

- LIBER KKK -

di Peter J. Carroll

KAOS KERAIUNOS KYBERNETOS

**- IL FULMINE DEL CHAOS GOVERNA
OGNI COSA -**

Il *Liber KKK* è il primo, completo, sistematico programma di addestramento magico che si sia mai visto da alcuni secoli a questa parte. È il definitivo rimpiazzo della Sacra Magia di Abramelin il Mago, il cui sistema è diventato obsoleto a causa del suo trascendentalismo monoteista e a causa della sua dipendenza da repressive forme di gnosi inibitorie ora considerate inappropriate.

Il *Liber KKK* viene presentato come una serie di generali tecniche magiche che il mago deve sviluppare in un programma attuabile usando qualsiasi simbolo, strumento e forma di gnosi che lo attraggano e gli garbino. Sarebbe inappropriato per un testo di Chaos Magick prescrivere e ordinare qualsivoglia particolare credo o dogma, a parte quello secondo cui la magia funziona, a patto che certi principi vengano seguiti. Sarebbe inappropriato per qualsiasi

Chaos Magista aderire abbiettamente ai sottili dettagli di qualsiasi sistema. Si può apprendere molto del processo di adattamento delle procedure generali dal gusto e dagli obbiettivi personali dal Liber KKK. Qualsiasi persona adutta può provare ad eseguire le pratiche del KKK. La parola "mago" si applica egualmente ad entrambi i sessi e l' uso dei pronomi personali maschili nel testo è puramente una convenzione letteraria in assenza di forme neutrali o femminili in Inglese [n.d.t. e in Italiano].

Il Liber KKK consiste di una serie di 25 operazioni magiche o "scongiuri" [n.d.t. il termine "scongiuro" viene qui usato come sinonimo di incantesimo, operazione magica]. I cinque classici scongiuri di Evocazione, Divinazione, Incantesimo, Invocazione ed Illuminazione vengono ognuno compiuti sui cinque livelli di Stregoneria, Magia Sciamanica, Magia Rituale, Magia Astrale ed Alta Magia. In questo modo l' intera opera riassume sistematicamente l' intera tradizione di tecnica magica, conducendo il mago dalle semplici pratiche e dalla costruzione degli strumenti verso il padroneggiamento di esperimenti più complessi sul livello psichico.

È caldamente auspicabile che il mago abbia una qualche sorta di tempio privato per i suoi scongiuri. Inoltre, è essenziale che il mago rimanga attivo nel mondo durante il periodo dei lavori. L' opera non implica alcun tipo di forma di ritiro dal mondo, ma anzi il mondo attorno al mago viene usato come terreno di prova per la magia. Quindi le questioni sociali e di business del mago saranno le prime cose su cui si dovrà focalizzare con la sua magia. Nel compiere quella magia egli gradualmente definirà il suo stile o la sua

spiritualità. Poiché è insensato definire la propria spiritualità se non secondo il modo in cui si vive. Se la Via Magicka deve avere una componente spirituale può essere solo scoperta mediante la performance del lavoro magicko, tutte le critiche e le esortazioni sono inutili.

Non vi è un limite massimo di tempo consentito per completare l'intero lavoro, ma non può essere completato in meno di un singolo anno. Qualsiasi persona che completi l'operazione in meno di un anno dovrebbe considerare l'idea di adottare ulteriori impegni mondani come traguardi arbitrari in supporto dei quali, varie parti dell'opera possono essere utilizzate. I risultati oggettivi sono le prove della magia, tutto il resto è misticismo.

Modelli esemplari della Pietra Filosofale che non trasmutano il piombo in oro falliranno anche come elisir di illuminazione in uno stile di vita di rischio ed incertezze. Il mago avrà bisogno di considerare se ha bisogno o meno di adottare progetti impicanti questi elementi prima di dare inizio ai lavori.

Per lo scopo di questa operazione, i cinque classici atti magici di Evocazione, Divinazione, Incantesimo, Invocazione ed Illuminazione sono definiti del maniera che segue:

EVOCAZIONE:

Si tratta di lavorare con entità che possono esistere naturalmente o essere state fabbricate. Esse possono essere viste come spiriti indipendenti, frammenti del subconscio del mago, o egregore di varie

specie di forme di vita a seconda della struttura del gusto e delle credenze. Nella pratica l' Evocazione viene solitamente compiuta per un Incantesimo, in cui le entità evocate sono poste a creare gli effetti a nome del mago. Le entità evocate trovano anche qualche tipo di applicazione nella Divinazione, quando esse vengono utilizzate per scoprire informazioni per il mago.

