con inspiración, en la deseada dirección, para exhibir su arte o trabajo a completa satisfacción de todos. Corilon hace a los artistas profesionales muy amados por sus audiencias y también aseguran su éxito financiero. En caso que el mago sea un artista del escenario, o en caso de que quiera asistir a alguien más teórica o prácticamente, entonces le pediría confidencialmente a este líder, quien logrará su deseo en cualquier tiempo.

Fig. 108: Ygarimi (24° Gemines)- ha sido comisionado para explicar al mago todas las causas en los planos mental, astral y físico registrados en el principio Akasha. Por lo tanto, si el mago tiene buenas conexiones con este líder será enseñado por este como las causas han sido conjuradas por pensamientos, sentimientos, cualidades de carácter, acciones físicas, etc. tienen que ser diferenciados cada uno en el principio Akasha. Además, como, desde estas causas en el principio Akasha, el destino en el plano mental, astral y físico pueden ser confiablemente predichas. Si el mago aprende hacer estas diferencias, será capaz de predecir los obstáculos que ocurrirán más tarde en los mundos mental, astral y físico. Este líder, Ygarimi, le mostrará al mago como y la manera de disminuir tales obstáculos, algunas veces incluso como eliminarlos completamente.

Fig. 109: Jamaih (25° Gemines)-este líder puede ser considerado, por el mago, como un experto en la historia de las religiones, puede informarle completamente de todas las religiones que existen en

nuestro mundo o que ya han dejado de existir. Esto puede hacerse desde el punto de vista esotérico tan bien como el exotérico. Esta inteligencia también inicia al mago dentro del conocimiento esotérico de las religiones o sectas más antiguas.

Fig. 110: Bilifo (26° Gemines)- este líder es el encargado de la custodia de todos los círculos mágicos y místicos, asociaciones y sectas así que uno puede llamarlo su guardián legal. El decide en la creación, mantención y descomposición de tales asociaciones. Un discreto mago puede obtener una detallada información de logias mágicas y místicas y todos los secretos por este líder sin ser el mismo un miembro de tales similares asociaciones, hermandades, etc. El, por supuesto, mantiene la información y conocimiento ganado por el mismo para su propio uso personal.

Fig. 111: Mafalach (27° Gemines)- ayuda al mago resolver cualquier problema difícil por suministrarle, o por el mismo o por sus subordinados, con libros apropiados, manuscritos, y similares. Si, por ejemplo, el mago es completamente auto dependiente y si el está operando muy solo, i.e. sin la ayuda de un profesor o iniciador, este líder puede también asistirlo por presentarle mas pronto o mas tarde, a un ser humano quien llegará a ser el verdadero maestro del mago. La calidad del profesor depende, en cualquier caso, de la calidad y madurez de la persona.

Fig. 112: Kaflesi (28° Gemines) -es un excelente iniciador, este líder iniciará al mago dentro de los secretos de la analogía, i.e. dentro de las leyes de la analogía del microcosmo y macrocosmo. Así el mago aprenderá desde este líder todas las leyes de la analogía en relación al cuerpo, alma y espíritu en su relación con el universo y como hacer uso práctico de este conocimiento.

Fig. 113: Sibilas (29° Gemines)-nuevamente informa al mago contrariamente por explicarle completamente la verdadera conexión de todo lo exotérico, i.e. materia terrenales, con las leyes genuinas de la analogía y por enseñarle como llamar la atención de los poderes altos por motivo o eventos externos, algunas veces incluso como ponerlos en acción. El mago puede prender mucho de este líder, especialmente en relación de la magia de la naturaleza.

Fig. 114: Seneol (30° Gemines)- el último líder bajo este signo del zodiaco es el protector de todos los seres humanos que hacen deportes acuáticos. Puede ayudar al mago por hacerlo conocedor, por apropiados métodos e instrucciones, extraordinarias facultades en los deportes; por ejemplo, records en natación en distancia y velocidad, en nadar bajo el agua etc. Puede también, ayudar al mago con el rescate de personas de personas que están en peligro de ahogarse. Si alguien está perdido, i.e. si las personas asumen que el o ella está ahogado, Seneol o sus subordinados mostrarán al mago el lugar donde el cuerpo puede ser encontrado. Si el mago tiene una buena conexión con este líder, el nunca en su vida estará en peligro de ahogarse, porque Seneol verá que el mago sea rescatado en cada caso.

Los siguientes treinta líderes vienen bajo el signo de Cáncer de la zona que rodea la tierra de la tierra, sus sellos tiene que ser dibujados en un color blanco plateado.

Fig. 115: Nablus (1° Cáncer)- estará gustoso de informar al mago, por inspiración e intuición, los varios grados de calor- temperatura- con respecto de los métodos alquímicos o spagiric. Sin embargo, ya que estos no solo juegan un papel en la preparación de plantas y metales, sino también otros fluidos, por ejemplo, luz, color, tono, oscilación, etc., el mago también puede ser informado de estas cosas. Nablus es un experto en operaciones alquímicas y spagiric, y el mago puede aprovechar mucho en este respecto por sus inspiraciones.

Fig. 116: Nudatoni (2° Cáncer)-el mago estando en conexión con este líder, obtiene de el información muy cercana de la erupción de los volcanes en nuestro mundo físico y de los terremotos en ella. Nudatoni puede informar al mago en avance cuando un volcán arrojará lava. Nudatoni, o sus sirvientes, puede, si es requerido, acompañar al mago en su divagar mental o astral dentro de lugares profundos bajo la tierra para mostrarle manantiales de agua caliente, cavernas con estalactitas, tesoros escondidos o cualquier otra cosa más que puede ser encontrada bajo la superficie de la tierra. Este líder es al mismo tiempo un muy buen iniciador dentro de la ciencia

de la pirotecnia, especialmente tan lejos como operaciones con el fluido eléctrico o magnético están comprometido, y le informa al mago como traer varios milagros pirotécnicos en una manera mágica con estos fluidos.

Fig. 117: Jachil (3° Cáncer)-conoce todo acerca de los secretos eróticos y puede iniciar al mago dentro de ellos. Está siempre preparado para equipar al mago con distintos medios mágicos por los cuales el amor puede ser aumentado o disminuido. Aparte de esto, informa al mago como puede, por la fuerza de la magia, hacerse el mismo querido y atractivo al otro sexo, y como uno puede llegar a ser efectivo desde el punto de vista erótico. El, si lo desea, será informado por esta inteligencia en el más secreto arte de la magia sexual.

Fig. 118: Helali (4° Cáncer)-este líder es un excelente iniciador dentro de la magia simpática-mummial. El puede dar información en como, con la ayuda de los elementos, el mago practicando magia mummial puede traer varios efectos, y puede aparte de esto, explicar al mago la influencia de los fluidos eléctricos y magnéticos en la naturaleza. Helali introduce al mago dentro de métodos de trabajos especiales los cuales no son conocidos por nadie más hasta ahora y los cuales tienen que ver con la magia mummial. Las instrucciones de la magia mummial especial dadas por el o por sus sirvientes pueden ayudar al mago a traer efectos de los cuales el nunca hubiera pensado.

Fig. 119: Emfalion (5° Cáncer) –aconseja al mago como obtener una constitución fuerte y saludable, bien parecida, cara atractiva, ojos fascinantes, i.e. la frescura de la juventud la que lo preservará hasta edad avanzada. De Emfalion el mago obtiene las instrucciones necesarias para la preparación de sustancias por las cuales el puede impregnar su cuerpo para que no envejezca. Si un mago tiene una buena conexión con este líder, le será dado la apariencia de un joven, aunque el pueda mas bien estar viejo, o el puede al menos siempre dar a sus semejantes la impresión que es una persona de mediana edad. También la preparación de elixires mágicos desde varias plantas mágicas para propósitos mágicos especiales será

completamente revelada al mago por esta inteligencia.

Fig. 120: Pliroki (6° Cáncer)-explica al mago el hecho actual acerca del llamado "mensaje a través del aire" la cual es especialmente conocida en el Este. Le dice al mago, si lo deseara, acerca de métodos apropiados en los cuales es un experto, así que finalmente el mago también será capaz de enviar mensajes a personas de lejos, no importa si son iniciados o no. El mago es enseñado por este líder para hacer este trabajo fenomenal en el mental y astral, y algunas veces incluso en el plano físico por la ayuda de los fluido electro-magnéticos y el elemento aire, o por ayuda de seres, espíritus, y similares. El mago también será capaz de traer otros fenómenos mágicos con la ayuda de Pliroki

Fig. 121: Losimon (7° Cáncer)-informa al mago en el misterio original y sistema original de las creencias religiosas de las personas más antiguas del mundo y también en los fenómenos mágicos que las personas del tiempo pasado, especialmente sus sacerdotes mas altos, fueron capaces de crear. Losimon conoce en que manera y bajo que circunstancias los fenómenos de aquellos días podrían ser traído a nuestros días, y si es requerido por el mago, lo iniciará en estos métodos. Al mismo tiempo este líder es capaz de revelar al mago el secreto del fenómeno de levitación, así que esto puede o ser traído por la ayuda de seres o por poderes especiales o facultades que el mago ha adquirido, porque ha aprendido a controlar los fluidos electro-magnéticos, y por la ayuda de esos fluidos el mago es capaz de regular o sobrepasar la gravitación de la tierra. El mago, es, en este caso, capaz de sacar desde la tierra su poder de gravitación y por hacer esto se hace a si mismo-y también para otras personas-tan liviano como una pluma así que, en consecuencia, es capaz de caminar a través de la superficie del agua sin hundirse o desplazar su cuerpo en el aire. Que el pueda practicar este arte con cualquier objeto en lo que sea es muy claro.

Fig. 122: Kiliki (8° Cáncer)-inicia al mago dentro de los misterios del ritmo y vibración, y, al mismo tiempo, le enseña como ambos ritmo y vibración pueden ser puesto en trabajo en cualquier esfera o plano. Kiliki es considerado como el maestro de la vida, porque la

vida no es nada más que ritmo y vibración.

Fig. 123: Oramos (9° Cáncer)-puede dar excelente información en facultades ocultas, especialmente en clarividencia, clariaudiencia, clarisentimiento, psicometría, y similares. Le da al mago instrucciones especiales relacionadas con la construcción de espejos mágicos, su carga con ciertos poderes influyentes, etc. y le enseña como cargar espejos de la manera cabalística. Incluso aunque el mago pueda ser un excelente clarividente, Oramos puede enseñarle como incrementar sus facultades adquiridas. Este líder también hace como se puede procurar espíritus familiares para ciertos propósitos y como los tiene que tratar. Oramos da al mago también exacta información al llamado de controlar espíritus para operaciones mágicas. Si el mago tiene buenas conexiones con esta inteligencia, el puede obtener muchos, buenos y valiosos consejos.

Fig. 124: Tarato (10° Cáncer)-este líder instruye al mago como influir el tiempo atmosférico por la magia de el agua, por fluidos magnético y eléctricos, por rituales mágicos, por lenguaje cósmico, y similares. El que tiene buenos contactos con este líder puede hacer llover o parar la lluvia a su voluntad, puede llevar relámpagos en cualquier dirección, puede causar tormenta de granizo y es, en general, capaz de traer y evocar cualquier cosa que tenga que ver con el tiempo.

Fig. 125: Horomor (11° Cáncer)-este líder conoce como los altos misterios mágicos-misterios de iniciación-de la zona que rodea la tierra y también de nuestro mundo físico, y puede no solo enseñar al mago entender estos, sino que también es capaz de incrementar la intuición e inspiración por su radiación de tal manera que aprende a controlar todos los misterios de la sabiduría desde el punto de vista universal. Uno puede llamar este líder el instructor de la iluminación mágica.

Fig. 126: Tmako (12° Cáncer)-inicia al mago en todos los secretos de la transmutación de poderes, efectos, y similares, en la zona que rodea la tierra y en los secretos de las plantas, minerales y metales en nuestro mundo físico. Esta inteligencia, también, puede ser llamado un guardián de la verdadera alquimia.

Fig. 127: Nimalon (13° Cáncer)-cualquier mago relacionado con seres e inteligencias invisibles y también conocedor con la ciencia de La Qabbalah, algunas veces ha tenido la experiencia que puede ser muy difícil reproducir intelectualmente el lenguaje de los seres y el lenguaje cósmico. Nimalon puede asistir al mago a este respecto por hacerlo conocedor con los métodos por el cual puede adquirir la facultad de encontrar, en cualquier tiempo, el correcto significado para expresar y explicar que podría ser comunicado en el lenguaje cósmico y en el lenguaje de los seres e inteligencias. Nimalon puede por lo tanto, ser considerado como un maravilloso iniciador dentro del modo de la expresión en todos los lenguajes intelectuales.

Fig. 128: Camalo (14° Cáncer)-este líder es bien informado en los secretos más remotos de la ciencia mágica y muestra al mago los medios y maneras, tan bien como los métodos, por los cuales puede hacerse invisible. Es con la ayuda de Camalo que el mago llega a ser invisible, i.e. que puede ir el mismo dentro de todas las esferas, mental y astralmente y, si es necesario, también físicamente sin ser reconocido ahí. La facultad de hacerse uno mismo invisible donde sea que sea deseado es una facultad especial que es solo controlada por unos pocos magos.

Fig. 129: Nimtrix (15° Cáncer) este alto iniciador en la magia enseña al mago el arte de la de-materialización de cualquier objeto por métodos apropiados, esto es de-condensarlo, y materializarlo, esto es condensarlo, nuevamente en el lugar donde el quiera que aparezca. El mago también puede emplear seres para la de materialización y re-condensación los cuales Nimtrix colocará a su disposición, si el mago lo quiere.

Fig. 130: Kalote (16° Cáncer) -es un experto fenomenal y maestro de las leyes cósmicas. El es también un instructor en virtudes divinas, en sus causas y efectos, llegan a ser válidas bajo la legalidad del microcosmo y macrocosmo.

Fig. 131: Ysquiron (17° Cáncer)-hace al mago reconocer y extender el amor divino, misericordia y todas las virtudes divinas paralelas en relación a su legalidad, armonía y justicia son aplicadas, y vienen a actuar en todas las esferas y planos. Desde Ysquiron el mago

aprende a diferenciar estos secretos teúrgicos.

Un mago quien es aliado a este líder conoce no solo acerca de los efectos kármicos en todas las esferas, sino el también llega a conocer- al mismo tiempo-secretos cabalísticos muy altos de la divina emanación.

Fig. 132: Sikesti (18° Cáncer)-instruye al mago en relación de las analogías y secretos más sutiles de la evolución del microcosmo y macrocosmo. De Sikesti el mago aprende como conocer, al menos desde el punto de vista de la inteligencia, acerca del acto de la creación de cada cosa como La Divina Providencia lo propone.

Fig. 133: Abagrion (19° Cáncer) -es un experto en fórmula mágica, y el mago en contacto con este líder es informado por el en el uso de varias fórmulas mágicas y al mismo tiempo aprende acerca de su poder mágico de efectividad en el mundo mental, astral y físico. Abagrion puede enseñar al mago varias fórmulas mágicas para su protección en contra de influencias negativas o no deseadas.

Fig. 134: Kibigili (20° Cáncer)-el mago es enseñado por este líder la facultad de evocar, con su cuerpo mental, seres subordinados de la zona que rodea la tierra, i.e. no en nuestro mundo físico y protegerlo en contra de distintos peligros, males, y similares. Hacer una evocación en la zona que rodea la tierra solo con el cuerpo mental es lejos más difícil que en el mundo físico, porque ahí el mago no tiene soporte para su conciencia. Que debe ser efectuado para tales evocaciones será explicado en detalle por Kibigili.

Fig. 135: Arakuson (21° Cáncer)-instruye al mago la causa, propósito y efectos de las diversas leyes y puede, aparte de esto, llevarlo hacia una profunda sabiduría. Arakuson, como distintos líderes de la zona que rodea la tierra de la tierra, puede ser considerado como un alto sacerdote de la magia.

Fig. 136: Maggio (22° Cáncer)-el mago es instruido por este líder como poner en acción ciertos poderes directamente desde la zona que rodea la tierra y como realizarlos en los planos mental, astral y físico. Maggio le permite al mago penetrar profundamente dentro de La Divina Emanación, i.e. dentro del taller de La Divina Providencia.

Fig. 137: Dirilisin (23° Cáncer) -es maestro e iniciador de la magia del espacio. El mago es enseñado por el como llegar a ser maestro del tiempo y espacio no solo en nuestro mundo físico y la zona que rodea la tierra, sino también en todas las otras esferas del macrocosmo. Que significa ser maestro del tiempo y del espacio en todas las esferas, puede ser solamente comprendido por un mago realmente maduro. Dirilisin le da detallada información como hacer uso mágico de esta facultad.

Fig.138: Akahimo (24° Cáncer)-este líder instruye al mago en como conocer y controlar los distintos grados de oscilación de las virtudes divinas, cualidades y poderes desde el principio Akasha de la zona que rodea la tierra para el propósito de la emanación. Que significa esta facultad, no puede ser explicada en simples palabras; y solo puede ser entendida por el mago genuino quien también se relaciona en la práctica con esta alta ciencia.

Fig. 139: Aragor (25° Cáncer)-hace posible para el mago mirar dentro del taller de La Divina Providencia para usar métodos apropiados y procedimientos de purificación y reconocer y experimentar la correlativa relación entre el principio Akasha y La Divina Luz, la primera emanación de La Divina Providencia. No es necesario mencionar que esta posibilidad conduce al mago a la iluminación más alta de la zona que rodea la tierra.

Fig. 140: Granona (26° Cáncer)-dice al mago acerca del medio necesario para alcanzar alianzas cósmicas con las esferas interplanetarias por diversas visiones, no importa si ello ocurre en trance, mientras duerme, o en sueños de día; o si son causados por la ayuda de espejos mágicos. De esta manera, asistido por Granona, puede reconocer, en las esferas planetarias, causa y efectos reproducidos o en su forma verdadera o por símbolos.

Fig. 141: Zagol (27° Cáncer)-instruye al mago en la magia de las esferas cósmicas. Si el mago se coloca en cualquier esfera con su cuerpo mental, por ejemplo, dentro de la zona que rodea la tierra, en la cual posiblemente intenta practicar magia ceremonial, puede evocar, dentro de esta esfera, seres desde otra esfera en exactamente la misma forma como si lo estuviera haciendo en nuestro mundo

físico. Que leyes y el como, tiene que ser realizado en caso de tales operaciones en ciertas esferas es una cuestión en la cual Zagon dará la mago información exacta.

Fig. 142: Mennolika (28° Cáncer) -es un maestro de La Qabbalah, i.e. un maestro de la teurgia divina. Este líder da al mago como usar los nombres divinos, de manera cabalística, por distintas esferas. Aparte de esto, el mago es informado, por Mennolika, acerca de las distintas virtudes de La Emanación Divina, sus causas y efectos en cada esfera planetaria, desde el punto de vista cabalístico.

Fig.143: Forfasan (29° Cáncer)-pone la atención del mago en varios sistemas de sabiduría. Le revela al mago su propia manera individual en la que viajará una vez que ha alcanzado un cierto grado de madurez. En la zona que rodea la tierra este líder es considerado como un protector de la sabiduría y de las llaves para ello.

Fig. 144: Charantona (30° Cáncer)-imparte al mago diversas prácticas con el principio Akasha. En la base de métodos especiales Charontona demuestra al mago como distintas operaciones mágicas tiene su directa causa en el principio Akasha, y por lo tanto produce efectos. Charontona es un excelente conocedor de las leyes de causa y efecto, i.e. un experto en Karma.

Los subsecuentes treinta líderes de la zona que rodea la tierra de la tierra están bajo el signo zodiacal Leo; todos sus sellos tienen que ser dibujados en el color dorado, bronceado o amarillo-dorado.

Fig. 145: Kosem (1° Leo)-instruye al mago en el principio fuego de la zona que rodea la tierra, y en su influencia en nuestro mundo físico. Al mismo tiempo el mago aprende desde este líder como usarlo, mágicamente, el principio de la luz, fuego y, sobre todo, el fluido eléctrico para el espíritu, alma y cuerpo.

Fig. 146: Methaera (2° Leo)-muestra al mago como el puede, en el mundo físico, hacer uso de los poderes del sol y del fluido eléctrico a través de varias prácticas, incluso a veces por la ayuda de medios auxiliares-por ejemplo fluidos condensadores, aparatos de radiación de sun-ether, y similares. Este líder conduce la atención del mago a los efectos correlativos de los fluidos eléctricos y magnéticos a su

armonía, y le muestra como su armonía puede ser aplicada para distintas operaciones mágicas.

Fig. 147: Jvar (3° Leo)-informa al mago del origen de las pasiones y como ellas son encarnadas en el cuerpo astral. En esta conexión el mago también aprende a entender el profundo sentido secreto de todas las pasiones, las cuales sirven como medio para cierto propósito y para fortalecer el poder de voluntad y otras facultades mágicas. Jvar le dice al mago como controlar la pasión por ciertas ayudas mágicas y otros medios y como pueden ser transmutadas en los contrario, cualidades positivas. Las prácticas recomendadas por este líder pueden ser aplicadas por el mago como una ayuda para aquellos estudiantes que están en el camino del desarrollo mágico, y quienes tienen ciertas pasiones que no son capaces de controlar.

Fig. 148: Mahra (4° Leo)-instruye al mago en la magia de los elementos, los cuales le permiten hacer uso práctico del fluido electro-magnético en la naturaleza. Mahra es un maestro de la magia de los elementos, especialmente de la magia de la naturaleza.

Fig. 149: Paruch (5° Leo)-informa al mago del magneto tetrapolar en el mundo físico, el cual en su relación con la naturaleza, es análogo al cuerpo físico del hombre. Le enseña también al mago como hacer uso práctico de estos poderes en relación a las leyes universales.

Fig. 150: Aslotama (6° Leo)-es bien informado del poder de propagación de todas las semillas, en la naturaleza tanto como en el hombre; conoce acerca de todos sus misterios e introduce al mago dentro de su aplicación práctica. Aparte de esto, el mago aprende de esta inteligencia como el fluido eléctrico, en su correlación con el fluido magnético, crea vida y causa su crecimiento.

Fig. 151: Kagaros (7° Leo)-apunta al mago las conexiones del principio aire, el cual en la naturaleza juega el rol de mediador. Al mismo tiempo le dice al mago acerca de la correlación entre la naturaleza y el cuerpo del hombre, entre el cuerpo astral y el espíritu.

Fig. 152: Romasara (8° Leo)-revela al mago el secreto del principio aire desde el punto de vista mágico. Es un excelente iniciador dentro del arte de la respiración, el pranayama, y enseña al mago como

aplicar este arte correctamente. Por Romasara el mago también es iniciado por Abisheka, por la iniciación del genuino conocimiento de la respiración mágica, del pranayama, el cual en el puro sentido de la palabra no significa la acumulación del aire, sino la acumulación del poder.

Fig. 153: Anemalon (9° Leo) -es un buen iniciador de los caminos místicos, especialmente en los caminos del amor y santidad. El explica al mago la diferencia entre el camino de santidad y el de la perfección.

Fig. 154: Tabbata (10° Leo)-esta inteligencia enseña al mago como hacer su cuerpo resistente al fuego en la manera mágica, por transmutación de los elementos, i.e. como hacerlo casi invulnerable. El lo instruye como cambiar el agua en hielo de la manera alquimia-cabalística.

Fig. 155: Ahahbon (11° Leo)-siendo un iniciador, también, conoce varios métodos de producir estados de éxtasis, trance y sin conciencia. Ahahbon enseña al mago como entrenar mágicamente su conciencia así que las impresiones que obtiene en cualquier esfera son verdaderamente transmutadas dentro del mundo físico.

Fig. 156: Akanejonaho (12° Leo) -es un maestro de la divina teurgia y misticismo cabalístico. El enseña al mago como aplicar correctamente las virtudes divinas en analogía a las leyes de la creación con el objetivo de la espiritualización.

Fig. 157: Horog (13° Leo)-puede informar al mago precisamente acerca del camino de la perfección en acuerdo con las leyes de la creación y lo ayuda a resolver los problemas más oscuros y difíciles en esta conexión.

Fig. 158: Texas (14° Leo)-por este líder el mago es enseñado a entender y absorber completamente la síntesis de todos los sistemas religiosos y filosóficos. Aparte de esto, es iniciado dentro de la transmutación de la simbólica presentación del sistema filosófico en lenguaje intelectual.

Fig. 159: Herich (15° Leo)-instruye al mago en la conexión entre los mundos mental, astral y físico, i.e. en la acción correlativa de los fluidos mental, astral y físico en el cuerpo y la naturaleza, y además,

en las desarmonías causadas por estos fluidos, y en la restauración de las armonías. Todas las desarmonías relevantes pueden ser completamente explicadas al mago por esta inteligencia. Aparte de esto, al mago le es dado diversos métodos en como llega a ser posible influenciar en las matrices mental y astral.

Fig. 160: Ychniag (16° Leo)-confía al mago con los métodos los cuales lo hacen accesible a la omnisciencia y a la intuición divina más alta y le muestra como su intelecto puede ser iluminado por estas virtudes divinas.

Fig. 161: Odac (17° Leo) -es un iniciador dentro de la magia del amor cósmico y el mago adquiere con métodos teúrgicos amor mágico y le enseña como aplicarlos en los mundos mental, astral y físico.

Fig. 162: Mechebbera (18° Leo)-instruye al mago en la anatomía oculta el hombre, en su contexto, y le informa de métodos mágicos teúrgicos para tratamiento médico.

Fig. 163: Paschan (19° Leo) -es un iniciador en la magia talismánica. Le enseña al mago el arte de hacer talismanes, de cargarlos mágicamente para la sanación de varias enfermedades o por atar ciertos seres a ellos.

Fig. 164: Corocona (20° Leo)-hace al mago conocedor de la preparación de sustancias alquímicas hechas de metal. El mago es enseñado por esta inteligencia como producir la verdadera tintura de oro alquímica y como usarla para diversas enfermedades. También, es instruido por Corocona en la medida de las dosis de las medicinas alquímicas.

Fig. 165: Rimog (21° Leo)-da al mago las instrucciones necesarias para incrementar dentro de el sus talentos para la profecía. Si el mago lo desea, Rimog por si mismo o por uno de sus subordinados, despertará en el la facultad para profetizar. Rimog es justamente llamado el profeta de la zona que rodea la tierra, aunque sus profecías no están todas restringidas a la mencionada zona; ellas también se referirán a nuestro mundo físico.

Fig. 166: Abbetira (22° Leo)-muestra al mago la manera de adquirir alto aprecio, poder y salud en el mundo físico.

Aparte de esto, lo puede ayudar en obtener el favor de personas muy importantes.

Fig. 167: Eralicarison (23° Leo)-instruye al mago por Abisheka, la verdadera iniciación, dentro de los sistemas religiosos, especialmente dentro de todo tipo de yoga. Le ayuda al mago en decodificar los textos tántricos más difíciles.

Fig. 168: Golopa (24° Leo)-instruye al mago en como leer los eventos mental, astral y físicos en el Akasha. Además, hace al mago darse cuenta como las causas mentales, astrales y físicas, por el principio Akasha son cambiadas en efectos. Por ejemplo, Golopa puede dar al mago la información precisa de cómo causas que ha creado por pensamientos llegará a ser un efecto, y si ellos llegarán a ser efectivos en la vida presente o en otra encarnación. Lo mismo aplica para causas astrales y físicas.

Fig. 169: Jgakys (25° Leo)-coloca métodos a disposición del mago por los que puede refinar su conciencia por impresiones esféricas sin la separación del cuerpo mental.

Fig. 170: Pagalusta (26° Leo)-instruye al mago como puede, o por si mismo o por la ayuda de un médium, producir fenómenos mediumnísticos. Le da también, precisas instrucciones de cómo, por la de-materialización y re-materialización, puede mover objetos sobre grandes distancias.

Fig. 171: Ichdison (27° Leo)-inicia al mago dentro de los métodos de cómo cualquier deseo es realizado en el plano físico por poderes mágicos.

Fig. 172: Takarosa (28° Leo)-enseña al mago fórmulas mágicas para la aplicación de que efectos son traídos en el mundo mental, astral y físicos por los elementos o por seres de los elementos. El mago también, puede ser enseñado con fórmulas cabalísticas por las cuales, sobre todo, los seres de los principios aire y agua son fácilmente hechos obedientes.

Fig. 173: Andrachor (29° Leo)-es considerado como maestro de la magia del agua y confía al mago con varias prácticas secretas por las que de otra manera no tendría noción, como por ejemplo, la cura de enfermedades severas, y similares, por el elemento agua.

Fig. 174: Carona (30° Leo)-informa al mago de cómo protegerse en contra de truenos, vendavales, etc. Aparte de esto, la atención del mago es llevada, por esta inteligencia, a las prácticas cabalísticas por la aplicación de las cuales puede calmar el mar furioso, parar o causar fuertes lluvias, evocar o cesar tormentas, etc.

Los sellos de los treinta líderes que pertenecen al signo Virgo tienen que ser dibujadas en color café.

Fig. 175: Peresch (1° Virgo)-controla todos los eventos políticos en nuestro mundo físico. Dependiendo del grado de desarrollo y madurez de la humanidad la causa que esa o esta idea venga de actitudes sociales de importancia llegan a ser valiosas. Además, decide la duración de un poder político, o por apropiados desarrollo diplomáticos o por guerras, y deja a las políticas tener éxito o fracaso, como La Divina Providencia lo ordena, considerando el desarrollo espiritual de la humanidad. Si el mago lo quiere, entonces este líder lo ayuda con una alta carrera política, lo equipa con las facultades de un excelente orador, quien conoce como subyugar a las personas por la palabra. Aparte de esto, equipa al mago con entereza y resistencia lo cual queda sin comparación para que pueda realizar todos sus deseos a este respecto.

Fig. 176: Bruahi (2° Virgo) -es el protector de todas las invenciones en el principio Akasha, para que no sean realizados antes de tiempo. Cuando la ocasión demanda, inspira a ciertos individuos para hacer ciertas invenciones y causas que sean realizadas en el mundo físico. Sin embargo, este líder también dificulta a las personas con altas facultades intuitivas de realizar invenciones las que no tienen que ser hechas conocidas públicas antes de un largo tiempo, que puede ser un siglo o cinco siglos, hayan pasado. Un mago con el favor de este líder es enseñado bajo el sello del secreto, en el principio Akasha, que tipo de inventos comenzarán en nuestro mundo en cien o mil años.

Fig. 177: Moschel (3° Virgo)-controla cada arte en nuestro mundo físico. Sus subordinados administran las distintas ramas del arte. Métodos especiales son revelados al mago por este líder, o por sus seres subordinados relevantes o por transferencia directa, le permite

al mago equiparse con cualquier facultad artística. Moschel también ayuda al mago a realizar una carrera artística

Fig. 178: Raschea (4° Virgo)-uno podría considerar justamente este líder como el rey de las flores, porque todas las flores de la tierra están bajo su protección. Desde este líder el mago aprende a comprender el lenguaje de las flores, i.e. el significado simbólico de los distintos tipos de flores en su relación con el hombre tan bien como las leyes universales. El color, forma, y número de pétalos revelan al mago la analogía de las leyes universales y ve desde esto, en el mundo de las flores, su real belleza.

Penetrando profundamente dentro de este conocimiento, el mago aprende a mirar y entender cada flor desde su punto de vista esotérico, y aprende como tomar las cualidades de cada flor en cualquier respecto y usarlas para propósitos mágicos.

Fig. 179: Girmil (5° Virgo)-este líder es representante del amor, armonía y belleza y al mismo tiempo su protector. Le enseña al mago como ver el amor en cada cosa. El amor y la armonía, por un lado, y el odio y la desarmonía por el otro. Le enseñará al mago, también a entender, las leyes exactas de la simpatía y al antipatía. No antes de haber ganado su conocimiento el mago se dará cuenta que es la verdadera belleza y que, en efecto, la belleza no es sino otra expresión de la armonía. Este líder ayuda al mago lograr una genuina percepción de la belleza.

Fig. 180: Zagriona (6° Virgo)-todas las enseñanzas en el sentido más amplio de la palabra viene bajo la influencia de la esfera de este líder. Todos los profesores, escritores, periodistas y editores son protegidos por esta inteligencia. Si el mago necesita cualquier consejo en esto o similares temas, si el necesita protección, o si el desea ser exitoso, Zagriona lo asistirá personalmente o enviará a unos de sus seres para ayudarlo.

Fig. 181: Ygilon (7° Virgo) -es considerado como el iniciador original del discurso y la escritura. Habiendo recibido orden de La Divina Providencia. Le ha causado al hombre, desde su creación, expresar pensamientos, términos, ideas, etc., primero por signos, luego por sonidos y palabras articuladas, más tarde por componer

frases y finalmente como un lenguaje. Luego el líder instruye a sus subordinados para ver que su lenguaje sea expresado externamente en forma de símbolos en distintas maneras, de ese modo coloca el primer ladrillo para la literatura como un medio de comunicación y tradición escrita. Pero toma un largo tiempo hasta que el lenguaje escrito alcance el estado actual de la literatura. Este líder le hará fácil al mago decodificar las antiguas, no reveladas, cartas, y las interpreta. No hay escrituras en la tierra que no podrían ser decodificadas por el mago con la ayuda de esta inteligencia o sus subordinados. Ygilon puede también instruir al mago en la llamada magia de las runas.

Fig. 182: Alpasó (8° Virgo)-desde el comienzo del recuerdo humano este líder ha sido el protector de todos los pobres y oprimidos. En el Akasha él controla el destino de todos los esclavos, pordioseros, gitanos, personas sin hogar, etc. También ayuda a personas que, por llegar a ser adictos a los narcóticos, son lanzados fuera de la vida normal, especialmente en casos donde esta gente, de acuerdo a su destino, no sea alcanzada por algún accidente. Tales personas entonces pasan cada inconveniente sin mayores dificultades. Aquí puede ser aplicado el dicho "los borrachos tienen una vida encantada".

Fig. 183: Kirek (9° Virgo) -es conocido como un excelente iniciador en la magia alquímica. Le muestra al mago distintos métodos por los cuales puede fortalecer la unión entre el cuerpo astral y el espíritu y también tales métodos por los cuales puede hacer a su cuerpo astral inmune a la destrucción por elementos astrales y así alcanzar la inmortalidad astral. Si el mago pide por ello, este líder lo instruirá en métodos por los que puede causar los mismos efectos en relación a la matriz astral, así para su cuerpo físico, así que él es capaz para prolongar su vida tanto como quiera. Si el mago aplica el método dado por su inteligencia, la edad no mostrará los efectos en su cuerpo, nunca sufrirá de influencias externas. Heridas causadas por golpes o cortes, incluso el fuego más fuerte. No puede dañar al cuerpo protegido de tal manera.

Fig. 184: Buriuh (10° Virgo) -es un excelente iniciador en los

secretos alquímicos y confía al mago con métodos por los cuales puede alcanzar diversas facultades y poderes por la aplicación de apropiados medios alquímicos. Esta inteligencia revela al mago como producir diversas medicinas de amor alquímicas, incienso, ungüentos mágicos, aceites para exteriorización y otros propósitos mediumnísticos. Aparte de esto, Buriuh ayuda con la carga e impregnación de medios alquímicos, personalmente o por sus subordinados.

Fig. 185: Yraganon (11° Virgo)-si el mago quiere tener aprecio, éxito, honor y riquezas en los negocios, este líder puede ayudarlo a este respecto por poner a su disposición sus subordinados. Aparte de esto, puede hacer alcanzar al mago grandes habilidades en su comercio o profesión. Todos los hombres del comercio teniendo que ver con metales, especialmente acero están bajo la protección de este líder, así por ejemplo, técnicos, constructores, ingenieros, herreros, mecánicos, etc. Si el mago está en tales trabajos, puede alcanzar grandes cosas con la ayuda de este líder de la zona que rodea la tierra.

Fig. 186: Argaro (12° Virgo)- es el custodio de todas las reliquias, lugares sagrados, templos, iglesias, estatuas de santos, pinturas de santos, etc. y, además, de todas las religiones del mundo desde el comienzo de la humanidad hasta la era moderna. Un mago en contacto con este líder será informado por el como ideas divinas, deidades, etc. son simbolizadas por pinturas de santos, estatuas, templos y otros símbolos. También dice al mago como pinturas, estatuas, monumentos son, como deidades personificadas, verdaderas analogías de las ideas divinas, conceptos, etc. Argaro también explica al mago el rito con deidades personificadas y le revela su significado secreto.

Fig. 187: Algebol (13° Virgo) -es el experto y líder de todos los tradicionales ritos religiosos, rituales y ceremonias de todos los sistemas religiosos. El puede justamente ser llamado como un maestro de las ceremonias. El conecta al mago con todas las ceremonias, rituales y costumbres de todas las religiones o sectas, históricas o modernas, y le explica su significado, permitiéndole al

mago darse cuenta de su valor mágico completo, el poder o dinámica de un ritual o ceremonia.

Fig. 188: Karasa (14° Virgo) -es el protector de todos los doctores médicos en el mundo. Incluso la medicina-hombre de los días de yore buscaban a este líder de la zona que rodea la tierra con devoción le hacían sacrificios. Pero incluso actualmente doctores, especialmente cirujanos, son inspirados por esta inteligencia. Karasa arregla que ciertas persona enfermas sean curadas por ciertos médicos. Toda la producción química farmaceutica está bajo el rango de este poder. El mago enfermo que busca la ayuda de este líder obtendrá de este la diagnosis exacta y le será dicho la forma y remedios por los cuales puede recobrar su salud física.

Fig. 189: Akirgi 15° Virgo)-el mago puede pedir a este líder en todas las materias de negocios, porque siempre le asegurará el éxito más grande. Akirgi tiene una especial afección por todas las cosas que tienen que ver con papeles o textiles. Su influencia, sin embargo, también cubre el trabajar con, pieles, cueros y similares, así que el mago será protegido por esta inteligencia no solo en tema de negocios, sino también será capaz de obtener recetas para el trabajo de pieles, cueros, etc. El mago puede también ser enseñado acerca de varios métodos para el trabajo del papel y acerca de la impregnación de materiales los cuales no han sido aun conocidos por el público.

Fig. 190: Basanola (16° Virgo)-Ya que este líder controla toda la vegetación. Puede ser considerado como el protector de la agricultura y la floresta. Es un experto a este respecto, y el mago que logra entrar en contacto con el puede aprender un gran negocio de el. Aparte de dar métodos e instrucciones para efectuar un buen crecimiento de plantas, también instruye al mago en métodos especiales cabalísticos por los cuales el crecimiento de las plantas puede ser acelerado o demorado, dependiendo el deseo del mago.

Fig. 191: Rotor (17° Virgo) -es un maestro de la visión fantástica. Bajo su competencia como todas las sagas, cuentos de hadas, historias. Este líder inspira a todos aquellos poetas y escritores quienes están ocupados con la producción de sagas, cuentos de

hadas e historias. Rotor le suministra con un excelente poder de imaginación y lo deja expresar esto en palabras apropiadas. Gusta de esconder eventos verdaderos y secretos mágicos en cuentos de hadas, así que el mago, habiéndolo llamado, le es dado la explicación apropiada que cada cuento de hada contiene desde el punto de vista hermético.

Fig. 192: Tigrapho (18° Virgo) -es un maestro de la arquitectura y el arte de la estructura ingenieril. Desde el comienzo de la humanidad ha instruido al hombre de cómo habitarlo. Tigrapho es considerado el protector de todos los constructores y arquitectos en la tierra y lo asiste por inspiración en su trabajo designado, no importa si está diseñando carreteras, represas, trabajos en agua o cualquier cosa de este tipo. Si el mago tiene esta profesión, Tigrapho puede ayudarlo con una gran intuición.

