

LIBER NULL &
PSICONAUTA

Di Peter Carroll

Il più creativo e rinfrescante approccio alla magia che è stato offerto da molti anni a questa parte! In questi due libri, pubblicati in un unico volume, Carroll si eleva torreggiante sulle spalle dei suoi predecessori occulti - Aleister Crowley e Austin Osman Spare. Ma egli è veramente originale nell'approccio al suo lavoro, e mostra che il mago non ottiene la sua maestria casualmente o misteriosamente. Il *Liber Null* contiene potenti rituali ed esercizi per occultisti impegnati che sono coscienti del loro essere. *Psiconauta*, il compagno al *Liber Null*, è un manuale comprendente la teoria e la pratica della magia riferita a coloro che cercano di eseguire magia di gruppo o lavorare come preti sciamanici per la comunità. Entrambi i libri serviranno come guide inestimabili per l'operazione di magia reale, la ricerca dell'abilità e l'illuminazione spirituale attraverso il sentiero magico Occidentale. Un trattato gradito per gli occultistici competenti, il libro fornirà anche una serie coerente e originale di istruzioni magiche per il serio studente.

LIBER NULL

&

PSICONAUTA

(Due Volumi Completi)

di

Peter J. Carroll

Traduzione

di

Roberto Migliussi

Publicato per la prima volta in un unico volume nel 1987 da Samuel Weiser, Maine, USA.

Copyright Peter J. Carroll, 1987.

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, incluso fotocopiato, senza il permesso scritto dell'editore.

A tutti quei Psiconauti con i quali sono stato durante la notte nelle foreste, nei templi, nelle camere sotterranee, e sulle cime delle montagne, invocando i Misteri. . .

RINGRAZIAMENTI

Intendo ringraziare con riconoscenza tutte le persone che negli anni hanno aiutato a rendere questo libro possibile. A Ray Sherwin, che mi aiutò a produrre la prima versione del *Liber Null* disponibile per gli studenti dell'IOT nel 1978, e che lavorò con me per produrre la edizione riveduta del 1981; a Christopher Bray di Sorcerer's Apprentice, che aiutò a pubblicare il *Liber Null* e produsse una edizione limitata di *Psiconauta*, e che rese questi disponibili agli studenti attraverso il suo negozio di libri; A Andrew David, per le illustrazioni del *Liber Null*; a Brian Ward per le illustrazioni di *Psiconauta*. Il mio grazie a voi tutti. L'edizione presente è una versione completamente aggiornata e curata, che rende disponibili entrambi i lavori in una sola rilegatura.

LIBER NULL
PETER J. CARROLL

Con Illustrazioni di Andrew David

NOTA D'AUTORE

Il *Liber Null* è stato scritto per il serio studente occulto, e quindi contiene alcuni potenti rituali. Questi rituali e gli esercizi devono essere sostenuti da lettori in buona salute. Chiunque soffra di malattie del cuore, epilessia, o qualsiasi altra malattia cronica, è pregato di non usare il materiale di questo libro. L'autore e l'editore non accetteranno alcuna responsabilità sia per l'abuso di questo materiale sia per qualsiasi cosa possa accadere quando i lettori utilizzeranno gli esercizi quivi discussi.

LIBER NULL

Una Pubblicazione IOT
in Classe 4^E, 3^E e 2^E

Comprendente

Liber MMM

Liber LUX

Liber Nox

Millennio

Liber AOM

CONTENUTI

Introduzione

L'Ordine e la Ricerca.

Liber MMM

Controllo della Mente

Magia

Sogno.

Liber LUX

Gnosi

Evocazione

Invocazione

Liberazione

Augoeides

Divinazione

Incantesimo

Liber NOX

Sorcery

Il doppio

Metamorfosi

Estasi

Credo Casuale

L'Alfabeto del Desiderio

Il Millennio

Liber AOM

Aetherics

Transubstanziamento.
La Caosfera
Aeonico
Reincarnazione

INTRODUZIONE

La magia dello IOT è un'arte intensamente pratica, personale e sperimentale. Due temi principali sono trattati in questo libro: che gli stati alterati di coscienza sono la chiave per aprire le abilità magiche di una persona; e che queste abilità possono essere sviluppate senza alcun sistema simbolico eccetto che la realtà stessa.

Lo stile magico di pensiero è esplorato con capitoli sul credo alternativo e l'alfabeto del desiderio.