DIVINAZIONE:

La Divinazione include tutte quelle pratiche in cui il mago tenta di estendere la sua percezione mediante mezzi magici.

INCANTESIMO:

L' Incantesimo include tutte quelle pratiche in cui il mago tenta di imporre la sua Volontà sulla realtà.

INVOCAZIONE:

L' Invocazione è la deliberata sintonizzazione della coscienza e dell' inconscio con qualche archetipale o significativa connessione di pensiero. Le concezioni classiche di forme divine Pagane sono spesso usate (assunzione di forme divine), ma altri principi potrebbero servire. L' invocazione crea stati di ispirazione o possessione durante i quali Incantesimo, Divinazione, o, occasionalmente, l' Evocazione possono venire compiuti.

ILLUMINAZIONE:

L' Illuminazione è la deliberata auto-modificazione tramite magia e potrebbe includere Incantesimi gettati su qualcuno per lenire le debolezze ed aumentare le forze, e Divinazione e Invocazione compiute per ispirazione e direzione.

Quindi, tutte le operazioni magiche sono basate sull' uso della Volontà, della percezione e dell' immaginazione, che equivale a dire esse siano tutte una specie di Incantesimi e di Divinazioni.

L' Immaginazione è ciò che si verifica quando Volontà e percezione si stimolano l'un l' altra.

I cinque livelli di attività magicka, Stregoneria, e Magia Sciamanica, Rituale, Astrale, o Atta sono per lo scopo di questa operazione definite nella maniera che segue:

STREGONERIA:

La Stregoneria è semplice magia dipendente dalle connessioni occulte che esistono tra i fenomeni fisici. La Stregoneria è un' arte meccanica che non richiede la teoria che esista la connessione tra la mente dell' operatore ed il bersaglio. Qualsiasi effetto emergente da tale connessione, può, in ogni caso, essere considerato come un bonus aggiuntivo. Lavorando al livello della stregoneria, il mago crea artefatti, attrezzi e strumenti che interagiscono magicamente con il mondo fisico e che possono essere usati ancora in modi più sottili

su altri livelli. Il lavoro al livello della Stregoneria dovrebbe essere compiuto completamente, poiché per quanto semplici possano sembrare le sue pratiche, esse sono il fondamento su cui giacciono le opere di livello più elevato

MAGIA SCIAMANICA:

La Magia Sciamanica opera al livello della trance, della visione, dell'immaginazione e del sogno. La Magia Sciamanica apre il subconscio del mago mediante la negazione del censore psichico con diverse tecniche. Il mago fronteggia il notevole pericolo su questo livello e potrebbe frequentemente ricorrere a tecniche stregoniche o a rituali di bando se corresse il rischio di restare ossessionato o sopraffatto.

MAGIA RITUALE:

La Magia Rituale combina le abilità sviluppate sui livelli della Stregoneria e dello Sciamanesimo. Il mago unisce l'uso degli strumenti del livello della Stregoneria con i poteri subconsci liberati sul livello Sciamanico e combina il loro uso in una maniera controllata e disciplinata.

MAGIA AISTRALE:

La Magia Astrale si compie tramite visualizzazione e stati alterati di coscienza, o tramite la sola Gnosi. Gli armamentari

fisici non vengono usati anche se gli strumenti dei precedenti livelli possono essere usati sottoforma di immagini visualizzate. In un primo momento il mago necessiterà probabilmente di solitudine, silenzio, oscurità ed un notevole sforzo di concentrazione e di trance per avere successo in tale magia, ma tale pratica consente di essere compiuta ovunque.

ALTA MAGIA:

L'Alta Magia è quella che si compie quando non vi sono ostacoli al diretto effetto magico della Volontà, nessuna barriera alla diretta chiaroveggenza e preveggenza, e nessuna separazione tra il mago e qualsiasi forma di rapporto di coscienza in cui egli decide di entrare. Per la maggior parte delle persone i portali dell'Alta Magia sono aperti in pochi momenti di climax in tutta la vita. Mentre il mago progredisce con il suo addestramento, l'impulso che acquisisce forzerà i cancelli ad aprirsi al miracoloso sempre più spesso. Qui non è fornita alcuna procedura dei cinque scongiuri dell'Alta Magia. L'Alta Magia rappresenta il punto in cui la tecnica lascia spazio al genio intuitivo ed ognuno deve intuire la chiave per scatenare tali poteri da solo.

I primi venti scongiuri insegnano la piena gamma di trucchi artificiali e di tecniche per lanciare e ricevere il fulmine magico. Nell'Alta Magia il Chaos primordiale al centro del nostro essere afferra o scaglia il fulmine per suo conto..