Fig. 193: Cobel (19° Virgo) -es capaz de iniciar al mago dentro del arte de las esencias mágicas. De este líder el mago aprende a componer esencias armoniosas e inarmoniosas, por ejemplo, esencias que causan el amor y simpatía o sueños opcionales, o esencias que pueden incrementar el poder de concentración de uno; esencias para meditaciones, incienso material para diversos experimentos mágicos, etc. El mago puede también ser informado por Cobel con detalles relacionados con la osmoterapia, i.e. el tratamiento de enfermedades por esencias.

Fig. 194: Hipogo (20° Virgo)-cada cosa que tiene que ver con el agua y su relación con el hombre cae bajo la competencia de este líder; así, por ejemplo, nadar, bucear, moviéndose a través de la superficie del agua en todo tipo de barcos, comenzando desde el más simple bote al crucero más moderno. Hipogo es el inspirador de constructores de barcos, incluyendo la construcción de submarinos y cada cosa que se mueva bajo o sobre el agua y que es construido por el hombre. Si el mago está interesado, este líder le permitirá mirar al futuro más distante para ver todas las invenciones técnicas en relación a la humanidad moviéndose a través del agua.

Fig.195: Iserag (21° Virgo) -es considerado como el transportador de la fortuna a la humanidad. El trae suerte en juegos, competiciones,

en la bolsa de valores, en especulaciones y acciones de todo tipo. El mago quien tiene este líder como su amigo tendrá cada deseo logrado en el mundo físico, el será afortunado y exitoso en cada cosa que el haya asumido. Este líder también le confía con métodos los cuales le darán felicidad y contento en cualquier respecto.

Fig. 195: Breffeo (22° Virgo)-puede ser considerado como custodio de las leyes materiales y de la justicia. En cada caso donde el mago está en lo correcto este líder verá que la materia es decidida a favor del mago. Breffeo castiga, personalmente o por uno de sus subordinados, a cualquier persona que le haga injusticia al mago o quien intente hacerlo, sin que el mago necesariamente lo sepa. Personas que persigan al mago serán maliciosamente castigados por los espíritus subordinados de Breffeo, especialmente si el mago ha tenido, o aun tiene, buenas conexiones con este líder.

Fig. 197: Elipinon (23° Virgo)-por este líder el mago es instruido y entrenado en todos las artes mánticas de acuerdo a las leyes de la analogía, no importa si es decir la fortuna por las cartas, el tarot, I-ching, quiromancia, horóscopo, o cualquier cosa de este tipo. Elipinon hace posible para el mago que llegue a ser un profeta por el entrenamiento en las artes mánticas y le ayuda en llegar a ser un genuino experto en este respecto. Todos los expertos mánticos del mundo están bajo el control de este líder de la zona que rodea la tierra de la tierra.

Fig. 198: Naniroa (24° Virgo)-guarda la propiedad de cada persona. El mago quien tiene a este líder como su especial amigo tiene su propiedad protegida por sus subordinados en contra de todo tipo de catástrofe, no solo del fuego, rayos. Inundaciones, sino también, en contra de robos, etc. Naniroa lo hará conocedor con métodos por los cuales un ladrón pueda ser forzado para retornar los artículos robados, o influenciados de tal manera que se delata el mismo. También otras prácticas mágicas para la recuperación de cosas perdidas pueden ser aprendidas desde este líder.

Fig. 199: Olaski (25° Virgo) -es el iniciador original de todos los vehículos y medios de transportes terrestres, comenzando por la más simple carreta al automóvil más moderno. Si el mago quiere obtener

cierta información en este campo, o si quiere hacer mejoramientos técnicos y nuevas invenciones encontrará su mejor maestro y asistente en este líder. Si tiene un buen contacto con esta inteligencia, puede estar seguro de ser especialmente bien protegido en su vehículo terrestre. Durante la formación del contacto con este líder yo era capaz de mirar lejos en el futuro en el principio Akasha para ver vehículos que no usaban motor a combustión o poder atómico. Un tipo muy diferente de combustible será usado por los vehículos de transporte en el futuro lejano y se moverán en una increíble velocidad sin ningún ruido ni olor. Sin embargo, yo fui prohibido de revelar cualquier detalle de esto. El futuro solo probará si es verdad y que cada nueva invención ha estado antes en el principio Akasha.

Fig. 200: Hyrmiua (26° Virgo) -es un poderoso protector de la conciencia humana en nuestra tierra. El promedio de la raza humana difícilmente sería capaz de comprender el rango de poder de este líder. El previene, por ejemplo, la conciencia del promedio del hombre de viajar más allá del límite del mundo físico. Sin embargo, le permite al mago agrandar la capacidad de su conciencia, dependiendo de su madurez mágica. En otras palabras: este líder controla el desarrollo y madurez de cada ser humano. El decide si una persona sufre de desórdenes en su conciencia, una mujer u hombre loco, llegaría a ser saludable una y otra vez en su normal estado mental. Si esta inteligencia aprueba su recuperación, el psiquiatra tendrá éxito en hacer a la persona completamente sana nuevamente. Hyrmiua también controla todas aquellas personas que cometen suicidio, cuyos hechos no son logrados bajo las condiciones del Karma, así que ellos no recuperan la conciencia en el mundo astral antes del período que ha transcurrido el cual ellos habrían vivido en la tierra. No antes de la expiración de este período el suicida despertará desde su crepuscular sueño para obtener su completa conciencia astral. Mucho más podría ser dicho acerca de este líder; pero, sin embargo, lo anterior es suficiente para el mago; si logra contacto con esta inteligencia, el nunca se extraviará astral y mentalmente y le será dado, por esta inteligencia, el poder de leer la

conciencia de cada hombre e influenciarlo. Por ejemplo, podría memorizar recuerdos del pasado o más borrar tales pinturas completamente de su memoria. El mago aprende de este líder como lograr la transferencia de la conciencia de la manera mágica, la cual, en el oriente, es conocida bajo el nombre de Abisheka o Ankhur

Fig. 201: Sumuram (27° Virgo) -es el maestro de todos los animales del aire. Desde el volador más pequeño al águila más noble todos están bajo su protección. Para el mago que está en contacto con este líder serán revelados todos los secretos de los animales voladores. Si el mago lo desea, Sumuram le mostrará los métodos y le dará instrucciones por las cuales puede ganar el poder de controlar cada animal del aire. Usando apropiadas palabras el mago, por ejemplo, puede tener éxito en forzar el águila más voraz o buitre venir abajo desde las alturas más altas y ponerla sin ansiedad en los hombros el mago. Puede amansar cualquier ave de presa de una manera que esta jugará con los niños y no dañará al animal más pequeño. Varias otras artes mágicas en relación al reino animal, las cuales al promedio humano le sonarían increíble, pueden ser logradas por el mago.

Fig. 202: Astolitu (28° Virgo) -es un custodio especial de varias llaves y secretos mágicos. En nuestro presente estado de desarrollo el guía y controla las aeronáuticas de todo el mundo con todos sus invenciones. Puede dar al mago varias invenciones a este respecto. Al mago del rango más alto le revela el secreto de gravitación y lo instruye en la aplicación práctica del poder de gravedad. Tiempo antes de nuestra civilización-varios miles de años atrás-nuestra tierra estaba habitada por personas con una alta civilización que estaba muy avanzada en comparación a nosotros en las técnicas de la aviación. Para ellos la gravedad no era problema. Ellos se movían sin motor o combustible a las alturas más grandes alcanzando velocidades equivalentes a la rotación de nuestra tierra, transportados sin esfuerzo y sin ayuda mecánica las cargas más pesadas de un lugar a otro. Después de su ruina, la que ellos mismos habían traído, Astolitu, el líder de la zona que rodea la tierra tomó las llaves de regreso el mismo nuevamente y ahora las mantiene en

forma segura hasta el día cuando la humanidad haya alcanzado la necesaria madurez y grado de desarrollo. En el principio Akasha, no hay ninguna cosa perdida, porque cada cosa queda registrada ahí. Solo los magos más altos pueden leer cada cosa en el principio Akasha, lo cual necesariamente debe quedar en secreto para el mundo normal.

Fig. 203: Notiser (29° Virgo)-intelecto y conocimiento de cada ser humano en el mundo físico están bajo la protección de este líder en la zona que rodea la tierra. Dependiendo del estado de madurez de la persona, controla su capacidad de percepción y lo hace conocer cosas que son apropiadas a su momentáneo grado de madurez. Este líder por lo tanto es considerado como maestro del conocimiento, por esto es que el intelecto del hombre en esta tierra es agudo, su memoria agrandada, no importa cual campo de la ciencia la persona esté relacionada. Al mago le son dada estas instrucciones por el líder, si las sigue, le permite incrementar la capacidad de su intelecto y fortalecer su memoria. Notiser le informa al mago de cualquier campo de la ciencia y le suministra todos los campos de la ciencia con esta cantidad de conocimiento que puede ser comprendido por el hombre en el presente estado de desarrollo.

Fig. 204: Regerio (30° Virgo)-el último líder de la zona que rodea la tierra bajo el signo zodiacal de Virgo, Regerio, es el custodio de varios misterios de sabiduría y ve que la verdadera sabiduría sea solo accesible a las personas virtualmente maduras. Si, sin embargo, pudiera pasar que los secretos mágicos llegaran a ser conocidos de una manera no autorizada, este custodio de los misterios de la sabiduría bloquea el camino de la sabiduría para estas personas no autorizadas por amortajarlos en la oscuridad con descreimientos, suspicacias, vanidad y visión unilateral, dejando los verdaderos secretos cubiertos y ocultos a el incluso aunque puedan ser almacenados en miles de cajones de inmadurez. El mago que tiene éxito en entrar en contacto con Regerio es enseñado por este a darse cuenta de la diferencia entre conocimiento y sabiduría por intuición. Los siguientes treinta líderes de la zona que rodea la tierra de la tierra vienen bajo el signo zodiacal del signo Libra. Su sello para la

primera evocación tiene que ser dibujada en verde.

Fig. 205: Thirana (1° Libra)-este líder controla la esfera sexual del hombre. La propagación de la humanidad cae, por lo tanto, bajo su competencia. Thirana puede dar varias instrucciones y métodos como el mago tiene que impregnar su propia semilla con varias cualidades antes de tener relación sexual, así que estas cualidades pasen dentro del hijo generado. El mago es suministrado con un completo conocimiento, por este líder, en relación de la educación prenatal del niño, i.e. la encarnación de ciertas facultades, factores hereditarios, etc. de una mágica manera, durante el estado del bebé en el embarazo.

Fig. 206: Apollyon (2° Libra)-este líder ha inspirado la humanidad desde su creación en relación al trabajo de metales, dependiendo de su estado de desarrollo. Apollyon es considerado como el iniciador original de todas aquellas personas que trabajan con metales, no importa si gásfiter, herreros, ingenieros, mecánicos, o similares. Apollyon no solo es el iniciador original de todas las ideas en este campo, sino su leal custodio.

Fig. 207: Peekah (3° Libra)-este líder ya enseñó a las personas primitivas en los días de yore por inspiración que comer carne animal cruda no era deliciosa como si lo hacía asada o cocida. El inspiró unos pocos individuos como ver la diferencia entre varios tipos de comida por saborearla y les enseñó por inspiración preparar varios platos de comida. Para la preparación de tales platos el hombre partió domesticando animales, así que durante el curso del tiempo desarrolló el sistema de establos, a través de los cuales Peekah ha siempre estado, y aun está, como buen inspirador de la humanidad también en este respecto. Alimentos ahumados y enlatados también vienen bajo la competencia de este líder. Si requerido por el mago, esta inteligencia lo iniciará en el arte de la cocina y adquirirá de el varias recetas para la preparación de platos los cuales nunca han sido conocidos.

Fig. 208: Nogah (4° Libra)-la fertilidad y el poder de propagación de hombres y mujeres viene bajo el poder de este líder.

El controla por sus vibraciones la esfera sexual de ambos hombres y

mujeres y decide en la capacidad para la vida en la semilla. El mago puede ser informado por Nogah como mantener sus facultades sexuales en actividad hasta la vejez y, además, como la esterilidad y la impotencia en relación del hombre y la mujer puede ser tratada exitosamente.

El mago puede obtener en salud información adicional en este campo de este líder.

Fig. 209: Tolet (5° Libra)-este líder controla los hábitos de alimentación del hombre y le muestra que tipos de alimentos son necesarios para la manutención de sus salud y que es dañino. Tolet es también iniciador dentro de todas las recetas para dietas. Por esta inteligencia el mago es enseñado de la diferencia entre el fluido eléctrico, magnético y el electro-magnético en su relación a los distintos platos y como tomarlos en consideración en caso de enfermedad. Este líder también llama la atención del mago a los diversos tipos de alimentos los cuales sirven como estimulantes para la producción de estados especiales de la mente.

Fig. 210: Parmasa (6° Libra) -es un maestro de gaitty y deja al hombre sonreír y disfrutar desde su corazón. Bajo su competencia están todas las ideas divertidas, bromas, anécdotas, comedias y otros tipos de entretenimiento. El y sus subordinados inspiran al hombre a decir bromas alegres e historias como estas, o escribirlas y hacerlas. El mago puede obtener las ideas más divertidas de este líder o sus subordinados le permiten entretener todas las fiestas y similares. Si el mago está en contacto con este líder, se convencerá a si mismo que Parmasa siempre se mostrará lleno de gaitty.

Fig. 211: Gesegos (7° Libra)-madera y todas las cosas relacionadas con esta caen bajo la competencia de este líder. El es el ángel guardián de todas aquellas personas que están ocupadas con la madera y sus trabajos, por ejemplo, leñadores, carpinteros, ebanistas, torneros, talladores, escultores, etc. Si el mago está interesado en cualquiera de estos campos, puede aprender mucho de este líder, que no ha sido conocido a la fecha; por ejemplo, la impregnación de la madera en contra de todas las influencias de los elementos, medios que les da a la madera, incluso a los tipos más

blandos, gran resistencia y duración, incluso comparada solo con el acero. Este líder puede hacer conocer al mago varias otras nuevas ideas interesantes.

Fig. 212: Soteri (8° Libra) -es el iniciador original dentro de todos los instrumentos musicales que el hombre ha usado, incluidos los más modernos de la presente era. Soteri inspira a todos los compositores. El enseña al mago que tiene talento musical o está interesado en la música para adaptar cada pieza musical al elemento relevante y, viceversa, expresarlo armónicamente, i.e. de acuerdo a las leyes universales, lo que quiere expresar por música. Este líder puede justamente ser llamado el músico de la zona que rodea la tierra.

Fig. 213: Batamabub (9° Libra)-los vestidos y tocados del hombre han estado bajo el poder de este líder desde los primeros tiempos hasta la fecha. El controla los vestidos y tocados del hombre e influye en ellos de acuerdo al clima, tiempo, madurez, actitud personal y similar. Batamabub es el inspirador de cada moda momentánea, así que el rango, posición social, religión, etc., son también tomadas en consideración. Además, le sugiere al hombre de que material sus ropas y tocados tienen que ser hechos. Por lo tanto, todos los diseñadores de modas, creadores de modas, sastres, modistas, sombrereros, etc. son protegidos por el. Si el mago está interesado, puede tener todas las modas de todas las personas, comenzando desde el origen primero hasta nuestros días, presentado por este líder en el principio Akasha. El puede ver las modas de los días que vienen.

Fig. 214: Omana (10° Libra)- el pelo que cubre el cuerpo humano forma parte de la competencia de este líder. El es el inspirador de todas las peinadoras y tipos de barberos. Peluqueros y barberos de ambos sexos están constantemente bajo su influencia. Todas las invenciones referidas al crecimiento de barberos y pelos, comenzando desde la simple peineta al aparato más moderno, desde la hoja de afeitar a la afeitadora eléctrica, son controladas por este líder. El mago quien logra entrar en contacto con este líder puede aprender cual sustancia hará crecer el pelo y cual hará remover los

pelos no queridos, etc. Omana también puede hacer al mago conoedor con diversas sustancias para la caída del pelo. Habiendo personalmente evocado este líder, me mostraron el color del pelo del futuro. Sustancias químicas no serán más necesarias, porque estas usualmente dañan la raíz de los cabellos; el pelo del hombre será secado por aparatos de radiación sin ningún efecto dañino en el pelo. Sin embargo, yo he vedado decir más acerca de esto. Sin embargo, el futuro traerá la confirmación de esta predicción.

Fig. 215: Lagiros (11° Libra)-directamente por el mismo o por sus subordinados este líder ayuda al mago a ganar el favor de personas muy importantes, hacerles peticiones que sean aprobadas por ellos, etc. Este líder puede causar en una persona muy importante tomar una actitud benévola hacia el mago; puede crear situaciones favorables, y similares.

Fig. 216: Afrei (12° Libra)-este líder es un iniciador y maestro de la magia más alta del amor. El enseña al mago como producir distintos milagros en el mundo mental, astral y físico por la dinamización de las divinas cualidades, especialmente el amor divino y la misericordia.

Fig. 217: Rigolon (13° Libra) -es el iniciador dentro de todos los tipos de festejos, empezando desde el origen de la humanidad. Por si mismo o sus subordinados inspiran al hombre con todos los tipos posibles de festejos. Si el mago quiere aprender el arte de los festejos, si quiere ser considerado como una persona amigable en todas partes y si, además, intenta obtener buena compañía, este líder lo ayudará. El aconseja al mago como ganar el afecto de ciertas personas, como obtener su favor, etc.

Fig. 218: Riquita (14° Libra) -es un maestro de los cantantes. Si el mago lo desea, lo equipará con una voz amorosa que fascinará a la gente. Por lo tanto este líder puede justamente ser llamado el protector de todos los cantantes hombres o mujeres, no importa si es cantante de profesión o es su hobby especial, cuando en compañía de Riquita muestra el medio y el camino de cómo cultivar nuestra voz.

Fig. 219: Tapum (15° Libra)-este líder es un excelente artista y está

señalado para apuntar el despertar en el mago un sentido por el arte. Es el iniciador original de cada cosa que tiene que ver con el embellecimiento y ornamentación-la decoración usada para festividades, escaparates, etc. El es, al mismo tiempo, el iniciador original de todo tipo de publicidad. Si el mago está en necesidad de su asistencia, este líder estará preparado para ayudarlo en cualquier tiempo.

Fig. 220: Nachero (16° Libra)-controla la salud y duración de la vida de todos los animales de la tierra. El también tiene el control espiritual para todos los instintos. Por lo tanto el inspira al hombre con todos los métodos de cura y remedios para enfermedades de los animales. Bajo su control están los zoólogos, veterinarios, cirujanos, amansador de animales salvajes. Nachero inspira al mago con una gran variedad de métodos de curación y medicinas para las enfermedades de los animales. Puede también comunicar varias prácticas mágicas para ser aplicadas en animales, por ejemplo, para animales productores de leche son causados para producir más leche, o prácticas por las cuales ellos pueden ser protegidos en contra de desfavorables influencias, etc.

Fig. 221: Arator (17° Libra)-este líder es el iniciador de todas las bebidas intoxicante. Desde los orígenes ha estado enseñando al hombre por la intuición como hacer las distintas bebidas intoxicantes, por ejemplo, vino, aguamiel, cerveza, licores, etc. los cuales ponen al hombre de modo feliz y lo hacen portar sus problemas más fácilmente. Sin embargo, este líder no debe ser confundido con el contra-genio de esta esfera quien controla los borrachos notorios. Todas aquellas personas, son protegidas por Arator, que trabajen o vendan bebidas alcohólicas. El mago puede obtener de este líder excelentes recetas para la producción de vinos, cervezas y licores, y, sobre esto, ciertos consejos de cómo estas bebidas pueden ser mejorados por distintos métodos. También le revela al mago recetas mágicas e instrucciones de cómo, por ejemplo, el puede, bajo la influencia de la amalgamación de los elementos, cambiar el agua en vino; además, como puede protegerse el mismo exitosamente en contra de la influencia del alcohol

contenido en estas bebidas, así que incluso grandes cantidades de alcohol lo dejarán sobrio.

Fig. 222: Malata (18° Libra)-explica al mago los secretos de la sangre humana y animal. No solo dice acerca de la clasificación en grupos y factores Rh, los cuales son ya conocidos por la ciencia médica de hoy-sino varias cosas más en el campo de la ciencia como la medicina, química, fisiología, leyes de la herencia, etc. Aparte de esto, Malata inicia al mago dentro de los secretos de la sangre desde el punto de vista mágico y alquímico, lo cual, si puesto en el papel, llenaría varios volúmenes.

Fig.223: Arioth (19° Libra) -es el ángel guardián de todas las mujeres en la tierra criando bebes. Habiendo siempre tomado en consideración el estado de desarrollo y madurez, este líder ha inspirado al hombre con distintos métodos de partería, partiendo desde los sistemas más primitivos a los métodos más modernos de ginecología. Es por lo tanto, protector de todos los ginecólogos, parteras, etc. Arioth llama la atención del mago a las diversas magias métodos simpáticos para un parto sin dolor.

Fig. 224: Agikus (20° Libra)-hombres que aun tienen grandes problemas y misterios con la electro-química, y que no serán revelados hasta lejos en el futuro. Sin embargo, este líder puede develar al mago varios secretos a este respecto y confía con el conocimiento revelado. Agikus es el iniciador original dentro de la electricidad galvánica. Siguiendo su inspiración intuitiva, los hombres han inventado las baterías, acumuladores, la disolución de metales por la electricidad, catalítica, etc. La homeopatía-eléctrica, también, viene bajo la competencia de este líder. El me permitió mirar al futuro, vi pequeñas cantidades de componentes químicos cambiando en un gran descarga eléctrica con un inmenso voltaje y amperaje, el conocimiento de lo cual será de gran valor para el hombre en el dominio técnico y doméstico. Dar detalles de eso aquí, sonaría increíble y como cuento de hadas, y en orden a no sonar ridículo, desisto de dar cualquier detalle. Cuando la humanidad esté más madura y más desarrollada unas pocas eminencias individuales serán inspiradas por este líder con nuevas invenciones y

descubrimientos.

Fig. 225: Cheikaseph (21° Libra) -es considerado como el iniciador original de las matemáticas en la tierra. El rango de competencia de este líder varía desde la operación suma más simple al más difícil problema matemático expresado por números astronómicos, incluyendo las ideas básicas de los números matemáticos de medidas y pesos en relación a la materia. De este líder el mago puede aprender, por ejemplo, como expresar una idea en números matemáticos y puede, por otro lado, ser informado como acumular intelectualmente el conocimiento de la cantidad y calidad. El mago es también iniciado por Cheikaseph dentro de la llamada llave cuadrada cabalística, la cual trae las cuatro operaciones matemáticas fundamentales, i.e. suma, resta, multiplicación y división en relación a la ciencia cabalística, para los elementos del micro y macrocosmo. Cheikaseph es un líder muy poderoso, y el mago puede aprender desde el más que suficiente.

Fig. 226: Ornion (22° Libra) -es el iniciador dentro de la fisiología. No solo enseña al mago los hechos usuales acerca de la fisiología, sino también lo deja mirar en el campo de la ciencia desde el punto de vista hermético. Ornion hace al mago conocedor con todos los hechos científicos necesarios por medio de estos último puede decir el carácter y peculiaridades personales de un individuo ya por su apariencia. Para la información del lector yo menciono aquí un número de facultades que este líder puede despertar en el mago: el arte de leer desde la cara de una persona (fisonomía), el arte de leer por la frente de una persona, el arte de la quiromancia, de diagnóstico por los dedos, de los ojos, etc.

Fig. 227: Gariniranus (23° Libra) -es el iniciador dentro de la física. Cada cosa que ha sido explorada en este campo hasta el presente día ha pasado en cuenta de la inspiración intuitiva de este líder. El mago no solo puede aprender de esta inteligencia acerca de los logros de la física en el lejano futuro, sino también puede ser iniciado en todas las fases de la metafísica y recibir instrucciones de cómo hacer uso práctico de ellos. Este líder puede enseñar al mago en la astrofísica.

Fig. 228: Istaroth (24° Libra)- es el protector de la lealtad. El

mantiene juntos al hombre y la mujer en fidelidad. Si el mago, o desea, puede, con la asistencia de este líder o sus subordinados, influir cualquier persona, hombre o mujer de manera que nunca sean desleales. Puede también, por ayuda del líder, descubrir cualquier infidelidad o evitarla antes de que comience. Istaroth puede cambiar al enemigo más malo del mago en su mejor amigo y asegurarle el amor, amistad, y simpatía de cualquier persona.

Fig. 229: Haiamon (25° Libra)-instruye al mago en la transmutación del poder sexual del hombre y lo confía con varias prácticas relevantes que son muy desconocidas. Haiamon conoce acerca de la mayoría de estos misterios secretos de esta línea. El mago puede aprender mucho de este líder, como por ejemplo, como incrementar o disminuir el poder sexual, como este puede ser transmutado por varias prácticas mágicas dentro de la sustancia elemental original, etc. también puede dar información de nuevos, desconocidos componentes de hormonas y de varias otras cosas.

Fig. 231: Canali (26° Libra)-ha sido, desde los días de yore, el iniciador de la joyería de todo tipo. El controla, por sus subordinados, todas las novedades de la moda de la joyería, por ejemplo, anillos, braceletes, piedras preciosas, en resumen, todo tipo de joyas que se estén usando. Toda la gente está protegida por este líder que se dedique a la manufactura de joyas, i.e. buscadores de oro, orfebres, joyeros, etc. El mago también puede aprender varias cosas interesantes de Canali en este respecto.

Fig. 231: Aglasis (27° Libra)- cada cosa conectada con la leche con respecto del hombre y de los animales viene bajo la competencia de este líder, quien es justamente considerado como el guardián de los bebes de los hombres y animales. Aglasis ha, durante el curso del tiempo, enseñado a la humanidad no solo usar la leche animal como bebida, sino también para producir otros productos. Así el hombre ha aprendido a producir desde la leche, mantequilla, queso, y similares. El trabajo de la leche está lejos de haber alcanzado el clímax, y el mago puede ser introducido dentro de varias novedades al respecto.

Fig. 232: Merki (28° Libra)- todos los animales que viven en el agua

y su propagación están bajo la competencia de este líder. Merki es el protector de todos los pescadores de la tierra. El es responsable por buenas y malas pescas. El ha enseñado a la humanidad a enlatar pescado. Esta industria, también, está lejos de haber alcanzado su clímax, y hay aun varios descubrimientos que tienen que ser hechos que asombrarán al hombre. El mago es enseñado por este líder como controlar los animales del agua por la magia de los elementos y La Qabbalah, como ellos, por ejemplo, pueden ser reunidos en un solo lugar, etc. El puede, además, oír acerca de varias otras prácticas relacionadas al control de los animales del agua.

Fig. 223: Filakon (29° Libra)-este líder ha inspirado a la humanidad con el sentido del orden y la limpieza. Durante la evolución del hombre cada cosa conectada con la higiene de la salud y la enfermedad ha venido bajo el control de este líder. Bajo su cuidado especial están todas aquellas personas que están relacionadas con la higiene en la medicina. Filakon es también el originador del hecho que varias enfermedades son causadas por infección, el presenta los medios al hombre para reconocer estos y protegerlo en contra de ellas. Filakon es el protector e iniciador de todos los bacteriologistas, toxicologistas y otras personas que están relacionadas con la investigación de enfermedades causadas por bacterias, bacilos, virus, etc. Este líder llama la atención del mago en enfermedades que en estos momentos son consideradas como el azote de la humanidad, y que son causadas por infección. El no solo hace conocedor al mago, con la verdadera causa de una enfermedad, sino le dice confidencialmente como cualquier enfermedad puede ser sanada con éxito. Si el mago lo desea, le dirá acerca de enfermedades que a la fecha son desconocidas y la manera de cómo pueden ser curadas

Fig. 234: Megalogi (30° Libra)- está algo conectada con el líder considerado antes: guarda todos los manantiales medicinales de la tierra. El incluso causa que los animales pasen en ciertas aguas instintivamente en caso de heridas. Con la asistencia de Megalogi el hombre ha aprendido de los animales como se curan a si mismos de ciertas enfermedades, y ha usado estas observaciones para su propio provecho. Así de varios tratamientos por medicina del agua fueron

introducidos y varios lugares con fuentes minerales han sido cambiados en balneario para el bienestar del hombre. Megalogi no solo guía la atención hacia las fuentes de agua mineral las que aun no han sido descubiertas, sino también lo inicia dentro del completo campo de la hidroterapia, y le confía las prácticas que aun son completamente desconocidas para la ciencia.

Los próximos treinta líderes de la zona que rodea la tierra están bajo el signo zodiacal de Escorpio y sus sellos tiene que ser dibujados en color rojo.

Fig.235: Aluph (1° Escorpión)-este líder es protector del fuego en nuestra tierra. Cada cosa conectada con el fuego es completamente revelada al mago por este líder: cada cosa desde el punto de vista de la magia, fluidos eléctricos, seres del elemento fuego, salamandras, tan bien como todas las invenciones relacionadas con el uso práctico del fuego en el mundo físico.

Fig. 236: Schaluah (2° Escorpión) -es considerado como el iniciador original de la electricidad. Ha hecho conocedor al hombre con la electricidad y ha, durante el transcurso del tiempo, causado en ciertos individuos hacer todo tipo de invenciones en esta línea. Ya que todas las posibilidades en la electricidad están aun muy lejos de ser terminadas, el mundo futuro será iluminado por varias invenciones nuevas. Un mago que ha logrado contacto con este líder, puede ya obtener detalles de todo esto, especialmente en relación a los relevantes hechos de la ciencia mágica. El fluido eléctrico, por ejemplo, jugará un gran rol en cada plano en el futuro, porque será aplicado en las maneras más diversas.

Fig. 237: Hasperim (3° Escorpión)-este líder ha inspirado al hombre y animales con los medios de la auto-conservación. Le ha presentado a los animales apropiados medios para la protección por la naturaleza para defenderse ellos mismos en contra de los peligros. Es inspirador de los instintos animales. El hombre ha sido causado por el, para hacer vida con el trabajo duro, resistencia, y diligencia. Por lo tanto, cada cosa que induce al hombre a ir hacia adelante viene de la competencia de este líder. Un mago aliado con este líder será equipado con un poder enorme, o por el líder o por sus

subordinados, incluso será capaz de transferir estos poderes en las otras personas las cuales ayudarán a alcanzar cualquier objetivo en cualquier tiempo. Hasperim conoce acerca de varios secretos relacionados al intelecto humano y estaría muy dispuesto a revelarlos al mago, dependiendo de su madurez y desarrollo.

Fig. 238: Adae (4° Escorpión) -es el protector del amor a los niños, amor maternal, y amor familiar, y de cada cosa que mantenga unida la familia. Asistido por este líder, el mago es capaz para conducir cualquier pelea o discordia en la familia. Adae está muy preparado para enseñar al mago como eliminar cualquier pelea por adquirir diversas prácticas.

Fig. 239: Helmis (5° Escorpión)-cada cosa conectada con la leche en esta tierra, en relación al hombre tan bien como los animales, caen bajo la competencia de este líder. Protege a las enfermeras y todas las madres que amamantan sus bebés. Todos los mamíferos de la tierra son protegidos por este líder. El rango de su competencia es muy amplio. Durante el curso del tiempo ha enseñado al hombre usar la leche como alimento. Inspirado por este líder, el hombre ha aprendido a usar la leche sacada a los animales no solo como bebida, sino también para producir productos lácteos. Helmis ha inspirado al hombre para introducir una dieta de lecha para cierto tipo de enfermedades y para producir desde la leche varios tipos de medicinas. Varias cosas conectadas con el trabajo de la leche, las cuales no llegaron a ser conocidas para el público hasta el distante futuro pueden ser ahora reveladas al mago por este líder.

Fig. 240: Sarasi (6° Escorpión)- es el iniciador original de todos los ideales humanos, no importa si estos ideales están relacionados con el mundo físico, astral o mental. Dependiendo de la madurez y desarrollo de la humanidad, este líder controla, por sus subordinados, los ideales más diversos de cada individuo y causa situaciones y posibilidades para la realización de un ideal en el mundo mental, astral y físico para una pequeña o gran extensión. Sarasi alimenta al hombre con el apropiado entusiasmo y la resistencia para la realización del ideal en cuestión de acuerdo con nuestra madurez y destino. Este líder, también, puede enseñar al

magos un gran tema: por ejemplo, como varios ideales son nacidos en nuestro mundo y como ellos pueden descomponerse nuevamente, además, Sarasi dirá acerca de los ideales que vendrán en el futuro distante.

Fig. 241: Ugefor (7° Escorpión)-este líder controla el intelecto del hombre y dirige todas sus facultades intelectuales. Dependiendo de la madurez y desarrollo del mago, lo hace conocedor con ciertos hechos del conocimiento. Esto también depende de la comisión que le ha sido encargada lograr al hombre aquí en la tierra. Ugefor confía al mago con la manera por la cual el intelecto humano puede ser iluminado y como el puede adquirir una memoria extraordinaria. Todo conocimiento que puede ser tomada con el intelecto humano es hecho accesible al mago por esta inteligencia.

Fig. 242: Armillee (8° Escorpión)-protege al hombre en contra de todas las enfermedades infecciosas y las causas que las originan, así que está siempre capaz de resistir las infecciones. Si razones kármicas los hacen necesario, o si ello descansa en el destino, este líder no prevendrá la infección. Armillee enseña al mago varios medios de protección en contra de los distintos tipos de enfermedades infecciosas desde el punto de vista mágico. Ya que ahí también existe la posibilidad de influencia astral y mental, Armillee, también instruye al mago en este aspecto: le enseña como protegerse el mismo, después de haber sido enseñado con prácticas mágicas especiales, en contra de influencias astrales negativas y en contra de influencias de seres negativos.

Fig. 243: Ranar (9° Escorpión)-toda la gente relacionada con el conocimiento espiritual están protegidas por este líder en contra de la obsesión o cualquier otro factor psíquico desfavorable. Este líder tiene a su disposición los métodos más diversos con los cuales puede comunicarse con lo visto de cualquier esfera posible. Le enseña al mago con prácticas especiales del viaje mental y astral y le enseña medios especiales de elevar sus cuerpos mental y astral dentro de varias esferas. El mago puede por lo tanto considerar esta inteligencia como inspirador de varias prácticas mágicas en el paso a la perfección.

Fig. 244: Caraschi (10° Escorpión)-protege e inspira todos los seres humanos ocupados con el magnetismo médico. Caraschi muestra al mago varios métodos en la medicina mágica, si están relacionados en transferir-magnetismo vital- o tratamiento pranico. El aprende estas cosas sin tomar ningún riesgo. Todos los volúmenes podrían ser escritos en el rango de competencia de esta inteligencia. Esto depende, sin embargo, de la voluntad del mago si quiere ser inspirado por este líder y obtener información de primera mano.

Fig. 245: Eralier (11° Escorpión)-convencerá al mago que hacer la piedra filosofal no es alegoría y no una especulación esotérica-simbólica. El mago aprende de este líder la preparación de la piedra filosofal en sus grados más diversos para los propósitos más variados. Además, será informado de métodos de transmutación de metales, especialmente por procedimientos secos. La persona que ya está informada en alquimia ya percibirá que significa esto. La preparación y realización de la piedra filosofal descansa en varios métodos. Eralier puede confiar al mago con estos.

Fig. 246: Sagara (12° Escorpión) -es el iniciador de todos los magos. El mago que ha logrado contacto con Sagara obtiene valiosa instrucción de cómo influenciar hombres y animales en la forma mágica como también en la forma cabalística-teúrgica.

Fig. 247: Trasorim (13° Escorpión)-Sol es vida. El hombre ha sido inspirado con esta idea por este líder. Le ha permitido a la humanidad hacer invenciones durante el curso del tiempo lo cual ha traído usar el poder del sol. El mago es enseñado por Trasorim en el uso de los rayos del Sol por la aplicación de filtros coloreados para varios métodos médicos. Esta inteligencia puede por lo tanto, ser considerada el iniciador dentro de los tratamientos con luz coloreada. Las medicinas que son influenciadas por la luz coloreada del sol, en analogía con las leyes universales, muestra una mejor calidad y capacidad y tienen un mejor efecto dinámico que las medicinas producidas por medios normales. Este líder confía al mago con diversos métodos mágicos por los cuales la luz coloreada del Sol no solo puede ser aplicada para propósitos médicos y para dinamizar medicinas, sino que pueden, más que eso, ser usada para

las operaciones mágicas más diversas.

Fig. 248: Schulego (14° Escorpión) -es el maestro de la imitación en este mundo físico. Le ha enseñado al hombre, por ejemplo, como imitar las gemas. La invención del vidrio, china, cuero artificial, plástico, y varios otros productos sintéticos son debido a la inspiración de este líder. Asistido por Schulego, el mago puede prever en el Akasha cuales invenciones humanas tienen aun que venir en relación al arte de la imitación y, sin duda, estar de acuerdo que el reservorio de las invenciones es ilimitado. Bajo el sello del secreto, esta inteligencia también confía al mago con el método de su producción.

Fig. 249: Hipolopos (15° Escorpión)-todos los juegos que sirven al entretenimiento de las personas de todas las razas se originan de la inspiración de este líder, e Hipolopos quedará siendo el iniciador de todos los juegos para jóvenes y viejos en el futuro para bromas, apuestas, deportes, eventos, etc. Este líder también es el iniciador de todos los juguetes para los niños. Juegos de cartas y otros juegos sociales están, por supuesto, también bajo su competencia.

Fig. 250: Natolisa (16° Escorpión) -es el protector de todas las abejas. Le ha enseñado al hombre el arte de la apicultura y como usar la miel. En los días más antiguos la gente no tenía azúcar. Ellos usaron en cambio miel. Por la inspiración de Natolisa el hombre aprendió a producir varios tipos de dulces desde la miel. Más tarde cuando, cuando la producción de las abejas no fue suficiente para cubrir las necesidades de material endulzante. Natolisa, nuevamente inspiró al hombre para sacar azúcar de otros productos y lo hizo encontrar el azúcar de caña en el oriente y el azúcar de remolacha en las tierras con climas menos favorables y estos productos han servido como el material original para extraer azúcar. El mago puede escuchar varias cosas interesantes acerca de la producción de azúcar y otras sustancias como azúcares, las cuales no han sido aun conocidas por el hombre. Mas allá el puede informar acerca del tratamiento de enfermedades las cuales son causadas por la pérdida o exceso de azúcar en el organismo.

Fig. 251: Butharusch (17° Escorpión)- es el trabajo de este líder

causar al hombre no solo comer frutas en su estado natural, sino también procesarlas y envasarlas. Le ha enseñado al hombre, durante el curso del tiempo, como preparar platos con la ayuda del elemento fuego, i.e. por asar, cocinar, guisar, etc.; además amasar el pan, hacer pasteles, encontrar nuevos platos; y ha guiado al hombre hasta el tiempo presente en el arte de la cocina. Butharusch es por lo tanto, correctamente llamado el iniciador dentro del arte de cocinar y amasar.

Fig. 252: Zagora (18° Escorpión) -es un maestro del amor erótico. Es el responsable por el aumento de sentimientos simpáticos entre el hombre y la mujer y mantenerlos. Este líder da al mago instrucciones especiales como hacerse el mismo amado por hombres y mujeres, como evocar la simpatía de una persona, y si lo desea, como alcanzar la paz en la familia, etc. Tagora también, conoce varios medios mágicos para evocar el amor y el puede también informar al mago acerca de esto.