Un'inclinazione naturale verso la parte più oscura della magia è un buon punto di partenza come qualsiasi altro per iniziare la ricerca definitiva, e metà di questo libro è dedicata alle arti nere. Indipendentemente dagli antichi libri polverosi e dalla mistificazione gli elementi vitali di molte tradizioni cospirano qui per creare un'arte vivente.

Gli Illuminati di Thanateros sono gli eredi magici del Culto Zos Kia e della A.≡. A.≡.

Questo libro originalmente scritto come una raccolta di documenti per lo IOT, è stato ora pubblicato per coloro che desiderano operare da soli e per coloro che chiedono l'ammissione all'ordine. Anche se l'iniziato per tutto il libro viene chiamato 'lui', il lettore deve capire che questo è semplicemente il modo di mantenersi nello stile tradizionale dei testi magici di questo tipo, e che questo corso di studi per nessuna ragione esclude le donne.

Sciamanesimo

Egiziano *Tantra* *Taoismo*
Babilonese

Gnosticismo *Sufismo*

Ordine dei
Templari

Ermetismo Alchimia *Goetia medioevale*

Rosacrucesimo *Massoneria* *John Dee*

Illuminati di Baviera *Ordo Templo Orientis*

Ordine Ermetico
dell'Alba Dorata *Aleister Crowley*

Culto Zos Kia *Stregoneria* *Teurgia*

Diagramma 1. La sopravvivenza della tradizione magica

L'ORDINE E LA RICERCA

I segreti della magia sono universali e di una natura fisica pratica tale da opporsi a una semplice spiegazione. Si dice che quegli esseri che comprendono e praticano questi segreti abbiano raggiunto la maestria. La volontà dei maestri, in vari momenti della storia, ispirò gli adepti a creare ordini magici, mistici, religiosi o persino secolari per diffondere la conoscenza. Tali ordini in determinati periodi si sono chiamati gli Illuminati, mentre in altri momenti la segretezza è sembrata più prudente. I misteri possono essere preservati solo dalla rivelazione costante. In questo senso lo IOT continua una tradizione vecchia di settecento anni, malgrado che l'Ordine nel mondo esterno non abbia storia, anche se esso è costituito come una comunità degli Illuminati.

In un Ordine con nessun passato, non vi è alcun luogo per nascondere il futuro dal presente. Esso prende il suo nome dagli dei del sesso, Eros, e della morte, Thanatos. Oltre ad essere le due ossessioni più grandi e le due forze motivanti dell'umanità, il sesso e la morte rappresentano i metodi positivo e negativo per raggiungere la coscienza magica. L'illuminazione si riferisce all'ispirazione, al chiarimento ed alla liberazione che risultano dal successo in questi metodi.

Lo scopo specifico per cui lo IOT si è costituito è di aiutare a determinare in quale forma si manifesterà l'ancora embrionico quinto eone. Il suo compito, oltreché storico, consiste nel disseminare la coscienza magica agli individui. Perché dall'inizio del primo eone solo in questo momento l'umanità si è trovata in un bisogno così disperato di queste abilità per scorgere il proprio avvenire.

Nello IOT non esiste alcuna gerarchia formale. Vi è una divisione delle attività che dipende da come si sviluppano le abilità.

Gli studenti rafforzano la loro volontà magica contro il più difficile avversario possibile - la loro mente. Essi esplorano le loro personali abilità occulte nel sogno e nell'attività magica.

Gli iniziati si familiarizzano con tutte le forme di realizzazione occulta e cercano di perfezionarsi in alcune particolari forme di magia. Devono inoltre trovare altre persone capaci di aspirare all'ordine e dare loro aiuto.

Gli adepti ricercano la perfezione in tutti gli aspetti del personale potere magico, saggezza e liberazione.

I maestri cercano di realizzare i fini dell'Ordine attraverso qualunque forma di azione o non azione che essi ritengono opportuna.

Il diagramma 1 è una esposizione della sopravvivenza delle tradizioni magiche dal primo eone fino al quinto. Per una discussione estesa degli eoni coinvolti consulta "Il Millennio".

I Sillabi Iniziatici

3^E IOT

LIBER LUX, LIBER NOX

L'arte magica può essere suddivisa in molti modi: dal tono etico dello intento, dalle qualità morali degli effetti, in alta e bassa e così via. La divisione qui prediletta è la più istintiva. La Magia Bianca propende di più verso la acquisizione della saggezza e di un sentimento generale di fede nell'universo. L'aspetto nero è interessato più all'acquisizione di potere ed è riflessivo di una fede fondamentale in sé stessi. I risultati finali non sono probabilmente dissimili, poiché i sentieri si incontrano in un modo impossibile da descrivere. Gli iniziati sono liberi di poter lavorare con il materiale dell'uno e dell'altro o di entrambi. La così chiamata via intermedia, o sentiero della conoscenza, che consiste nell'acquisizione di idee di seconda mano, è una scusa per non compiere alcuna cosa e non porta in alcun luogo.