I cinque scongiuri su ciascun livello potrebbero essere provati in ordine qualsiasi ma tutti e cinque devono essere completati prima di passare al livello successivo. Il mago dovrebbe prepararsi a dare inizio all'intera operazione in un giorno che sia d'auspicio o personalmente significativo. Ad esempio un compleanno o ad equinozi e solstizi. Ci si munirà di un libro in cui il mago annoterà i successi con ognuno dei venticinque scongiuri. Si prenderà nota solo dei risultati che hanno avuto successo ed il mago dovrà modificare il suo approccio ad ogni scongiuro finchè i risultati degni di essere registrati verranno raggiunti. Potranno essere annotati risultati di minore importanza da qualsiasi altra parte come riferimento. La registrazione dell'operazione del Liber KKK dovrebbe comunque contenere un resoconto degli importanti successi con ognuno dei venticinque scongiuri. Un singolo successo con ognuno dovrebbe essere considerato come il minimo assoluto mentre cinque successi con ognuno dei venticinque scongiuri possono essere considerati come un lavoro completo.

Con la possibile eccezione degli atti di Alta Magia, tutti gli scongiuri andrebbero pianificati nel dettaglio in anticipo. Entrando nel tempio per dare inizio ai lavori, il mago dovrebbe sapere precisamente cosa intende fare. La maggior parte dei maghi preferisce scrivere una rubrica degli scongiuri anche se raramente usano la forma scritta come spunto. Il mago dovrà spesso fare più di quanto pianificato poiché mosso da ispirazione e da necessità. Inoltre, non dovrà mai fallire nello svolgere ciò che aveva pianificato o dare inizio ai lavori con una vaga idea di fare un po' di magia.

Il Rituale di Bando Gnostico (Il Rituale del Pentagramma Gnostico) [n.d.t. troverete il testo completo di questo rituale nella Biblioteca]

Nel periodo dell' esecuzione del Liber KKK il mago potrebbe aver bisogno di difendersi dai risvolti dei suoi errori e da influenze psichiche ostili. Potrebbe forse avere anche bisogno di rifornire la sua salute e le sue forze psichiche. Per questi scopi ci si può servire del Rituale di Bando Gnostico. È un potente scongiuro tecnicamente compatto dell' Incantesimo Rituale per tutti gli scopi di cui sopra. Può essere utilizzato liberamente durante l' opera, in modo particolare come preludio e come sugello di ognuno dei quindici scongiuri.

Scongiuri da uno a cinque – Magia di livello Stregonico

La Stregoneria dipende dallo sfruttamento della connessione psichica tra i fenomeni fisici e solo secondariamente dallo stabilire connessioni psichiche tra mente e fenomeni fisici. Ognuno degli scongiuri richiede l' uso di strumenti fisici che possono essere usati ancora su altri livelli. È caldamente raccomandabile che il mago produca questi strumenti con le proprie mani. In ogni caso il mago potrebbe adattare oggetti esistenti per l' uso se tali oggetti sono particolarmente significativi, o artefatti unici, o progettati e disegnati dal mago, o se tali oggetti diventano disponibili al mago in maniera

inusuale o significativa. Non è un caso che le tecniche di Stregoneria spesso somiglino a certi schemi di comportamento infantili. I bambini hanno spesso una naturale familiarità con i principi della magia anche se manca loro la persistenza e l'incoraggiamento per far sì che funzionino. Il mago adulto cerca di riottenere quel senso di immaginazione, quella fluidità e quel pensiero bramoso tipico dei bambini, e trasformarli in qualcosa dal reale potere.

Scongiuro Uno - Evocazione Stregonica

Il Mago crea, con le proprie mani, una rappresentazione fisica di un' entità feticcio scolpendo, plasmando, o assemblando. Le sue funzioni sono, in generale: attrarre successo, protezione da sfortuna e di agire come serbatoio di potere per il mago. Gli viene solitamente data una forma per somigliare a qualche tipo di reale essere vivente o di creatura chimerica la cui forma suggerisca la sua funzione. Se fosse vagamente umanoide nella forma è conosciuto come Homunculus. Potrebbe essere costruito per contenere parti del corpo del mago o essere unto o cosparso con sangue o fluidi sessuali. Il mago tratta il feticcio come un essere vivente, rivelandogli la propria Volontà, ordinandogli di esercitare la sua influenza a suo favore e portandoselo addosso quando si dovranno svolgere mansioni ed incarichi critici. Alcuni maghi preferiscono plasmare due feticci, uno per realizzare la Volontà, l' altro per portare conoscenza e informazione.