Fig. 253: Panari (19° Escorpión)-la química metalúrgica cae bajo la competencia de este líder. Le ha enseñado al hombre ganar varios metales desde los minerales, lo ha ayudado con el reconocimientos de varios elementos metálicos, le ha enseñado a producir metal, amalgamas, etc. Panari, tiene a su disposición varias recetas para actualizar el trabajo y amalgama de metales, y también la descomposición de metales en varios productos químicos, sustancias sintéticas y medicinas. Esta inteligencia confía al mago con un casi ilimitado número de secretos en esta conexión.

Fig. 254: Nagar (20° Escorpión)-similar a Panari, este líder, también, le enseñará al mago hacer varias medicinas de los tipos más diversos de metales y sus combinaciones. Nagar es un gran inspirador de todas las medicinas que pueden ser producidas por procedimientos sintéticos. Un mago puede incrementar su conocimiento, si le permite a Nagar a enseñarle en que manera ciertos metales pueden ser usados para propósitos medicinales.

Fig. 255: Kofan (21° Escorpión)-el que se haya referido a este líder tendrá todo los deseos logrados tan lejanos como sea posible para el. Su especialidad es cambiar malas condiciones de vida en buenas

condiciones y procurar la satisfacción del hombre. Le informa al mago de los medios y maneras por las cuales puede mejorar su propio standard de vida y le dice que alcance de su destino está condicionado kármicamente y para que logros La Divina Providencia permite alguna interferencia. Ya que el mago es, por la mayor parte, maestro de su propio destino, usualmente serán los destinos de otras personas las que el mago querrá mejorar con la ayuda de este líder.

Fig. 256: Schaluach (22° Escorpión)-este líder está equipado casi con las mismas facultades y poderes que el mencionado anteriormente; le proporciona al hombre consejo y asistencia por intuición en incluso las situaciones más difíciles de la vida donde, bajo circunstancias normales no hay posibilidad de escape. Esta inteligencia encuentra el remedio exacto en cada situación y deja al mago conocerlo por medio de la intuición.

Fig. 257: Sipillipis (23° Escorpión) -es considerado como un especial líder de la zona que rodea la tierra, ya que puede enseñar al mago el poder de la fe y de la convicción. Habiendo adquirido estas dos facultades divinas, el mago es capaz de producir las maravillas más grandes en el mundo mental, astral y físico. Sipillipis aconseja al mago como alcanzar rápida y seguramente el poder de la fe y el poder de la convicción.

Fig. 258: Tedeá (24° Escorpión) -es un excelente experto en diagnóstico tan bien como en análisis y puede enseñar al mago todas las causas de las enfermedades del cuerpo mental, astral y físico. Al mismo tiempo lo puede hacer conocedor con los medios para remover las causas de las enfermedades y desarmonías. El mago interesado en medicina puede adquirir un gran conocimiento desde Tedeá que el será capaz de llegar a ser un experto en diagnosis y tratamiento médico.

Fig. 259: Semechle (25° Escorpión)-este líder, también, inicia al mago en todos los métodos de la medicina natural, no importa si hierbas, tratamiento de aguas, cuidado del cuerpo u otros métodos aplicados en medicina natural estén relacionados, o ítems de los cuales en el presente han quedado completamente no revelados.

Fig.260: Radina: (26° Escorpión) -es un experto especial en teurgia i.e. Qabbalah, y todos los métodos teúrgicos para la sanación en este planeta están sujetos a su competencia. El conoce como las enfermedades más severas pueden ser curadas por La Qabbalah. El confía al mago con varias fórmulas cabalísticas para la cura de enfermedades severas, así que el mago puede compilar todo un libro de fórmulas para su uso personal. Si el mago lo quiere, será entrenado por Radina en curar personas por milagros, i.e. por la ayuda de La Qabbalah.

Fig. 261: Hachamel (27° Escorpión) -es un excelente experto astronómico y un experto en orientación. El ha enseñado al hombre a mirar a las estrellas y arreglar las direcciones cardinales por sus constelaciones. Este conocimiento fue antiguamente de especialmente gran valor en la navegación. Hachamel es también el iniciador original del compás y la aguja magnética, sin el conocimiento de estos la navegación sería imposible. En el curso del tiempo este líder causará al hombre encontrar otros poderes e invenciones que lo ayudaran con su orientación. Todos los mecanismos para medir la profundidad del mar y la presión del agua caen bajo la competencia de este líder y también serán básicamente reforzadas en el futuro.

Fig. 262: Anadi (28° Escorpión) -es un especialista en hidroterapia. Como el trigésimo líder del signo zodiacal de Libra llamado Megalogi, Anadi, también, es responsable por todos los métodos del tratamiento del agua. Le enseña al mago como usar el fluido electro-magnético en conexión con el agua para el tratamiento de las enfermedades más variadas. También le muestra como remover las causas de la enfermedades por estimulantes térmicos y para crear las disposiciones de la armonía y salud en el cuerpo humano. Este líder le informa al mago acerca de varios métodos de hidroterapia que han quedado sin revelar, suministrados al mago interesado en este campo.

Fig. 263: Horasul (29° Escorpión)-controla todas las regulaciones de las aguas artificiales en nuestra tierra. Inspira al hombre como hacer uso del poder del agua, como, por ejemplo, instalar una irrigación

artificial al suelo, o como dejar el agua trabajar artificialmente, de acuerdo a su deseo, en un río canalizado. Horasul es el inspirador del molino de agua más simple tan bien como la actual estación hidroeléctrica de poder, de los canales construidos para navegar, y similares. Confía al mago con varias novedades relacionadas con la regulación y el uso del agua en el futuro distante.

Fig. 264: Irmano (30° Escorpión)-cada criatura viva en el agua viene bajo la competencia de este líder. Si, por ejemplo, el mago está interesado en la pesca, le pueden ser dados apropiados métodos por Irmano donde la aplicación de estos pueden reunir los peces en un cierto lugar en orden a agarrarlos sin dificultades, o por que es capaz de domesticar y controlar los peces de tal manera que le permitirán tomarlos con sus manos; en resumen, cada animal viviendo en el agua, no importa si serpiente marina, cocodrilo, o tiburón está bajo su poder.

Los siguientes treinta líderes de la zona girdling de la tierra están bajo el signo de Sagitario, y sus sellos tienen que ser dibujados en color azul.

Fig. 265: Neschamah (1° Sagitario)-por la intuición e inspiración de esta inteligencia los hombres han encontrado la manera de trabajar metales con la ayuda del fuego y del agua, i.e. temprarlos, hasta finalmente el presente estado de producción del templado del acero y metales ha sido alcanzado. Durante el curso del tiempo la humanidad encontrará nuevos y procedimientos más completos para el templado de metales los cuales en el presente son desconocidos.

Fig. 266: Myrmo (2° Sagitario)-el vapor y las distintas posibilidades para su uso han sido introducidos al hombre por este líder, si la vaporización de líquidos para varios propósitos o la producción de los motores a vapor más modernos esté relacionada. En la hora apropiada Myrmo inspirará varios inventores con mejoras, cambios y novedades en esta línea.

Fig. 267: Katchim (3° Sagitario)-controla todas las frutas de la tierra. Sin que la humanidad lo supiera, fue inspirada por este líder. No solo para que comiera fruta en estado natural, i.e. en el momento de estar maduras, sino también fue bendecida con el regalo de la

naturaleza que cuando descansa la naturaleza y cuando las frutas no pueden ser cosechadas. Así que algunos tipos de frutas fueron secadas en el comienzo, más tarde fueron cocidas y envasadas. El hombre comenzó usando frutas aun en otra forma: en mermeladas y jugos, etc. El reservorio de recetas y novedades de Kathim en la utilización de las frutas es casi ilimitado.

Fig. 268 Erimites (4° Sagitario)-traer paz a la tierra y entre los pueblos de la tierra es la misión de esta inteligencia. Ideales que apuntan a la verdadera paz de la humanidad son guiados y fortalecidos por Erimites. Está siempre gustoso para confiar al mago con los medios en que las buenas influencias pueden ser producidas por el principio Akasha, en orden a despertar ideas pacíficas.

Fig. 269: Asinel (5° Sagitario)-traer buena suerte a todos es su misión placentera, y La Divina Providencia ha encargado a esta inteligencia de la zona que rodea la tierra con ello. Un mago que está en contacto con Asinel puede estar seguro que tendrá buena suerte en toda partes cuando esté en necesidad de esta, no importa si en relación del amor, juego u otros temas. Pero por la ayuda de este líder o por sus subordinados, el mago nos solo es capaz de traer felicidad solo para el; puede también traerla para otras personas que no están conectadas con la magia. Asinel también, deja al mago realizar que alcance puede usar de su propio poder y cuan lejos el líder en si mismo le está permitido avanzar.

Fig. 270: Geriola (6° Sagitario)-siendo un experto especial en todas las virtudes de la moralidad en nuestra tierra, este líder revela al mago el secreto genuino del equilibrio mágico. Le enseña el uso correcto de la introspección de acuerdo a las instrucciones dadas por Geriola en relación a si mismo y otras personas, el mago adquirirá gran poder de intuición y el genuino reconocimiento del principio Akasha. El mago puede aprender varios hechos de sabiduría de esta inteligencia y traerlos a su intelecto.

Fig. 271: Asoreg (7° Sagitario)-el arte de hacer las impresiones pictóricas de distintas maneras, si por tallar, inscritos, coser, dibujar o pintar, ha sido enseñado a la gente de la tierra por este líder.

Fotografía, cine y películas vienen bajo la competencia de este líder,

tan bien como la televisión, en cuyo campo hay todavía varias invenciones que vienen en el futuro. Asoreg, también instruye al mago como puede hacer visibles las pinturas sobre grandes distancias, así que incluso un ojo no entrenado es capaz de verlas también.

Fig. 272: Ramage (8° Sagitario)-ha, aparte de otras cosas, controlado la influencia de las 28 estaciones de La Luna en nuestra tierra. La mejor información en ritmo y periodicidad pueden ser obtenidos desde Ramage. El está siempre preparado para revelar al mago el secreto de las 28 estaciones de La Luna y su influencia en la vida humana en los aspectos físicos, astral y mental, y mostrarle también, como puede hacer uso práctico de todo este conocimiento ganado por el.

Fig. 273: Namalon (9° Sagitario)-protege a todas las personas insanas y con la ayuda de sus subordinados, todas aquellas personas quien por destino no tiene que estar juntas con ningún demonio. Los lunáticos están bajo su protección así que durante sus convulsiones o ataques nada puede pasarles a ellos; así que personas que sufren de St. Vitu's-Dance, epilepsia, etc. El mago aprende de este líder acerca de la causas de todos estos males y también acerca de la manera por la cual son exitosamente tratados.

Fig. 274: Dimurga (10° Sagitario) -es el guardián de los viajeros, especialmente de aquellos que viajan por mar, en cualquier tipo de embarcación. Dimurga está muy dispuesto para informar al mago de talismanes individuales y su manufactura que da amparo y lo ayuda durante los viajes. Si el mago está a bordo del barco y equipado con un talismán de Dimurga, sobrevivirá a los huracanes más fuertes sin estar en peligro de ahogarse.

Fig. 275: Golog (11° Sagitario)-es un excelente iniciador dentro de la magia de la evocación, este líder inicia al mago dentro de los métodos secretos relacionados con la evocación de todos los tipos de seres. Le revelará a los magos mas altamente desarrollados éticamente poderosas palabras mágicas las cuales forzaran a cualquier ser, no importa si positivas o negativas, para obedecerlo absolutamente. El mago puede aprender más allá mucho de esta inteligencia acerca de la síntesis de la magia de la evocación.

Fig. 276: Ugali (12° Sagitario) -es un indicador dentro de la alta magia que guía a la sabiduría más alta, este guía es difícil de entrar en contacto, porque usualmente envía a sus subordinados para delegar por él. Solo un mago virtualmente perfecto tendrá éxito en lograr en contacto directo con Ugali. Si, sin embargo, el mago ha tenido éxito en esto, él tiene el mejor iniciador dentro de la alta magia, especialmente la magia esférica, a su disposición y será iniciado por él dentro de la mayoría de los secretos de la ciencia que le revela la sabiduría más alta.

Fig. 277: Elason (13° Sagitario) -es como Ugali, difícil de contactar. Si el mago tiene éxito en hacerlo a pesar de esto, este alto iniciador le revelará los secretos mágicos y métodos cabalísticos por los cuales realizará todos sus ideales más altos.

Fig. 278: Giria (14° Sagitario)-comercio y temas monetarios, incluyendo la fabricación de monedas de todo tipo de metales, caen bajo la competencia de este líder. Ha desarrollado al hombre en este respecto de acuerdo con su grado de madurez y el tiempo programado. Le puede dar información al mago de todo esto.

Fig. 279: Hosun (15° Sagitario)-todos los tipos de métodos educacionales aplicados a las personas jóvenes y viejas se originan en la inspiración de este líder, quien es al mismo tiempo es el originador de todas las escuelas, partiendo desde las escuelas más antiguas por los profetas, continuando a los tiempos actuales. Desde Hosun el mago aprenderá cada cosa relacionada a la crianza de los niños. Si el mago le pide a esta inteligencia por ayuda será capaz de pasar cualquier examen de colegio.

Fig. 280: Mesah (16° Sagitario) -es el originador de todas las costumbres y ritos de todos los pueblos sobre todo el mundo, especialmente aquellos relacionados a los festejos, hacer el amor y vida marital. Él deja al mago observar todos los costumbres y ritos que han estado en uso desde los primeros orígenes hasta los días presentes y también aquellos costumbres y ritos los cuales usarán las personas en los tiempos futuros.

Fig. 281: Harkinon (17° Sagitario)-todos los huérfanos, abandonados, expulsados y odiados están bajo la protección especial

de este líder. Dependiendo de su Karma, los ayuda a portar su carga más fácilmente y los ayuda en todos los casos en que La Divina Providencia lo permite. Un mago puede obtener consejo y ayuda para personas como estas de este líder.

Fig. 282: Petuno (18° Sagitario) -es el guardián de todos los cazadores y todas aquellas personas que están ocupadas con el caza de animales salvajes. Es el inspirador de las armas apropiadas y otros implementos necesarios para capturar juegos o animales salvajes.

Fig. 283: Caboneton (19° Sagitario)-astrónomos, astrología y todas las ciencias asociadas vienen bajo la competencia de este líder. El explica en detalle al mago la síntesis de la astronomía y de la astrología. Por la ayuda de Caboneton el mago aprende a conocer la parte visible del universo, i.e. el cielo estrellado y es instruido en la influencia y efectos de las constelaciones en nuestra tierra, en el destino individual y el destino de las todas naciones.

Fig. 284: Echagi (20° Sagitario)-da ayuda y consejo en caso de enfermedades maliciosas como epilepsia, cáncer; enfermedades de la espina dorsal (cord), St. Vitus's Dance, etc., las causas de las cuales aun no han sido encontradas a la fecha y que por lo tanto aun se consideran incurables. Echagi deja al mago reconocer las causas de las enfermedades severas y escondidas y al mismo tiempo confía con métodos para la producción de apropiados medios para curarlas.

Fig. 285: Batiruno (21° Sagitario)-dar felicidad, paz, placer y delicias al hombre es la comisión especial de este líder. Cada cosa que hace al hombre feliz es causada por este inspirador de momentos felices, o por sus subordinados. El mago tendrá todas las respuestas hechas a Batiruno respondidas a su entera satisfacción.

Fig. 286: Hillaro (22° Sagitario) -es un representante de la justicia. Puede lograr para el mago cada cosa que requiera de verdadera justicia, no importa si en materia legal o en otros temas. El mago obtendrá de este líder complete asistencia en todas las materias judiciales.

Fig. 287: Ergomion (23° Sagitario) -es un inspirador de la ciencia del color e instruye al mago completamente no solo en la producción

de colores, sino también en sus mezclas. Si el mago está interesado en pintar, puede obtener inmejorables recetas para la mezcla de colores, tintas, lápices de dibujo, etc. en relación a su producción tan bien como a su aplicación práctica. Ergomion es también un experto en química inorgánica, sintética y puede también informar al mago en esta línea.

Fig. 288: Ikon (24° Sagitario)-revela al mago el misterio del equilibrio mágico del cuerpo, alma y espíritu en su relación con el principio Akasha. También explica al mago que la genuina introspección es, cuan importante para alcanzar el equilibrio mágico y que sin esta introspección el entrenamiento físico, psíquico y espiritual, un verdadero conocimiento de las verdades universales es imposible.

Fig. 289: Alosom (25° Sagitario)-guarda los profundos secretos del silencio y los poderes y facultades producidos por el silencio como un estado negativo. Alosom es así el líder de la magia del silencio.

Fig. 290: Gezero (26° Sagitario) -es el líder de la conciencia humana, de su despertamiento en el hombre dada en cierto tiempo o en ciertas situaciones. El mago sabe que cualquier expresión de conciencia es una expresión del principio Akasha lo que declara por la profunda voz en el hombre. Gezero y sus subordinados usualmente ven que incluso las experiencias criminales más grandes remuerdan la conciencia que guía a una razón.

Fig. 291: Agasoly (27° Sagitario)-fenómenos mágicos vienen bajo la competencia de este líder, quien puede dar al mago consejos, instrucciones e incluso asistencia práctica a este respecto. Asistido por Agasoly y sus subordinados, el mago es capaz de traer fenómenos mágicos más increíbles. Agasoly es quien también ha inspirado al hombre a copiar varios de los ocultos fenómenos por invenciones técnicas. Es considerado por lo tanto como el iniciador original de todos los aparatos mágicos. Estos últimos están siendo usados por aprendices y hechiceros en un estado que por decepción de los sentidos y por habilidades manuales, tratan de llevar al espectador a creer que están en posesión de genuinos poderes y facultades. Con la ayuda Agasoly el mago es capaz de hacer varios

inventos técnicos por las cuales otros fenómenos ocultos puedan ser imitados.

Fig. 292: Ekore (28° Sagitario) -es un líder del destino de cada ser humano. El mago quien evoque este líder será capaz de darse cuenta por su asistencia la diferencia entre destino y libre voluntad. Ekore está, sin duda, en la posición del destino de cualquier persona. Si el mago lo pide así, puede dejar al mago conocer cuan lejos su libre voluntad puede estar yendo en relación a ciertas tareas.

Fig. 293: Saris (29° Sagitario)-enseña al mago la carga mágica de talismanes y amuletos por la proyección de la luz acumulada o elementos acumulados. Le da también al mago exacta información de cómo encantar seres de las distintas esferas.

Fig. 294: Elami (30° Sagitario)-y sus subordinados cuidan de todas las aguas situadas bajo la superficie de la tierra. De este líder el mago puede aprender como y en que alcance arroyo subterráneo mineral puede ser encontrado sin tener que usar los usuales aparatos de ubicación. Por la ayuda de esta inteligencia el mago es capaz de encontrar agua para beber en el desierto mas seco sin la necesidad de un vara adivinadora, suministrando, por supuesto, que hay agua bajo la superficie de la tierra muy cerca. Bajo la protección de Elami están todos los trabajadores que están ocupados con la detección y utilización de aguas subterráneas.

Mas abajo están los treinta líderes de la zona girdling de la tierra sujetos al signo zodiacal de Capricornio. Sus sellos tienen que ser dibujados en color negro.

Fig. 295: Milon (1° Capricornio)-introduce al mago en La Magia Divina, especialmente la magia de Akasha, y le enseña como producir concientemente, en el Akasha, varias causas de la manera mágica en orden a traer ciertos efectos en el mundo mental, astral y físico. Tan pronto como el mago completamente controla este tipo de magia práctica, es capaz de producir causas en el principio Akasha mucho antes de su realización, incluso varios años antes de su realización. Por esto el mago llega a ser un maestro perfecto en el campo del control del destino y tiene bien en sus manos su propio Karma tanto como el Karma de otras personas. Considerando su

desarrollo ético, el mago nunca producirá cualquier causa que tendrán efectos negativos en cualquiera de los tres planos. Tal mago será confiado con un gran número de secretos los cuales nunca habría pensado como posibles.

Fig. 296: Melamo (2° Capricornio)-ayuda al mago a elevar su propia personalidad, así poniéndolo en frente de los poderes espirituales y por ese medio le permite influir hombres y animales a su voluntad personal. Melamo conoce prácticas mágicas por las cuales uno puede proceder a los planos más altos del poder. El mago interesado en incrementar su propio poder, Melamo y sus subordinados estarán gustosos de darles su asistencia.

Fig. 297: Porphora (3° Capricornio)-como varios otros líderes de la zona que rodea la tierra que ya se han mencionado, Porphora es un excelente iniciador en la magia de la simpatía y de la magia mummial. Cada líder suministrará al mago con diferentes instrucciones y métodos para la aplicación práctica. Porphora informa al mago de varias prácticas desconocidas para el, por ejemplo, el uso de fluido condensadores en la magia simpatética, etc.

Fig. 298: Trapi (4° Capricornio)-ayuda al hombre a soportar las oleadas del destino y desilusiones mas fácilmente, especialmente en relación de la amistad, amor y vida marital. El mago en conexión con este líder nunca, por lo tanto, tiene que tener temor a tales desilusiones en la vida.

Fig. 299: Jonion (5° Capricornio) -es considerado como el misterioso líder de la zona que rodea la tierra. Es el guardián de todos aquellos que ya están en el próximo mundo haciendo preparaciones para su re-encarnación. En el mundo invisible, i.e. la zona que rodea la tierra donde la vida ha fallecido, le atribuye a aquellos seres quienes están para ser re-encarnados en nuestro mundo físico del lugar y alrededores puestos para su desarrollo. El también los instruye como producir la banda de simpatía entre ellos mismos y la madurez del fruto en la matriz de la madre.

Fig. 300: Afolono (6° Capricornio)-siendo el regulador de La Qabbalah Mercuriana, este líder instruye al mago en la transposición

de la influencia de la esfera de Mercurio a la zona que rodea la tierra, y desde ahí a nuestro mundo físico, en el mental y astral tan bien como los cuerpos físicos. De Afolono el mago también puede aprender como adquirir una mente especialmente receptiva, i.e. la iluminación con todos los campos de la ciencia de nuestra tierra.

Fig. 301: Paruchu (7° Capricornio)-todas las persona encontraran un excelente inspirador en este líder que tiene que ver con el drama, tragedia, etc. o con actores o con escritores. Si el mago es devoto de estas artes, Paruchu le ofrecerá varias posibilidades para llegar a ser un famoso artista.

Fig. 302: Pormatho (8° Capricornio)-está encargado de toda la radiación en nuestro mundo físico. El mago es informado por este líder cuales rayos puede usar para su beneficio y para otros y cuales causan daño para la salud de uno. El también informa como protegerse en contra de la influencia maléfica de estos rayos. Aparte de esto, la tecnología está agradecida de este líder por la inspiración en relación a los aparatos que tienen que ser usados para medir rayos de todo tipo.

Fig. 303: Ampholion (9° Capricornio)-inicia al mago dentro de toda la anatomía del cuerpo astral del hombre y el animal. El mago también aprende los hechos científicos de la anatomía oculta y como hacer uso práctico de esta magia. Ampholion es por lo tanto, considerado como el profesor de la anatomía oculta, y el mago puede aprender a este respecto.

Fig. 304: Kogid (10° Capricornio) -es el mejor iniciador en el paso a la genuina cognición. Controla el aprendizaje de hombre de acuerdo a su grado de madurez y le suministra con la necesaria iluminación en este paso a la cognición. El confía al mago con el método que guía a la iluminación y la omnisciencia. Kogid es el ángel guardián de todos los estudiantes del conocimiento espiritual, especialmente de aquellos conectados con el Gnani-Yoga, el Yoga de la genuina cognición.

Fig. 305: Cermiel (11° Capricornio)-como Jonion, el quinto líder de este signo zodiacal, Cermiel también ha sido encargado por La Divina Providencia para controlar la encarnación o re-encarnación

de cada ser humano. El conoce cuanto cada individuo debe habitar en el mundo invisible en orden a llegar ser maduro para su re-nacimiento en nuestra tierra, para su asistir en la escuela de la vida. Cermel puede revelar al mago varios secretos con respecto de la vida y la muerte de cualquier ser humano. Si requerido, también le dice al mago acerca del exacto momento de su propia muerte tan bien como la muerte de otras personas, y, asimismo el tiempo y lugar de re-encarnación.

Fig. 306: Erimihala (12° Capricornio)-controla la magia astral más alta y puede por lo tanto, revelar al mago maduro varios secretos del mundo invisible. Por ejemplo, le informa del efecto de los elementos en el plano astral; como abandona el cuerpo astral cuyo espíritu ya ha sido re-encarnado en nuestro mundo es suavemente disuelto por los elementos astrales. Puede enriquecer el conocimiento del mago con varios otros hechos relacionados al trabajo y hechos de los elementos en el mundo astral.

Fig. 307: Trisacha (13° Capricornio)-tiene varios métodos a su disposición para traer a su disposición un rápido desarrollo de la televisión y enseña al mago como superar tiempo y espacio de una manera simple. Trisacha es el iniciador de todos los implementos ópticos y le permite a uno ver, en el Akasha, nuevas invenciones que tomaran lugar en el tiempo futuro. Así, por ejemplo, será eventualmente posible recibir y transmitir con solo un aparato pequeño. Este aparato necesita solo estar dirigido a cualquier lugar en nuestra tierra y uno será capaz de ver cada cosa que esté pasando en ese lugar. Las personas a ser observadas no necesitaran transmitir o recibir y, lo que es incluso mas impresionante, ellos no sabrán que están siendo observados. La televisión de hoy solo está en el comienzo de su desarrollo. Antes de esto el líder permite que tales o similares invenciones lleguen a ser conocidos al público, la humanidad debe ir a través más allá del desarrollo espiritual y psíquico. En el momento tales invenciones dañarían al hombre. Que el mago es capaz de ver ya televisión i.e. está viendo sin considerar el tiempo y el espacio debido a su completo desarrollo de los ojos clarividentes, eventualmente también será posible para el hombre

común en solo una manera física, debido a las apropiadas invenciones hechas para entonces. El futuro traerá la prueba de estos enunciados.

Fig. 308: Afimo (14° Capricornio) -es un original inspirador en relación de la física y química, y de las personas que tiene que ver con la producción e invención de gases de todo tipo están bajo la protección de este líder. Afimo inicia al mago dentro de los secretos de la evaporación en la naturaleza, en la absorción de los líquidos, y el retorno del agua en la forma de lluvia o nieve. Todos los procedimientos físicos en nuestro mundo físico que tienen que ver con la evaporación de cualquier tipo son controlados por este líder. Además, el mago aprende como producir lluvia y niebla en la naturaleza y como pararas y hacerlas desaparecer. También enseña como cambiar líquidos y sólidos en gas. Afimo hace posible para el mago observar invenciones las cuales no están permitidas conocer al público hasta el futuro distante.

Fig. 309: Garses (15° Capricornio)-similar a Pormatho, el octavo líder de este signo zodiacal, controla los rayos y los instrumentos relevantes de medición, Garses, también, es capaz de enseñar al mago la práctica mágica de localizar los rayos; especialmente su detección mágica con la ayuda de varas adivinadora, péndulos y otras ayudas sin el uso de complicados instrumentos de medición. El mago recibe exacta información por esta inteligencia nueva y lejos desconocido sistema de detección.

Fig. 310: Masadu (16° Capricornio)-inspira a la humanidad a ser económica, y enseña al hombre poner reservas para tiempos difíciles y para el invierno. Dota al mago con la facultad de encontrar en el tiempo avanzado de malas cosechas, de hambres, etc., y ofrece protección por sus subordinados, así que el mago nunca sufrirá de ninguna emergencia.

Fig. 311: Arabim (17° Capricornio) -es capaz de informar al mago la botánica oculta y todos sus campos relacionados. Este líder enseña al mago entender la botánica desde el punto de vista hermético y para hacer uso práctico de esto en la magia y la medicina.

Fig. 312: Amia (18° Capricornio)-controla todas las cristalizaciones

sobre y bajo la tierra. Todo tipo de gnomos y sus subordinados están regulados por este líder de la zona que rodea la tierra. Amia permite al mago penetrar más allá dentro de los hechos y efectos de la cristalización y muestra donde los cristales, cristales de roca y varios tipos de sal, piedras preciosas y semi preciosas pueden ser encontrados. Si el mago es bastante maduro y ha alcanzado un cierto grado en su desarrollo mágico, es enseñado, además, de otras cosas, por esta inteligencia como cambiar estos componentes cristalinos en piedras preciosas y semipreciosas de manera alquímica.

Fig. 313: Kamual (19° Capricornio)-controla todas los minerales y minas de carbón de este mundo. Es el iniciador de todas las personas que tienen que ver con las minas de ores y carbón. Por lo tanto, todos los mineros, ingenieros mineros y expertos en minas están bajo su protección. Si el mago está interesado en este campo, este líder lo asistirá abundantemente por darle salud y la información más valiosa.

Fig. 314: Parachmo (20° Capricornio)-hace al hombre conocedor de todos los tipos de hierba de nuestra tierra y es el protector especial de aquellos que reúnen hierbas. El líder enseña al mago como hacer de estas hierbas en la manera alquímica-espagírica medicinas para varios tipos de enfermedades, incluyendo las llamadas incurables. De Parachmo el mago aprende acerca de la alquimia-espagírica esencias y quinta esencias, la producción de las cuales solo es conocida a la fecha por unos pocos iniciados. El mago puede aprender más de Parachmo de lo que cree o piensa como posible.

Fig. 315: Cochaly (21° Capricornio)-deportistas de todo tipo, especialmente cazadores y montañistas, están bajo la protección de esta inteligencia. Buscar contacto con Colachy traerá plenitud de resultados al mago interesados en el deporte. El, por ejemplo, aprenderá como hacer su cuerpo extremadamente adaptable en los deportes, así que sus marcas llegarán a ser fuera de standard.

Fig. 316: Ybario (22° Capricornio)-es considerado un custodio especial de La Divina Justicia, para el control de hechos de poderes negativos en toda la zona que rodea la tierra tanto en nuestro planeta en los tres planos, i.e. en el mundo mental, astral y físico. Este líder

ve que los poderes negativos y el caos nunca logren pasarse de la raya en estas esferas, lo cual si fuera así, tendría que ser nuevamente equilibrado por los poderes positivos. Las cualidades básicas de Ybarios son la armonía y la justicia.

Fig. 317: Lotifar (23° Capricornio)-este líder tiene que ver con una difícil tarea en la zona que rodea la tierra. Esta es el trabajo de prevenir que las personas cometan suicidio por advertirlas a través de su voz profunda y por desviarlos, si es posible, de sus planes. Por la ayuda de sus subordinados inspira las personas que están en la miseria sin esperanza, angustiados o desilusionados, con el hecho que la vida es algo sagrado y no puede ser reemplazada por ninguna cosa. Lotifar ha salvado a millones de personas del suicidio por la vía de la intuición, por haberlas inspirado con una buena idea, o por haber creado una situación que lejos sus pensamientos de suicidio en el último momento. Personas que no podrían ser desviadas de sus planes y que logran cometer su suicidio son observadas por Lotifar y sus subordinados así que ellos no pueden recuperar su completa conciencia en el mundo astral antes de que su tiempo normal de vida en esta tierra haya transcurrido. Cuando el suicida despierta de su estado de sueño crepuscular, otro líder quien es responsable por la re-encarnación del hombre, comienza a cuidarlo después. Este líder entonces ve que el suicida sea encarnado dentro de circunstancias bajo las cuales es capaz para experimentar lo verdaderamente que habría tenido que aprender en la tierra por su destino. Cada persona que planea suicidio se dará cuenta que es realmente un gran tontería desear hacer un prematuro fin de la vida, por esta voluntad de uno no puede cambiar su destino de ninguna manera; muy por el contrario es el caso: uno meramente prolonga innecesariamente el tiempo de entrenamiento y aprendizaje del espíritu, y al mismo tiempo prolongar el sufrimiento de uno.

Fig. 318: Kama (24° Capricornio) -es un regulador de la atmósfera física de nuestra tierra. Controla los rumbos del aire, calor y frío, y arregla las pre-condiciones para la vegetación. Frío y calor, calor seco, tormentas, heladas, todo cae bajo el gran rango de competencia de este líder. La atmósfera, también, tiene sus secretos, y

difícilmente habrá otro con las ideas correctas acerca de esto. Kama está muy preparado para revelar todo a un genuino mago.

Fig. 319: Segosel (25° Capricornio)-revela al mago el secreto de la materia de nuestro mundo físico en sus efectos químicos y físicos. El mago puede obtener información de este líder de cada cosa relacionada con nuestro mundo físico.

Fig. 320: Sarsiee (26° Capricornio) -es un misterioso líder de la zona que rodea la tierra, y cada mago está especialmente interesado en él, porque es el custodio de todas las llaves mágicas y por lo tanto estrictamente ve que estas llaves, por las cuales un enorme poder y facultades es liberado, nunca caigan en las manos de personas inmaduras. Sarsiee personalmente ve que los verdaderos misterios queden escondidos a los no iniciados incluso si son publicados en cientos de libros. Este líder por lo tanto puede ser justamente como el custodio de las llaves mágicas.

Fig. 321: Kiliosa (27° Capricornio) -es un asistente mágico en momentos de gran aflicción. El mago quien ha estado en contacto de cualquier tiempo con este líder es siempre ayudado instantáneamente por él, en momentos de gran aflicción y los peligros más altos de la vida. Kiliosa confía al mago, si es bastante maduro en este respecto, con palabras cabalísticas de poder las cuales pueden ser aplicadas solo en el peligro mayor de la vida, pero que salvan la vida al mago. Así por ejemplo, un asesino morirá tan pronto como cierta palabra de poder es gritada, o el mago se tornará invisible o escapará de otra manera de suerte por otra palabra. Varias otras difíciles situaciones pueden ser cambiadas por las palabras de poder. Algunas veces el efecto se realizará en décimas de segundos. Ningún mago que esté practicando la evocación mágica, por lo tanto fallará, en lograr contacto con este líder de la zona que rodea la tierra en orden a estar informado de estas palabras para ayudarse en los momentos de gran peligro.

Fig. 322: Rosora (28° Capricornio) -es un maestro de la acústica en nuestro mundo físico. La humanidad debe hasta ahora el progreso existente en la comunicación acústica sobre lejanas distancias por la inspiración de este líder comenzando desde el tomtom de los

pueblos primitivos hasta los modernos teléfonos y radio comunicaciones y todas las otras invenciones en este campo. Desde el punto de vista mágico, al mago puede ser mostrado por esta inteligencia la manera en la cual cada cosa que el mago dirija su atención pueda ser oída sobre grandes distancias i.e. por clariaudiencia; además como vibraciones acústicas pueden ser materializadas a grandes distancias, i.e. como palabras habladas, frases, etc., pueden ser intensificadas acústicamente y así escuchar sobre grandes distancias. Si el mago alcanza un cierto grado de perfección en esto, puede materializar este fenómeno que incluso personas no entrenadas mágicamente son capaces de oír las palabras habladas con sus oídos físicos. Al mago también se le dará exacta información de varios otros fenómenos referidos a la transposición acústica sobre grandes distancias.

Fig. 323: Ekorim (29° Capricornio)-ha estado enseñando a la humanidad desde sus primeros tiempos como crear las formas más distintas de tierra, yeso, arcilla. En acuerdo con su desarrollo Ekorim ha inspirado a la humanidad en hacer jarrones, vasijas, estatuas, y similares, desde la arcilla. Más tarde le enseñó al hombre en hacer ladrillos desde la arcilla, los cuales hasta la fecha han sido un importante constituyente de la arquitectura. El mago no solo es informado de cada cosa en conexión con el trabajo de la arcilla en la medicina natural y puede aprender que otros medios naturales sean agregados a la arcilla en orden a traer ciertos efectos curativos, hasta ahora no conocidos curando métodos en esta línea, lo cual hará el hombre en el futuro, será mostrado al mago por Ekorim.

Fig. 324: Ramgisa (30° Capricornio)-la dirección y control del negocio de la pesca es la tarea prevalente de este líder. Es Ramgisa quien le ha enseñado a la humanidad a envasar animales del agua en distintas maneras, y el mago puede obtener una sana información de este tema del líder nombrado arriba.

Los próximos treinta líderes de la zona que rodea la tierra caen bajo la competencia del signo zodiacal de Acuario, y sus sellos son dibujados en color violeta.

Fig.325: Frasis (1° Acuario)-este líder le ha enseñado a la

humanidad como afilar los utensilios. Primero el hombre aprendió a afilar sus cuchillos, hachas, espadas y todo otro tipo de armas, entonces, cuando el tiempo pasó, aprendió a cortar también piedras y gemas. El instrumento necesario para afilar y cortar, la piedra de afilar, ha alcanzado su moderna perfección debido a la inspiración de este líder. Frasis es el guardián de todas las personas que tienen que ver con el arte del corte, afilado y pulido.

Fig. 236: Pother (2° Acuario) -es un maestro del arte de la guerra. Esto, por supuesto, no significa que engaña a la humanidad para comenzar guerras, muy por el contrario: este líder asegura la paz y enseña, por inspiración, como aquellos atacados por el enemigo pueden dirigir las guerras exitosamente. Pother es también el iniciador de todos los medios de protección en contra del enemigo. Puede ser considerado correctamente como un estratega en el arte de la guerra.

Fig. 327: Badet (3° Acuario)-inspirar al hombre con el poder creativo de la imaginación es el tema de este líder de la zona que rodea la tierra. El mago con muy poca imaginación debería dirigirse a esta inteligencia, de donde obtendrá asistencia a este respecto. Los métodos Badet confían al mago con la facultad maravillosa de la imaginación, y aparte de esto, aprenderá como pensar de manera creativa y como trasponer ciertos pensamientos dentro del Akasha en orden a realizar los resultados que el quiere obtener.

Fig.328: Naga (4° Acuario)-siendo un inspirador de la poesía, este líder ayudará al mago a adquirir un buen sentido del juicio y el talento de la composición. Ya que Naga prefiere motivos espirituales y psíquicos en la poesía, al mago le está permitido, por seguir las instrucciones de Naga, expresar todos los problemas espirituales en verso y poesía en una fácil manera.

Fig.329: Asturel (5° Acuario)-representa La Divina Misericordia y, por su oscilación agradable, hace que cada uno porte su carga mas fácilmente. Gusta de ayudar en todos los casos donde sea posible sin estorbar la legalidad. El mago, también, puede pedir a este líder ayuda para otras personas. Aparte de esto, Asturel hace al mago darse cuenta de las fronteras de la legalidad y misericordia desde el

punto de vista universal.

Fig. 330: Liriell (6° Acuario) -es un iniciador original de la filosofía cósmica y enseña al mago las distintas filosofías desde el primer origen al presente día. Siendo permitido por Liriell mirar en el futuro distante, el mago aprende de la filosofía de los días que vienen. El mago puede, por la ayuda de esta inteligencia, acumular un conocimiento intelectual de las filosofías de una inimaginable profundidad.

Fig. 331: Sigés (7° Acuario)-este líder informa al mago de los distintos procedimientos de momificación los cuales pararán la influencia disolvente en el cuerpo astral y físico. Si el mago aplica estos procedimientos, no se pondrá viejo y así evadirá la influencia de su destino; por esto es capaz de prolongar su vida por el período que el quiera que sea prolongado. También el mago quien se ha momificado astral y físicamente nunca puede enfermarse. Siguiendo la instrucción de este líder, el mago será capaz de experimentar en varias otras maneras. El puede, por ejemplo, hacerse invulnerable en contra del fuego, agua, veneno, o puede vivir sin alimentos por varios años, o quedar joven, energético y resistente tanto como el quiera. La Divina Providencia solo puede decidir en la vida y muerte de tal mago.