Scongiuro Due - Divinazione Stregonica

Il mago prepara un semplice modello dell' universo per essere usato come strumento divinatorio. Un set di Rune è eccellente per questo scopo. I bastoncini della geomanzia occidentale forniscono un modello in qualche modo più semplice, mentre i sistemi dei Tarocchi o dell' I-Ching possono risultare troppo complessi per i seguenti lavori ai Livelli Sciamanici, a meno che non vengano semplificati in qualche modo. Il mago dovrebbe compiere la divinazione sia per avere una visione dell' andamento generale, sia per risposte a domande specifiche. L' elemento dello strumento divinatorio andrebbe trattato come avente una sufficiente relazione con le parti della realtà che rappresentano e le procedure di sortilegio andrebbero considerate come uno specchio del processo per il quale la realtà prende le sue decisioni. L' attività divinatoria andrebbe regolata ad una frequenza e ad una complessità che consenta alle risposte di essere ricordate. È preferibile divinare per fenomeni che è probabile che la divinazione confermi o neghi nell' arco di un tempo relativamente breve.

Scongiuro Tre - Incantesimo Stregonico

Per il lavoro del terzo scongiuro, il mago potrebbe aver bisogno di preparare o acquisire una varietà di strumenti, ma in cima a tutti questi ci dovrebbe essere un singolo speciale strumento od arma magicka, per l' incantesimo. Una bacchetta appuntita od un coltello sono specialmente convenienti. Ci si può servire utilmente di questo speciale strumento per tracciare i pentagrammi nel Rituale di Bando

Gnostico (Rituale del Pentagramma Gnostico). Un pugno di plastilina o di altro materiale plastico sarà l'unico altro strumento richiesto. Per compiere un Incantesimo Stregonico il mago crea la rappresentazione fisica della sua Volontà e del suo desiderio. Ogni volta che si presenti la possibilità, l'arma magicka andrebbe utilizzata per aiutarsi a creare o a manipolare queste rappresentazioni. Il mago dovrebbe compiere uno o diversi scongiuri di questo tipo a settimana. Come sempre dovrebbe mirare ad influenzare gli eventi senza esercitare troppo sforzo sulla natura praticando magia per eventi altamente improbabili.

Scongiuro Quattro – Invocazione Stregonica

Lo scopo del quarto scongiuro consiste nel creare radicali cambiamenti nel comportamento alterando temporaneamente l'ambiente. Non c'è limite alla variazione di esperienza che il mago potrebbe desiderare di disporre per sé stesso. Potrebbe, per esempio, dopo un'accurata ricerca nel background, partire camuffato in qualche strano posto recitando un ruolo sociale completamente nuovo. In alternativa, potrebbe voler disporre il proprio tempo e sé stesso in maniera tale da fare esperienza di essere un antico dio Egizio per un po' di tempo. Nell'Invocazione Stregonica il mago testa i limiti della sua abilità di creare cambiamenti arbitrari modificando il suo ambiente ed il suo comportamento.

Scongiuro Cinque – Illuminazione Stregonica

Nelle opere di Illuminazione il mago mira all'auto miglioramento in qualche preciso, definito e specifico modo. Grandiosi piani di illuminazione spirituale dovrebbero essere abbandonati a favore dell'identificazione e sopraffacendo la più ovvia debolezza ed aumentando le forze esistenti. Per l'opera di Illuminazione il mago crea o acquisisce alcuni oggetti atti a rappresentare il suo sentiero come un tutto. Questi oggetti sono tecnicamente conosciuti come "lampade" sebbene essi possano assumere la forma di un anello o di un mandala. La "lampada" viene usata come base sopra cui proclamare vari giuramenti e decisioni. Tali giuramenti e decisioni possono essere anche segnati sul corpo della lampada,. Il mago potrebbe aver bisogno di compiere vari supplementari atti di invocazione, di incantesimo, di divinazione, e anche di evocazione per fare progressi nell'opera dell'Illuminazione. Non è inusuale per un mago distruggere e ricostruire la lampada durante il lavoro di Illuminazione.

Scongiuri dal sei al dieci – Magia a Livello Sciamanico

La Magia Sciamanica dipende dall'uso degli stati alterati di coscienza in cui la ricerca della visualizzazione attiva e della visione passiva può verificarsi molto facilmente. Gli stati alterati tra i più facili e i più sicuri da raggiungere sono quelli del dormiveglia, del sogno e delle trance leggere cui si giunge con quieta meditazione. In ogni caso, qualsiasi metodo di Gnosi può essere utilizzato a