Fig. 332: Metosee (8° Acuario)-habilidades manuales vienen bajo el dominio de esta líder. Es el responsable por habilidades en la profesión tanto como en el arte. Influye en los trabajos manuales hechos por las mujeres, por ejemplo, bordado, tejido, crochet, coser, hilado, y todos los otros trabajos que necesitan una cierta habilidad manual. Al mago le son dados métodos por esta inteligencia como aumentar tales talentos para lo que se requiere precisa habilidad manual.

Fig. 333: Abusis (9° Acuario)-este líder asiste a todas aquellas personas que buscan la verdad: Dependiendo de su desarrollo individual, el incentiva a los buscadores ir dentro del medio ambiente de personas iniciadas dentro del conocimiento espiritual. Hace posible para ellos obtener contacto con un Guru genuino-profesor espiritual- que lo inicia a ellos dentro de la verdad que

quieren aprender

Fig.334: Panfodra (10° Acuario)-puede revelar al mago los métodos más secretos para el desarrollo espiritual individual. Este líder decide cual método secreto para el desarrollo espiritual tiene que ser develado y hecho público para cada buscador individual. Como otros líderes, Panfodra, también, es un excelente iniciador dentro de la magia verdadera y es un custodio de las llaves de los secretos mágico-cabalísticos

Fig. 335: Hagus (11° Acuario)-además de varios métodos en magia de los cuales el mago puede aprender acerca de este líder, le es dada también exacta información de la radiación mental, astral y física. Hagus enseña al mago como ver desde la radiación emitida por un ser humano el grado de madurez de su cuerpo mental y astral. Este líder de la zona que rodea la tierra tiene en sus manos métodos especiales para la variada práctica mágica de la explotación de esta radiación y está muy preparado para decirle al mago calificado acerca de esto.

Fig. 336: Hatuny (12° Acuario)-durante su divagar a través de la zona que rodea la tierra o practicando la evocación el mago ciertamente no fallará en entrar en contacto con este líder este excelente iniciador dentro de la magia cabalística, le dirá como aplicar la magia cabalística en los tres planos: mental, astral y físico. Hatuny tiene a su disposición prácticas secretas en la magia cabalística la que ha revelado solo a unos pocos iniciados

Fig. 337: Gagolchon (13° Acuario) -es un inspirador de todos los exploradores de la naturaleza en nuestra tierra. De acuerdo al desarrollo y madurez de la humanidad, devela exitosamente el secreto de la naturaleza. El mago relacionado con la ciencia natural ciertamente obtendrá contacto con este líder, quien, por medios aptos, despertará en el mago extraordinarios genios en este respecto.

Fig.338: Baja (14° Acuario)-este líder inspira a los escritores escribiendo sobre misticismo, ocultismo y ciencia espiritual de cualquier tipo, dándole inspiraciones maravillosas para poner en el papel hechos misteriosos en poesía o versos hermosos. También dramaturgos de piezas será asistido en su trabajo por esta

inteligencia. El mago quien también es un escritor obtendrá diversas inspiraciones para este trabajo desde este líder.

Fig. 339: Ugirpon (15° Acuario)-este líder, quien es también un excelente iniciador en astrofísica, puede informar al mago acerca de la astronomía y su influencia en los planos mental, astral y físico. Ugirpon gusta de decir al mago maduro acerca de los habitantes de otros planetas, acerca de su desarrollo espiritual y madurez, acerca de sus alcances técnicos, en resumen, acerca de cada cosa que el mago considera valioso conocer.

Fig. 340: Capipa (16° Acuario) -es conocido como el custodio de la salud, riqueza y reputación. El y sus sirvientes son los custodios de todos los tesoros situados bajo la tierra, piedras preciosas tan bien como los tesoros escondidos lejos de las manos humanas. Si el mago quiere llegar a ser rico rápidamente, sin que la riqueza llegue a ser un estorbo para su desarrollo espiritual-cuya meta puede mejor ser encontrada por el líder en si mismo, quien en este caso le diría al mago acerca de ello-puede estar seguro que Capipa verá que el adquiera la riqueza deseada.

Fig. 341: Koreh (17° Acuario)-como varios otros líderes, Koreh, también, es un excelente iniciador dentro de La Qabbalah Mística. Relacionado con la espiritualización de las divinas virtudes en el mundo mental, astral y físico, hará conocedor al mago con métodos especiales, así que por seguir estos métodos será capaz de hacer uso de todas sus facultades mágicas cabalísticas cuando ayude a otras personas.

Fig. 342: Somi (18° Acuario)-el mago puede ser iniciado dentro de los secretos mágico-alquímicos, especialmente relacionados con la preparación de fluido condensador por diferentes prácticas mágicas. Si Somi considera al mago suficiente maduro-siendo un experto en la magia sexual más secreta, la magia del amor,-también enseñará al mago como cargar estos condensadores eficientemente. A este respecto el mago puede ser iniciado dentro de los altos misterios por Somi, los cuales lejos, sin duda, han sido completamente desconocidos para el.

Fig. 343: Erytar (19° Acuario) -es un excelente experto e iniciador

dentro de la alquimia y electro física quien introduce al mago en procedimiento especiales. Por ejemplo, como por la ayuda de los fluidos electromagnéticos la oscilación electrónica de metales pueden ser cambiadas y como, por este procedimiento, el elemento original del metal es cambiado. Erytar enseña al mago como hacer uso de la electro física en la magia, así que varios efectos son traídos no solo en el plano físico, sino también en el mental y astral.

Fig. 344: Kosirma (20° Acuario)-hace al mago conocedor con métodos especiales de cura para enfermedades las cuales a la fecha han sido consideradas como incurables. Este líder confía al mago con varias recetas y métodos para la preparación de medicinas alquímicas y espagíricas para curar todo tipo de enfermedades severas y también le enseña como, al tope de esto, para influir favorablemente estas medicinas con la ayuda de los fluidos electromagnéticos y otras maneras de carga. El mago puede obtener de este líder, información de todos los métodos de cura alquímicos secretos.

Fig. 345: Jenuri (21° Acuario)-por este líder el mago es informado acerca de todos los tipos de medios protectivos y medidas protectoras en contra de cualquier influencia negativa, si viene desde elementales negativos, elementarios, seres de los elementos, seres de la zona que rodea la tierra, o desde cualquier otro ser negativo de cualquier otra esfera. Este líder le puede decir al mago todas las medidas protectoras para los más diferentes tipos de magia práctica, evocación, etc. donde influencias negativas pueden ser temidas. Siguiendo las instrucciones dadas por esta inteligencia, el mago también aprenderá como hacer para su propio uso amuletos protectivos, talismanes protectivos, conductores mágicos de luz, etc.

Fig.346: Altono (22° Acuario)-similar a Asturel, el quinto líder de este signo zodiacal, Altono, también, decide acerca de la justicia e injusticia. El siempre ve que el mago no está equivocado, no importa si para el mismo o para sus semejantes. Altono también consola todas las personas sin derechos, todas las personas perseguidas, inocentes en prisión, etc. Por la fuerza de su vibración el ve que estas personas obtengan la bendición y benevolencia y, por esto,

profunda paz. El es, al mismo tiempo un auxiliador en situaciones difíciles en la vida de una persona.

Fig. 347: Chimirgu (23° Acuario)-inicia al mago que está en contacto con el, dentro de los misterios de La Creación en relación a todos los planos y esferas. Por esta inteligencia el mago aprende a conocer completamente el principio Akasha, i.e. el principio de las causas y por esto el misterio de la sabiduría le es develado.

Fig. 348: Arisalea (24° Acuario)-siendo un maestro de la encarnación mágica, este líder despierta dentro del mago su entendimiento de la música de las esferas y le enseña como expresar con la música o canciones cada idea, incluso los pensamientos. Siguiendo los métodos entregados por Arisaka, el mago puede desarrollar un excelente oído para la música.

Fig. 349: Boreb (25° Acuario) -es conocido como el juez de toda la zona que rodea la tierra. Su comisión es controlar estrictamente, por sus subordinados, los juramentos tomados por los seres humanos en la tierra, no importa si son juramentos tomados en una corte o si son juramentos de lealtad, amor, etc. Es por este líder que el mago aprende a entender completamente que significa tomar un juramento, especialmente juramentos mágicos, y que puede ser alcanzado por mantener un juramento mágico. Boreb también le enseña al mago en que casos un juramento puede ser quebrado sin ninguna consecuencia kármica para el mago, y el mago será instruido por el en varias otras cosas en esta línea.

Fig. 350: Soesma (26° Acuario) -es un experto en rituales mágicos universales y gusta de revelar al mago los secretos de todos los rituales mágico-cabalísticos. Por la ayuda de este líder de la zona que rodea la tierra el mago adquiere el conocimiento más genuino de los rituales individuales, los rituales de toda la sociedades, y además, de aquellos vinculados a un demiurgo, i.e. un dios personificado, o un cierto sistema religioso, rituales que expresan la analogía cósmica, que indican que ellos son de origen universal, y así fuertes. Si, por una razón especial, el mago necesita un ritual apropiado, el solo tiene que contactar esta inteligencia

Fig. 351: Ebaron (27° Acuario)-confía al mago con métodos

especiales que no solo se refieren al divagar mental y astral en los tres planos, i.e. el mundo mental, astral y físico, sino que también facilita el viaje a otras esferas. Si lo desea, el mago puede causar a este líder o sus subordinados acompañarlo en sus viajes mentales y astrales, en la zona que rodea la tierra tan bien como en otras esferas, y por hacerlo así puede aprender acerca de las leyes y misterios de cada esfera individual. Este líder también informa al mago acerca del manejo mágico de estas leyes.

Fig. 352: Negani (28° Acuario)-como Ebaron el líder ya mencionado, Negani, también, puede entregar al mago los secretos de La Qabbalah Mágica de la Esferas y le confía para su trabajo práctico con métodos aptos relacionados a la magia de las esferas en los tres planos. Para cada mago que tiene éxito en lograr contacto con esta inteligencia será revelado posibilidades no pensadas.

Fig. 353: Nelion (29° Acuario)-el conocimiento de la analogía de este líder, i.e. las leyes de la alquimia sintética, magia y Qabbalah es sin importar inferior a los dos líderes mencionados antes. Esto significa que el mago es igualmente weel off, si el confía a el mismo a la guía de este líder. Nelion ayuda al mago a enriquecer su conocimiento con varios métodos que lejos han sido desconocidos.

Fig. 354: Sirigilis (30° Acuario) -es un iniciador especial en, y al mismo tiempo, custodio de, altos misterios relacionados a la alquimia. Por este líder el mago es enseñado como impregnar, para propósitos especiales, la semilla y sangre del hombre en distintas maneras. Probar y tener éxito en lograr contacto con este líder, significará desde el punto de vista hermético ricas ganancias para cualquier mago.

Una corta descripción de los últimos treinta líderes de la zona que rodea la tierra, que están bajo el signo zodiacal de Piscis y cuyos sellos son dibujados en color azul.

Fig. 355: Haja (1° Piscis)-para alcanzar los poderes creativos en los tres planos, métodos secretos especiales son aplicados. Este líder sabe acerca de ellos y está muy dispuesto para informar al mago de ellos. Si el mago cuidadosamente sigue las instrucciones dadas por esta inteligencia, pronto será capaz de alcanzar las dinámicas

necesarias para practicar la magia cabalística y hacer esto sin peligro. Haja probará ser un excelente profesor para los poderes de la magia y el mago, aparte de escuchar acerca de otros hechos, aprenderán de él, por ejemplo, como condensar varios tipos de fluidos para traer los efectos fenomenales.

Fig. 357: Schad (3° Piscis)-constantemente se esfuerza en facilitar, tanto como sea posible, que el hombre haga lo que tiene que hacer en este mundo; así por ejemplo, inspira a las personas apropiadas con invenciones técnicas de todo tipo lo cual es probable que reemplacen el trabajo manual por máquinas.

Fig. 357: Kohen (3° Piscis)-también inspira al hombre con nuevas invenciones técnicas con una predilección especial por invenciones técnicas en el campo de la agricultura. Si el mago está interesado, este mago lo deja observar, en el principio Akasha, el progreso en la tecnología agrícola, la cual en el futuro distante facilitará el trabajo del hombre.

Fig. 358: Echami (4° Piscis)-controla los hechos de los seres humanos en la tierra y por lo tanto, capaz de explicar al mago el secreto del Karma Yoga. Para practicar el verdadero Karma-Yoga significa llevar a cabo buenos hechos no por otras razones sino por ellos mismos y sin importar el obtener cualquier tipo de recompensa por hacerlo. Las enseñanzas de Echami harán al mago darse cuenta como generoso son evaluados desde el punto de vista del principio Akasha y son recompensados con varios tipos de facultades mágicas y repartidos desde el Karma. Habiendo aprendido esto, cada mago ciertamente alargará situaciones que la darán la oportunidad para hacer hechos generosos. Tales situaciones pueden ser procuradas para el mago por Echami y sus subordinados.

Fig. 359: Flabison (5° Piscis)-todos los tipos de arte, entretenimientos, placeres, el buen pasar y la felicidad caen bajo la competencia de Flabison. Él puede ayudar al mago por traer situaciones-si desea estas últimas- que brinden buen entretenimiento. Si el mago está en necesidad de recreación y diversión, en orden a alejarse de sus estudios mágicos, los cuales requieren un estado de seriedad, él se conectaría a este líder, por él probará la mejor guía al

respecto.

Fig. 350: Alagill (6° Piscis)-con la ayuda de este líder el mago será completamente exitoso en su profesión. Alagill especialmente gusta de ayudar en caso de las artes, comercio y oficios. Sin embargo, ya que solo el éxito no es suficiente en este trabajo, esta inteligencia asegura también, para el hombre el éxito financiero. Por lo tanto, el mago consideraría este líder como un asistente en temas materiales y puede estar seguro que nunca será denegada su asistencia.

Fig. 361: Atherom (7° Piscis) –trae buena suerte en todos los campos de la ciencia, éxito en aprender y en todo tipo de trabajos intelectuales. También ayuda a todos, o por su influencia directa o por sus subordinados, en obtener el material que necesita para sus estudios. Si el mago lo desea, esta inteligencia lo hará omnisciente en cualquier campo de la ciencia, así nada quedará como secreto no revelado a él.

Fig. 362: Porascho (8° Piscis)-este líder tiene un similar rango de competencia como el anterior, con la única diferencia que el hombre adquiere su conocimiento en escuela donde Atherom lo ayuda a adquirir conocimiento por estudios privados. Porascho por lo tanto, puede hacerse útil en casos de exámenes de escuela y cursos, donde el mago necesitaría la asistencia para alguien que en si mismo no es un mago.

Fig. 363: Egention (9° Piscis)-cada cosa referida o relacionada con los viajes viene bajo el rango de poder de este líder. El mago relacionado con esta inteligencia siempre será afortunado en el viajar y tendrá éxito en cada cosa planeada por él, y estará seguro de no tener cualquier tipo de accidente en los viajes, no importa si viaja por tierra, en el agua o el aire. Cuando se lleva este sello, el mago nunca puede encontrarse en un accidente de tránsito.

Fig. 364: Siria (10° Piscis)-métodos ocultos especiales revelados al mago por este líder le traen-dependiendo de su grado de madurez, felicidad, honor, riqueza y respeto sin influenciar su Karma de manera negativa. Siria puede lograr, para el mago, cualquier deseo a este respecto.

Fig., 365: Vollman (11° Piscis)-este líder iniciará al mago en los

misterios más sutiles de la luz. Siguiendo las instrucciones del líder, el mago alcanzará un grado de madurez, el cual le permitirá aplicar los misterios de la luz en relación a la magia, qabalah y la alquimia, así que será capaz de alcanzar cualquier cosa en los tres planos-el mental, astral y el físico. Aparte de esto, será puesto en un estado de felicidad que no puede ser descrito.

Fig. 366: Hagomi (12° Piscis)-revela al mago métodos cabalísticos, relacionados con el divagar mental y la elevación en otras esferas que están fuera de nuestro sistema planetario. En estas esferas el mago adquirirá un tipo de conocimiento que una persona no iniciada nunca podría comprender. Hagomi enseñará al mago como influenciar nuestra zona que rodea la tierra mental, astral y físicamente desde otras esferas en las que ha puesto su cuerpo mental.

Fig. 367: Klorecha (13° Piscis)-este líder ayuda a las personas que están ansiosamente deseando aprender acerca de la verdad para adquirir el verdadero conocimiento oculto. Esto lo hace posible para ellos, o directamente enseñado por un iniciado o por lo menos procurando algunos libros para estudios privados. Klorecha es un gran amigo de la filosofía oculta.

Fig. 368: Baroa (14° Piscis)-como varios otros líderes de la zona que rodea la tierra, este es un amigo y buen soporte de todo tipo de artes. Soporta cada cosa bella e ideales, inspira, periodistas, editores, poetas y otros artistas en sus trabajos y los ayuda a tener éxito en todas sus cosas. Si el mago se relaciona con este líder, el puede estar seguro de su ayuda.

Fig. 369: Gomugno (15° Piscis) -es el iniciador original dentro de los tipos de lenguaje que es expresado por gestos, movimientos de manos, etc. Los ciegos, también, son agradecidos de este líder por su facultad para leer braille, i.e. por haberlos inspirado en este respecto. Por su asistencia al ciego y sordo les será dado mejor medio de comunicación así el tiempo pase y las condiciones tecnológicas mejoren. El mago, puede si lo desea, mirar al futuro y ver que cosas serán.

Fig. 370: Fermetu (16° Piscis)-este líder puede ser justamente

llamado el gran creador de la paz, ya que todas las materias que tienen que ver con la paz vienen bajo su competencia, no importa si todas las naciones están comprometidas o la paz en la familia, paz en el matrimonio está relacionada. Fermatu procurara el mago amor afortunado, lo ayuda a hacer amigos y eternizar cualquier tipo de simpatía entre el hombre y la mujer.

Fig.371: Forsteton (17° Piscis)-sin niños, magas femeninas infértiles le son dados consejos por este líder y como llegar a ser fértil.

Muestra los medios y las maneras por las cuales se puede determinar el sexo del bebé que se espera. Si lo pide así, Forsteton removerá desde el hombre o la mujer la frigidez e incrementará su poder sexual. El método revelado por este líder le permitirá al mago mantener el poder sexual e intelectual de la juventud hasta que sea un hombre viejo. Un mago cuyos poderes sexuales declinen, pero que, por algunas razones u otras, quiere incrementarlas no solo encontrará un excelente consejero en Forsteton sino también un listo asistente.

Fig.372: Lotogi (18° Piscis)-conoce los métodos secretos de la manufacturación de los amuletos y talismanes más efectivos para servir al amor, matrimonio y amistad. Este líder está muy dispuesto a revelar su conocimiento secreto al mago e incluso cargar los amuletos y talismanes para el mago. Ya que el rango de competencia de este líder es muy grande, varias otras ventajas resultarán para el mago, si entra en contacto con este. Por ejemplo, puede aprender como entrar en contacto con seres de la esfera Venus en una manera simple, no solo con los seres de esta esfera, sino también con seres humanos que viven ahí. Una vez, estaba acompañado por este líder en el cuerpo mental visitando el planeta llamado Venus y era capaz de observar la vida y hechos de los Venusianos, quienes tienen una piel luz-plateada y están mucho más avanzados en su desarrollo espiritual que lo que está el hombre en la tierra: ellos están lejos mas avanzados en tecnología que los que estamos nosotros. Debido a sus alcances técnicos ellos son capaces de dejar su planeta sin esfuerzo y visitar otros planetas sin dificultad, contrario al hombre en la tierra, quien no es aun capaz de proceder más allá de la estratosfera. En

resumen, Venusianos son algo más bajos que nosotros. Sin embargo, en otros planetas, por ejemplo en Saturno, hay seres humanos de tamaño gigante, a sí que, tomando nuestras medidas, uno tendría que tomar una escala al menos de 30 pies de alto en orden a llegar al tope del dedo gordo de un Saturnino. Un mago que quiera visitar tal planeta en orden a entrar en contacto con los seres humanos que viven ahí, tendría que expandir su cuerpo mental de tal manera que pueda alcanzar el tamaño de un Saturnino. El método aplicado para la expansión del cuerpo mental ha sido ya descrito en *Initiation into Hermetics*.

Fig. 373: Nearah (19° Piscis) -es un excelente inspirador de las invenciones químicas, especialmente farmacéuticas. Dependiendo de su grado de madurez le permite esta innovación en farmacia para llegar a ser conocida por una persona apropiada. Sin embargo, este líder tiene una predilección por la medicina dental y la cirugía dental y, bajo el sello de secreto, le permite al mago una mirada entro de su rango de competencia en el principio Akasha, cuan lejos la ciencia farmacéutica y dentística avanzará en el futuro. Yo estuve, por ejemplo, permitido de mirar dentro del futuro para ver los cambios con relación a la farmacia y dentística: no solo el hombre será capaz de hacer dientes artificiales de materiales resistentes, sino nuevas y fantásticas invenciones harán crecer dientes naturales en adultos. Tan pronto como la humanidad haya alcanzado un cierto grado de madurez, Nearah inspirará apropiadas personas con el secreto de sacar dientes malos por ellos mismos, sin la necesidad de dolor por la extracción, debido a la aplicación de ciertas sustancias farmacéuticas. Después a esta persona le crecerá un nuevo y saludable diente dentro de un tiempo corto. El hombre así será un maestro sobre el crecimiento de sus dientes. Lo mismo será en el caso del pelo del hombre. El pelo que se torna canoso o que se cae será cosa del pasado. Cada persona será capaz de elegir el color para su pelo como guste, sin tener que aplicar cualquier tinte. Aunque todo esto podría sonar como un cuento de hadas y traer dudas a escépticos lectores, es la pura verdad que será probada en el futuro. Pero un mago quien es capaz de proceder más allá del tiempo y del

espacio prefiere mantener silencio en orden a no llegar a ser objeto de desprecio de personas inmaduras.

Fig. 374: Dagio (20° Piscis) -es la tarea de esta inteligencia ver que el hombre se desarrolle intelectualmente. Si el mago sigue los métodos ofrecidos por Dagio obtendrá una memoria fantástica, rápidamente llegará a ser un ser inteligente, manejando toda la situación en argumentos verbales, y sobre todo, mostrará una agudeza sorprendente en todas las situaciones de la vida.

Fig. 375: Nephasser (21° Piscis)-siendo un gran mensajero de la fortuna, este líder, como varias otras inteligencias de la zona que rodea la tierra, procura felicidad, riqueza, éxito material y satisfacción por el mago. Nephasser tiene a su disposición un gran tesoro de conocimiento espiritual, y el mago obtendrá, el tipo de tesoros que pida.

Fig. 376: Armefia (22° Piscis)-un mago rara vez le pedirá ayuda y lo asistirá personalmente. Sin embargo, en caso que el quiera ayudar a personas inmaduras y mágicamente no entrenadas, este líder ciertamente no rechazará su asistencia. Armenfia puede asegurar la protección de personas muy importantes, causa una justa sentencia si alguien es convocado en la corte inocentemente, deja al juez aplicar la más extrema sufrimiento en caso de una persona sea culpable y protege a todas aquellas personas que están expuestas a grandes peligros.

Fig.377: Kaerlesa (23° Piscis)-siendo maestro de la ciencia natural, este líder hace al mago entender completamente las leyes de la naturaleza, especialmente las leyes más altas en los tres reinos: el animal, vegetal y mineral. Permite al mago penetrar profundamente en estas leyes y le enseña su aplicación mágica. El mago quien es un amigo de la naturaleza o incluso un explorador de la naturaleza encontrará que este líder puede ser de gran valor para el en varios aspectos.

Fig. 378: Bileka (24° Piscis)-inicia al mago dentro de los distintos tipos de meditación y le enseña su correcta aplicación para propósitos mágicos cabalísticos. Debido a las instrucciones recibidas de Bileka el mago, precisamente siguiéndolos, desarrolla

tales facultades que son casi ininteligibles y que le parecerían a otra persona como increíbles. Para ser capaz de entrar en contacto con este líder, un cierto grado de madurez mágica es necesario. La primera evocación generalmente resulta en la aparición de los subordinados que le dicen al mago que preparaciones son necesarias para entrar en contacto directo con Bileka. Aunque bien informado acerca de la manera como tiene que aproximarse a Bileka yo no estoy permitido para revelarlo, y cualquier otro mago, también, mantendrá este secreto, porque existe un misterio que no está permitido nunca ser revelado.

Fig. 379: Ugolog (25° Piscis)-los métodos por los cuales este líder de la zona que rodea la tierra tiene a su disposición son conocidos por solo algunos iniciados en esta tierra. El mago que aprende acerca de ellos desde Ugolog, es ofrecida la posibilidad de adquirir la facultad que le permite leer el Karma de cualquier hombre en el mundo mental, astral y físico directa y claramente desde el principio Akasha. El mago aplicando los métodos de este líder aprenderá a leer los pensamientos, pasados, presentes y futuros de cualquier ser humano, su desarrollo astral desde su origen a su madurez perfecta tan bien como el destino físico de encarnaciones pasadas o futuras. Los métodos de Ugolog cambian al mago en un famoso profeta, este tipo de profeta que solo ocurre pocas veces en la historia. En los tiempos antiguos estos métodos solo fueron revelados por los altos sacerdotes a los neófitos más maduros.

Fig. 380: Tmiti (26° Piscis)-este líder es el custodio de los métodos secretos y solo los revela a magos maduros. Estos métodos le permiten a uno sacar de los planetas y esferas poderes planetarios de una manera mágica cabalística y usarlos para operaciones mágicas especiales en los tres planos; mental, astral y físico, en la zona que rodea la tierra tan bien como en nuestro mundo material. Los efectos traídos por la aplicación de tales poderes son de tal enorme rango que un no iniciado solo pensaría en ellos en sueños.

Fig. 381: Zalones (27° Piscis)-el mago es enseñado por este líder en todos los misterios del micro y macrocosmo y le es mostrada la manera para adquirir la perfecta divina cognición sin tener que elegir

el paso de santidad y perder su individualidad mágica. Magos siguiendo las instrucciones dadas por esta inteligencia, entonces les serán entregada por La Divina Providencia ciertas misiones y tareas que ellos tienen que realizar en la zona que rodea la tierra, o incluso en nuestra tierra, y que los hará profesores o asistentes de la humanidad por la fuerza de La Magia y La Qabbalah, sin que los pueblos relacionados se den cuenta de la verdadera autoridad de estas grandes personalidades.

Fig. 382: Cigila (28° Piscis)-ya que este líder es un iniciador especial, y un profesor de magia cabalística mística, puede hacer al mago conocedor con los métodos secretos que le permiten a este último desarrollar dentro de el mismo los tres planos-mental, astral y físico-las virtudes divinas más perfectas con la ayuda de la magia y la qabbalah. Habiendo desarrollado dentro del mismo estas virtudes, el mago entonces encontrará fácil adquirir aquellas facultades que están conectadas a esas virtudes. El mago siguiendo estos métodos secretos llega a ser más y más maduro logrando cuidadosamente ciertas tareas de acuerdo a la voluntad de La Divina Providencia. Sin embargo, Cigila, solo revela estos métodos secretos al mago que ya ha alcanzado un cierto grado de madurez en la magia y qabbalah durante las encarnaciones previas. Un mago desarrollado, debido a estos métodos como en una criatura similar a Dios, una deidad personificada, equipada con todas las virtudes, poderes y facultades, igual a La Divina Providencia.

Fig. 383: Ylemis (29° Piscis)-revela al mago maduro los misterios más secretos del amor divino y realiza su rango de poder en el plano mental, astral y físico desde el punto de vista mágico qabbalístico. La realización de este amor divino debe naturalmente crear dentro del mago un sentimiento de felicidad que trae dentro de este el grado más alto de éxtasis.

Fig. 384: Boria (30° Piscis)-desde este último líder de la zona que rodea la tierra el mago puede obtener completa información de los efectos correlativos de los elementos y fluidos en todo el microcosmo y macrocosmo, i.e. en todas las esferas y planetas de la zona que rodea la tierra en los tres planos-mental, astral y físico, y

puede obtener exacta información de la aplicación mágica de estos efectos. Si el mago lo pide, este líder puede también informarle de la composición química y sustancias originales que existen en otros planetas, tan bien como sus efectos e influencias, i.e. del hecho que son completamente desconocidos en nuestra tierra. Boria también enseña su aplicación útil no solo para propósitos mágicos y cabalísticos, sino también en tecnología y química. Guiado por Boria, el mago llega ser una omnisciente y omnipotente persona en relación del microcosmo tan bien como el macrocosmo y no puede ser gobernado por ningún otro ser sino por el Uno No-personificado Divina Providencia.

Este es el término de la descripción de los 360 líderes de la zona que rodea la tierra. El mago estará de acuerdo que su real existencia es sin duda solo conocida por unos pocos, i.e. los altos iniciados de esta tierra. El tamaño de este volumen hace imposible para mí dar detalles completos de cada líder individual, puedo solo publicar unas pocas palabras referidas a los hechos generales de la ciencia hermética. Si cada cosa fuera mencionada que está bajo la competencia de cada líder individual, i.e. el trabajo y obligaciones en la zona que rodea la tierra con respecto al principio Akasha, los elementos, la causa y efecto de su legalidad, las leyes de la analogía, polaridad, fluidos electromagnéticos, etc. más que un libro completo con cientos de páginas sería escrito con solo un líder. La descripción de varios líderes cuyo rango de competencia es muy grande no llenaría solo un volumen, sino un buen número de volúmenes.

Sin embargo, esta breve información de las inteligencias será suficiente para suministrar al mago maduro con las guías necesarias, porque es el verdadero propósito de la descripción. Si el mago quiere entrar en contacto con una cierta inteligencia, el encontrará un gran número de posibilidades para hacerlo.

Seguramente habrá traído la atención del mago que varios líderes tienen similar, o incluso el mismo rango de competencia. Esta impresión llega a ser incluso más aparente debido al hecho que yo he considerado las responsabilidades de los líderes desde el punto

de vista hermético, como ya lo mencioné. El mago encontrará esto ciertamente más adecuado, porque le da más posibilidades para elegir entre ellos. Por último, el debería darse cuenta que aunque hay una cierta similitud en los rangos de competencia, los métodos, instrucciones y principales operaciones de cada líder son completamente diferentes.

Esto significa que el mago puede tener sus deseos hechos realidad de varias maneras y por medios completamente diferentes y que no está solo dependiendo de un solo método o instrucción dado solo por un líder. Esta es la razón, porque es imposible publicar aquí todas las instrucciones que podrían ser dadas al mago para la realización de sus deseos, sin contar con el hecho que varios líderes insisten que sus métodos queden en secreto. Así aunque la zona que rodea la tierra es una cosa muy nueva, así lejos muy desconocida para el mago, es de importancia muy grande. A la fecha no ha habido escritor de qabalah o de astrología, que haya sido capaz de decir alguna cosa acerca de la existencia de la zona que rodea la tierra.

Un astrólogo quien es al mismo tiempo un mago entrenado será capaz de agrandar su conocimiento por estudiar la información dada en este volumen en la existencia de la zona que rodea la tierra. Cuando en busca de ciertas influencias, no solo será capaz de emplear su conocimiento del zodíaco y de los planetas-que son lugares comunes en astrología para su cálculo, sino también es capaz de tomar en cuenta la influencia de la zona que rodea la tierra, en el destino del hombre. Desde el punto de vista astrológico la zona que rodea la tierra, puede ser comparada como la eclíptica de nuestra tierra dividida en 360 grados. Yendo en nuestra medida de tiempo cada influencia del líder en cada lugar de nuestra tierra cada cuatro minutos, la primera influencia del líder comienza con la salida del sol y regresa la próxima salida. Si, por ejemplo, el astrólogo sabe el minuto exacto del nacimiento del hombre, es fácil para el trabajar con el líder simpático a este hombre que puede confiar. Los talentos que llegan a ser efectivos en un hombre pueden ser también afirmados por el cuando se toma en cuenta la influencia de la zona que rodea la tierra. Si, en consecuencia, el astrólogo también toma

en consideración la constelación de las estrellas cuando trabaja el horóscopo, obtiene buenos resultados. Y si no solo busca en el horóscopo desde el punto de vista mántico, sino también agrega todo lo favorable de las constelaciones estelares lo que puede ser afirmado por el grado de la eclíptica, será capaz hacer una profunda mirada dentro de la astrología sintética y agrandar su conocimiento en una manera, que aparte de eso, por mera aplicación de los hechos astrológicos, nunca sería posible.

Tal astrólogo, por ejemplo, trabajará con la influencia de los elementos cósmicos de las esferas en nuestro mundo físico en una manera muy diferente y considerándolo de un punto de vista distinto que lo habría hecho antes. Haciendo esto, obtendrá algo mucho más cerca que la verdad actual que lograba hasta ahora. Un grueso volumen podría ser escrito en la astrología sintética y su relación con toda la ciencia hermética incluyendo los hechos de la zona que rodea la tierra, lo que yo intento hacer a la fecha, siempre que el impulso venga de La Divina Providencia. El mago astrológicamente entrenado puede por lo tanto, encontrar expedito para trabajar en el período exacto que influye la inteligencia o líder de la zona que rodea la tierra a quien el quiere evocar por la primera vez, comenzando a contar desde la salida del sol. Esto facilitará su trabajo. El mago bien entrenado, por supuesto, no considerará necesario hacerlo en el tiempo exacto para realizar sus evocaciones. Trabajando con los líderes positivos de la zona que rodea la tierra las inteligencias opuestas también, que son los representantes de los principios negativos en su rango de poder, llegan a ser efectivo. Yo he deliberadamente omitido dar cualquier descripción de los líderes negativos, sus nombres o sellos, en orden a mantener al mago lejos de cualquier experimento desventajoso.

Un mago logrará entrar en contacto solo con aquellos líderes que coinciden con sus propios ideales. Porque si el desea explorar toda la zona que rodea la tierra con todos sus líderes y otros seres una encarnación no sería bastante, incluso si fuera a vivir cientos de años. Cuando se mira desde el punto de vista teórico, el mago estará convencido que los líderes son capaces de revelarle el tipo más alto

de sabiduría, con el más comprensivo conocimiento, puesto a su disposición los poderes más altos, abriendo las puertas y pavimentar el camino a las facultades mágicas más grandes. Entonces no hay nada en la tierra que el mago no sea capaz de alcanzar, porque el tiene todas las llaves de la sabiduría, poder y autoridad. Es entonces capaz de lograr cualquier deseo.

4.-Inteligencias de la esfera de la Luna

Cuando el mago ha llegado a ser suficientemente conocedor con la zona que rodea la tierra, así que tiene contactos con algunos de sus líderes, especialmente los maestros de la magia, puede partir probando entrar en contacto con las inteligencias de la esfera de la Luna, por viaje mental o por una evocación cuidadosamente arreglada, o en nuestro mundo físico o en la zona que rodea la tierra, o incluso directamente en la esfera de la Luna. En este punto debe haber obtenido suficiente información de uno de los varios líderes de la zona que rodea la tierra, i.e. debe haber experimentado un cierto entrenamiento en orden a ser capaz de controlar la esfera de la Luna. El primer viaje a la esfera de la Luna el mago mejor va en compañía de un líder de la zona que rodea la tierra, siempre que el tenga, sobre todo, un impecable control sobre su elevación dentro de otras esferas. Un guía personal, un Gurú, puede también introducir al mago dentro de la esfera de la Luna por seguirlo con pensamientos durante su divagar mental u operaciones de evocación dentro de la esfera de la Luna. Un mago bien entrenado quien ha cuidadosamente seguido mis instrucciones dadas en el primer volumen *Initiation into Hermetics* puede también ir el mismo seguro dentro de la esfera Luna sin un guía y sin ninguna asistencia especial. Después de un cierto tiempo logra las oscilaciones de la esfera Luna, que son más bien diferentes de aquellas de la zona que rodea la tierra, el mundo físico y el reino de los elementos. Tan pronto como el mago ha sobrepasado las primeras dificultades, se sentirá en casa, justo como lo hace en cualquier otra esfera. La luna, siendo el vecino más cercano de la tierra y su satélite, es

completamente dependiente de ella. Durante su divagar mental el mago encontrará sin dudas que no existen seres vivientes en la luna, que no hay vegetación y por lo tanto tampoco existen seres humanos. La luna-similar a la tierra-está rodeada por una esfera que los iniciados llaman la esfera de la Luna. Esta esfera está habitada por innumerables seres, tanto como la zona que rodea la tierra. Dar una cuenta completa de todos los seres de la esfera de la Luna, llenaría innumerables páginas y no es por lo tanto posible desde el punto de vista técnico. El iniciado en la esfera de la Luna, como el iniciado de la zona que rodea la tierra, ha sido comisionado por La Divina Providencia para lograr varias tareas; está equipado con facultades y poderes especiales y es capaz de hacer ciertas causas, y con ellas naturalmente también hacer ciertos efectos, directamente en la esfera de la Luna tan bien como en nuestra tierra. Operando desde la esfera de la Luna, algunas inteligencias tienen que llevar ciertas obligaciones también en otros planetas y sus esferas. Ya ciertos líderes de la zona que rodea la tierra son capaces de informar al mago de la magia de la Luna. No necesita ser especialmente presionado en esta conexión que la Luna por su forma y circulación rápidamente alrededor de la tierra pasa a través de varios campos electromagnéticos de fuerza y oscilaciones de su propio aura y del aura de nuestra tierra, prácticamente cortando directo a través de ellas, y, por hacerlo así, influyendo la existencia y destino del planeta tierra.

La esfera mágica es capaz de trabajar la influencia de la Luna en los cuatro grados de la eclíptica i.e. de la zona que rodea la tierra, y debido a su conocimiento de las leyes de la analogía, también su influencia en la zona que rodea la tierra y en nuestro mundo físico. Está en el mago experimentado hacer uso de su conocimiento de estas influencias. La esfera mágica por lo tanto, no es nada fantástico, sino un conocimiento secreto el cual es solo equiparado con el conocimiento de la qabbalah.

Abajo, el lector encontrará una corta descripción de los 28 líderes de la esfera Luna que tienen una influencia sobresaliente en la zona que rodea la tierra tan bien como en nuestro mundo material, i.e. en los

tres planos de la existencia humana. A menudo estas inteligencias son consideradas como los gobernantes de las 28 estaciones de la Luna conocidas por el astrólogo cabalista en sus funciones buenas tanto como en las malas.

Esto significa que hay 28 líderes positivos y negativos en la esfera de la Luna. El anterior tiene la tarea de crear buenas causas, el último de crear lo contrario. Para prevenir al lector de cualquier mal uso, solo daré la descripción de los 28 líderes positivos de la esfera de la Luna. Si el mago desea entrar en contacto temporalmente con los líderes negativos, puede hacerlo sin sentir temor de cualquier influencia mala en el cuerpo o en el alma. Solo unos pocos iniciados son informados acerca de los nombres y sellos de los líderes de la esfera de la Luna. El hecho establecido aquí está basado en frecuentes relaciones personales con todo tipo de seres y líderes de todas las esferas, incluyendo por supuesto, aquellas de la esfera de la Luna.

Fig. 1: Ebvap-es el nombre del primer líder de la esfera Luna. Su comisión es controlar la regularidad de las mareas. Es un excelente iniciador dentro de los fluidos magnéticos y eléctricos y su uso en la magia de la luna. Si el mago sigue cuidadosamente las explicaciones de este líder y hace lo que le dice, es capaz de producir fenómenos en la zona que rodea la tierra, tan bien como en nuestro mundo físico, en los tres planos, mental, astral y físico que no quedan cortos como milagros, por medio de las influencias magnéticas de la Luna y los fluidos eléctricos de la tierra. Además de esto, Ebvap y sus subordinados protegen al mago en contra de influencias desfavorables las que podría haber encontrado durante su trabajo con las influencias de la luna. El primer líder de la esfera de la luna puede, además, develar al mago un gran número de misterios que hasta ahora están escondidos para él.

Fig. 2: Emtircheyud-es el segundo líder de la esfera de la luna. Es responsable de controlar el ritmo de nuestro mundo físico. Este ritmo es producido por inteligencias apropiadas de la zona que rodea la tierra en el mundo de las causas a la voluntad de este líder. Enseña al mago la leyes del bio-ritmo y periodicidad de nuestra tierra y su

uso para propósitos mánticos y mágicos. El mago aprende que los nueve meses de una mujer embarazada tiene una relación especial con el cabalístico número nueve, el número de la luna. Además, el mago obtendrá exactos detalles de la analogía de la menstruación de la mujer con la luna, de periodicidad, de polaridad y de varias otras cosas relevantes.

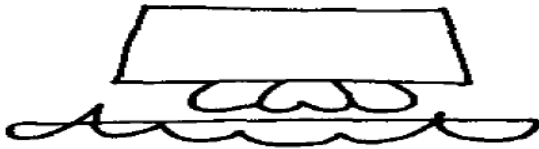
Fig. 3: Ezhsekis-este líder, el tercero de la esfera de la luna, muestra al mago como, por las correlativas influencias de la esfera de la luna, puede procurarse por el mismo, en el principio Akasha, felicidad y cada cosa buena. Ya que la influencia de este líder trabaja usualmente en el mundo físico, el y sus subordinados ayudarán al mago con buena suerte y éxito en todas las materias terrestres.

Fig. 4: Emtatibe-el cuarto líder de la esfera de la luna, protege al mago en contra de todas las trampas bajo mano y actos de revancha por hombres hostiles. El o sus subordinados, los cuales gusta de poner a disposición del mago como espíritus familiares revelarán al mago cualquier plan secreto de sus enemigos, cualquier acto de revancha o malicia, antes de ser ejecutados y aconsejará al mago como protegerse el mismo en contra de persona maliciosas. Los espíritus sirvientes de Emtatibe son capaces de derrotar cualquier acto planeado de revancha por personas hostiles en el mismo momento de su origen. Este líder de la esfera de la luna revela al mago con un cierto grado de madurez, palabras y fórmulas para encantar que le permiten al mago paralizar o incluso matar una persona, o grupo de personas en el momento de su expresión. El mago puede producir tales afectos sobre grandes distancias. La persona relacionada morirá de una vez de un ataque al corazón. Por supuesto, también parálisis temporales o continuados pueden ser efectuados por tales palabras o fórmulas. Ellos, sin embargo, solo serán revelados al mago quien nunca pensaría en hacer mal uso de ellas.

Fig. 5: Amzhere-es el quinto líder de la esfera de la Luna, quien aparte de otras cosas, puede procurar para el mago el favor, de y protección por personalidades muy importantes. Usando métodos

cabalísticos simples, revelado al mago por Amzhere, este puede hacer derretirse al corazón del hombre mas fuerte, puede hacer a su enemigo más grande su amigo y a la vez elevar la simpatía y el amor en cualquier ser en el que esté interesado. El mago es capaz de hacer flexible a cualquier persona que el desea.

Fig. 6: Enchede-el sexto líder de la esfera de la luna, es capaz de crear amor en personas no entrenadas, en un hombre por cierta mujer y viceversa, en una mujer por cierto hombre. Al mago entrenado, sin embargo, será explicado por Enchede los misterios de la magia sexual en su relación con la luna mágica. Aparte de esto, este último le enseñará al mago la carga de todo tipo de amuletos y talismanes con fluidos condensadores, con influencia de la luna, por fuerza de la magia sexual. Esto puede ser hecho para diversos propósitos especialmente para crear amor, simpatía, poder de atracción, popularidad, etc.



6.-Enchede

Fig. 7: Emrudue-si una persona no iniciada en la magia usa el sello del séptimo líder de la esfera de la luna, manufacturado durante el período astrológico de la estación siete de la luna y grabado en plata blanca, el o ella tendrán éxito y buena suerte, y sobre todo, tendrán cualquier deseo terrestre alcanzado. El mago entrenado, que logre contacto con este líder, será enseñado como realizar todos sus deseos por fuerza de la luna mágica, no importa si están relacionados al mundo mental, astral y físico.

Emrudue trae al mago buena suerte, éxito y similares y pone sus

subordinados como espíritus familiares a su disposición.



7.-Emrudue

Fig. 8: Eneye-el octavo líder de la esfera de la Luna es un conocedor de todos los eventos diplomáticos y políticos. El puede ser de gran uso al mago por ayudarlo a realizar una carrera política y ser exitoso en todos los temas diplomáticos. Ya que este líder, sobre todo, es un amante de la paz, el asiste, en tiempos de guerra, las personas que siguen los altos ideales de paz, verdad y justicia. El mago siendo activo en esta línea es capaz de ganar cualquier pelea, cualquier guerra, no importa como ello tiene que ser logrado



8.-Eneye

Fig. 9: Emzhebyp-el noveno líder de la esfera de la luna, es el ángel guardián especial de las personas cuya enfermedad es debido a influencias desfavorables de la luna o por los hechos de los espíritus negativos de la esfera de la luna. Este es usualmente el caso con ataques de epilepsia, menstruaciones difíciles, estados de obsesión, histeria, St. Vitus's Dance, locura, etc. Este líder revela al mago como curar tales enfermedades por fuerza de la luna mágica.



9.-Emzhebyp

Fig. 10: Emnymar-es el nombre del décimo líder de la esfera Luna. Es responsable por controlar el período prenatal y nacimiento del hombre. Junto con el líder relevante de la zona que rodea la tierra el deja al hombre ver la luz del día. Por lo tanto todos los ginecólogos, parteras y sus asistentes están bajo su influencia. Emnymar enseña al

magos como realizar un parto sin dolor en los casos donde el considera ello necesario e informa al mago si el bebe que está en la matriz de la madre será niño o niña. Puede también dar a conocer el tiempo exacto en que la relación sexual tenga lugar en orden a procrear un bebe del sexo que sus padres tengan en mente. Emnymar es el protector de todos los mesmeristas y de las personas que están relacionadas con el mesmerismo. Muestra al mago diversos métodos para el tratamiento de enfermedades por los fluidos magnéticos. El conoce los medios para completamente curar enfermedades venéreas

Fig. 11: Ebvep-el decimoprimer líder de la esfera de la luna hace posible para el mago ganar, por métodos mágicos, el respeto de las personas, no importa de qué rango puedan ser. Además, le enseña al mago traer fenómenos que harían a un no iniciado estremecerse de miedo y horror.

Aunque no es fácil entrar en contacto directo con este líder, el mago que ha alcanzado un buen grado de desarrollo mágico tendrá éxito en ello, si es necesario, bajo la guía del líder de la zona que rodea la tierra, o de su propio Gurú. El mago entonces será capaz de convencerse que este líder es un excelente iniciador dentro de los fenómenos de la magia de la luna.

Fig. 12: Emkebpe- es el nombre del decimosegundo líder de la esfera de la Luna, quien es gran amante de la paz y felicidad en el matrimonio y dondequiera que la buena suerte, amor y simpatía están comprometidas. Hace conciente al mago del poder de transmutación del amor real. Emkebpe revela al mago los métodos relevantes para la producción de amuletos para el amor los cuales pueden ser cargados por la luna mágica.

Fig. 13: Emcheba-el decimotercero líder de la esfera de la Luna, es un excelente iniciador dentro de la magia mummial tanto como está conectada con la influencia de la luna. Este líder informará al mago varias prácticas mágicas, tal como por ejemplo, de que inofensiva manera el puede entrar dentro del pacto astro-mágico por fuerza de la magia mummial, sin que el mago tenga que renunciar el mismo literalmente en cuerpo y alma. Los pactos astro-mágicos son logrados entonces a través de mummy, el mago por eso es capaz de

lograr los efectos más diversos con la ayuda de un fluido condensador, sin estar siempre comprometido dentro de la materia el mismo, i.e. sin dejar ningún rastro desventajoso para su propia persona en el mundo de las causas, en el Akasha. Ya que este líder tiene control sobre algunos secretos más en esa dirección un mago es bien aconsejado no omitirlo.

Fig. 14: Ezhobar-el décimo cuarto líder de la esfera de la Luna, puede ser de gran valor para el mago, tanto como el puede revelar los secretos de crear dentro de el mismo, sin dificultades, los más diversas facultades mágicas ocultas por la ayuda de la luna mágica, esto último puede posiblemente ser también aplicado en las otras esferas. El mago es, al mismo tiempo, enseñada la polarización de poderes; además, como traer, en cierta manera, la levitación de el mismo y de otras personas, o incluso de otros objetos, por fuerza de la cabalística luna mágica, por cambiar la polaridad de la gravedad. El mago también aprende como adquirir la facultad de interpretar símbolos que el ve en la esfera de la luna por medio de la clarividencia, Ezhobar enseña al mago a comprender las leyes de la esfera de la luna desde el punto de vista cabalístico mágico y como controlarlos prácticamente. Ezhobar es por lo tanto, correctamente llamado un iniciador maravilloso dentro de la magia lunar cabalística.

Fig. 15: Emnepe-ningún mago está en contacto con inteligencias de la esfera de la Luna sino está en contacto con este líder, el décimo quinto en el orden correcto, porque puede ser iniciado por este dentro de varias cosas que hasta la fecha han quedado desconocidas para el. El mago, por ejemplo, será informado acerca de las virtudes divinas en los seres de la esfera de la Luna y como el principio Akasha trabaja directamente en la esfera Luna y desde ahí a la zona que rodea la tierra. Emnepe estará complacido de decirle al mago métodos por los cuales puede adquirir la facultad de leer en el principio Akasha, con su cuerpo mental colocado en la esfera Luna y como traer los efectos mágicos de ahí. Es imposible dar todos los detalles y ventajas que al mago serán ofrecidos cuando entre en contacto con este líder. Por lo tanto cualquier mago vería que su

contacto con Emnepe llegue a ser realizado.

Fig. 16: Echotasa-el mago es enseñado por el décimo sexto líder de la esfera Luna como tener control sobre los seres negativos de esta esfera, o por vía del divagar mental, o por la evocación, y como hacer que ellos pongan absoluta obediencia. Al mismo tiempo el introduce al mago a diversas medidas mágicas de protección, las cuales no solo lo hacen invulnerable en contra de desfavorables influencias, sino que también lo ayudan a ser una autoridad mágica, respetado no solo por los seres positivos sino también por los seres negativos. Por carácter este líder de la esfera Luna es una inteligencia muy benevolente, que estará complacida de dar al mago maduro cualquier tipo de asistencia y que por lo tanto, también develará secretos de la magia lunar.

Fig. 17: Emzhom-una de las peculiaridades de la magia lunar es la llamada magia encantadora. Bajo el sello del secreto el décimo séptimo líder de la esfera Luna, Emzhom puede dar al mago maduro exacta información acerca de esto. Le revelará diversas fórmulas cabalísticas y mágicas, fórmulas de hechizo, que pueden ser usadas en una gran cantidad de propósitos. Por ejemplo, Emzhom conoce fórmulas de hechizo por las que un enemigo puede ser destruido de una vez, o fórmulas por las cuales ladrones son agarrados en su escape, así que no pueden dar un paso más con las cosas robadas en la mano, no importa donde ellos estén; fórmulas de hechizo que hacen cualquier asaltante quede rígido o muerto en un instante; fórmulas de encanto que pondrán lejos cualquier influencia negativa; fórmulas de encanto que volverán inofensiva a la bestia más feroz, no importa si en la tierra, aire o el agua. Este líder dispone de varios otros tipos de fórmula de encanto. Por supuesto el mago a quien estas fórmulas han sido reveladas solo usará ellas en caso de gran peligro. Emzhom es una inteligencia muy respetada en al esfera de la Luna. Todos los seres le consultan reverencialmente.

Fig. Emzhit-el décimo octavo líder de la esfera Luna informa al mago de los métodos secretos que le permiten volverse invisible por la ayuda de la luna mágica, qabbalah-lunar, seres lunares y el principio Akasha. Aparte de esto, Emzhit informa al mago de las

leyes de materialización y desmaterialización, no solo respecto al cuerpo astral, sino también en materia física. Este líder es correctamente considerado como el iniciador de la transmutación mágica.

Fig. 19: Héseme-es el nombre del décimo noveno líder de la esfera Luna. Siendo un iniciador original, este líder explica claramente al mago cualquier influencia de la legalidad y la analogía de la luna y la esfera de la Luna en sus relaciones con la zona que rodea la tierra y nuestro mundo físico e los tres planos, mental, astral y físico, y enseña al mago como hacer uso práctico de este nuevo conocimiento ganado en el sentido mágico y qabbalístico. El mago puede ganar más conocimiento y sabiduría desde este líder que lo que podría pensar como posible.

Fig. 20: Etsacheye-el vigésimo líder de la esfera Luna es un excelente maestro iniciador, especialmente tan lejos como el éxtasis esté relacionado, lo que es traído por danzas mágicas y rituales apropiados en conexión con magia lunar y qabbalah lunar. Solos unos pocos iniciados conocen estos poderes y facultades especiales que liberan éxtasis por danzas y rituales. El mago será informado acerca de esto por el líder. Además, el mago aprenderá de Etsacheye como tener bajo su control todas las influencias de la esfera Luna y como ganar la supremacía sobre los seres positivos tanto como los seres negativos de la luna. Esta es la razón que por hacerlo así el mago llega a ser una autoridad en la esfera Luna.

Fig. 21: Etamrezh-el vigésimo primer líder de la esfera Luna instruye al mago como, por ciertos métodos mágico, cabalísticos, llega a ser fuerte y resistente en contra de cualquier enemigo visible e invisible, en contra de cualquier tipo de influencia por elementos, etc. El llega a ser mágicamente tabú. No hay hombre en la tierra capaz de atacar o dañar un mago que goce-y trabaje bajo-la protección y guía de este líder de la esfera Luna. El mago está seguro de cualquier persecución o asalto mágico. Es capaz de resistir el calor más fuerte posible, de ir a través del fuego más grande, sin que un solo cabello de su cabeza sea quemado. Por seguir métodos especiales revelados a el por este líder el mago puede hacer su

cuerpo tan duro como un diamante. Es invulnerable desde el punto de vista mágico y maestro sobre su vida y muerte.

Fig. 22: Rivatim-el mago es enseñado por el vigésimo segundo líder de la esfera Luna a concientemente absorber los hechos del tiempo y del espacio en la esfera Luna. Es entonces capaz de transferir sobre grandes distancias no solo su cuerpo mental, sino también su cuerpo astral, y si es necesario, incluso su cuerpo físico. El mago guiado por este líder de la esfera Luna puede confidencialmente caminar a través de la superficie del mar sin hundirse en el agua, puede subir al aire y viajar a través de él como gustase, puede, en resumen, cubrir cualquier distancia con el espíritu, alma y cuerpo. Tiempo y espacio llegan a ser sin importancia para el mago no solo en espíritu, sino también con relación a su cuerpo astral y físico, y no importa que obstáculo esté en su camino.

Fig. 23: Liteviche-el mago quien ha ganado en confianza del vigésimo tercer líder de la esfera Luna será iniciado por él en los secretos más remotos de la magia y la qabbalah y le es permitido comandar palabras poderosas por las cuales es capaz de calmar instantáneamente los vendavales más grandes en el mar, controlar las erupciones más horribles de los volcanes, matar todo un ejército, ganar guerras, etc. Un mago con alto standard ético, por supuesto, nunca se atreverá a hacer mal uso de estas palabras de poder que le han sido enseñadas, y que por hacerlo se opondría a la legalidad y solo se causaría daño a sí mismo. Guiado por este líder el mago tendrá tal poderosa influencia, no solo en la esfera Luna, sino también en la zona que rodea la tierra y en nuestro mundo físico, que un no iniciado no tiene la más fantástica idea de ello.

Fig. 24: Zhevekiyev-es el nombre del vigésimo cuarto líder de la esfera Luna, quien es correctamente llamado el alquimista de esta esfera. Inicia al mago dentro del trabajo de los elementos en la luna. El mago es enseñado por Zhevekiyev con métodos apropiados para la transformación alquímica de metales por ser capaz de controlar los fluidos electromagnéticos; él, además, revela los secretos del verdadero rejuvenecer mágico del cuerpo físico y astral y explica las leyes de la vida y muerte válidas en la esfera Luna, así también

considerando la zona que rodea la tierra y nuestro mundo físico. Por la conexión con este líder ventajas especiales son concedidas al mago.

Fig. 25: Lavemuzhu-la influencia y control del reino vegetal es la tarea del vigésimo quinto líder de la esfera Luna. Revela al mago todos los misterios de la vida, del germinar, crecimiento, y le muestra como manejar este reino por la luna mágica. El mago es entonces capaz de acelerar, o parar el crecimiento en absoluto. Siguiendo las instrucciones dadas por este líder el mago, es capaz, por la ayuda de la luna mágica y por la aplicación de ciertas palabras cabalísticas, hacer fértil en una manera supernatural todo un campo, no importa cuan grande pueda ser, o viceversa, hacerlo infértil y cambiarlo en un desierto.

Fig. 26: Empebyn-es la comisión especial del vigésimo sexto líder de la esfera Luna explicar al mago que ha entrado en contacto con el, las causas y efectos del sol y su luz en su relación mental, astral y física con la luna y la esfera Luna, además, los efectos de estas influencias en la zona que rodea la tierra tan bien como en nuestro mundo físico, su reino animal, vegetal y mineral. Empebyn también informa al mago de las influencias que la luz solar tiene en la luna y desde ahí en nuestros cuerpos humanos, con respecto al mental, astral y físico, y le enseña la aplicación práctica de todo su conocimiento.

Fig. 27: Emzhabe-es el nombre del vigésimo séptimo líder de la esfera Luna, quien informa al mago de todos los minerales de la tierra teniendo una análoga conexión con la luna y su esfera. Ya que Emzhabe es un maravilloso iniciador dentro de la magia lunar, la conexión con el puede ser de gran ventaja para el mago.

Fig. 28: Emzher-es el nombre del vigésimo octavo y último líder de la esfera Luna. El mago es instruido por el, como tener bajo su completo control el elemento agua en la esfera Luna y en nuestro mundo físico, usando magia lunar y qabalah para alcanzar esto. No solo así tendrá bajo su poder todos los animales que viven en el agua, sino que, al mismo tiempo, llegará a ser maestro de la temperatura. El mago operando de acuerdo a las instrucciones de

este líder puede ser rociado con agua hirviendo, sin que tenga quemaduras. Protegido por Emzher, un mago puede traer cosas tan milagrosas como cambiar agua caliente en hielo.

Este es el fin de la descripción de los 28 líderes de la esfera Luna. Para el propósito de su primera evocación sus sellos tienen que ser dibujados en color blanco o plateado. Cada mago quien ya ha llegado a ser maestro de la zona que rodea la tierra no omitiría esforzarse para realizar contacto con al menos unos pocos líderes de la esfera Luna, porque resultaría solo una gran ventaja, nunca una desventaja.

5.- Los Genii de la Zona de Mercurio

La próxima esfera que el mago tiene que explorar y controlar, es la esfera de Mercurio. En orden a ser capaz de aguantar sus vibraciones, el mago debe haber aprendido a controlar las influencias y las vibraciones de la esfera previamente descrita, i.e. la esfera Luna. La descripción de los genii individuales de esta zona es acompañada por un número de indicaciones las cuales, sin duda, será de interés para el mago.

Hermes Trismegistos, un alto sacerdote Egipcio, fue, sin duda, uno de los iniciados más grandes antes de Cristo. En ese libro de sabiduría conocido bajo el título de Thoth ha dejado para la posteridad la sabiduría más alta que puede siempre ser asido a nuestro planeta. Su "tabula smaragdina" - Las Tablas de Hermes - sirve para probar la leyes de analogía del macrocosmo y microcosmo. Esta sabiduría es llamada ciencia hermética por las personas que han alcanzado la madurez necesaria para su iniciación. Originalmente el Libro de la Sabiduría por este alto iniciado consistía en 78 láminas las que llegaron a ser conocidas generalmente como las 78 cartas del tarot. Aunque estas cartas del tarot se degradaron en el curso del tiempo y se usaron en los juegos de cartas, su significado secreto hasta el día de hoy es conocido por unos pocos elegidos.

El mago meditando encontrará una cierta conexión entre las 78

cartas del tarot y los 72 genii de la zona de Mercurio y le atribuirá, a las seis cartas restantes, cuatro a los elementos y dos a la polaridad. La primera carta del tarot simboliza el desarrollo espiritual del hombre. En mi primer trabajo titulado *Initiation into Hermetics*, este desarrollo es explicado en un sistema precisamente trabajado. La segunda carta del tarot simboliza las conexiones con los seres de todas las esferas. La manera práctica de traer tales conexiones es explicada en este libro. La tercera carta del tarot apunta al lenguaje cósmico, Qabbalah, la cual es considerada con detalles en mi tercer libro *The Key to the True Quabbalah*.

De acuerdo a los registros dejados para la posteridad, Hemes Trismegistos era un representante del conocimiento más alto, un ejemplo brillante de la inteligencia humana y de un espíritu iluminado en analogía con la esfera de Mercurio, porque esta esfera es asignada al espíritu inmortal y es análoga a ello.

Aunque los 72 genii de la esfera de Mercurio corresponden en número al número original de las cartas del tarot, no están exitosamente representadas por las cartas del tarot, i.e. una carta del tarot por cada uno de los genii individuales, sino que están todos simbolizados en una cierta parte en la segunda carta del tarot, porque esta carta, como ya mencioné antes, representa la esfera mágica total. Detrás de la conexión numérica entre los 72 genios y las 78 cartas del tarot está escondida una llave cabalística secreta de la esfera de Mercurio.

Varios escritores cabalísticos erróneamente consideran que los 72 genios de la esfera de Mercurio como el Schemhamphorash, i.e. el no decible nombre de Dios consistente en 72 letras. Pero el llamado Schemhamphorash, el no decible nombre de Dios, es expresado por las cuatro sílabas JOD-HE-VAU-HE el llamado Tetragrámmaton, o Adonai.

El genuino iniciado y cabalista, sin embargo, está completamente conciente del hecho que el nombre suplido con números es la llave numérica para los métodos e instrucciones, la llave numérica para la correcta aplicación. Más detalles de este tema serán encontrados en *La Llave de la Verdadera Quabbalah*, que se relaciona con la cábala

mística, formulas de magia, i.e. teurgia práctica.

El siguiente estudio del orden cósmico incluye la zona de Mercurio y sus esferas para hacer al mago conocedor de la estructura de nuestro universo desde la magia cabalística, i.e. desde el punto de vista hermético.

La Tierra: la esfera más baja es nuestro mundo físico con sus tres reinos, animal, vegetal, y mineral. El cuerpo físico del hombre es una conexión análoga con estos tres reinos.

La Luna: en su función planetaria la luna influye cada cosa líquida en nuestra tierra. La esfera Luna, sin embargo, es análoga al cuerpo astral y la matriz astral del hombre. La zona que rodea la tierra influye, por otro lado, la energía vital del hombre.

Mercurio: como un planeta, Mercurio influye en los estados gaseosos de nuestro planeta. El cuerpo mental del hombre está sujeto a esta esfera.

Venus: Como planeta influye en la fertilidad de nuestra tierra, tanto como los reinos animal y vegetal estén comprometidos. La esfera de Venus está conectada con la simpatía, amor y fertilización del hombre.

El Sol: este planeta influye la vida física en nuestra tierra en los tres reinos. La esfera Sol mantiene la vida de los cuerpos mental, astral y físico por las matrices individuales.

Marte: Influye todos los poderes en los tres reinos. Como planeta, es principalmente responsable por el impulso de la auto-preservación en el reino animal tan bien como con respecto del hombre. La esfera de Marte sube dentro del hombre el impulso y deseo para vivir.

Influye el carácter, cualidades poderes y facultades totales del hombre.

Júpiter: como planeta, causa armonía y legalidad. La esfera Júpiter, por otro lado, controla la evolución del destino y justicia dentro del hombre, guiándolo de esta manera a la perfección, y sintiéndolo en sus esfuerzos para alcanzar Lo Mas Alto.

Saturno: en su función planetaria influye el destino en los tres reinos, animal vegetal y físico de nuestra tierra. En su forma más sutil es conocido entre nosotros como el éter. La esfera de Saturno,

por otro lado, controla el destino del hombre también llamado Karma. Los hombres deben la influencia más grande a esta esfera su facultad de intuición por lo cual, dependiendo del grado de madurez de cada individuo, La Divina Providencia lo revelará ella misma. En el no-iniciado se manifiesta como conciencia.

Urano: Este planeta es responsable por cualquier tipo de desarrollo mágico en nuestra tierra. Su esfera revela al hombre todos los fenómenos de la magia.

Neptuno: En la jerarquía del cosmos este planeta mantiene a la tierra en su equilibrio. A la influencia de la esfera de este planeta el hombre debe su conocimiento a la vía de la perfección tan bien como su conocimiento del lenguaje cósmico, la llamada Quabbalah. Más allá de estas esferas no hay nada más que la Luz Divina, lo inconcebible e indescriptible, llamada La Divina Providencia para nosotros. No hay nada más alto que esto en nuestra jerarquía cósmica. En la Qabbalah, la jerarquía cósmica con todas sus influencias es llamado el Cabalístico Árbol de la Vida. Más detalles de esto son encontrados en el tercer libro La Llave de la Verdadera Qabbalah la cual es una descripción del uso práctico de la Qabbalah. Con referencia a la zona de Mercurio se apuntará una vez más nuevamente que esta esfera es análoga a la esfera mental del hombre y que los genios de la esfera de Mercurio por lo tanto, influyen grandemente el espíritu, i.e. el cuerpo mental de cada ser humano. Si, sin embargo, un genio de la esfera de Mercurio intenta afectar, por ejemplo, la esfera astral del ser humano, de acuerdo a las leyes de la analogía, tendría que operar vía la esfera Luna y la zona que rodea la tierra en orden a que su influencia pueda trabajar. Un mago tendría que hacer lo mismo. Los 72 genios de la zona Mercurio son mencionados en un número de libros cabalísticos, pero son descritos como genios independientes sin considerar su pertenencia a la esfera especial. Ninguno de los autores de estos libros conoció acerca de las verdaderas funciones de los 72 genios de la zona Mercurio, ni ninguno de ellos hizo contacto personalmente con estos. Los nombres de los genios son correctos, pero los sellos dibujados y publicados en aquellos libros son deficientes y aparecen dudas si

ellos fueron basados en los originales verdaderos.

Nunca satisfecho con meras presunciones y siempre intentando ahorrar el tiempo de otras personas para exploraciones mas allá, yo he personalmente ido en contacto con todos los 72 genios de la esfera de Mercurio y traer los sellos y dar una descripción corta de su rango de competencia. Las letras que acompañan algunos sellos representan llaves secretas, como el mago, después de haber entrado en contacto con el genio relevante, se dará cuenta y aprenderá. Los sellos de estos genios son usualmente dibujados en color amarillo en ocasión de su primera evocación. Uno, sin embargo, tiene que tener cuidado que los signos están reproducidos en el mismo color como los dibujos de este libro. A veces pasa que un genio quiere tener su sello dibujado en diferente color. El mago debe por lo menos ver que siga tal demanda.

Fig. 1: Vehuiah-es el nombre del primer genio de la esfera de Mercurio. El mago aprenderá de este genio como fortalecer su voluntad y como hacer sus creencias tan firme como una roca en orden a ser capaz, debido a estas facultades, incrementar su poder de convicción de tal manera que puede traer verdaderos milagros. El genio le dice al mago el secreto de rápidamente alcanzar especiales tipos de facultades mágicas.

Fig. 2: Jeliel- el segundo genio de la esfera de Mercurio, inicia al mago dentro de los misterios del amor y la simpatía.

Ya que este genio también conoce todos los secretos y misterios de la magia sexual, el está preparado para revelarlas al mago maduro. El mago quien está en contacto con este genio también será enseñado como cambiar la hostilidad en amistad, como alcanzar el amor en hombres y mujeres por fuerza de la magia, como hacer que este amor se incremente y, si fuera necesario, que decaiga; como llegar a ser un maestro del amor; como hacer que ladrones regresen sus cosas robadas; como encantar, de varias maneras, asesinos y criminales; como causar o calmar un terremoto; como, por métodos especiales, entender y ser capaz de hablar cualquier lenguaje en la tierra; como ganar respeto, poder y riquezas, y viceversa, como hacer que personas indignas pierdan su reputación y riquezas. El

contacto con este genio traerá al mago varias ventajas.

Fig. 3: Sitael-el tercer genio, es un experto en hipnosis, sugestión y telepatía. Al mago le será enseñada la facultad de llegar a ser un maestro perfecto de hombres y animales por medio de la ilusión, encanto, etc. Aparte de esto, será instruido en el arte de leer fácilmente el pasado, presente y futuro en el principio Akasha.

Fig. 4: Elemiah- el cuarto genio instruye al mago no solo como llegar a ser el maestro de su propio destino, sino también como controlar el destino de otras personas y animales. Además, el mago aprende como cargar palabras mágicas por métodos cabalísticos y transferirlos dentro del principio Akasha en orden a traer el efecto deseado en el mundo mental, astral y físico, y como, por diversos métodos de relación pasiva tener contacto con la muerte.

Fig. 5: Mahasiah-el quinto genio enseña al mago tener completo control sobre los elementos por métodos cabalísticos especiales y para producir, sin dificultad, todos los posibles tipos de fenómenos, como tratar exitosamente enfermedades incurables por la magia y la qabbalah; entender las leyes de la analogía del microcosmo y macrocosmo y por hacerlo así, penetrar profundamente dentro de la sabiduría.

Fig. 6: Lelahel-es el sexto genio de la esfera Mercurio. Como un iniciador dentro de los misterios sexuales muestra al mago como efectuar cargas mágicas con la ayuda de la magia sexual. Este genio es especialmente amante de los talismanes y amuletos cargados por magia del amor y hará al mago conocedor con todas las ayudas que sirvan para este propósito. Puede dar al mago exacta información en todos los campos de la ciencia conocidos en la tierra. Aparte de esto, puede enseñarle como hacer, por un proceso especial, diversos encantos para la suerte y talismanes de protección. Este genio es un amigo de todos los artistas, y, si el mago es un artista, será especialmente inspirado por este genio.

Fig. 7: Achaiah- el séptimo genio instruye al mago en lo siguiente: como hacer una rápida carrera en la magia por aplicar métodos aptos, como hacer enemigos en amigos, como hacer amigos, como alcanzar el amor y como leer en el principio Akasha el destino de

personas individuales tan bien como el de toda una nación.

Fig. 8: Kahetel-es el nombre del octavo genio de la esfera de Mercurio. Este genio enseña al mago el control de los fluidos electromagnéticos por la magia de los elementos, permitiéndole causar los fenómenos más diversos en la naturaleza. El mago también es enseñado por este genio como influir, positiva o negativamente, el crecimiento de plantas por la ayuda de fluidos electromagnéticos. Habiendo aprendido de este genio ciertas palabras poderosas, el mago será capaz de causar lluvia, nieve, tormentas, granizadas, etc., y hacer que cesen nuevamente.

Fig. 9: Aziel-el noveno genio enseña al mago La Divina Justicia y La Divina Misericordia y le muestra como estas dos virtudes divinas irán en todos los planos y esferas. Guiado por este genio, el mago aprenderá a calmar enemigos, despertar el amor y hacer la paz. El mago aprenderá entonces como protegerse a si mismo por medio de la magia en contra de sus enemigos más grandes y de sus asaltos; y haber aprendido como hacerse rico y famoso. Pero Aziel también informa al mago en cada cosa que existe bajo la superficie de la tierra, tesoros escondidos, metales y aguas subterráneas y similares.

Fig. 10: Aladiah- es el décimo genio. Le enseña al mago la anatomía oculta del hombre, sus armonías y desarmonías y le muestra como protegerse el mismo en contra de las influencias inarmónicas de manera cabalística y como encontrar la causa de las enfermedades y tratarlas exitosamente. Aladiah es un iniciador excelente dentro de la química y alquimia, magia y qabalah.

Instruye al mago en el uso de poderes y plantas para varias prácticas mágicas.

Fig. 11: Lauviah-el decimoprimer genio, hace al mago maduro conocedor con fórmulas de encanto por las cuales puede influir fuertes tormentas, pelear y encantar enemigos. Siendo un iniciador Lauviah puede instruir al mago en la ciencia militar, puede enseñarle como tener autoridad mágica y como llegar a ser un hombre famoso y honorable. Este genio además ayuda al mago a resolver, con sorprendente facilidad, los problemas más difíciles.

Fig. 12: Hahaiah-el decimosegundo genio, es un iniciador dentro de

las leyes de la analogía y enseña el lenguaje de los símbolos, i.e. como interpretar correctamente todos los símbolos, incluso los símbolos más complicados, y viceversa, como expresar una idea con símbolos. Hace al mago resolver los problemas más difíciles en la ciencia hermética, le revela profundas verdades y misterios secretos los cuales en el presente han sido solo comprendidos por unos pocos magos. Este genio también es un excelente iniciador dentro de la magia y la qabalah. En cuenta de estos poderes es capaz de hacer los enemigos más empedernidos en amigos, hacer crecer el amor entre amigos, y varias otras cosas.

Fig. 13: Jezalel-el décimo tercer genio ayuda a todos los escritores y artistas por inspirarlos y hacerlos completamente exitosos. Le muestra al mago medios y maneras de cómo ser un excelente orador. Asiste a los políticos por despertar e incrementar en ellos su oratoria. Métodos especiales que este genio tiene a su disposición lo llevan a un claro intelecto y buena memoria, a la adquisición de un excelente regalo de percepción y un rápido ingenio en cada aspecto. Por la ayuda de Jezalel el mago puede procurarse el favor de personas muy importantes, asegurar para el mismo el amor, aprender planes secretos de sus enemigos y muchas cosas más.

Fig. 14: Mebahel-el genio número catorce, ayuda a ganar las guerras, a realizar planes para la paz, inspira a los políticos y los ayuda a lograr sus planes. Siendo un amigo especial de la justicia, es un genio protector en contra de la injusticia y ayuda a poner temas legales correctamente. Ayuda a los prisioneros quienes han sido inocentemente puestos en prisión. Este genio enseña al mago el arte de leer los pensamientos de otras personas y, aparte de esto, como puede detectar y controlar sus perseguidores y enemigos.

Fig. 15: Hariel-el genio quince de la esfera de Mercurio es un excelente iniciador dentro de la filosofía oculta, magia y qabalah. En la esfera de Mercurio, es también un iniciador dentro de la evocación. Le proporciona al mago métodos por los cuales el se protege a si mismo en contra de seres negativos de esta esfera. Hariel? Enseña al mago a hacer uso, inductivamente y deductivamente, de la influencia de la zona de Mercurio en los tres

planos de nuestra existencia. Siendo un gran amante de la paz, este genio puede traer las circunstancias, si es necesario, para traer la paz. Si el mago necesita la protección de personas importantes este genio también será capaz de darle asistencia.

Fig.16: Hakamiah-es el genio dieciséis de la esfera de Mercurio, quien, por aplicar medios ocultos, ayudará al mago con honor, renombre, gloria y riquezas. Si el mago lo desea, Hakamiah puede también hacer que las mujeres lo amen y le confía el secreto de tratar exitosamente la infertilidad en las mujeres, y también informará al mago de amuletos que sirven a este propósito.

Fig. 17: Lanoiah-el mago es enseñado por el diecisiete genio como mirar-menta, astral y físicamente-dentro del pasado, presente y futuro en el principio Akasha, especialmente en relación a las invenciones tecnológicas. Diversas nuevas invenciones en tecnología, química y electricidad son debido a la inspiración de este genio. Su intuición es la causa del gran éxito de músicos y compositores, en relación a su arte tan bien con relación a su audiencia. Lanoiah es conocido como un excelente iniciador dentro de la magia música. El mago también encontrará en el un profesor de la metafísica cósmica.

Fig.18: Kaliel-el genio dieciocho es un excelente iniciador dentro de la magia y qabalah, y el mago que logra contacto con el puede alcanzar varias cosas con su asistencia. Puede, por ejemplo, decirle fórmulas mágicas, palabras poderosas, las que, en caso de emergencia, necesitan solo ser dichas por el mago y de inmediato seres de Mercurio lo ayudarán. En magia, tales fórmulas son llamadas mago-cabalísticas y un mago hará uso de ellas solo en caso de gran aflicción, porque puede, por usar tales llamados de aflicción, instantáneamente matar al enemigo. Kaliel informa al mago acerca de varios tipos de fórmulas mágicas y su uso: por ejemplo, como ser invisible, mental, astral, y si es necesario, también físicamente, por decir apropiadas fórmulas mágicas; además, como desmaterializarse mental, astral y físicamente, en orden a ser visible nuevamente a la distancia más lejos posible. Kaliel enseña el arte de sobrepasar tiempo y espacio y ser un maestro perfecto en el Akasha. Si el mago

desea, Kaniel le revela todas las hierbas y piedras preciosas necesarias para la ciencia mágica y le enseña como usar estas hierbas y piedras preciosas en la alquimia como fluido condensadores y como cargar las piedras preciosas mágicamente. El mago encontrará en este genio un amigo, consejero y asistente en varios aspectos.

Fig. 19: Leuviah-el genio diecinueve enseña al mago como alcanzar una alta inteligencia, memoria excelente y juicio maravilloso. Si el mago tomara un paso equivocado en estas acciones este genio lo ayudará a compensarlo. Aparte de esto, el mago será enseñado como subir o incrementar el amor de hombres y mujeres, amigos y enemigos por métodos mago-cabalísticos.

Fig. 20: Pahaliah-el genio vigésimo informa la mago de la legalidad del micro y macrocosmo, lo inicia en la evolución del hombre y le explica el verdadero sentido de la ascesis y el equilibrio mágico, y, además, también la síntesis de todos los sistemas religiosos de nuestra tierra desde el punto de vista hermético, así que el mago es capaz de separar la paja del trigo. Aparte de esto, Pahaliah hace al mago realizar los distintos efectos de las Virtudes Divinas en los tres planos.

Fig.21: Nelekael- es el nombre del genio veintiuno de la esfera Mercurio. El es un excelente iniciador dentro de toda la ciencia hermética. El ayuda a escritores de lo oculto con inspiración y por darles un gran poder de imaginación. El provee a la persona que busca por una verdad genuina con los apropiados medios para sus estudios y lo deja entrar en contacto con un profesor genuino de la magia, un Gurú. Sus métodos, instrucciones y fórmulas protegen al mago en contra de influencias negativas de cualquier esfera. Le da exacta información en los poderes mágicos de hierbas y piedras preciosas que son de importancia en la magia, qabalah y alquimia, tan bien como en la efectividad del principio Akasha y en el arte de leer en este.

Fig. 22: Jeiaiel-el genio veintidós ayuda al mago a ser respetado y rico por la magia y la qabalah y también llega a ser famoso, si el lo quiere. Establece el éxito en la profesión y en los viajes y revela los

medios de protección en contra de accidentes. Un talismán hecho y usado de acuerdo a las instrucciones de este genio lo protegerá siempre en contra de cualquier tipo de inconveniencia. Si el mago es un inventor, encontrará en este genio, un excelente iniciador quien, aparte de otras cosas, le permitirán mirar en el pasado, presente y futuro por cualquier cosa que le interese.