seconda del gusto personale, ma negli esercizi iniziali è cosa saggia evitare certe pratiche estatiche e pericolose che potrebbero portare ad una perdita di controllo. Generalmente è preferibile provare e rendere la trance più profonda tramite concentrazione sulla visualizzazione e sulla visione piuttosto che renderla più profonda con Gnosi estrema in anticipo. Nella Magia Sciamanica il mago cerca di scoprire e di stabilire connessioni tra la sua immaginazione mentale ed i fenomeni nel mondo. Frequentemente si verificano visioni in linguaggio simbolico, quindi, ad esempio, la malattia assume l'aspetto di insetti o di animali ripugnanti, e le paure e i desideri potrebbero apparire come spiriti. Il mago o lo sciamano dovrebbe approcciarsi a tali cose come le immagine in cui esse stesse si presentano, bandendo o invocando tali forme con la forza della visualizzazione e interpretando il loro significato fisico laddove necessario. La Magia Sciamanica tende a diventare una reale idiosincrasia e una libera forma d' esercizio in cui il mago esplora anche le sue facoltà di sintesi dei simboli

Scongiuro Sei - Evocazione Sciamanica

In quest' opera il mago si sforza di stabilire una visione di un entità che egli proietterà per eseguire i suoi comandi. È spesso utile operare con le forme visualizzate delle entità utilizzate nell' evocazione stregonica sebbene altre forme possano venir scelte. Generalmente, le entità vengono impiegate per incoraggiare a materializzarsi gli eventi desiderati, o per recuperare informazioni, in situazioni in cui è troppo complesso formulare semplici incantesimi o

divinazioni. Le entità agiscono come incantesimi semi-intelligenti con un grado limitato di azione indipendente. Il mago cercherà di costruire un rapporto crescente con le entità per cui ha fatto lo scongiuro tramite l'immaginazione finché non cominciano ad avere un effetto reale sul mondo. Alcuni dei migliori lavori con le entità possono essere al meglio raggiunti interagendo con loro in sogno.

Scongiuro Sette - Divinazione Sciamanica

La divinazione Sciamanica consiste in un cammino visionario per risposte a domande particolari. Il termine tradizionale "cammino visionario" andrebbe comunque inteso a includere un viaggio per una risposta che abbia un senso tramite ogni modo, sia con voci allucinatorie, sensazioni tattili o qualsiasi altro. Generalmente il mago si concentra sulla domanda che desidera porre mentre entra nel suo stato onirico, dormiveglia, o trance per poi consentire a dei flussi di immagini, voci, od altre sensazioni di emergere dentro di sé. Si può tentare una forma completamente libera di visione che verrà in seguito interpretata, o il mago può tentare di strutturare la sua esperienza cercando simboli speciali, in modo particolare quelli scelti nel lavoro di divinazione stregonica .

Scongiuro Otto - Incantesimo Sciamanico

Nell' Incantesimo Sciamanico il mago cerca di imprimere la sua propria Volontà sul mondo mediante la visualizzazione diretta o simbolica del suo desiderio. Quindi, mentre nella sua forma di trance

prescelta evoca un'immagine del fenomeno bersaglio, visualizza il suo desiderio compiersi. Il mago troverà spesso utile visualizzare sé stesso nella visione spiritica viaggiando verso la persona o la situazione che desidera influenzare. Visualizzerà poi un'immaginaria promulgazione durante la quale la situazione o il comportamento della persona cambi allineandosi al suo desiderio. Non è cosa inusuale che la visualizzazione divenga qualcosa di simbolico o distorto o colorato dall'immaginazione del mago. Generalmente queste distrazioni andrebbero bandite grazie ad uno sforzo di concentrazione maggiore sulla visualizzazione desiderata. In ogni caso, se fossero persistenti potrebbero rivelare delle informazioni in merito al bersaglio od al rapporto del mago con esso che potrà usare per migliorare il suo incantesimo. Per esempio, se in una visione la persona bersaglio compare di continuo mostrando un certo tipo di aura o sottoforma animale, la cosa migliore è spesso lavorare sulle proprie visualizzazioni direttamente su questo. In modo simile, se una situazione bersaglio sembra avere un certo tipo di vibrazione caratteristica o di "sensazione" nella visione spiritica, allora il mago avrà spesso successo operando con la sua magia con una visualizzazione di ciò, piuttosto che con la reale sostanza della situazione.

Scongiuro Nove – Invocazione Sciamanica

Nell' Invocazione Sciamanica il mago assorbe conoscenza e potere dagli Atavismi, solitamente atavismi animali. Esiste un numero di ingegnose spiegazioni del perché tali esperienze siano possibili. Il

codice genetico umano contiene un' enorme quantità di informazioni in apparenza inutilizzate. Larga parte di ciò deve essere connesso alla nostra storia evolutiva. Il cervello umano si è sviluppato tramite un processo di accrescimento piuttosto che tramite una completa modifica. Le parti più vecchie del nostro cervello contengono circuiti e programmi identiche a quelle di altri animali. Alcuni maghi ritengono che la parte psichica dell' umano sia costruita con i detriti psichici di molti esseri viventi del passato, animali inclusi, in buona parte nello stesso modo in cui lo è il corpo fisico. Altri ritengono che la psiche collettiva delle varie specie animali sia per loro disponibile telepaticamente. Per compiere un' Invocazione Sciamanica il mago cerca di venire posseduto tramite atavismo animale. La scelta di una particolare forma animale è una questione davvero personale. Potrebbe darsi che il mago abbia avuto un qualche affinità con un particolare animale sia dall' infanzia, o che il mago abbia alcune caratteristiche, fisiche e mentali, che suggeriscono un animale, o potrebbe essere che abbia un' intuizione o che si verifichi un' improvvisa rivelazione visionaria. Per sviluppare l' invocazione il mago dovrebbe provare a visualizzare sè stesso in forma animale mentre si trova in trance e proiettarsi anche nel viaggio astrale in veste di animale. È spesso utile assumere fisicamente il comportamento dell' animale in un ambiente adatto. Con la pratica, possono essere raggiunti vari livelli di scissione di coscienza in cui sarà possibile per il mago interrogare il suo atavismo in merito ad argomenti che possa comprendere e chiedergli di fornirgli i suoi poteri così come possano essere sostenuti dal suo corpo fisico o astrale.

Scongioro Dieci – Illuminazione Sciamanica

Il cosiddetto viaggio medicina dell' Illuminazione Sciamanica è un percorso di auto-conoscenza, auto-rinnovamento o di auto-miglioramento. Può assumere molte forme. Tradizionalmente consiste in un' esperienza di morte e rinascita in cui il mago visualizza la propria morte e lo smembramento del suo corpo, seguita da una ricostruzione del suo corpo, del suo "spirito" e la rinascita. A volte questo processo è accompagnato da privazioni fisiche come il divieto di dormire, e digiuno per rendere più profonda la trance. Un altro metodo consiste nel condurre una serie di viaggi visionari evocando i cosiddetti "spiriti" dei fenomeni naturali, degli animali, delle piante e delle pietre, chiedendo loro di conferirgli conoscenza. Il più semplice metodo fra tutti consiste nel ritirarsi per qualche giorno in un luogo selvaggio ed isolato lontano dalle abitazioni degli uomini e qui condurre una completa rivisitazione della propria vita fino a quel punto ed anche delle proprie aspettative future.

Scongiori da Undici a Quindici – Magia Rituale

Nella magia rituale, l' uso fisico degli strumenti magici viene combinato a stati alterati di coscienza in una serie di cerimonie strutturate. Tu, il mago, comincerai anche ad incorporare certe teorie magiche all' interno del disegno della tua opera per renderla ancora più precisa ed efficace. In particolare, dovresti cercare di allargare il tuo uso della trance ricorrendo a varie tecniche di Gnosi. Ciò ha l' effetto di portare le parti inconscie della mente, che realmente fanno

la magia, più pienamente in gioco. Nella magia rituale viene fatto un uso considerevole di vari sistemi di corrispondenze simboliche, del pensiero analogico, e dei sigilli. Essi vengono utilizzati per comunicare con l' inconscio e per assorbire la mente conscia mentre la magia è in lavorazione. La magia rituale è sempre strutturata come un indiretto approccio al desiderio sul livello conscio. Il mago rituale non lavora mai con una diretta rappresentazione o visualizzazione di ciò che egli vuole, ma piuttosto con qualche sigillo o analogia simbolica che in uno stato gnostico stimola il reale desiderio nell' inconscio.

Scongiuro Undici - Evocazione Rituale

Per l' evocazione rituale, i maghi potrebbero scegliere di continuare a servirsi delle forme-entità impiegate ai livelli stregonici o sciamanici o potrebbero voler sperimentare le forme tradizionali di spiriti dei grimori classici. In alternativa potrebbero tentare di costruirsi le loro proprie forme-entità. La tradizione vuole che il mago non cerchi di mantenere più di quattro entità per volta e nella pratica questa sembra una buona regola. Nell' evocazione rituale una base materiale viene sempre usata anche se questa fosse puramente un sigillo grafico su di un pezzo di carta. Nelle evocazioni iniziali, il mago costruisce una forte immagine visualizzata dell' entità utilizzando piena Gnosi. Nelle evocazioni successive, indirizzerete vari comandi e disposizioni alla base materiale dell' entità ed anche cercare di ricevere informazioni da essa. La base materiale andrebbe maneggiata ritualmente ed in uno stato gnostico quand' ora sia possibile.