Fig. 23-Melahel-el genio veintitrés de la esfera de Mercurio, confía al mago con fórmulas cabalísticas que lo protegerán contra cualquier tipo de armas. Amuletos manufacturados de acuerdo a las instrucciones de este genio lo protege en contra de ataques sorpresivos durante el viaje. Otras fórmulas cabalísticas que tiene este genio a disposición es parar las causas de los fuegos más grandes, instantáneamente, hacerlo soportar del calor más grande posible, sin chamuscarse un solo pelo de su cuerpo. Ya que este genio es también conocedor con las hierbas medicinales puede darle al mago excelentes recetas para la preparación de te de mezclas y su dosificación para el tratamiento de enfermedades.

Fig. 24: Hahuiah-el genio veinticuatro le enseña al mago fórmulas de encantamiento por las que puede controlar animales peligrosos, influenciar ladrones, para que restauren las cosas robadas, influenciar asesinos, en orden a hacer que ellos confiesen sus ignominiosos actos. Una sola palabra de poder es capaz para completamente paralizar un asesino instantáneamente. Con respecto a la magia y la qabbalah, este genio es un excelente iniciador y hace al mago conocedor con las más distintas artes mágicas. Ya que también es buen conocedor con las fórmulas mágicas, sabe que las distintas fórmulas, fórmula de protección, algunas de las cuales el lector encontrará en mi próximo trabajo La Llave de la Verdadera Qabbalah.

Fig. 25: Nith- Haiiah-el genio veinticinco es, tan lejos como la magia y qabbalah están relacionadas, el iniciador original más grande de la esfera de Mercurio, quien guarda bien todos los misterios secretos. El ve que a ninguna persona indigna le sea revelado el "Abisheka" o el conocimiento de la magia y la qabbalah. Por otro lado el inicia al mago maduro dentro de los misterios secretos mas profundos de la

magia y de la qabalah y le permite comprender los misterios más profundos del orden cósmico y hacer uso práctico de sus leyes. El mago no solo encontrará en este genio un iniciador original de todas las ciencias, sino también dentro de la sabiduría más grande que pueda siempre ser alcanzado por un hombre. Nith-Haiah es el ángel guardián de todos los magos en la tierra.

Fig. 26: Haaiah-el genio veintiséis es considerado como un protector de la justicia y le ayuda al mago en contacto con el ganar cualquier pleito legal si el mago está en lo correcto. Siendo un amigo de la alta diplomacia, este genio puede ayudar al mago hacer una rápida carrera si el está trabajando en el campo diplomático. El mago también es informado como ganar el favor de personas importantes, como ganar conocimiento y riqueza, como encontrar sus enemigos, en orden a revelar cualquier traición, planes secretos y operaciones.

Fig. 27: Jerathel-el veintisiete, puede dar al mago un excelente talento para aprender lenguajes y procurarle el favor de amigos y enemigos. Permite al mago ver en el principio Akasha lo que sus enemigos están planeando hacer y como protegerse el mismo en contra de ellos. Para este propósito, el genio le confía varias fórmulas de encantamiento. Si el mago es un escritor, Jerathel puede hacerlo famoso por proporcionarle una excelente capacidad de percepción y demuestra los medios y maneras de alcanzarlo sin dificultad.

Fig. 28: Seeiah-el genio veintiocho puede informar al mago de fórmulas poderosas por las que el puede, por ejemplo, causar o parar truenos y rayos, o una terrible tormenta, como causar el fuego sobre grandes distancias o como pararlo o localizarlo, como destruir completamente toda una ciudad y como, por el contrario, proteger pueblos y casas en tiempos de guerra, así que queden sin tocar. Tú nunca necesitarás preocuparte de cualquier mal uso, ya que a una persona inmadura nunca revelaría estos secretos. El mago que ha tomado contacto con este genio no es temeroso de ninguna cosa, porque está bajo la protección especial de este.

Fig. 29: Reiiel-es el genio veintinueve de la esfera de Mercurio. Le proporciona al mago grandes verdades, lo hace entenderlas

completamente. Además de esto, le informa de los planes de sus enemigos, no importa si visibles o invisibles, y le da consejos como protegerse el mismo en contra de ellos, como puede hacerles cambiar sus mentes para llegar a ser sus amigos. Este genio está preparado para revelar al mago varios secretos los que hasta la fecha han quedado sin revelar. Reiel le dice acerca del orden cósmico y de los efectos correlativos de sus poderes.

Fig. 30: Omael-es el genio treinta en esta secuencia y un gran amigo del reino animal. Por lo tanto, es capaz de informar al mago de varios medios que pueden ser aplicados exitosamente en la cura de animales. Es también amigo de los doctores, especialmente de los ginecólogos y cirujanos y, si el mago es activo en algunos de estos campos, le será dada una habilidad excelente por este genio y aparte de esto, será iniciado en la anatomía oculta y la medicina. Omael es también conocedor con la química y alquimia, y el mago puede profitar de gran manera en este respecto. Omael también da exacta información en la educación prenatal. El mago que ha obtenido contacto con este genio nunca estará afligido y dolido. Siempre sentirá la favorable influencia de este protector.

Fig. 31: Lekabel- el genio treinta y uno es un iniciador dentro del amor mágico y los misterios sexuales. Además de esto, puede instruir al mago en la qabalah y la talismanología y en el arte de adquirir las facultades mágicas más diversas por el principio Akasha, o por el uso de la luz, por ejemplo, clarividencia, hacerse uno invisible, etc. El mago encontrará en Lekabel un excelente profesor en alquimia. Siguiendo sus instrucciones, el mago es capaz de prolongar su vida a voluntad. Pero hay más ventajas resultantes de este contacto con el genio treinta y uno de la esfera de Mercurio. El mago puede, por ejemplo, llegar a ser un hombre rico después que este genio lo ha hecho descubrir preciosos tesoros escondidos bajo la tierra. El mago aprende como forzar ladrones por magia restaurar las cosas robadas o hacerlos rendirse. Este genio también devela el secreto de cómo llegar a ser un talentoso orador, y varias cosas más.

Fig. 32: Vasariah- el mago encontrará en el genio treinta y dos un

iniciador versátil y protector que lo puede llamar cualquier vez que lo desee. Ayuda al mago a obtener algo correcto. Ladrones, asaltantes, embusteros serán inducidos por el a decir la verdad; puede proveer con un excelente talento para conversar e instruye al mago como, por la ayuda de la qabalah, adquirir tales talentos. En orden a ayudarlo en los momentos de aflicción, al mago se le revelarán fórmulas poderosas o palabras poderosas por este genio por las que el agresor más fiero puede ser hecho inofensivo. Este genio puede instruir al mago en astrofísica, en el espacio mágico y la qabalah, tan bien como en otras artes mágicas, y puede también asistir artistas en su profesión. Puede revelar al mago maduro palabras mágicas por las cuales el llega a ser invisible e invulnerable en contra de cualquier tipo de arma.

Fig. 33: Jehuiah-el genio treinta y tres es el profesor de todas las ciencias de la tierra. Ayuda al mago a pasar exitosamente todos los exámenes que tenga que dar. Le permite mirar en el pasado, presente y futuro de todas las cosas, lo hace reconocer sus enemigos, es capaz de cambiar la hostilidad en amistad, alcanzar el amor en el hombre y la mujer e incrementar la amistad. Además, enseña al mago el arte de la levitación, la aplicación práctica de las leyes de gravitación en el sentido mágico, lo instruye en la desmaterialización y materialización de cuerpos y objetos en el espacio mágico. Le revela la verdad más remota y también lo asiste en resolver difíciles problemas mágicos por medio de la inspiración.

Fig. 34: Lehahiah-le dice al mago fórmulas mágicas para la calma de espíritus tempestuosos, así que eventualmente llega a ser su maestro y es capaz de controlar rayos, truenos y tormentas en la tierra tan bien como en el mar. El mago protegido por este genio, si está en viaje, el barco resistirá los vendavales más fuertes y regresará seguro a su puerto. Conducido por Lehahiah, el mago alcanzará grandes cosas. A su especial solicitud será iniciado por este genio dentro de los Misterios Divinos más remotos y le serán mostrados varios hechos interesantes acerca de la magia y qabalah, y así un número de posibilidades casi sin fronteras se abrirá ante el.

Fig. 35: Kevakiah-es el genio treinta y cinco, que mostrará al mago

maneras y medios para ser un maestro completo de todas las influencias de seres negativos. Cambia al enemigo más grande en un amigo del mago, crea paz en todas partes donde es deseable, entre individuos como entre naciones y pueblos. Si el mago quiere, Kevakiah lo ayudará a ser rico y honorable.

Fig. 36: Menadel-el genio treinta y seis, es un excelente iniciador dentro de la astrología sintética. Le enseña al mago aplicar su conocimiento astrológico para propósito alquímicos y espagíricos; le informa en que tiempo y por que propósito manufacturaría y cargaría talismanes y por cual medio el poder deseado puede ser encantado entro de la piedra preciosa por fuerza de la magia y de la qabalah; le dice el tiempo exacto cuando recolectar hierbas y su aplicación práctica de su poder de curación y para prácticas mágicas. Este genio es también capaz de liberar prisioneros no importa en que tipo de celda puedan estar. Esto puede ser por efecto de la magia, i.e. por incitar al carcelero a abrir las puertas o por un acto de misericordia. Este genio también procura suerte y felicidad en la profesión de uno, el favor de personas muy importantes y varias cosas más.

Fig. 37: Aniel-es el nombre del genio treinta y siete, es un amigo de poetas, escritores, dramaturgos, compositores y de toda cosa que tenga que ver con las artes. Un mago quien está interesado en las artes puede estar seguro que este genio siempre lo ayudará. Puede no solo ser iniciado dentro de todas las ciencias de este mundo, sino también dentro de varias artes mágicas. El mago obtendrá información de los secretos más remotos de la naturaleza y de toda la filosofía oculta tan bien como en los misterios más secretos de la iniciación de la magia y de la qabalah. Aniel despierta en el mago los talentos para traducir estos misterios más altos dentro del lenguaje del intelecto.

Fig. 38: Hamiah-este genio es muy popular en la esfera de Mercurio. De buena gana abre todas las cámaras del tesoro esférico para el mago maduro, i.e. le revela la sabiduría más profunda y por hacer esto lo conduce a la felicidad más alta. El genio treinta y ocho hace al mago portador, también, de su suerte terrestre, fortalece su salud,

le procura contento, felicidad y celebridad. Este genio puede lograrle al mago cualquier deseo.

Fig. 38: Rehael-es un iniciador especial dentro de la alquimia y la anatomía oculta. El mago es enseñado por el genio treinta y ocho de la esfera de Mercurio la manufactura de la piedra filosofal, tanto como por procedimiento seco o húmedo, por el cual el cuerpo astral o físico puede ser impregnado o rejuvenecido. El mago es así capaz de prolongar su vida tanto como el quiera. Rehael es también un gran amigo de los niños y ve que a los niños los amen las personas – familiares tengan un montón de niños- da exacta información en todas las enfermedades de los niños y gusta de ayudarlos en tales casos. Este despertará el amor y lealtad en las personas que son nominadas por el mago.

Fig. 40: Ieiazel-si el mago quiere liberar a alguien desde la prisión o desde sus enemigos, el se conectaría al genio cuarenta de la esfera de Mercurio, quien le dará su personal asistencia directa o haber influenciado a aquellas persona por sus subordinados quines son capaces de liberar las personas en cuestión. Las cosas que el mago puede aprender desde Ieiazel son: la desmaterialización mágica y rematerialización de objetos sobre grandes distancias; el poder para influenciar seres humanos, animales y objetos físicos por la magia de los elementos; averiguar el pasado, presente y futuro de cualquier persona o cosa; la transmutación de enemigos en amigos; causar y calmar la tormentas por fórmulas mágicas reveladas al mago por este genio; la cura de desarmonías psíquicas-melancolías-por fórmulas mágicas, etc. Ya que Ieiazel es también un buen amigo de todos los artistas, asegura éxito por inspiración y los hace amados por sus audiencias. Lo mismo es el caso con artistas que trabajan como escritores, editores de libros.

Fig. 41: Hahahel-es responsable por éxito estratégico y causa al hombre hacer nuevas invenciones en este respecto. También conduce al descubrimiento de los planes del enemigo. Si la exterminación de todos los ejércitos o la evocación de las tormentas llegan a ser necesario, este genio proveerá al mago con las fórmulas mágicas necesarias. Aparte de esto, el mago será enseñado como

incrementar cualquier tipo de energía en una forma asombrosa, como llegar a ser invulnerable y como reconocer el trabajo del principio Akasha en el mundo mental, astral y físico. Aplicando estos métodos especiales revelados por este genio. El mago será capaz de incrementar su poder a la altura de la perfección e intensificar su creencia y poder de convicción de tal manera que el será capaz de obrar milagros.

Fig.42: Mikael-el mago puede ser hecho conocedor por este genio con los métodos mago-cabalísticos los cuales harán manejar a sus enemigos, descubrir sus planes y así aniquilarlos antes que ellos puedan ser realizados. Es también enseñado como deslumbrar a sus adversarios y lograr que vayan en la dirección equivocada por ilusión. El genio cuarenta y dos ayuda a políticos y diplomáticos hacer una carrera maravillosa y los provee con el maravilloso regalo de la intuición y el presentimiento.

Fig. 43: Veubiah-este genio enseña al mago a descubrir los planes de sus enemigos y derrotar cualquier propósito dirigido en contra de él. Debido a los métodos especiales que este genio es capaz de revelar al mago, este último llegará a ser maestro absoluto sobre sus adversarios. Además, aprenderá a hacer talismanes que ofrecen protección especial para los soldados en el campo de batalla y lo salvan de la muerte y el arte de sanar heridas por la magia y la qabbalah dentro de pocos segundos, y varias cosas más de este tipo.

Fig. 44: Lelahiah-el genio cuarenta y cuatro de la esfera de Mercurio confía al mago que ha entrado en contacto con este, con métodos cabalísticos especiales que pueden hacer al ciego ver, al sordo oír y curar al loco. Además el mago es instruido por Lelahiah en la transmisión de cosas sobre grandes distancias y su recogida por medio de seres o dematerialización y rematerialización. Es enseñado como leer correctamente en el principio Akasha y como ser exitoso en cualquier tema y poder lograr sus propios deseos o los deseos de otras personas.

Fig. 45: Sealiah-permite al mago reconocer todas aquellas personas que practican la magia negra, brujos y brujas. Lo hace conocedor con métodos que le permitirán hacer a cualquier agresor inefectivo,

y cubrirse de sus adversarios con la llamada capucha mágica la que hace cualquier tipo de experimento mágico imposible. La manufactura mágica de tal capucha que ningún mago negro es capaz de penetrar, es revelado al mago por este genio cuarenta y cinco de la esfera de Mercurio. Similar a otros genii de esta esfera, también Sealiah puede hacer al mago conocedor con las palabras mágicas que en el momento de su articulación causa un gran terremoto que puede destruir completamente toda una ciudad. Tales palabras mágicas, nunca serán develadas a un ser humano con bajo estándar ético, por lo tanto, uno no necesita ser temeroso de algún mal uso. Que el mago así también, llega a ser el maestro de la tierra y el agua no necesita ser enfatizado aquí. Es capaz de forzar a los ladrones regresar las cosas robadas, de humillar la arrogancia y la soberbia, de ayudar al injuriado a sus derechos. Asistido por este genio, el mago será capaz de lograr todas las cosas mencionadas arriba, por el será hecho maestro sobre nuestra tierra.

Fig. 46: Ariel-este genio puede proveer al mago con la facultad de la profecía, puede enseñarle a controlar completamente el principio Akasha en relación de mirar el pasado, presente y futuro, lo instruye como cargar volts, y similares. Si el mago desea ser un hombre rico, siempre que tenga buenas razones para hacerlo, el genio lo ayudará por descubrir algunos de los tesoros de la tierra. Pero esto no es todo: el también hará al mago conocedor con los secretos más grandes de la naturaleza y la vida. Por ejemplo, le enseñará como traer sueños sobre las distancias más grandes, como cargar piedras preciosas con ciertos poderes, como propagar todo tipo de elementarios de manera mago-cabalística. Ariel puede también hacer posible para que el mago tenga relaciones con los seres positivos de otras esferas y puede instruirlo acerca de talismanes y otras artes mágicas

Fig. 47: Asaliah-aprender a reconocer y entender las leyes de la justicia y legalidad, i.e. mantener un permanente equilibrio en relación tanto al mundo terreno como las leyes espirituales, es un arte en que el genio cuarenta y siete puede instruir al mago. Puede hacer al mago comprender los secretos más profundos, hacerlo

observador, en el Akasha, de toda la vida de cualquier persona, mirar su pasado, presente y futuro. Asaliah estará agradecido de dar a conocer al mago con métodos especiales por las que estas facultades son despertadas en el hombre. No hay duda también acerca del interés de este genio en procurar la rectitud del mago en cualquier tema. Es capaz también de despertar el amor en seres humanos, incrementar la simpatía entre amigos, cambiar la hostilidad en amistad, etc. Sobre todo, es capaz para estimular el favor de personas importantes.

Fig. 48: Míhael-el genio cuarenta y ocho de la esfera de Mercurio puede ser considerado como el profesor de la Alquimia.

Especialmente relacionado con la transmutación, i.e. la transmutación de metales, este genio es capaz de dar al mago completa información. Le será dado al mago métodos por los cuales, si lo elige, cambiar la oscilación electrónica de cualquier metal, i.e. hacer oro del tipo de metal más inferior. El mago también es enseñado de ir viceversa, si, por ejemplo, el quiere cambiar el oro y plata de una persona avariciosa en plomo y acero por fuerza de la magia y qabbalah. En la misma manera es posible hacer piedras preciosas de piedras comunes. Además, el mago aprende de este genio, a incrementar o disminuir el amor y la pasión en el hombre, crear atmósferas en la que seres humanos deben hacer lo que el mago quiera que ellos hagan; curar la infertilidad en mujeres, procurar la paz, concordancia y lealtad entre parejas de casados, así que ninguna fuerza en el mundo, excepto la muerte, será capaz de separarlos.

Fig. 49: Vehuel-el mago será hecho conocedor por el genio cuarenta y nueve de la esfera de Mercurio con todo tipo de profecías, partiendo de la más simple a la lectura más perfecta en el mundo de Akasha, y aprenderá a controlarlas. Aparte de esto, el será enseñado como incrementar su conciencia para permitirle colocarse en cualquier lugar que el quiera, leer de una vez los pensamientos de cualquier ser humano, aprender a conocer cada cosa en relación a su Aura, y por hacerlo, reconocer su carácter en una simple mirada, si el está tratando con un enemigo o un amigo. El mago también puede

aprender de este genio todas las maneras posibles de influencia. Habiendo entrado en contacto con este genio, será capaz de pasar su vida en paz y tranquilidad

Fig. 50: Daniel-este genio hace posible para el mago mirar dentro del taller de la Divina Providencia y percibir los trabajos y efectos del principio Akasha, y además, el genio cincuenta le permitirá al mago comprender la efectividad de las virtudes divinas y, por hacerlo así, influir dentro de el la vibraciones de amor y caridad. Esto pondrá al mago dentro de un estado de felicidad la que solo puede ser experimentada por personas que han sido guiadas por este genio. Hay incluso más ventajas derivadas desde la conexión con este genio: el mago aprenderá a diferenciar entre la justicia y la injusticia, desarrollará un buen sentido de juicio, actuará hábilmente en cualquier materia, será exitoso como escritor, alcanzará un excelente talento como un orador, llegará a ser ingenioso y disfrutará intuiciones profundas. Aprenderá a reconocer en cualquier sistema religioso sus verdaderos contenidos filosóficos. En caso de emergencia, el mago siempre será inspirado con las ideas correctas por este genio.

Fig. 51_ Hahasiah-es uno de los iniciadores originales dentro de la ciencia hermética. No solo provee al mago con genuina información en magia y qabalah, sino también lo instruye en astro-física, en astro-química y alquimia, lo inicia en los misterios más profundos de sabiduría y le enseña el arte de elevar su espíritu dentro de las distintas esferas y planos y actuar ahí concientemente. Debido a los especiales métodos que al mago le son dados por el genio cincuenta y uno de la esfera de Mercurio el será capaz de hacer sus cuerpos mental, astral y físico invisibles y, aparte de esto, cambiar ciertas causas en el principio Akasha en relación a sus efectos. Hay, sin embargo, otras ventajas que el mago disfrutará en cuenta de su conexión con este genio: será enseñado como producir varias medicinas. Si el mago trata con medicinas, el puede llegar a ser un excelente doctor, guiado por este genio, y tendrá gran éxito con sus curas y será amado por sus pacientes.

Fig. 52: Imamiah-el genio cincuenta y dos le permite al mago llegar

a ser un maestro de sus semejantes, especialmente de sus adversarios, y le muestra medios y maneras de cómo hacerlos inocuos. Por la ayuda de Imamah los prisioneros pueden recuperar su libertad, o por acción mágica directa o por influenciar aquellas personas que pueden decidir en poner libre al prisionero. Imamah es un iniciador especial dentro de la astrología en relación a la magia y la qabbalah. Así el mago el mago puede obtener información valiosa desde las enseñanzas de este genio. Puede obtener información en cualquier campo de la ciencia existente en la tierra. Ya que Imamah tiene un sentido especial por la alegría, entretenimiento y placer, atrae situaciones que sin duda satisfarán al mago en este respecto.

Fig. 53: Nanael-seguramente, el mago avanzado querrá entender y tener bajo su control cualquier animal. El genio cincuenta y tres de la esfera de Mercurio puede iniciarlo dentro de este arte, así que entenderá el lenguaje de todos los animales. Por fuerza de la magia, será capaz de cambiar su cuerpo mental y astral de tal manera que cualquier animal lo percibirá. El mago también puede apreciar ser hecho conocedor con todas las leyes de la magia y la qabbalah. Por meditaciones apropiadas el mago eventualmente penetrará dentro de los problemas más profundos y adquirirá varias facultades mágicas. Varios métodos mágicos para el control de animales y elementos y el control del cuerpo astral de hombres y animales pueden ser dados al mago por este genio.

Fig. 54: Nithael-es el genio cincuenta y cuatro de la esfera de Mercurio. Siendo un gran amigo de todos los artistas, escritores y oradores, los ayuda a ser famosos. Hace al mago favorito de personas muy importantes en la tierra y con seres altos, pavimenta su camino con satisfacción y éxito y lo conduce a una felicidad completa. Es capaz de informar al mago e cualquier campo de la ciencia de este mundo y es siempre un asistente listo para el mago.

Fig. 55: Mebahiah-el genio cincuenta y cinco es un asistente de las mujeres infértiles de tal modo que le puede dar al mago instrucciones para las eliminaciones de las causas de la infertilidad. Mebahiah crea el amor en todos aquellos casos donde es necesario y ayuda al mago con el éxito, honor, aprecio, respeto, dignidad y

autoridad. Es un iniciador original dentro de la religión cósmica y un leal asistente en el camino de la perfección.

Fig. 56: Poiel-el mago obtendrá cada cosa que necesite para su vida, sus estudios, su profesión, y su vida terrestre, en general por la asistencia del genio cincuenta y seis, que siempre estará gustoso de ayudarlo. El mago puede aprender de este genio cada cosa del pasado, presente y futuro, y producirá amor y simpatía en todos aquellos casos donde sea necesario. Se le dirá al mago aquellos hechos acerca de la filosofía oculta, magia y qabbalah, que hasta ese punto no han llegado a ser conocidos por el, y será efectivamente asistido por Poiel en sus estudios.

Fig. 57: Nemamiah-el genio cincuenta y siete puede revelar al mago el secreto de la transmutación mágica, i.e. el arte de cambiar su cuerpo mental y astral o aquellos de otras personas dentro de cualquier forma deseada. Que esta facultad es de gran importancia y que provee al mago con posibilidades valiosas en relación a su conocimiento de la magia, no necesita ser especialmente mencionado aquí. Aun otra facultad que el mago puede adquirir bajo la guía de este genio es el arte de la momificación de los elementos en orden a ser protegido en contra de cualquier influencia de tales elementos. Las prácticas mágicas que enseña este genio al mago le permitirán hacer que un ciego vea nuevamente, llegar a ser clarividente, hacer su cuerpo resistente a cualquier tipo de presión sin dificultad, ser exitoso en todos los aspectos, vencer cualquier pasión, despertar el amor, incrementarlo o dejarlo esfumarse nuevamente; liberar personas prisioneras, etc. Este genio es especialmente bien querido en inspirar técnicas y los ayuda a hacer nuevas invenciones, especialmente en la industria del acero.

Fig. 58: Jeialel-siendo un iniciador dentro de la esfera mágica y la esfera astrológica, el mago será enseñado con una gran sabiduría por el genio cincuenta y ocho de la esfera de Mercurio. Será hecho conocedor con varios poderes y efectos de la esfera individual y su influencia común en la zona que rodea la tierra en nuestro mundo físico, y aprenderá a calcular esas influencias para propósitos mánticos y hacer uso práctico de este conocimiento en la magia y

qabalah. Aparte de esto, el mago aprenderá como ser un maestro absoluto sobre todos los seres de los elementos y esferas y como incrementar su poder mágico y autoridad.

Fig. 59: Harachel-el genio cincuenta y nueve es también un experto en astro-magia y enseña a transferir poderes mágicos en piedras preciosas. Le revela al mago que ha entrado en contacto, métodos por los cuales la infertilidad puede ser removida de la mujer.

Harachel es un amigo especial de los ginecologistas, parteras, etc. Este genio es buen conocedor de todas las ciencias terrestres y es por lo tanto, capaz de dar al mago información exacta de cualquier cosa. Si el mago es un hombre de negocios, y si está interesado en temas de la bolsa, Harachel le dará buenas indicaciones sobre que papeles subirán y cuales bajaran.

Fig. 60: Mizrael-si el mago necesita gran habilidad manual en su profesión, debería, de todas maneras dirigirse al genio sesenta de la esfera de Mercurio, que no dudará, en ayudarlo en este respecto. Si el mago está interesado en la filosofía de las religiones o en cualquier otra ciencia, el puede ser iniciado dentro de todo esto por Mizrael y así llegar a ser un gran cientista por estudios privados. Este genio es también buen conocedor de la alquimia, y el mago puede aprender desde como prolongar la vida de uno por medios espagíricos alquímicos y como momificar el cuerpo de uno y, además, como las enfermedades mentales pueden ser curadas exitosamente. Este genio también es también muy gustoso de dar información de las virtudes divinas y sus influencias y de varias facultades mágicas. Le muestra al mago como liberar aquellos perseguidos por los enemigos y le enseña como hacer tales enemigos inofensivos.

Fig. 61: Umabel-ningún mago querrá fallar de entrar en contacto con el genio sesenta y uno, porque por su ayuda se es capaz de alcanzar mas de lo que uno piensa como posible; por ejemplo, felicidad y contento en esta vida, amistad y amor, viajes para su recreación y entretenimiento con los medios necesarios, instrucción en la alquimia, especialmente en el uso de elementos para varios propósitos alquímicos cambiar el agua en vino, viceversa, vino en

agua, instrucción en el cambio de metales, i.e. la transmutación, instrucción en magia y qabalah. Umabel es así poderoso esto es, sin exageración, capaz de cambiar un tonto en un hombre sabio.

Fig. 62: Jah-Hel-el genio sesenta y dos de la esfera de Mercurio enseña al mago la manera de realizar dentro del las Virtudes Divinas, el arte de la meditación y concentración; le enseña como encontrar los trabajos y efectos del principio Akasha, como llegar a ser un hombre sabio por estudiar la magia y la qabalah, como agarrar la esencia de cualquier filosofía. Jah-Hel inicia al mago dentro de varias artes, por ejemplo, como cambiar una vara en una serpiente y viceversa, similar a los hechos de Moisés ante el faraón, enseña como hacer que las serpientes se reúnan en un cierto lugar, como inmunizarse el mismo en contra del veneno de las serpientes, así que la serpiente mas peligrosa no puede causarle daño. Si el mago lo desea, el genio le dejará descubrir tesoros escondidos.

Fig. 63: Anianuel-el genio sesenta y tres de la esfera de Mercurio inicia al mago en todo tipo de tratamiento médico, no importa si por medicinas, o por magia y qabalah. El mago es enseñado como preparar amuletos protectores especiales en contra de diferentes enfermedades e influencias negativas y como cargarlos; además. Como tener bajo su control cualquier ser negativo de la esfera de Mercurio y como protegerse el mismo en contra de influencias desconocidas por palabras mágicas reveladas por este genio. Ayuda a todos aquellos que tienen que ver con comercio y dinero por ver como hacen dinero y que todas sus intenciones son realizadas; muestra los medios y maneras como obtener una mente penetrante y un excelente poder de intuición, y en cualquier tiempo fácilmente le informa al mago de todos los campos de la ciencia en nuestra tierra.

Fig. 64: Mehiel-la fórmula mágica que este genio le revela al mago de una vez cambiará cualquier enemigo que ponga en peligro la vida del mago en un montón de cenizas, ya que el poder de estas palabras desarrolla una increíble incandescencia. Otra fórmula le permite al mago amansar al animal más salvaje, calmar el populacho más salvaje. El mago que ha entrado en contacto con este genio será iniciado dentro de varios misterios, los cuales han quedado

desconocidos, tan bien como dentro de aquellas ciencias que le interesen. Guiado por Mehiel, cualquier mago llega a ser un hombre sabio, un escritor famoso, un gran orador, etc. Aprenderá como inmunizarse el mismo en contra de la descomposición de los elementos y como prolongar su vida a voluntad.

Fig. 65: Damabiah-el mago puede ser iniciado dentro de la magia simbólica y talismánica, i.e. la preparación mágica de talismanes y amuletos, por el genio sesenta y cinco. El puede ser guiado a los orígenes de la sabiduría más alta existente en nuestro planeta, le son enseñadas las leyes del microcosmo y macrocosmo y su aplicación mago-cabalístico, y es instruido en el control del elemento agua, así que obtiene completo poder sobre cualquier animal viviente del agua. Este genio fácilmente le informa acerca de todos los tesoros escondidos bajo la superficie del mar y lo hace descubrir fuentes de minerales. Ya que es un iniciador dentro de la hidroterapia, no solo enseña al mago como cargar, por medio de la magia y de la qabalah, al elemento agua con ciertos poderes mágicos, sino también como usarla para propósitos mágicos. Este genio lo asistirá, en palabras y hechos, al mago en todas sus operaciones.

Fig. 66: Manakel-en orden a recapturar cosas pérdidas, el mago se referiría al genio sesenta y seis, quien lo ayudará a descubrir cualquier objeto perdido y tesoros. Sobre todo, le mostrará métodos para obtener e iluminar la mente y le enseñará como ajustar desarmonías, especialmente desarmonías causadas por la influencia de la Luna. En consecuencia, el mago será capaz de curar personas con algún tipo de epilepsia, St. Vitus Dance, locura, etc., por métodos mago-cabalísticos o talismanes. Además, el mago es enseñado por este genio como tener bajo su control toda la vegetación, como influenciarla a su voluntad, i.e. por ejemplo, como hacer que las plantas crezcan rápidamente o como hacerle parar el crecimiento; es enseñado como influenciar animales: por ejemplo, como hacer a un pez, no importa cuan grande o peligroso sea, reunirse en un mismo lugar, o como hacer un cocodrilo un animal manso. También le enseña al mago como influenciar el carácter de un ser humano, i.e. como cambiarlo a su voluntad. Enseña la

correcta interpretación de los sueños verdaderos, Hay varias otras posibilidades mágicas en relación a nuestro mundo físico que el mago escuchará cuando entre en contacto con este genio, Manakel.

Fig. 67: Eiaiel-es un fantástico iniciador dentro de las ciencias ocultas, especialmente dentro de la magia y la qabbalah. Le enseña al mago como alcanzar el tipo más alto de iluminación, la absoluta perfección, por la ayuda de estas ciencias y como sobrepasar todo tipo de obstáculos o malas influencias en el camino a la perfección. Bajo la guía del genio sesenta y siete el mago llegará a ser regulador de la naturaleza, especialmente del reino vegetal, y es capaz de obrar milagros por la magia de la naturaleza la cual es solo conocido por algunos magos. También este genio puede ayudar al mago que esté interesado en contactarse con el, en lograr éxito, honor, fama y respeto.

Fig. 68: Habuiah-todo tipo de tratamientos médicos, incluso el de las enfermedades más severas, será enseñado al mago por el genios sesenta y ocho. Al mismo tiempo es iniciado dentro de la anatomía oculta y la medicina hermética. Aprende acerca de la preparación de medios alquímicos en contra de las enfermedades más diversas. El mago también es enseñado como alcanzar grandes cosas por la magia de la naturaleza, por ejemplo, como restaurar la fertilidad de la tierra por ayuda de la magia y la qabbalah y como, viceversa, hacer todos los países infértiles. Con la ayuda de Habuiah el mago será capaz de cambiar enemigos en amigos, despertar el amor en seres humanos de ambos sexos e incrementarlo.

Fig. 69: Rochel-enseña al mago como encontrar, por la ayuda del principio Akasha o por asistencia de seres, cualquier ladrón, no importa cuan astuto pueda ser y dondequiera que el pudiera esconderse. Métodos especiales le permiten al mago influenciar ladrones de tal manera que ellos se darán por vencidos y restauraran las cosas robadas. Es enseñado como obstruirles su huida y hacerlos que permanezcan tiesos como momias tanto como sea necesario. El genio sesenta y nueve es un patrón de la justicia y siempre verá que el mago tenga sus derechos logrados y que gane cualquier litigio. Este genio puede ser llamado en cualquier momento de aflicción.

Fig. 70: Jabamiah-es un iniciador excelente dentro de la magia ceremonial, y el mago es enseñado para causar los fenómenos más grandes por magia y qabalah, leer en el principio Akasha y operar por ellos y usar la luz en el sentido mágico en los tres planos. Conoce métodos especiales por los que puede aprender el arte del divagar mental y astral, la desmaterialización y materialización del mismo, o de otras personas y otras cosas, y la facultad de transferencia sobre grandes distancias. El genio setenta conduce al mago en el camino de la iluminación hacia la felicidad más alta. El mago puede también puede ser iniciado por este genio dentro de los misterios sexuales, desde hacer el bebe a la preparación de un volt mágico. Meras palabras no pueden expresar las ventajas que un mago disfrutará si logra entrar en contacto con este genio.

Fig. 71: Haniel- Guiado por el genio setenta y uno el mago aprenderá a manejar cualquier situación, solucionar los problemas más malos, hacer a sus enemigos obedecer y ayudar a todos aquellos que están perseguidos por enemigos o por el destino. Haniel conoce métodos por los cuales el mago es capaz de obrar milagros. Este genio es, en cualquier aspecto, un excelente asistente y profesor.

Fig.72: Mumiah-es el nombre del último genio de la esfera de Mercurio. Es un excelente iniciador dentro de la magia y la qabalah. Bajo su guía el mago es capaz de lograr cualquier operación mágica en cualquier esfera. Es hecho conciente por este genio de cualquier obstáculo que podría haber en su camino y al mismo le dice como sobrepasarlos. Ya que Mumiah es también un iniciador original dentro de la alquimia, metafísica, astro-física y especialmente dentro de la medicina oculta, también le enseña al mago como exitosamente tratar cualquier enfermedad, y por métodos mago-cabalísticos o alquímicos, fortalecer la salud y puede asegurar larga vida. El genio setenta y dos puede dar información en la producción de la piedra filosofal, en la quintaesencia alquímica y varias otras cosas relevantes. Es correctamente llamado el patrón de todos los doctores por quienes tratan con magia, qabalah y alquimia.

La descripción informativa de los 72 genios de la esfera de Mercurio

llega así a su fin. Si el mago ha aprendido también a controlar esta esfera completamente, ha llegado, por cierto, a ser un buen mago de las esferas. El control de las inteligencias de la zona que rodea la tierra, la esfera de la Luna y la esfera de Mercurio son muy esenciales, ya que estas tres esferas están próximas al mago y corresponden a los tres mundos, i.e. el mundo físico, astral y mental. El mago esférico es por lo tanto aconsejado para llegar a ser un maestro absoluto de estas tres esferas y sus inteligencias. Durante su trabajo mágico y de evocación el mago se convencerá a si mismo que por tener contacto con estas tres esferas, sus inteligencias, genii y seres subordinados, será capaz de alcanzar cualquier cosa en tal abundancia que una persona no entrenada mágicamente no tendría las más ligera noción de ello. Tener todos los deseos logrados, para el mago, es proporcionado en este libro una gran selección de inteligencias y no necesitará ningún otro libro.

El mago estará conciente del hecho que cada inteligencia individual descrita en este libro-no importa a cual zona o esfera pueda pertenecer-puede proveerlo con tal cantidad de conocimiento y sabiduría, dependiendo de su madurez y desarrollo, que todo, un libro extremadamente interesante podría ser escrito en cada caso. Las cortas notas introductorias dadas en este libro le sirven al mago como guía para trabajos prácticos más allá. Cuantos métodos y prácticas, cuanto conocimiento y sabiduría puede ser ganado de esto, depende solo del mago. Sin embargo, una cosa es muy cierta: el mago-esfera, por estar en contacto y teniendo el control sobre las inteligencias de las jerarquías cósmicas, está viajando a través del camino de la perfección, y por lo tanto, es posible para el llegar a ser un verdadero Adepto.

6.- Las Inteligencias de la Esfera de Venus

La próxima tarea del mago será entrar en contacto con las inteligencias de la esfera Venus y obtenerlas-paso a paso-también bajo su control completo. También alcanza esta meta, o por vía de la evocación o por divagar mental. Habiendo hecho, primero las tres

esferas mencionadas arriba, las cuales como dije antes, son muy importantes, el mago ha entrenado bien sus facultades mágicas por engrandecerlas y hacer su espíritu superior a cada cosa. El mago está, por lo tanto bien preparado para hacer contactos más allá y puede confiadamente tratar de entrar en contacto con las inteligencias de la esfera Venus.

Fue mencionado en el comienzo que todas las inteligencias de esta esfera son de una belleza fascinante y gran poder de atracción, lo cual, desafortunadamente, ha sellado el destino de varios magos-esferas, o ha, al menos, obstaculizado su desarrollo. Si el mago se permite a si mismo ser cautivado por la belleza extraordinaria de las inteligencias de la esfera Venus está renunciando a su chance para ir más allá en su desarrollo mágico, porque, en consecuencia, una y otra vez será atraído por la esfera de Venus hasta que finalmente su relación con esta esfera será equivalente a un pacto. No solo las positivas, sino también las negativas inteligencias de Venus son de una diabólica belleza y de carácter seductivo. Así gran resolución es necesaria para resistir sus tentaciones.

La esfera de Venus tiene una oscilación intoxicada con amor, lo que pone a cualquier mago-esfera en estado de felicidad que puede ser comparado con un éxtasis del amor, así que es ha menudo tentado y o, se queda en esta esfera con su cuerpo mental-lo que, sin duda, causaría su muerte física- o visitar esta esfera una y otra vez. Si el mago es sobrepasado por estas tentaciones, el poco a poco llega a ser completamente encantado por esta esfera y encontrará difícil de salir de ella nuevamente. Su desarrollo a la perfección entonces llega a ser muy imposible por un tiempo largo, si no por toda su vida. El mago, sin embargo, quien ha trabajado sistemáticamente en su desarrollo y que ha trabajado en si mismo a través de las esferas arriba mencionadas en el orden sugerido y así ha ganado un carácter fuerte y un equilibrio mágico completo y llega a ser maestro sobre sus facultades y cualidades, habiendo alcanzado un estado de espíritu superior en cada cosa, puede confiadamente viajar a las esferas más altas incluyendo la esfera Venus. Por lo tanto, cada mago primero se probaría a si mismo, si tiene la necesaria madurez,

poder y constancia.