Quando non verrà utilizzata, andrà nascosta.

Scongioro Dodici – Divinazione Rituale

Nella divinazione rituale un qualche tipo di strumento fisico viene manipolato per dare una risposta simbolica od analogica mentre si è in uno stato di Gnosi. Profondi stati di Gnosi tendono a precludere l'uso dei complessi strumenti divinatori come la Qabalah o l'I Ching per molte persone. Altri potrebbero trovare che quegli estremamente semplici sistemi come il lancio delle ossa tendano a concedere troppe poche informazioni per questo tipo di lavoro, mentre sistemi di complessità intermedia come le rune, od i tarocchi, o la geomanzia occidentale siano spesso molto più utili. Prima della divinazione, il mago dovrebbe caricare ritualmente lo strumento divinatorio con un sigillo o con una rappresentazione analogica della questione. La selezione divinatoria è poi compiuta in stato di gnosi. L'interpretazione può essere fatta anche in stato di Gnosi o ritornando all'ordinario stato di coscienza.

Scongioro Tredici – Incantesimo Rituale

Per l'Incantesimo rituale, il mago dovrebbe scegliere accuratamente di utilizzare uno speciale strumento di incantesimo del lavoro al livello stregonico, a meno che non sia particolarmente ispirato a crearne uno migliore. Lo strumento dell'incantesimo o "arma magica" verrà usata per tracciare sigilli nell'aria, ed anche, laddove possibile nella creazione e nella manipolazione di altri attrezzi. Tutti gli incantesimi

rituali dipendono dall' uso di qualche tipo di magia per tenere occupata e bypassare la mente conscia e portare il più potente potere inconscio in azione. Una magia può consistere di virtualmente nulla all' infuori della creazione e della consacrazione di un sigillo, alla manipolazione di immagini di cera , o ad una promulgazione rituale di qualche analogia del desiderio. In ogni caso, il mago dovrà servirsi della Gnosi e della concentrazione sulla magia in sé, piuttosto che sul desiderio che rappresenta per lavorare efficacemente.

Scongiuro Quattordici – Invocazione Rituale

Nell' invocazione rituale, tu, il mago cercherai di saturare i tuoi sensi con le esperienze corrispondenti a, o simbolico di, qualche particolare qualità si desideri invocare. Quindi dovrai allestire il tuo tempio e vestire la tua persona con colori, odori, simboli, numeri, pietre, piante, metalli, e suoni corrispondenti a ciò che si vuole invocare. Dovrai anche adattare il tuo comportamento, i tuoi pensieri, le tue visualizzazione in stato di Gnosi nel tentativo di divenire posseduto da ciò che si vuole invocare. Nella pratica ci si servirà di frequente delle classiche assunzioni di forme divine dato che il pantheon pagano offre uno spettro di qualità che riassume l' intera psicologia. Non dovesti limitarti ad invocare soltanto quelle qualità verso le quali hai una personale simpatia. Qualsiasi invocazione che ha avuto particolarmente successo andrebbe seguita da un' invocazione avente qualità abbastanza differenti qualche tempo più avanti. In un programma completo di invocazioni rituali si dovrebbe avere ottenuto successo in almeno cinque invocazioni completamente diverse.

Scongioro Quindici – Illuminazione Rituale

Nell' illuminazione rituale il mago indirizza diversi rituali di divinazione, incantesimo, evocazione ed invocazione verso sé stesso al fine del auto-miglioramento. Come con tutti gli atti di illuminazione i cambiamenti cercati dovrebbero essere specifici piuttosto che vaghi e generali. Il mago potrebbe trovare utile preparare una "lampada" più elaborata magari nella forma di un mandala rappresentante sé stesso o l' anima per questo scongiuro. Un effetto dell' illuminazione rituale è spesso quello di forzare il mago a scegliere tra Atman e Anatta. Se opera all' interno del paradigma di Anatta, l' ipotesi della non-anima, l' illuminazione sarà allora un discorso di addizione o sottrazione di certi schemi di pensiero e comportamento. Se il mago opera all' interno del paradigma dell' Atman, la dottrina dell' anima personale, o Sacro Angelo Custode, fronteggerà allora una situazione più complessa, pericolosa e confusa. Se si presume esista un' anima personale ma priva di Volontà vera, allora il mago atmanista potrà procedere come se fosse un' Anattaisa. Se si presume esista una vera Volontà allora lo scongiuro dovrà essere diretto verso la sua scoperta ed attuazione. L' autore ha evitato di procedere troppo a lungo su questo sentiero ma ha osservato il processo avere un esito spettacolarmente sbagliato in numerosi casi. A coloro che desiderano provarci si consiglia di evitare di accettare come vera Volontà qualsiasi cosa sia in conflitto radicale con l' ordinario buon senso o "Volontà inferiore" come è in disparità chiamata in questo paradigma.