Más abajo está la descripción de las noventa inteligencias de la esfera Venus, con quienes yo he estado en contacto directamente y cuyos nombres y sellos pueden solo ser conocidos por unos pocos magos-esferas e iniciados. Además de estas inteligencias, hay otras pocas en la esfera Venus acerca de quienes otros autores han escrito en sus libros, por ejemplo, Hagiél, y que no han sido incluidos en este trabajo, ya que sus nombres y sellos son generalmente conocidos y fácilmente asequibles. En orden a no hacer este volumen demasiado grande, las inteligencias positivas solo son descritas en pocas palabras, porque ello es posible para el mago-esfera entrar en contacto personal con cada una de las inteligencias y agrandar sus conocimientos por trabajos prácticos.

En general, los sellos de las inteligencias de Venus tienen que ser dibujadas en color verde en el tiempo de la primera evocación.

También en este caso el mago debe ser cuidadoso para reproducir los signos en los mismos colores dados en el apéndice de este libro.

La graduación, en la analogía del zodiaco, que puede ser encontrado bajo cada sello, es la llave para las influencias relevantes de cada inteligencia de nuestra zona que rodea la tierra, y desde ahí al hombre en los tres planos, i.e. su cuerpo mental, astral físico. Este conocimiento es de gran importancia desde el punto de vista de la ciencia astro-cabalística.

Omah, 2) Odujo, 3) Obideh, 4) Onami,

5) Osphe, 6) Orif, 7) Obaneh, 8) Odumi.

Estas ocho inteligencias de la esfera Venus tienen el mismo rango de poder. Pueden ser considerados como excelentes iniciadores dentro de los misterios sexuales y eróticos. Ellas controlan completamente el fluido eléctrico y magnético, especialmente con relación a la magia del amor. El mago puede aprender de estas inteligencias como practicar la magia sexual con la ayuda de estos fluidos, como producir amuletos para el amor, que por medio de la oscilación de la esfera de Venus pueden ser creados; y que gustan de informar al mago acerca de varia otras prácticas mágicas.

9) Orula, 10) Osoa, 11) Owina, 12) Obata,

13) Ogieh, 14) Obche, 15) Otra.

La inteligencias numeradas del 9 al 15 son iniciadores con relación a la fertilidad en el hombre y la mujer. Son representantes de la paz y felicidad marital. Asistido por estas inteligencias, el mago puede despertar el amor entre el hombre y la mujer, puede asegurar el favor de hombres y mujeres, y alcanzar cada cosa que tenga que ver con el amor y la propagación

16) Alam, 17) Agum, 18) Albadi, 19) Aogum,
20) Acolom, 21) Achadiel, 22) Adimil, 23) Aser.

Este grupo abarca ocho inteligencias que tienen la tarea de controlar, soportar y realizar, de acuerdo a las instrucciones dadas por La Divina Providencia, las ideas divinas de la filosofía, inspiración, arte, belleza, música y todos los talentos relevantes.

24) Aahum, 25) Acho, 26) Arohim, 27) Ardho,
28) Asam, 29) Astoph, 30) Aosid.

El rango de poder de estas siete inteligencias cubre la adquisición de facultades mágicas, belleza personal, poder de atracción, conocimiento de la magia de los mummies con relación al amor, etc. Un mago es rápidamente instruido por estas inteligencias en como adquirir varias facultades mágicas para la magia del amor. Son inspiradores en relación al amor y su realización, no solo para seres de la zona que rodea la tierra, sino también para seres de otras esferas.

31) Iseh, 32) Iodeh, 33) Idmuh, 34) Irumiah,
35) Idea, 36) Idovi, 37) Isill, 38) Ismee.

Este grupo de ocho inteligencias enseñan al mago para causar la amistad, el amor, la simpatía, en todas las esferas y planos por fuerza de la magia y la qabbalah, proveyendo para este propósito, rituales apropiados, ceremonias y gestos.

39) Inea, 40) Ihom, 41) Iomi, 42) Ibladi,
43) Idioh, 44) Ischoa, 45) Igea.

Este grupo consistente de siete inteligencias de la esfera Venus es comisionado con la tarea de despertar e incrementar las facultades intelectuales de hacer la belleza, amor, y la armonía perceptible y explicable en todos los lenguajes del intelecto. El rango de poder de

estas inteligencias también cubre el control, inspiración y realización del arte y de todo tipo de invenciones.

46) Orro, 47) Oposah, 48) Odlo, 49) Olo,
50) Odedo, 51) Omo, 52) Osaso.

Estas siete inteligencias controlan las leyes de la armonía en el reino vegetal y animal. Ellos explican al mago la influencia de la esfera de Venus en estos dos reinos, no solo en nuestro planeta sino también en todos los otros planetas del universo. El rango de poder y conocimiento de estas inteligencias incluyen el control y regulación del crecimiento y fertilidad en todos los planetas.

53) Ogego, 54) Okaf, 55) Ofmir, 56) Otuo,
57) Ohoah, 58) Ocher, 59) Otlur, 60) Ogileh.

Las ocho inteligencias nombradas arriba informan al mago de las invenciones técnicas de los seres humanos viviendo en Venus y otros planetas. Sobre todo, que al mago se le dan detalles acerca de todas las leyes que está en el planeta Venus.

61) Gega, 62) Gema, 63) Gegega, 64) Garieh,
65) Gesa, 66) Geswi, 67) Godeah, 68) Guru.

Las ocho inteligencias de arriba inician al mago dentro de las leyes de los principios Positivos y Negativos. Además, lo instruyen en la efectividad de las Virtudes Divinas en el planeta Venus y en la esfera Venus. Aparte de esto, revelan al mago métodos especiales los que, por momificación de la oscilación de la esfera de Venus en la manera mago-cabalística, atrae el favor de los seres de la esfera de Venus tan bien como los seres de otros planetas. Estas inteligencias informan al mago, también de varias otras teorías y prácticas en la magia y la qabalah.

69) Gomah, 70) Goldro, 71) Gesdri, 72) Gesoah,
73) Gescheh, 74) Gehela, 75) Gercha.

Estas siete inteligencias le permiten al mago echar una mirada dentro del trabajo de La Divina Providencia, y el mago percibe la efectividad de La Divina Providencia o del principio Akasha en el planeta Venus y la esfera Venus. Ayudado por estas inteligencias el mago puede observar toda la historia de la evolución de Venus y su esfera. El mago es instruido también en la qabalah por estas

inteligencias.

76) Purol, 77) Podme, 78) Podumar, 79) Pirr,
80) Puer, 81) Pliseh, 82) Padcheh, 83) Pehel.

Este grupo de ocho inteligencias enseña el lenguaje cósmico y su uso en la esfera Venus. Al mismo tiempo el mago es informado acerca de las influencias correlativas de las esferas individuales en el planeta Venus y en su esfera y es también instruido en la aplicación práctica de estos hechos en la magia y la qabbalah.

84) Pomanp, 85) Pitofil, 86) Pirmen, 87) Piomal,
88) Piseph, 89) Pidioeh, 90) Pimel.

El mago es instruido por estas inteligencias en el orden divino del universo, especialmente en relación a la esfera de Venus, en sus leyes, simbolismo, etc. Estas inteligencias pueden, además, iniciar al mago dentro de la magia, cabalística esférica y su relación con el amor. El mago aprende a evocar un estado felicidad y éxtasis de amor por usar la qabbalah y la magia teniendo valor en la esfera de Venus. Hay varias otras cosas que estas inteligencias pueden enseñar al mago que ha entrado en contacto con ellas.

Estas cortas descripciones e indicaciones sin duda serán suficientes para el mago experimentado. Yo podría, por supuesto, dar una pintura más acabada de cada inteligencia individual, pero, debo, sin embargo, desistir de hacerlo por razones técnicas. Una descripción completa de todo el rango de competencia de cada una de las inteligencias de la esfera de Venus en su relación a cada planeta y esfera, al hombre, a los poderes del Mundo de las Causas, sus métodos de trabajo, etc., llenaría todo un libro. Debe por lo tanto ser dejado al mago reunir la experiencia práctica desde su contacto personal con estas inteligencias. El mago, sin embargo, es una vez más advertido de entrar en contacto con solo una inteligencia, sin importar cuán bella la inteligencia pueda ser, porque poco a poco sería una desventaja para el mago y lentamente resultaría en un detenimiento en su camino a la perfección.

Cuando el mago pise en el planeta Venus, se dará cuenta que este planeta está habitado por hermosos seres humanos, quienes aparte de esto, están, en comparación al hombre de la tierra, más avanzados en

conocimiento y sabiduría, en magia, arte, literatura, tecnología, etc. El mago será capaz de agrandar sus conocimientos grandemente y le serán enseñadas varias técnicas valiosas, métodos e indicaciones bajo el sello del secreto. Un mago entrenado quien por divagar mental es capaz de deambular en planetas y esferas con su cuerpo mental también encontrará hombres en el planeta Venus que han sido iniciados dentro de la magia y la qabbalah, y si lo desea obtener contacto con estos. A diferencia de otros habitantes del planeta, el incluso no tendrá que tomar la forma de un Venusiano; el iniciado ahí, sin embargo, será capaz de percibirlo y explicarle cada cosa que esté interesado. Cada mago será bastante astuto para mantener cada cosa que ha aprendido en secreto, para los ojos de un no iniciado esta exposición no solo sería considerada un cuento de hadas sino que sería considerado como fantasía que le causaría a la gente reírse de él.

7.- Los Genii de la Esfera Sol.

Asumiendo que el mago ha llegado a ser maestro de la esfera de Venus, que a pesar de haber entrado en contacto con unas pocas inteligencias, el no ha llegado a ser víctima de sus tentaciones y que tiene un buen control sobre las vibraciones de su esfera y la esferas precedentes, puede ir un paso más allá y aprender a conocer y controlar la esfera Sol.

La vibración de la esfera Sol es diferente de la esfera Venus, y cada mago no es capaz de permanecer bastante en esta esfera especialmente si el viajara a través de su cuerpo mental en su divagar mental. Dar una detallada descripción de las vibraciones de la esfera Sol tomaría mucho tiempo. El Mago, sin embargo, será conocedor de sus vibraciones por numerosas visitas a esta esfera: aprenderá lentamente a manejarlo y será capaz de estar un tiempo más largo en orden a entrar en contacto con los genios de ahí. Los iniciados consideran la esfera Sol como la llamada Esfera-Luz. Es la esfera de nuestro cosmos que es más difícil de manejar. Cuando el mago ha aprendido a conocer y controlarla bien la siguiente esfera

no representará dificultad, y será fácil tenerla bajo su control. Una corta descripción de los genii del esfera Sol es dada al mago más allá de las líneas guías para su trabajo práctico. Los sellos de estos genii tienen que ser dibujados en color amarillo dorado en la primera evocación. La graduación que es dada bajo cada sello tiene el mismo significado que los de la esfera Venus. Estar bien informado acerca de cada influencia que cada genii tiene en la zona que rodea la tierra, y desde ahí a todo nuestro planeta, es, desde el punto de vista cabalístico, más importante.

La esfera Sol influencia toda la vida en todas las esferas y en todos los planetas. Con relación al hombre, esta influencia llega a ser, como ya mencioné en la descripción de la esfera de Mercurio y su orden cósmico, obvio en el grado de vitalidad por el cual los cuerpos mental, astral y físico son mantenidos juntos.

La esfera Sol es gobernada por un total de 45 genii. Su gobernador, llamado "Maestro de la Esfera del Sol" en el lenguaje hermético, es llamado Metatron en la qabbalah. En las escrituras cabalísticas originales Metatron es llamado el mediador entre el hombre y Dios. Fig. 1: Ennasut-el primer genio de la esfera Sol guarda y controla, el elemento original del fuego en todas las jerarquías cósmicas, en todos los planetas y en todas las esferas.

Fig.2: Lubech-El segundo genio de la esfera Sol, controla en su rango de poder, los fluidos eléctricos derivados desde el principio fuego en todos los planetas y en sus esferas de nuestro universo, incluyendo los tres planos: mental, astral y físico.

Fig. 3: Teras-el tercer genio es responsable por la efectividad positiva y negativa del elemento fuego y los fluido eléctricos en todo la jerarquía cósmica, en todos los planetas y en todas las esferas.

Fig. 4: Dubezh-el poder del principio activo, en el hombre también como en el reino vegetal y mineral, viene bajo el rango de poder del cuarto genio.

Fig. 5: Amser- el quinto genio alimenta o aviva los asuntos de los principios negativos o positivos, i.e. por electricidad y magnetismo en nuestro mundo físico por los fluidos magnéticos y eléctricos en todos los planetas y esferas de nuestra jerarquía cósmica.

Fig.6: Emedetz- el genio sexto guarda e incrementa el poder de germinación del hombre, plantas y animales.

Fig. 7: Kesbetz-el genio séptimo es el responsable por el crecimiento de los seres humanos, tan bien como el crecimiento en los reinos, mineral, vegetal y animal.

Fig.8: Emayisa-mantener y fomentar los impulsos de auto-preservación en todas las criaturas, es la tarea del genio octavo.

Fig. 9: Emetas-todos los seres equipados con mente pensante y por lo tanto con conciencia, sin consideración de su rango, están bajo la influencia del genio noveno de la esfera Sol.

Fig. 10: Bunam-el genio décimo es encargado de las facultades intelectuales de los seres humanos y seres en todos los planetas y esferas.

Fig. 11: Seritz- el genio once en esta jerarquía es un genio original de alto rango de la esfera Sol. Controla el principio aire como mediador entre el activo y el pasivo, i.e. el principio compensador en todas las fases, en todos los seres, en todo lo creado en nuestra jerarquía cósmica, y además, el equilibrio cósmico entre los poderes de lo positivo y negativo.

Fig. 12: Wybiol-es la tarea del genio original doce de la esfera Sol controlar y guiar la sabiduría y conocimiento de los hombres y seres en todos los planetas y esferas

Fig. 13: Lubuyil-el rango de poder del genio original trece cubre el control del principio y elemento agua en todas sus fases de causa y efecto en todas las jerarquías, i.e. en todos los planetas y en todas las esferas de la jerarquía cósmica.

Fig. 14: Geler-el genio original catorce de la esfera Sol es responsable de controlar el fluido magnético en sus efectos más sutiles y claros en todas las fases de la evolución, en todos los planetas y en todas las esferas, incluyendo los planos, mental, astral y físico.

Fig. 15: Wybitzis-el genio original quince controla el principio de sentimiento de todos los seres y seres humanos viviendo en todas las esferas y todos los planetas de nuestra jerarquía cósmica.

Fig. 16: Wybalap-la efectividad del principio luz en todos los grados

de existencia en cada cosa creada en los planetas y esferas del total de la jerarquía cósmica está sujeta al rango de competencia del genio dieciséis del Sol.

Fig. 17: Tzizhet-la divina iluminación desde su forma más simple a su forma más alta es proveído por el genio original diecisiete de la esfera Sol a todos los seres humanos y todos los seres de todos los planetas y todas las esferas, o por inspiración, o por intuición, o por cualquier otra facultades.

Fig. 18: Dabetz-el genio dieciocho de la esfera Sol es responsable por transferir sobre hombres y seres de todos los planetas y esferas el reconocimiento de las Virtudes Divinas y por hacerlos conocedor con las influencias de estas virtudes y por ayudar al hombre a realizarlas.

Fig. 19: Banamol-la materialización de La Luz Divina Original dentro de la creación de todos los planetas y en todas las esferas de nuestra jerarquía cósmica, bajo la expresión más inferior de vitalidad, pertenece al rango de poder del genio diecinueve.

Fig. 20: Emuyir-el genio original veinte de la esfera Sol controla el principio original de la salud, i.e. la completa armonía, con relación a las leyes de la analogía, el equilibrio mágico en hombres y seres de todos los planetas y esferas.

Fig. 21: Dukeb-las leyes de relación para el principio más y el principio minus en el universo creado, i.e. en la jerarquía cósmica total, y el control de la legalidad son la responsabilidad del veintiún genio original de la esfera Sol.

Fig. 22: Emtzel-las leyes de dinámica y expansión en todos los planos de existencia, en todos los planetas y esferas de nuestra jerarquía cósmica, están sujetos a la influencia del genio original veintidós del Sol.

Fig. 23: Tasar-impulsa la propagación de cada cosa creada en los planetas y esferas de nuestro universo es controlado por el genio original veintitrés del sol.

Fig. 24: Fusradu-las leyes de atracción y repulsión, i.e. las leyes de simpatía y antipatía, son controladas, en todos los planetas y en todas las esferas de nuestra jerarquía cósmica, por el genio original

veinticuatro del Sol.

Fig. 25: Firul-las leyes de la estabilidad, de cohesiva y cohesión, en todos los planetas y todas las esferas, son controladas y guardadas por el genio original veinticinco.

Fig. 26: Ebytzryl-las leyes de gravitación o atracción, i.e. las leyes de peso y gravitación, en todos los planetas y todas las esferas, son controlados por el genio original veintiséis del Sol.

Fig. 27: Lhomtab-todas las leyes de transmutación en todos los planetas, en todas las esferas y en todos los planos son controlados por el veintisiete genio original del Sol.

Fig. 28: Tzibayol-el genio original veintiocho del Sol es el guardián de todas las vibraciones y oscilaciones en todos los planetas y en todas las esferas de nuestra jerarquía cósmica.

Fig. 29: Gena-todos los tipos de radiación en todos los planetas y en todas las esferas están sujetos a la legalidad controlada por el veintinueve genio original del Sol.

Fig. 30: Kasreyobu- la cualidad de cada cosa existente en el mundo de la creación es controlado por el genio original trigésimo.

Fig. 31: Etzybet-aparte de otras cosas, la adherencia exacta a las leyes universales en todas las esferas y planos vienen bajo el rango de competencia del genio original treinta y uno.

Fig. 32: Balem-el genio original treinta y dos está encargado de todas las leyes de la analogía en todas las esferas y en todos los planetas, en todos los rangos de poder de nuestra jerarquía cósmica.

Fig. 33: Belemche-el genio original treinta y tres le es dada la tarea de controlar las leyes de apariencia de nuestro universo, así que ellos corresponden a las leyes universales.

Fig. 34: Aresut-el genio original del Sol treinta y cuatro controla el equilibrio en todos los planetas y en todas las esferas de nuestra jerarquía cósmica.

Fig. 35: Tinas- las leyes de solidificación, de cristalización, de fijación, etc. están controladas por el genio original treinta y cinco del Sol.

Fig. 36: Gane- El control de la evolución de hombres y animales en nuestro universo, en todos los planetas y todas las esfera, en todos

los rangos de poder, está en manos del genio original treinta y seis.
 Fig. 37: Emtub-el destino y Karma de cada cosa viviente y creada, desde la más pequeña a la más grande, está controlada por el treinta y siete genio de la esfera Sol.

Fig. 38: Erab-el genio original treinta y ocho es considerado como el iniciador original y es, al mismo tiempo, un guardián del tiempo y del espacio en todos los planetas de nuestro universo.

Nota.-el mago esfera sabe que el tiempo y el espacio solo existe donde hay formas físicas y cosas creadas no importa si son criaturas llamadas vivas o muertas. Contrario a ello todas las esferas partiendo de la zona que rodea la tierra hasta las esferas más altas de nuestra jerarquía cósmica-pero no sus planetas- son sin tiempo y sin espacio.

Fig. 39: Tybolyr-el genio original treinta y nueve de la esfera Sol es el gobernador de todos los ideales de hombres y seres en todas las esferas y todos los planetas.

Fig. 40: Chibys-el control del desarrollo espiritual de hombres y seres en todos los planetas y todas las esferas, incluyendo la evolución, legalidad y el Karma, caen bajo la competencia del genio cuarenta del Sol.

Fig. 41: Selhube-el genio original cuarenta y uno de la esfera Sol es considerado como el creador de todos los símbolos originales y su lenguaje original, el lenguaje cósmico, y como una guía de todas las ideas originales que han sido realizadas.

Fig. 42: Levem-el genio cuarenta y dos, es considerado el creador original de todas las ciencias mágicas y de la qabbalah.

Fig. 43: Vasat- es un iniciador original dentro del principio agua y su fluido magnético en todos los grados de densidad y efectividad en hombres y seres, en todos los planetas y esferas de nuestro universo. Cada cosa creada en que el principio agua esté activo es controlado por Vasat, el genio cuarenta y tres de la esfera Sol.

Fig. 44: Ezhabsab-todas la criaturas viviendo en el agua, en nuestra tierra, tan bien como en otros planetas, están bajo la influencia del genio Sol cuarenta y cuatro.

Fig. 45: Debytzet: -es el nombre del genio cuarenta y cinco de la

esfera Sol. Todos los medios de evocación, y aparte de esto, todos los procesos de combustión, incluida la fermentación, son controlados por este genio.

Juzgando desde su rango de poder, el genii original de la esfera Sol, tiene que ser considerada, en la jerarquía cósmica, como el mediador del Creador Original del sistema planetario. Para la información del lector, y en orden a ganar un mejor estudio, yo solo doy una idea abstracta de cada genio.

En relación a los efectos de estas ideas abstractas hay varios paralelos que el mago intuitivamente arreglará por si mismo o el lo recibirá de acuerdo al esclarecimiento durante su contacto con el genii de la esfera Sol. En cualquier caso el mago obtendrá tal conocimiento que es una pérdida de palabras decir alguna cosa en detalle.

Tan pronto como el mago-esfera es maestro de la esfera Sol no existe ningún problema más que no sea capaz de resolverlo en la manera correcta. Su conocimiento no tiene brechas y por medio de esta esfera es capaz de llegar a ser un Adepto perfecto. Para un mago conocedor de la qabalah llega a ser claro porque la iniciación cabalística dice que la conexión con la Deidad será lograda en Tiphareth, que es la esfera Sol de acuerdo al cabalístico Árbol de la Vida, en el que el mago puede obtener la unión con Dios.

Como es dicho en el Árbol de la Vida literalmente el mago debe haber cubierto medio camino a Dios, esto significa que debe haber controlado las esferas hasta la esfera Sol inclusive, con lo cual Dios irá encontrarse con el en la segunda mitad, así que viene la unión con Dios. En este caso no es una conexión con un Dios personificado sino conocimiento y sabiduría, la fuerza y el poder serán unidos a uno.

8.- Las Inteligencias de la Esfera de Marte.

El mago que honestamente ha luchado a través de la esfera Sol y que la controla tan bien como las esferas precedentes ahora encontrará fácil divagar por las tres esferas siguientes y tenerlas bajo control.

La próxima esfera en la jerarquía es la esfera de Marte, que es influenciada por tales inteligencias poderosas que sería muy peligroso para cualquier mago que no ha tenido bajo su control las esferas precedentes evocarlas a ellas. Por esta razón y también porque uno podría hacer mucho daño, por ejemplo, desde el punto de vista de la magia talismánica, y también en el uso de sellos de las inteligencias de Marte relacionadas a su poder, dinámica y apariencia, yo desisto aquí de publicar los sellos de las inteligencias positivas individuales de la esfera Marte. Solo el nombre y la graduación yo quiero declarar. El mago esfera experimentado entrará en contacto con algunas de estas inteligencias durante su divagar mental, en orden a aprender acerca de sus sellos, nombres y rangos de poder. Por hacerlo así, yo no puedo ser responsable por algún mal uso de los sellos por una persona inmadura, porque las inteligencias de Marte, incluso las positivas, pueden causar la muerte instantánea a una persona si se llama o evoca sin las necesarias precauciones y preparaciones. Aparte de esto, varios sellos podrían ser mal usados para propósitos eróticos. La persona interesada en conocimiento genuino entenderá mi actitud de dar solo los nombres de las inteligencias, para los magos maduros mi información será suficiente.

El experto en astrología sabrá que la esfera de Marte, en su efectividad, predominantemente adhiere a los principios de Marte, para amor apasionado, erotismo, poder supernatural de hombres, guerras, etc., depende de la influencia de la esfera de Marte. Para la información del lector es apuntada en esta conexión que las inteligencias negativas que viven en las esfera de Sol y Marte son las mas peligrosas de toda nuestra jerarquía cósmica. Bajo su rango de efectividad vienen: asesinato, homicidio, robo; incendios, destrucción, etc.

1. - Rarum 1-10° Aries
2. - Gibsir 11-20° Aries
- 3.- Rahol 21-30° Aries
- 4.- Adica 1-10° Tauro
- 5.- Agricol 11-20° Tauro

6.- Fifal	21-30° Tauro
7.- Imini	1-10° Gemini
8.- Kolluir	11-20° Gemines
9. - Ibnahim	21-30° Gemines
10. - Ititz	1-10° Cancer
11. - Urodu	11-20° Cancer
12. - Irkamon	21-30° Cancer
13.- Oksos	1-10° Leo
14.- Otobir	11-20° Leo
15.- Kutruc	21-30° Leo
16.- Idia	1-10° Virgo
17.- Abolir	11-20° Virgo
18.- Idida	21-30° Virgo
19.- Cibor	1-10° Libra
20.- Asor	11-20° Libra
21.- Abodil	21-30° Libra
22.- Skorpia	1-10° Escorpion
23.- Vilusia	11-20° Escorpion
24.- Koroum	21-30° Escorpion
25.- Sagitor	1-10° Sagitario
26.- Ágilah	11-20° Sagitario
27.- Boram	21-30° Sagitario
28.- Absalom	1-10° Capricornio
29.- Istriah	11-20° Capricornio
30.- Abdamon	21-30° Capricornio
31.- Anator	1-10° Acuario
32.- Ilutria	11-20° Acuario
33.- Obola	21-30° Acuario
34.- Pisiar	1-10° Piscis
35.- Filista	11-20° Piscis
36.- Odorom	21-30° Piscis

9.- Los Genios de la Esfera Júpiter

El mago no tratará de entrar en contacto con alguna de estas, a

menos que haya completado exitosamente en obtener al menos unas pocas de las inteligencias de la esfera Marte bajo su poder, quienes- como ha sido apuntado en los capítulos precedentes- son todos muy difíciles de controlar. Las vibraciones de la esfera Júpiter son lejos más fácil de mantener que las de las esferas Sol y Marte.

Por lo tanto el mago esfera encontrará fácil de entrar en contacto también con genios de la esfera Júpiter. Su rango de poder es muy grande, y su influencia, lo que es algo como una naturaleza abstracta, penetra todas las esferas subordinadas hasta abajo en la zona que rodea la tierra y tiene sus efectos en todos los tres planos: el mental, astral y físico.

El mago quien ha llegado ser conocedor con todas las esferas precedentes, o por evocación o por divagar mental, y logra entrar en contacto con seres individuales, genios e inteligencias, no dudará, ahora de ser convencido que el puede alcanzar y ganar más, considerando conocimiento y sabiduría, por el divagar mental, i.e. con su cuerpo mental, en las esferas individuales y por lo tanto también en la esfera de Júpiter que por meramente llamar seres, genios e inteligencias a nuestra tierra por ayuda de la evocación. Esto, sin embargo, no es decir que el mago no practicaría evocación. Muy por el contrario: es aconsejable practicar ambas prácticas y tratar de tener un equilibrio perfecto de ambos. Si, sin embargo, el mago está interesado en problemas especiales, especialmente espirituales, si el quiere una mejor asimilación conciente de subarrendar, siempre visitará las esferas, en este caso la esfera Júpiter, por divagar mental.

Influenciado por la vibraciones de la esfera Júpiter, la conciencia del mago es expandida; el puede penetrar profundo a las verdades reveladas por el genio, puede entenderlos mejor y puede, sin especial esfuerzo, transferir las verdades ganadas dentro de su conciencia física después de haber regresado dentro de su cuerpo físico, en nuestro mundo físico. Además de esto, el mago encontrará fácil de expresar, en el lenguaje del intelecto, el conocimiento que ha ganado en la esfera de Júpiter. Solo la práctica le enseñará al mago esfera con cual esfera habitada el entraría en contacto por

divagar mental y con cual el lo haría por evocación.

De todos los seres, Ángeles y genios de la esfera Júpiter, doce son considerados como del rango más alto, debido a su ilimitado rango de poder. Su influencia trabaja en toda la jerarquía cósmica, i.e. en todas las esferas, planos y planetas y sus habitantes. Cada uno de estos doce genios originales tiene una cierta relación con nuestro zodiaco, y sus leyes de analogía son idénticas a todas las esferas y planes de nuestra jerarquía cósmica. En el tiempo de su primera evocación, el sello de los genios de Júpiter tiene que ser dibujados en color azul.

Fig.1: Malchjadael-Aries- es el primer genio de la esfera Júpiter, mantiene el equilibrio del fluido eléctrico de toda la jerarquía cósmica. Su trabajo es vivificar cada cosa creada en los tres reinos de nuestra tierra y en la zona que rodea la tierra. Malchjadael controla y dirige la voluntad y la actividad de cada ser humano y de todas las otras criaturas. Si el mago entra en contacto con este genio original, puede ser informado acerca de cada cosa relacionada y aparte de esto, será hecho conocedor con métodos que le permitirán incrementar o disminuir la actividad a su voluntad por fuerza de la magia y la qabalah.

Siguiendo la dirección dada por este genio, el mago es capaz de crear un fuerte estado de creencia por la magia y la qabalah donde puede obrar milagros en el mundo cósmico debido a esta actividad intensificada. Además de esto, Malchjdael puede iniciar al mago dentro del elemento original del fuego en todos sus aspectos y analogía en el microcosmo y el macrocosmo, y darle dirección y métodos relacionados al completo control de este elemento original en todas sus fases por la magia y la qabalah, en orden a llegar a ser soberano absoluto de la actividad en el microcosmo y el macrocosmo. Hay sin embargo, varias leyes más, sabiduría y tipos de conocimiento relacionado a la actividad, fluidos eléctrico, elemento fuego original, principio de luz, etc., con los cuales este genio original puede no solo hacer al mago conocedor, sino que este último puede también tener bajo su control por un apropiado Abisheka, i.e. una apropiada transferencia de poder.

En la magia-esfera, este genio original es uno de los mas poderosos y ningún mago fallaría de entrar en contacto con el, ya que, este, por su conexión gana el poder en la jerarquía cósmica y que no otra inteligencia de cualquier otra esfera, talvez con la sola excepción de las inteligencias de Urano, podría darle.

Fig. 2: Asmodel- Tauro-es el segundo genio original de la esfera de Júpiter. Es responsable por la dirección y control del principio original del amor cósmico con todos sus apegos y analogías, en todas las esferas y en todos los planos y planetas de la jerarquía. El mago que entra en contacto con este genio original será hecho capaz de percibir los misterios más profundos del amor no solo en sus aspectos emocional e intelectual, sino también desde el punto de vista de la sabiduría. Este genio original explica al mago como cualquier tipo de vibración cósmica del amor puede ser causada en cualquier esfera, no importa si por evocación o divagar mental, si por magia o qabalah. Todos los milagros que pueden ser causados y realizados en temas del amor por magia y qabalah, i.e. no solo en nuestro mundo físico o en la zona que rodea la tierra, sino también en todas las otras esferas y planetas son suministrados al mago por este genio. Todos los medios de la felicidad que observa la Divinidad bajo el aspecto del amor son dirigidos por Asmodel, y el conciente mago-esfera es instruido, teóricamente tan bien como prácticamente, en todos los aspectos. El mago interesado en los misterios del amor cósmico existente en toda la jerarquía encontrará que este genio es el mejor iniciador.

Fig. 3: Ambriel-Gemines-es el tercer genio original de la esfera Júpiter, quien tiene bajo su comando todo el conocimiento de toda la jerarquía cósmica. Es el supervisor de la mente, del intelecto, i.e. de todos los conocimientos teóricos en todos los campos de la ciencia. Ambriel dirige la madurez para conocer, la capacidad de percepción de cada ser en toda la jerarquía cósmica. Tomando en consideración el grado de madurez y desarrollo, este genio no solo el poder intelectual de percepción y las facultades individuales del individuo, sino del total de los habitantes de todos los planetas. Bajo su rango de competencia vienen todas ciencias y artes en todos los planetas

que tengan que ver con la mente y el intelecto. El mago que entrado en contacto con este genio será hecho conocedor, dependiendo del grado de su desarrollo, con un tipo de conocimiento que verdaderamente es solo accesible a iniciados que han aprendido a trabajar concientemente con la esfera de Júpiter por fuerza del principio Akasha.

Fig. 4: Murjel-Cáncer-el cuarto genio de la esfera de Júpiter tiene que controlar y mantener en equilibrio el fluido magnético total en la jerarquía cósmica. Es responsable por el estado fluido en todos los planetas y también por el elemento agua en toda la jerarquía cósmica, incluyendo nuestro mundo, en su estado físico, astral y mental. El mago puede ser completamente instruido por este genio original en el original elemento del agua, sus trabajos y efectos, relacionados a toda la legalidad cósmica y en relación de la magia y la qabalah, y además, en la manera por el cual, bajo la influencia del fluido magnético, ciertas facultades ocultas pueden ser despertadas y desarrolladas en el cuerpo mental, por ejemplo, visión trascendental en todas las esferas y planetas. Este genio original puede enseñar al mago varias otras cosas. El mago-esfera que tiene un perfecto comando sobre el fluido magnético puede obrar milagros con su ayuda, milagros que el no-iniciado nunca sería capaz de imaginar.

Fig. 5: Verchiel-Leo-el gasto de todo el principio original de la vida en toda la jerarquía cósmica, en los planetas tan bien como en las esferas, está controlado por el quinto genio de la esfera de Júpiter. Toda la vida en todas las esferas y todos los planetas, incluyendo nuestra tierra, está dirigido por el, no importa si en el reino vegetal, animal o humano está relacionado, o si el hombre en su cuerpo mental, astral y físico está en cuestión. Si el mago entra en contacto con este genio original, será instruido en las formas más altas de magia y qabalah, referidas a toda la jerarquía cósmica. Verchiel revela al mago métodos especiales y prácticas por las cuales puede tener bajo su control el poder más alto en toda la jerarquía cósmica. Aparte de esto, todos los milagros pueden ser causados por la creencia y el poder de convicción viene bajo el rango de poder de

este genio.

Fig. 6: Hamaliel-Virgo-el sexto genio original está encargado de todo el principio original químico, elementos originales en todo el orden cósmico. El mago que entra en contacto con Hamaliel puede obtener detallada información no solo acerca de los elementos químicos desconocidos en nuestra tierra, sino también acerca de elementos desconocidos que probablemente no serán descubiertos hasta en el futuro lejano. Si el mago está interesado, puede también aprender el hecho relevante acerca de los elementos existentes en todos los otros planetas de toda la jerarquía cósmica, y lo que es más, puede ser instruido en la aplicación práctica mago-cabalística de la radiación de cada sustancia original de nuestro sistema planetario en su forma mental, astral e incluso en su forma física. Este es posible para el mago diligente que llega a ser, por entrenamiento, un maestro perfecto de los elementos originales químicos debido a los exactos métodos e instrucciones dados a él. Él llega a ser un alquimista mago-cabalista equipado con un tipo de conocimiento que la llave para su aplicación práctica es conocida solo por unos pocos Adeptos de nuestra tierra.

Fig. 7: Zuriel-Libra-el séptimo genio original de la esfera de la tierra controla el principio de la fertilidad en todos los planetas con vegetación y criaturas vivientes. Ayudado por Zuriel, el mago puede aprender a entender completamente el principio de la fertilidad de toda la jerarquía cósmica. Métodos especiales revelados al mago por este iniciador original le permite al formador obrar milagros por magia y qabalah a voluntad. El mago puede, por ejemplo, hacer fluir el agua desde una roca como los hizo Moisés, cambiar un desierto en un oasis, y similares. Pero el mago-esfera, después de haber sido iniciado por este genio, no encontraría difícil obrar milagros, también en otra manera dentro de pocos segundos. Es entonces capaz de evocar varias cosas milagrosas relacionadas al principio de fertilidad a su voluntad. Es también muy claro que Zuriel, el séptimo genio de la esfera de Júpiter, puede completamente explicar que el mago también el misterio sexual del cosmos en todas sus fases, reinos y esferas. Tratamientos especiales

de esta materia no es por lo tanto necesario.

Fig. 8: Carmel-Escorpión-el genio octavo controla y dirige el principio original de radiación de toda la jerarquía cósmica con respecto al mental, astral y físico, y el se da cuenta como las distintas leyes del principio original de radiación puede ser aplicado en la práctica. El mago quien es capaz de controlar el principio de radiación llega a ser el absoluto gobernador de las jerarquías del microcosmo y macrocosmo y es entonces libre de hacer uso práctico de su poder de acuerdo a sus propias ideas.

Fig. 9: Aduachiel-Sagitario-controla y dirige la legalidad original, de la justicia y el equilibrio, i.e. de la armonía perfecta en toda la jerarquía cósmica, en todas las esferas y en todos los planetas de nuestro universo, está en las manos del noveno genio de la esfera de Júpiter. El mago puede ser instruido por este genio en la sabiduría más alta y los misterios más profundos de la ley divina, justicia y equilibrio. Al mismo tiempo es enseñado por Aduachiel como aplicar todas las leyes del universo por magia y qabalah, sin causar ningún desorden en su equilibrio.

Fig. 10: Hanael-Capricornio-el principio original kármico de toda la jerarquía cósmica ha estado controlado desde el principio del tiempo, por el décimo genio de la esfera de Júpiter, en todos los planetas y todas las esferas. El mago que toma interés en esta materia particular puede ser informado de los efectos de las leyes kármicas en todas las esferas y planos y aprenderá como, desde el punto de vista cabalístico, el principio original kármico y sus leyes pueden usarse en distintas esferas.

Fig. 11: Cambiel-Acuario-el principio original de cristalización, condensación y endurecimiento, e toda la jerarquía cósmica, en todo nuestro universo, es controlado por el decimoprimer genio de la esfera de Júpiter. Además, este genio es también responsable por el ciclo regular de todos los planetas y por lo tanto también por gravitación, la fuerza de la gravedad, el poder de atracción en si mismo. El mago puede ser informado por Cambiel acerca de todos los secretos de cristalización, no solo en nuestro planeta, sino también en los otros planetas. Esto significa desde el punto de vista

mago-cabalístico que el mago será enseñado a cambiar por alquimia, magia y qabalah el principio de solidificación a través de disminuir o agrandar las vibraciones, dependiendo de las cualidades de la sustancia, así que es capaz finalmente de cambiar, si el lo desea, una piedra en un diamante, o viceversa, un diamante en una piedra, así, así haciendo uso del conocimiento adquirido desde Cambiel.

Además, el mago es instruido por este genio original en las leyes de la alquimia en su forma más sutil, especialmente relacionada con el llamado proceso seco. Es también informado de la aplicación práctica de la gravitación desde el punto de vista mago-cabalístico. Si un mago esfera lo desea, puede hacer que las rocas más grandes sean tan livianas como una pluma y es capaz de hacer las livianas las cosas más pesadas que ninguna fuerza en la tierra es capaz de moverlas. Esto significa que este genio original puede fácilmente explicar al mago cualquier problema de levitación y que conoce varios métodos por los cuales el mago puede adquirir estas facultades, y estará gustoso de informar al mago-esfera acerca de ellos.

Fig. 12: Jophaniel-Piscis-el principio original de todos los planetas, y todas las esferas y en todos los planos:-mental, astral y físico- de toda la jerarquía cósmica es controlada por el decimosegundo genio original de la esfera Júpiter. Este genio dirige el desarrollo y madurez en todas las esferas y en todos los planetas. Es difícil describir por palabras que experimenta y que gana el mago cuando entra en contacto con este genio. Será equipado con un tipo de profundo conocimiento y sabiduría que apenas puede ser comprendido por el intelecto de un no iniciado.

10.- La Esfera Saturno

La esfera de Júpiter no es la última de las descripciones del sistema planetario de nuestro cosmos. La próxima esfera a mencionar es la esfera de Saturno. Como la esfera Marte, esta esfera es muy difícil de contactar, y solo un buen mago-esfera entrenado se atreverá a embarcarse en esto, después de haber ido a través de los diferentes

sistemas iniciáticos con unas pocas inteligencias originales y después de haber reunido mucha experiencia, durante el curso de varios años, en el divagar mental en las esferas individuales y así sintiéndose casi en casa en ellos.

No cada ser humano es bastante fuerte para permanecer en contra de las oscilaciones de la esfera de Saturno, ya que tienen la deprimente cualidad de una pesadilla. La esfera de Saturno es, en efecto, llamada la Esfera del Karma. Sus inteligencias pueden ser consideradas, desde el punto de vista racional e intelectual del hombre, los Jueces de todos los seres, planetas y esferas. Desde el punto de vista mago-cabalístico, el contacto directo con algunos de estos jueces no tiene valor práctico. Si, sin embargo, el mago se considera lo suficientemente maduro y buen conocedor de las esferas, también podría probar de entrar en contacto con las inteligencias de la esfera Saturno. Desisto sin embargo, de dar cualquier descripción de las inteligencias individuales de la esfera Saturno, incluso de mencionar sus sellos y nombres, porque podría pasar que algunos presuntuosos seres humanos, sin pensar en las consecuencias, se atrevería a llamar los seres de Saturno por evocación. Si la persona está, en tal caso, no bastante fuerte para resistir la vibración de esta inteligencia de Saturno no solo su muerte física, sino su muerte astral llega a ser inevitable. Por lo tanto, una descripción general de esta esfera será suficiente para el maduro y sabio, y a pesar de tal corta descripción, será posible de obtener una clara pintura de la efectividad de la esfera Saturno.

Las pocas inteligencias de Saturno que han sido mencionadas en libros conocidos escritos por autores como Agrippa, Khunrath, y otros, no están las inteligencias más altas de esta esfera y tienen, en general, solo un rango subordinado de competencia cuando comparado con las genuinas inteligencias originales de la esfera Saturno, que son cuarenta y nueve en número. Las ya conocidas inteligencias nombradas Agiel, Hartaron, Cassiel, Machatan, Uriel, etc., tienen, por lo tanto, no mucha importancia en la esfera Saturno y de ningún modo son inteligencias originales. Sin embargo, muestran cierta afección por la zona que rodea la tierra, son

amistosos con el mago y por lo tanto también más fácil entrar en contacto con ellos. Lo que estas inteligencias pueden ofrecer al mago en relación de la magia y la qabalah, este último está seguro de lograr conocer mucho más desde estas inteligencias de cualquier otra esfera planetaria. Estoy conversando en este respecto desde el punto de vista de la experiencia personal, y cada mago es capaz de encontrar la verdad de estas palabras por sí mismo. Que, por ejemplo, Hartaron, puede ofrecer al mago, cada uno de los 360 líderes de la zona que rodea la tierra pueden también hacer, sin que el mago tenga que viajar a la esfera Saturno. Lo mismo es verdad para Agiel y las otras inteligencias llamadas de la esfera Saturno mencionados en los grimorios comunes. Durante el divagar mental, en mi cuerpo mental, a través de la esfera Saturno un largo tiempo atrás, personalmente contacté a Agiel y Hartaron y conversé con ellos, así yo estoy recordando aquí mi experiencia personal.

Tan lejos como las 49 inteligencias originales de la esfera de Saturno estén relacionadas, debería ser mencionado que son responsables por el principio original Kármico de todas las esferas, especialmente por los hechos y efectos de todos los seres negativos de cada esfera, comenzando con nuestro mundo físico. De acuerdo con La Divina Providencia, ellos permiten los malos efectos de los seres negativos. Ellos están encargados de los poderes y efectos del principio de destrucción en toda la jerarquía cósmica. Ellos ven que la justicia sea hecha y-dependiendo de la aprobación de La Divina Providencia-dejar que los efectos negativos lleguen a ser una realidad por sus seres subordinados.

Las inteligencias de Saturno permiten la guerra no solo en nuestro planeta, sino donde sea el amor y el odio existan; ellos dejan al principio negativo trabajar hasta cierto punto y son los que tienen que juzgar rigurosamente sobre los seres humanos y los seres de todas las esferas de acuerdo con el orden divino y la legalidad. Por lo tanto, las inteligencias de Saturno son considerados como los llamados Jueces y Ejecutadotes del Destino en el sentido más alto de la palabra. Además, ellos deciden cuando los magos tienen que concluir un pacto con seres negativos o positivos-tienen que quedar

bajo el poder de los seres relevantes.

Cada una de las inteligencias de la esfera Saturno tienen un cierto rango de poder: tienen cada uno un cierto planeta y una cierta esfera bajo su comando. Si el mago esfera está interesado en aprender acerca del rango de la efectividad de cualquier iniciador original de la esfera Saturno, acerca de su influencia y planeta subordinado, puede tener exacta información desde una inteligencia subordinada como Agiel o Hartaron. De lo que ha sido dicho aquí, el mago reunirá lo que necesita ni en realidad evitará la esfera Saturno, pero cuidará de contactar las 49 inteligencias originales. No es placentero ver los hechos de los seres negativos u observar mentalmente cuando ellos están controlando o penalizando. Uno necesita nervios de acero y una fuerza mental muy firme para hacer eso. Así mucho acerca de la esfera Saturno. El sello de Agiel, Hartaron y de otras inteligencias inferiores de la esfera Saturno son generalmente conocidos. Cada mago tomará en cuenta no revelar los nombres y los sellos de las 49 inteligencias originales de esta esfera a cualquier persona inmadura y entenderá completamente porque yo desisto de dar detalles.

11.-Las Esferas de Urano y Pluton

Con la descripción de la esfera de Saturno la magia general ha quedado concluida, i.e. la jerarquía de las siete esferas conocidas por nosotros ha quedado suficientemente explicada. Sin embargo, el iniciado genuino que ha aprendido a moverse con su cuerpo mental en el universo a voluntad y al deseo de su corazón, y resistir, en su cuerpo mental, las diferentes oscilaciones y vibraciones de cada esfera habrá encontrado por cierto que existen ahí, más allá de la esfera Saturno, numerosas otras esferas, que no tienen directa influencia con nuestra tierra o en la zona que rodea nuestra tierra; al menos no cualquier extensión lo haría valioso considerándolo desde el punto de vista de la magia y la qabbalah.

La primera esfera valiosa mencionada después de la esfera Saturno es la esfera Urano, la pequeña influencia de esta alcanza solo hasta la esfera Luna. Si el mago, conocedor con la magia de las esferas,

está en una visita en la esfera Luna, será capaz de sentir ahí los efectos de la esfera Urano. En la zona que rodea la tierra esta esfera también es conocida, pero su influencia difícilmente penetra más allá de la esfera Luna: se atenúa y termina en esta última esfera. Este mencionado hecho no tiene, por supuesto, nada que ver con la interpretación astrológica del planeta Urano, lo que no puede ser tratado en esta conexión. La esfera Urano no tendrá ninguna influencia en la zona que rodea la tierra y en nuestro planeta antes de que el próximo ciclo de evolución tome lugar. Sin embargo, el mago, encontrará en la esfera Urano, inteligencias que lo pueden iniciar en la magia y qabalah del macrocosmo. Dar al lector cualquier detalle aquí no es posible, ya que el tiempo para su revelación no ha llegado. Sin embargo, es valioso mencionar en esta conexión que verdaderos iniciados llaman apropiado qabalah la Uraniana, i.e. El Lenguaje Cósmico. Esto significa que la magia y la qabalah y su aplicación práctica es controlada y dirigida en todo el macrocosmo- i.e. en nuestra jerarquía cósmica-por inteligencias de la esfera Urano de acuerdo a las leyes universales. Por lo tanto descansa en las inteligencias de la esfera Urano decidir que extensión cada ser, cada inteligencia original de las otras esferas es capaz para aplicar cualquier tipo de qabalah y magia o enseñar sus aplicaciones a los magos.

El mago esfera que gana un pie firme en la esfera Urano y logra entrar en contacto con la inteligencia original ahí y es iniciado por ellos dentro de la magia y la qabalah; nada más le puede ser dado por cualquier otro iniciado, cualquier otro iniciador en la esfera o plano que sea, porque tal mago ha llegado a ser un Adepto perfecto, un genuino maestro, un mago y cabalista jerárquico. El ha llegado ser maestro no solo de la zona que rodea la tierra, sino también de todas las esferas y reinos. El que ha procedido así dentro de la magia esfera y ha también agotado la esfera Urano puede decir con justicia de el mismo que es un Adepto perfecto, quien completamente comprende en el sentido humano, El Libro de la Sabiduría con sus 78 hojas-cartas del tarot- y perfectamente controla sus leyes en el microcosmo y macrocosmo. A tal iniciado yo también no puedo

ofrecerle nada más.

Desde esta corta descripción de la esfera Urano el iniciado eventualmente puede deducir cuan largo es el camino a la perfección. Aquí es donde nuestra jerarquía termina.

Más allá de ahí existe otra esfera, la esfera Pluton; pero el mago, en su presente estado de desarrollo, no puede profitar ninguna cosa desde esta esfera, por ello no tendrá efecto en la zona que rodea nuestra tierra antes del llamado Segundo Día de Brahma, el próximo ciclo de la evolución. La superficie de nuestra tierra entonces será habitada por una raza muy diferente de personas, que tendrán una piel diferente de color y diferentes leyes que nosotros.

Durante el viaje en el cuerpo mental, yo he venido a través de distintas otras esferas además de las ya mencionadas, cerca de treinta en número. Pero estas esferas, en su presente estado de evolución, no tienen significancia para nosotros los seres humanos, ni para la zona que rodea nuestra tierra; porque ellas no vienen bajo el rango de poder de nuestra jerarquía. La extensión de este libro no permite ningún tipo de descripción de aquellas esferas.

El mago se dará cuenta que más allá de nuestro universo, nuestro macrocosmo, nuestro sistema planetario, más allá de las jerarquías y esferas que han sido descritos en este libro, hay varias otras, muchos grandes universos, los que adhieren a fuerzas muy diferentes, leyes y analogías que nuestro macrocosmo. Dar una detallada descripción de todo esto es sin exageración, imposible.

12.-Relación con Seres, Genios e Inteligencias de todas las Esferas por Viaje Mental.

Este capítulo puede no ser necesario para el mago esfera. Sin embargo, no cada lector será capaz e poner en práctica de una vez todo lo que ha leído en este libro. Varios de los lectores pueden primero querer agrandar su conocimiento teórico. Es por ello que estas líneas servirán como estímulo para enriquecer su conocimiento. En el libro *Initiation into Hermetics* existen las instrucciones exactas del divagar mental. También, la

exteriorización del cuerpo astral, o la llamada proyección del cuerpo astral, es considerada en detalle, en teoría y práctica. El mago no será capaz de viajar más allá que la zona que rodea la tierra en su cuerpo astral, ya que la matriz astral está compuesta de la sustancia de los elementos que, en la mayoría, son capaces de resistir las oscilaciones de la zona que rodea la tierra. Así el mago no imaginará que el puede colocarse en si mismo, en su cuerpo astral, mas allá de la zona que rodea nuestra tierra, porque esto es alguna cosa es imposible. El mago esfera con experiencia práctica conocerá que el cuerpo astral está confinado por La Divina Providencia a las leyes de la zona que rodea la tierra, y que no puede quebrar estas leyes. Además, el cuerpo astral depende del principio espacio. El mago encontrará esto verificado cuando visite la zona que rodea la tierra. El Mago puede colocarse el mismo con su cuerpo astral dentro del mundo de los elementos y visitará cualquier lugar de nuestro planeta, no importa si sobre o bajo de la tierra; su cuerpo astral es entonces capaz de resistir las oscilaciones que son más sutiles de la zona que rodea la tierra, sino que el se dará cuenta que no puede ir más allá que esta zona. Si el se atreviera dejar la zona en su cuerpo astral, mientras su cuerpo físico descansa en el plano físico, quedando en contacto con el cuerpo astral por la matriz astral, el experimento resultaría en una instantánea fragmentación de la matriz astral y la muerte física instantánea del mago. Sería inútil tratar de revivir la matriz astral; el cuerpo físico llega a ser una víctima de los elementos. Si, por otro lado, pasa que la proyección del cuerpo astral tuviera éxito a pesar de la muerte física del mago, y que el cuerpo mental junto con el cuerpo astral penetraran más allá de la zona que rodea la tierra por fuerza, la matriz mental se desagarraría en pedazos: el cuerpo mental sería apartado del cuerpo astral, el último nuevamente es una víctima de los elementos en el mundo astral lo que conseguiría en una muerte del cuerpo astral dentro de un corto período de tiempo. Entonces sería imposible para el mago regresar a su cuerpo astral y su espíritu sería encantado en la esfera apropiada a su último estado de desarrollo. Tal acto de fuerza sería severamente castigado por los jueces de la esfera de Saturno.

Un similar acto de fuerza y catástrofe es la conciente separación de la matriz astral del cuerpo físico, o de la matriz mental del cuerpo mental, lo que ya ha sido nombrado en la Biblia como "como pecado en contra del espíritu". El verdadero significado de las palabras en contra del espíritu desde el punto de vista hermético es solo conocido por unas pocas personas. Porque, es verdad que tales casos son raros. Generalmente, el impulso de la auto-conservación es la razón de porque las fronteras son difícilmente sobre excedidas en este respecto. Sin embargo, cada mago tiene una inteligencia actuando como su ángel guardián que lo advierte a tiempote tales catástrofes kármicas. Esta explicación, en una manera arroja luz en la tragedia de Fausto, lo que es muy claro a cada iniciado.

Aquí hay unos pocos hechos con respecto al viaje mental: El mago esfera quien ha absorbido el primer trabajo del autor de Initiation into Hermetics ha aprendido como separar su cuerpo mental.

El ha sido informado en el comienzo de este libro, el segundo trabajo del autor, que en la práctica esto es solo posible si el tiene un perfecto comando de los hechos descritos en el libro uno. El mago ha aprendido a poner libre su cuerpo mental y para divagar primero dentro de la esfera mental de nuestro mundo físico. Después de suficientes prácticas el extiende sus visitas al plano astral alrededor de nuestro mundo físico y después que llegue a ser capaz de visitar, con su cuerpo mental, cualquier lugar de nuestro mundo físico donde el desea o desearía estar, donde el quisiera que su espíritu sea ubicado. Entonces el visita los reinos de los elementos, habiendo tomado, para este propósito, la forma de los seres de lo elementos por fuerza de la imaginación, así le permiten a ellos verlo, escucharlo y sentirlo. Uno después de otro los visitados reino de los gnomos, de las ondinas, vagar por las regiones del aire con sus sílfides o hadas y finalmente viajar a través del reino de las salamandras para obtener también esta región bajo su control.

Después que el mago ha aprendido a elevar su cuerpo mental dentro de los planos, sobre todo lleno con el deseo de obtener la zona que rodea la tierra. Después de algún entrenamiento su cuerpo mental sube en posición vertical y el mago se ve así mismo transferido a esa

zona, de acuerdo a su deseo.

Habiendo alcanzado la zona que rodea la tierra, las oscilaciones de que el cuerpo mental del mago exitosamente resistirá, el mago pronto será rodeado por seres de esta zona. El será capaz de conocer, uno después de otro, los líderes de la zona que rodea la tierra, cuyos nombres y sellos están contenidos en este libro, tomando así contacto con ellos. Ellos hacen al mago conocedor con todos los hechos relacionados con esta zona y le enseñan como podría obtener conocer el próximo plano, i.e. la esfera Luna. El mago es capaz de ir el mismo a la esfera Luna sin un guía: debe primero obtener su cuerpo mental influenciado con el color de la esfera Luna, i.e. obtener un blanco plateado y teñido suavemente con un toque de violeta. Tan pronto como tiene su cuerpo completamente impregnado con la luz acumulada de color blanco plateado y un suave violeta, está nuevamente subiendo en una posición vertical a la vez que deseando divagar en la esfera Luna. Cuando trate primero de subir se desde la zona que rodea la tierra dentro de la esfera Luna, el mago tendrá la sensación de un movimiento rotatorio. Repetidos entrenamiento tomaran este sentimiento de vértigo y el sentimiento de presión en la región plexo solar también cesará. La elevación en si misma es instantánea: repentinamente el mago se encuentra a si mismo en un mar de luz de un color violeta plateado y está ya colocado en la esfera Luna. Su deseo de entrar en contacto con las inteligencias ahí no queda sin lograr. Si el mago llama, en esta vibración color plateado, por una de las inteligencias mencionadas y descritas en este libro, pronto la verá aparecer. El contacto es el mismo como en la zona de la tierra.

Si el mago quiere un ser de otra esfera que haga una cierta cosa, el trabajaría primero sus planes en la zona que rodea la tierra y no iría el mismo a la esfera relevante sin haber suficientemente meditado el tema. Porque durante sus operaciones iniciales su conciencia usualmente pierde su independencia por el diferente color de vibración de la esfera. Solo por repetidas relaciones con el mismo ser el mago obtendrá usar la presión de la experiencia en esa esfera y su pensamiento independiente no será influenciado por ello en gran

extensión.

Después que el mago ha experimentado con todas las 28 inteligencias de la esfera Luna llegará a ser un completo maestro de ello y puede entonces cambiar su influencia dentro del mismo por incrementar o disminuir sus vibraciones, en orden a extender el poder de los seres con los que está entrando en contacto. Durante sus visitas iniciales a la esfera Luna el mago llegará a ser conciente que sus 28 inteligencias originales poseen un poder de radiación, una expansión profunda, que casi paraliza su cuerpo mental. En orden a ser capaz a permanecer de pie ante esta influencia, el mago debe tomar una vibración en conveniencia con las inteligencias originales de la Luna. Esto es hecho por una apropiada condensación de poder luz de la esfera Luna con el mago estando aun en la zona que rodea la tierra, porque además, el mago no podría entrar en contacto con estas inteligencias sin tener temor que le acompañen efectos de parálisis.

Si el mago ha llegado a ser completamente conocedor con la esfera Luna, el viaja, en su cuerpo mental, a la próxima esfera, la esfera Mercurio, después e haber influenciado su cuerpo mental en la esfera Luna con el color amarillo-naranja de la oscilación de Mercurio, i.e. después de haber acumulado el poder luz de la zona Mercurio. Entonces entra en contacto con el genio individual de la zona Mercurio, uno después de otro, en la misma forma como el hecho con las inteligencias de la esfera Luna. Después de repetidas elevaciones a la zona Mercurio no es más necesario para el mago obtener llegar ahí vía la esfera Luna, porque ahora el puede impregnar su cuerpo mental con la vibración Mercurio aun de la zona que rodea la tierra y puede de ahí viajar directamente dentro de la zona Mercurio. Si tiene éxito en entrar en contacto con al menos treinta genios de esta zona, es capaz de lograr la elevación dentro de la zona Mercurio derecho de nuestro mundo físico, i.e. lograrlo a través de la impregnación del color, i.e. la acumulación de luz poder con la vibración Mercurio, acerca de su cuerpo físico; y puede directamente y de una vez ir el mismo a la zona Mercurio, sin tener que usar la zona que rodea la tierra o la esfera Luna como

transiciones. Durante su relación con los genios de la zona Mercurio el mago no sentirá tales fuertes efectos paralizantes de su radiación de poder, ya que la zona Mercurio es, en una manera, análoga al cuerpo mental, como ha sido mostrado bajo el capítulo relacionado con la jerarquía cósmica. El mago no pensaría de ir el mismo dentro de la próxima esfera, a menos que haya llegado a ser un completo maestro sobre estas tres fases, i.e. la zona que rodea la tierra, la esfera Luna y la zona Mercurio.

La razón por la que puse mucha atención a estas tres esferas es, como ya apunté, primero porque la zona que rodea la tierra tiene una conexión análoga con el cuerpo físico, con su destino; segundo porque la esfera Luna tiene una conexión similar con el cuerpo astral, con su madurez, su carácter, su equilibrio, etc.; y tercero porque la zona Mercurio tiene una conexión similar con el cuerpo mental.

En la zona Mercurio, la piedra de paso para viajar a las esferas más altas, el mago-esfera entonces logra a través de la acumulación de luz-poder la próxima esfera, la esfera Venus, antes de que ir el mismo a ello. La acumulación del poder-luz de la esfera Venus debe resultar en un maravilloso color verde esmeralda. Si el no ha llegado a ser víctima de las tentaciones en la esfera de Venus y ha llegado a ser maestro del amor, puede colocarse el mismo directamente desde este mundo físico en la esfera en cuestión. Debe sin embargo, lograr la acumulación de la luz-poder de la esfera Venus en su cuerpo mental además de su cuerpo físico.

Lo mismo también se aplica a la próxima esfera, la esfera Sol, que es la esfera más difícil de alcanzar así los seres de esta esfera tienen todos una fuerte acumulación de luz que el mago que no está proveído por una fuerte acumulación de poder-luz del Sol, i.e. una acumulación equivalente a la del Sol brillante, no puede resistir las vibraciones del genio del Sol. Si el mago entra en contacto con un genio del Sol sin haberse preparado suficientemente con una apropiada impregnación de luz de su cuerpo mental, el poder brillante de los rayos de luz lo arrojarían de regreso dentro de su cuerpo físico y su matriz mental, como consecuencia, perdería su

equilibrio; y la desarmonía sería un resultado inevitable. Tales desarmonías pronto llegarían a ser obvias por varios efectos acompañando en el cuerpo astral, algunas veces incluso en el cuerpo físico. Bajo ciertas circunstancias un quiebre nervioso podría resultar. Pero también otras desventajas psíquicas podrían mostrarse. Por lo tanto el mago considerará mi advertencia absolutamente necesaria y se dará cuenta que no es posible ir uno mismo en otras esferas sin conocer las leyes de analogía y sus aplicaciones y sin tener un claro conocimiento de la magia de la evocación. Después de tener a la esfera Sol absolutamente bajo control, el mago visitará la esfera adyacente de Marte. En orden a prevenir cualquier peligro desde el comienzo, solo los nombres, no los sellos, de las inteligencias de esta esfera han sido publicados en este libro. La esfera Marte tiene una vibración de color rojo-rubí. Esto significa también que la acumulación de luz-poder para el cuerpo mental debe y también resultar en un color rojo-rubí. Cada mago que ha aprendido a manejar la esfera Sol sin ningún riesgo puede visitar todas las esferas que están más allá, una después de otra, con la sola excepción: la esfera más peligrosa Saturno.

Visita a la esfera Júpiter son logradas en la misma vía excepto por la acumulación de luz-poder que tiene que ser en un color azul-cielo. El mago también querría visitar la esfera de Saturno, el debe lograr la apropiada acumulación de luz-poder para su cuerpo mental en un color violeta oscuro.

En relación a las esfera Urano, la acumulación de luz-poder para el cuerpo mental tiene que ser un color lila, y para visitar a la esfera Pluton, la última esfera de significado, tiene que ser coloreado con un suave gris.

Las otras esferas son sin color. El mago que ha practicado esto lejos y ha aprendido a lograr la acumulación de luz-poderes de las esferas puede visitar los otros planetas sin ningún color especial de su cuerpo mental y entrar en contacto con las inteligencias que viven ahí. Tan pronto como el llega cerca de la esfera que desea visitar, percibirá, por fuerza de la clarividencia trascendental, el color de esa esfera, así siendo capaz de lograr a través de la acumulación

apropiada de luz-poder en el universo, antes de entrar en la esfera en cuestión. Ahí existen oscilaciones de colores los cuales no pueden ser comparados con ninguno de los colores conocidos por nosotros y que por lo tanto no pueden ser descritos. No obstante, el ojo trascendental lo ve y puede causar la apropiada oscilación de luz para ser evocada en el cuerpo mental, haciendo el contacto con esta esfera y los seres que viven ahí. Este tipo de descripción puede ser suficiente para el genuino iniciado.

Detalles en este respecto nunca han sido publicados en la literatura hermética, y hasta la fecha unos pocos iniciados han adquirido este conocimiento. El mago esfera que ha aprendido a lograr a través de sus prácticas conocer los capítulos precedentes que no contienen historias fantásticas, porque ha sido capaz de convencerse el mismo de la verdad cuanto quiera que el desea. Yo he escrito solo mi experiencia personal.

13.- Talismanología Mágica

En la Parte I de este libro unas instrucciones cortas para la carga de talismanes y amuletos fueron dadas junto con indicaciones para su aplicación práctica. Parece, sin embargo, necesario recordar al lector de unas pocas instrucciones aquí, agregando otras que pueden ser nuevas para el mago. En este último capítulo yo he decidido escribir acerca de la magia talismánica y aquellos detalles que tiene que ser considerados. Mucho ya ha sido escrito acerca de los talismanes, aun mucho más podría ser dicho acerca de ello desde el punto de vista hermético, aunque yo debo acortar aquí por razones técnicas.

El mago experimentado encontrará cada cosa que se ha dicho acerca de este tema, familiar y entendible. Mirando ello, desde el punto de vista hermético, un talismán es el camino, el médium, o forma material por la cual una fuerza, una facultad, un poder, una influencia, etc. puede ser atado. Hay varias maneras para atar tal fuerza. Pero primero unas pocas palabras acerca de los talismanes. El mago ha aprendido como entrar en contacto con un ser, una inteligencia, un genio, etc. Le han sido mostradas cuatro maneras

posibles:

1.- divagar mental, 2.- evocación, 3.- relación pasiva como se describió en el libro *Initiation into Hermetics* en el capítulo relacionado con el espiritismo, y 4.- talismanes.

Para la forma de un talismán, puede ser una pieza de joyería, un anillo, una piedra, un amuleto, un relicario, etc. Pero también otras formas pueden ser elegidas para talismanes; los denominados arriba son, sin embargo, los tipos más usados. La mejor manera para el mago de ir a la manufactura del talismán es hacerlo por el mismo, solo, desde el comienzo, i.e. desde su estado fluido, como metal fundido, hasta su carga. Si no es posible, si el mago no tiene la suficiente habilidad, etc., tendría el talismán manufacturado por alguien más, pero solo en su forma básica. Después que el talismán ha sido traído a su forma deseada, el mago comienza con la actual magia talismánica para hacer un talismán genuino, un genuino medio de ello. El sello de la inteligencia que el mago quiere entrar en contacto es grabado sobre el metal. Si el mago no puede hacerlo por si mismo, puede hacerlo por un conciente grabador u orfebre. El objeto a ser usado como talismán o amuleto está ahora listo para ser mágicamente impregnado. El mago puede también, si el quiere, tomar en consideración el signo astrológico cuando se prepare, respectivamente impregnando, el talismán. La abundancia de la literatura astrológica hará fácil para el trabajar con las influencias favorables de las estrellas. Cuando el metal elegido para el talismán, la analogía astrológica de la zona zodiacal relevante ha sido considerada, ya que el signo zodiacal fue también mencionado en el capítulo relacionado con la jerarquía de las esferas, será fácil para elegir el tipo de metal en analogía con las esferas planetarias (ver tabla abajo).

El mejor metal que puede uno usar para los seres, genios e inteligencias de todas las esferas es el llamado *Electro Magicum*, una aleación de los metales que son apropiados a todos los planetas como se describió en el libro *Initiation into Hermetics*, en el capítulo relacionado con los fluidos condensadores. Tal aleación es la mejor para los seres que rodean la tierra y para los seres de los elementos

en el reino de los elementos. Pero también madera, o madera dura, o plomo puede ser usado para la zona que rodea la tierra.

Relacionado a la esfera Luna y sus 28 inteligencias, la plata debería ser usada para producir el talismán. Esto es hecho de acuerdo con las leyes de analogía planetaria.

Para la zona Mercurio usar ?

Para la esfera Venus usar cobre

Para la esfera Sol usar oro

Para la esfera Marte usar hierro

Para la esfera Júpiter usar estaño

Para la esfera Saturno usar plomo

Para las otras esferas estaño o plata puede ser usado. Las analogías dadas arriba con respecto de los metales a ser elegidos para la producción de talismanes son de una naturaleza general. Ellos son solo tomados en consideración por el mago que quiera trabajar con las analogías astrológicas. El mago bien entrenado y experimentado, en general, encontrará dos tipos de metales suficientes, i.e. usará oro para seres de carácter eléctrico prevalente y plata para seres de carácter magnético. Se usa ambos metales para seres neutrales, para seres que no son ni activos ni pasivos, que no tienen fluido eléctrico o magnético. En este caso, dos pequeños platos de igual tamaño, uno hecho de oro y el otro de plata, tiene que ser soldados juntos, así que un lado del talismán es de oro y el otro de plata, -si el talismán tiene, por ejemplo, la forma de un pendiente. Sin embargo, para un buen iniciado y un experimentado mago-esfera el tema de elegir el correcto tipo de metal es de menor importancia. El es capaz de impregnar mágicamente y exitosamente cualquier objeto con una inteligencia de cualquier esfera, ya que el contacto mágico y la impregnación de los objetos la elección del mago depende de su desarrollo y madurez mágica.

Los Adeptos usualmente tienen solo un metal favorito que ellos prefieren para la carga con inteligencias: ellos usan oro puro. Pero, por supuesto, esto no es realmente necesario. Cualquier tipo de talismán común, con una impregnación mágica perfecta, hacer las mismas obligaciones como uno producido de oro puro o joyas.

La próxima cosa que el mago tiene que hacer es lograr la mágica impregnación del talismán. Este es el trabajo más importante cuando se carga el talismán, por este acto es que el talismán llega a ser el implemento apropiado para entrar en contacto con el ser o inteligencia que el mago tiene en mente.

Abajo el mago encontrará una especie de procedimiento para lograr una impregnación mágica.

Después de haber elegido el ser, genio, o inteligencia que parece apropiada a sus propósitos debido a sus cualidades mágicas u otras, es mejor comenzar con un ser de la zona que rodea la tierra, y después de haber grabado su sello sobre el metal elegido para este propósito, el mago tiene que liberar el talismán por los cuatro elementos de todos los desfavorables influencias que le han colgado mentalmente a ello cuando fue materialmente formado. Esto es hecho por mover el talismán unas pocas veces sobre una vela con la imaginación que la llama quema todo, i.e. destruye todas las influencias negativas. Además, el talismán tiene que ser hundido en un vaso lleno con agua pura donde se mantiene por todo un día, el mago ha concentrado en ella el deseo que quede libre de cualquier mala influencia. Después de un día el mago saca el talismán desde el agua nuevamente, arrojando el agua lejos y en la imaginación el deseo que todas las influencias desfavorables se irán en este acto.

Ahora se mueve el talismán a través del aire en movimientos rotatorios concentrando en la imaginación que el elemento aire también tirará lejos todas las influencias negativas desde el talismán. Entonces el mago pone un puñado de tierra en un pedazo de papel filtro, después se agrega el talismán, se enrolla todo junto, para que pueda sostenerlo en la mano. Ahora debe concentrarse en la idea que también el elemento de la tierra, que ahora rodea el talismán, arrancará de este todas las influencias negativas que podrían tener adherida. Después que el mago se ha concentrado bastante profundamente y tiene la convicción que la última influencia desfavorable ha sido extraída del talismán por el elemento de la tierra, saca el talismán de la tierra, y lo limpia con un paño que nunca haya sido usado antes y lo envuelve en un pedazo de seda

violeta oscuro. El papel filtro y la tierra que fueron usados para esta operación debe ser enterrada lejos en un lugar que no sea de fácil acceso. Durante este procedimiento el talismán ha quedado limpio, desde el punto de vista hermético, por ayuda de los elementos: esto significa que ningún elemento cuelga de ello, y que por lo tanto los elementos no influirán su carga. Si el mago quiere incluir aspectos astrológicos, mantendrá el talismán en el paño de seda violeta oscuro hasta que la hora astrológica se aproxime. Cuando la hora llegue el procederá a cargar el talismán. Se redibujará el sello grabado con una nueva aguja, concentrando en el deseo que por este redibujo el encanta el interés o atención del ser entro del objeto delante de el. Durante este procedimiento el mago puede, una y otra vez, repetir en su mente el nombre de la inteligencia en cuestión e imagina que la inteligencia es transferida, en ese momento, su influencia al talismán. Las preparaciones físicas, el entrar en contacto como es llamado desde el punto de vista hermético, ahora ha llegado al fin; el primer paso de la impregnación mágica ha sido concluido. Ahora existen varias posibilidades de carga.

La vía más efectiva de carga es lograda por la evocación, i.e. por convocar la inteligencia ante el círculo mágico por rituales apropiados y por pedir que aprueben el talismán que descansa en o ante el círculo, i.e. la promesa de asistir al portador en cualquier tiempo. Si la inteligencia da la promesa de hacer al portador de su favor, el mago ha alcanzado lo que el quiere y el talismán ha sido así cargado. Sin embargo, el mago debe estar seguro antes de usar el talismán de tomar todas las medidas que la inteligencia podría haberle recomendado. Porque la inteligencia, puede por ejemplo, tomar precauciones por pedirle al portador del talismán hacer algún tipo de ritual cada día, hablar una cierta fórmula sobre el talismán, o dibujar ciertos signos con el, o nombrar ciertos nombres necesarios para la mantención del talismán, o mantener ciertas cosas en secreto, y similares.

Si cada cosa necesaria es tomada en consideración cuando el talismán está cargado, su portador puede alcanzar el mismo efecto con el como podría hacerlo por contacto personal que podría haber

hecho por divagar mental o evocación. La manera de arriba de cargar un talismán es uno de los métodos más efectivos en la impregnación de talismanes por entrar en contacto con una inteligencia. Pero usualmente pasa que la inteligencia en cuestión- cuando este método es usado por entrar en contacto con ella-solo envía sus sirvientes subordinados para que ellos hagan unión al talismán y revelar sus nombres al portador. Los efectos deseados son traídos después por ellos en cualquier parte donde sus nombres sean pronunciados o un cierto signo concertado es dado.

Otra manera de impregnar un talismán es como sigue: el contacto con la inteligencia es tomado por repetida imaginación de sus cualidades; el mago tiene que concentrar estas cualidades dentro del metal, tiene que mantener en mente que en este caso tiempo, espacio y efectos están terminados. Este método de impregnación lo hace necesario para el mago tener imperturbable confianza y el debe, además, tener suficiente poder mágico para forzar a la inteligencia hacer su voluntad, i.e. traer los efectos deseados. Otra posibilidad es lograr la impregnación con la ayuda de un ritual. Esto es hecho por dibujar el sello de la inteligencia en el aire con el talismán en la mano y por concentrarse en la realización de los efectos que se quiere sean traídos. El cabalista sin embargo, está conciente del hecho que un ritual tendría que ser repetido 462 veces antes de que el contacto deseado sea efectuado y que el talismán realmente llegue a ser mágicamente eficaz.

El próximo método para impregnación es el llamado carga con volts mágicos, usando para este propósito, el fluido electromagnético. El volt es cargado, después de su creación, con un fluido electromagnético. Las cualidades de la inteligencia en cuestión están concentradas dentro del centro del volt con ayuda de la imaginación, confianza imperturbable y poder seguro que son condensadas por repetidas acciones que el metal del talismán absorba el volt. Cuando el proceso de carga por volt es repetido, el mago tiene que concentrarse en el deseo que la inteligencia en cuestión está conectado a este volt particular y que ello vendrá por el deseo causado en el mundo-Akasha y con ello el efecto deseado.

Hay otra manera de cargar un talismán: por la magia sexual. Para evita cualquier mal uso, este método no es considerado con detalles aquí. El mago que ha sido iniciado dentro de los altos misterios y quienes por lo tanto, cada cosa es limpia y sagrada, no dudará, saber cual es el más y el menos en el hombre y la mujer que pueden ser usados para la impregnación mágica de un talismán por la ayuda de un volts.

El método cabalista es la última posible vía para impregnar un talismán. El mago que ha sido iniciado dentro de la qabalah puede valerse el mismo con este método. Se pronuncia el nombre de la inteligencia en cuestión cabalísticamente sobre el nombre que ha sido preparado para ser cargado. Por esta acción las cualidades de la inteligencia son transferidas dentro del talismán.

Los detalles de tal carga mago-cabalista de un talismán serán conocidas por cada iniciado que ha seguido todas las instrucciones hasta este punto y que ha aprendido a entrar en contacto con cualquier inteligencia, no importa de cualquiera esfera que pertenezca, siempre que el mago hay sido enseñado por algunas inteligencias acerca de la qabalah.

Mi tercer libro, titulado La Llave de la Verdadera Qabalah, sin embargo, dará al lector los detalles en este respecto. Así mucho acerca de la impregnación y carga de los talismanes, y la base de la talismanología mágica. El lector maduro encontrará esta información suficiente, para los inmaduros esta ciencia quedará en secreto.

Epílogo

Yo adjunto repartir mi segundo trabajo al lector, al experto y al mago lector en el hacerlo. Este trabajo describe distintamente la práctica de la segunda carta del tarot, yo he apuntado que podría describir mucho más ampliamente el contenido de todos los capítulos-si esto podría ser posible desde razones puramente técnicas. Quienquiera, guiado por mi libro Initiation into Hermetics, ha adquirido el requerido estado de madurez por estudio

concienzudo y por entrenamiento espiritual, encontrará el contenido de este trabajo completamente suficiente para sus prácticas más allá. Por relación con inteligencias únicas de las esferas- sea por divagar mental o por evocación- al mago maduro será dada la chance para alcanzar el peak más alto en la magia y la qabalah, si el elige para el iniciador una inteligencia afin-seres, genios-trabajando de acuerdo a esta dirección y mantener prácticas establecidas. Por supuesto, el mago no mantendrá solo una inteligencia, sino que viajará mentalmente a través de todas las esfera tan bien como conocerlas evocativamente.

Yo puedo sinceramente congratular a aquellos magos quienes, en el esfuerzo de su trabajo ha ido a través de todas las esferas prácticamente, dominando sus fuerzas y estableciendo contactos; porque ellos han avanzado una buen parte en el camino de la perfección. Será ya una satisfacción para mi ayudar a aquellos que están para el presente solo interesados teóricamente-porque ellos habrán agrandado mucho su conocimiento teórico después de que hayan leído cuidadosamente mi trabajo. Así cada lector, cada teórico, y primero, cada uno interesado en el conocimiento secreto, vendrá a la convicción que la magia y especialmente, la magia esfera, no es brujería o hechicería sino el peak del conocimiento obtenible, que supera todas las otras ciencias intelectuales y es la corona de la sabiduría.

Aquellos que nos están maduros y así no pueden concebir incluso teóricamente, dejar solo-prácticamente-este alto conocimiento, llegarán a ser conciente de su falta de madurez y se abstendrán de cualquier crítica.

Incluso si solo unos pocos seres humanos son capaces de ir a través de este curso, mi segundo trabajo habrá logrado el propósito intentado. Porque mis libros no pertenecen a la literatura que es solo lectura y que después son dejados para que se cubran de polvo en una biblioteca y esquinas de anaqueles; muy por el contrario, mis trabajos están destinados a servir como guía y ayudar a aquellos que crecerán en lo hermético y en el Adeptado a través de siglos venideros. En el curso del tiempo millones de seres humanos

mantendrán los métodos indicados de enseñanza, poniéndolos en práctica para promover sus propios desarrollo y esfuerzo firmemente hasta la perfección.

El autor

**