Scongiori da Sedici a Venti - Magia Astrale

La Magia Astrale è Magia Rituale compiuta interamente sul piano della visualizzazione e dell'immaginazione. A differenza della Magia Sciamanica in cui l'uso di una forma abbastanza libera di immagini e visioni è esplorato, questa magia richiede la precisa ed accurata visualizzazione di paesaggi interni. In questi paesaggi il mago effettua processi designati a portargli conoscenza del mondo ordinario o per cambiare il mondo o sé stesso. Bisogna approcciarsi alla Magia Astrale con al minimo tanta preparazione e impegno quanta ne verrebbe messa nella magia rituale o altro possa tendere a diventare una breve serie di escursioni immaginative per un piccolo effetto magico. Compiuta nel giusto modo, può essere una fonte di straordinario potere ed ha il vantaggio di non richiedere alcun equipaggiamento fisico. Per poter praticare Magia Astrale è sufficiente un tranquillo luogo appartato con il mago comodamente seduto o sdraiato con gli occhi chiusi. Potrebbero esserci segni esteriori che qualcosa stia accadendo nel mentre, magari da una variazione del ritmo respiratorio o di postura o di espressione facciale quando il mago entra nello stato di Gnosi. Per prepararsi alla Magia Astrale un tempio od una serie di templi necessitano di essere eretti sul piano dell'immaginazione visualizzata. Tali templi possono assumere qualsiasi forma conveniente sebbene alcuni maghi preferiscano operare con un identico simulacro del loro tempio fisico. Il tempio astrale viene visualizzato nei minimi dettagli e dovrebbe contenere tutto il materiale richiesto per un rituale, oppure degli scomparti dove possano essere trovati gli

strumenti richiesti. Qualsiasi oggetto visualizzato nel tempio dovrebbe sempre rimanere al proprio posto per un una successiva ispezione, a meno che non sia specificatamente richiesto di essere rimosso o dissolto. Il più importante oggetto nel tempio è l'immagine del mago che vi opera in esso. Ad una prima occhiata potrebbe sembrare che sia puramente una manipolazione di un burattino di sé stessi nel tempio, ma con la costanza ciò dovrebbe dare la sensazione di essere realmente lì. Prima di cominciare a lavorare propriamente con la Magia Astrale, il tempio richiesto insieme agli strumenti con l'immagine del mago che si sposta all'interno di esso, andrebbero costruiti con una ripetuta serie di visualizzazioni finché ogni dettaglio non sarà perfetto. Soltanto quando ciò sarà stato completato il mago potrà cominciare ad usare il tempio. Ogni scongiuro che verrà compiuto andrebbe pianificato in anticipo con la medesima attenzione per i dettagli come nella Magia Rituale. I vari atti di evocazione, divinazione, incantesimo, invocazione ed illuminazione assumono la forma generale degli atti della Magia Rituale che il mago adatterà per il lavoro astrale

Scongiuri dal Ventuno al Venticinque - Atta Magia

Tutte le tecniche di magia sono davvero soltanto tantissimi modi di ingannare alcune indefinibili parti di noi stessi per compiere magia. L'universo è di base una struttura magica e siamo tutti in grado di compiere magia. Le teorie veramente utili della magia sono quelle che spiegano perché la magia tenda ad agire in modo irregolare e perché si abbiano così tante inibizioni nel credere in essa, nel farla

funzionare, e riconoscere che ha funzionato. È come se l' universo avesse gettato un incantesimo su di noi per convincerci che non siamo maghi. Comunque, questo incantesimo è piuttosto una divertente barzelletta cosmica.

L' universo ci sfida a distruggere l' illusione lasciando alcune incrinature in esso.

Nessun dettaglio verrà presentato sui cinque scongiuri dell' Atta Magia, e nemmeno posso essere dati; il lettore viene rimandato alle note date su di essi nell' introduzione. Il mago deve fare affidamento sull' impulso nella sua opera nella stregoneria, nello sciamanesimo, nella magia rituale ed astrale per portarlo al dominio dell' alta magia dove farà evolvere i propri trucchetti e le sue tecniche a mani vuote per liberare spontaneamente la creatività caotica all' interno di sé.

KHAOS KERAIUNOS KYBERNETOS

**TRADOTTO IN ITALIANO DALLA
TANA DEL LUPO**

www.tanadellupo.altervista.org