LIBER LUX

Nel presente 3^E Sillabo iniziatico dell'Ordine Magico degli Illuminati di Thanateros nella Magia Bianca il soggetto è suddiviso in accordo con lo schema mostrato nella figura 3 e discutiamo gli aspetti teorici del Caos, Kia, Dualità, Etere e Mente.

La *Dualità* descrive la condizione abituale dell'umanità. La felicità esiste solo a causa della miseria, il dolore a causa del sollievo, il bene del male, lo yang a causa dello yin, il nero dal bianco, la nascita a causa della morte, e l'esistenza a causa della non esistenza. Tutti i fenomeni devono essere appaiati, poiché i sensi sono equipaggiati solo per percepire le differenze. La mente pensante è una entità dualista.

Augoeides

Liberazione

Divinazione

Incantesimo

Figura 3. Lo schema del Liber Lux.

Inoltre vi è un aspetto dell'uomo che è di una natura singolare, anche se la mente è incapace di percepirlo come tale. L'uomo considera sé stesso come un centro di volontà e come un centro di percezione. La volontà e la percezione non sono separate ma appaiono solo in questo modo alla mente. L'unità che permette alla mente di fare uso delle funzioni gemelle della volontà e della percezione è chiamata dai maghi *Kia*. Alcune volte è chiamata lo spirito, o l'anima, o la forza vita.

Kia non può essere sperimentata direttamente perché è la base della coscienza (o esperienza) e non possiede qualità fisse che la mente può racchiudere. *Kia* è la coscienza, è l'"Io" sfuggente che conferisce l'autoconsapevolezza ma non sembra consistere di qualsiasi cosa. *Kia* può essere alcune volte percepita come estasi o come ispirazione, ma è profondamente sepolta nella mente dualista. È intrappolata principalmente nei vaneggiamenti futili del pensiero e nella identificazione con l'esperienza e in quel gruppo di opinioni su noi stessi chiamata *Ego*. La magia è interessata a dare a *Kia* più libertà e flessibilità e a dargli dei mezzi attraverso i quali possa manifestare il suo potere occulto. *Kia* è capace di potere occulto perché è un frammento della grande forma vita dell'universo.

Considera il mondo degli evidenti dualismi in cui noi abitiamo. La mente contempla una raffigurazione di questo mondo dove ogni cosa è doppia. Si dice che una cosa esista ed eserciti determinate proprietà. Essere e Fare. Questo porta ai concetti di causa ed effetto o causalità. Si vede che ogni fenomeno viene causato da qualcosa precedente. Comunque questa descrizione non può spiegare come ogni cosa esiste in primo luogo o persino come una cosa alla fine ne causa un'altra. Ovviamente le cose si sono originate e continuano a far sì che altre accadano. L'oggetto responsabile per l'origine e l'azione continuata degli eventi è chiamato dai maghi *Caos*. Può

essere chiamato anche *Dio* o *Tao*, ma il nome *Caos* è virtualmente senza significato e ci libera dalle idee infantili antropomorfe della religione.

Il *Caos* è inoltre la forza che aggiunge complessità crescenti all'universo generando strutture che non erano innate nelle sue parti componenti. Essa è la forza che ha permesso alla vita di evolversi al di là della polvere, ed è correntemente manifesta più nel concreto nella forza vitale umana, o *Kia*, dove essa è la fonte della coscienza.

Kia è solo un piccolo frammento della grande forza vita dell'Universo, che contiene gli impulsi gemelli di immergere sé stessa nella dualità e di fuggire dalla dualità. Essa si reincarnerà continuamente fino a che si sia esaurito il primo impulso. Il secondo impulso è la radice della ricerca mistica, l'unione dello spirito liberato con il grande spirito. Al momento che il *Kia* può unirsi con il *Caos*, può estendere la sua volontà fino all'universo per realizzare la magia.

Tra il *Caos* e la materia ordinaria, e tra *Kia* e la mente, esiste un regno di sostanza formata a metà e denominata *Etere*. È una materia dualista, ma di una natura molto tenue, probabilistica. Essa consiste in tutte le possibilità che il *Caos* emette che non sono ancora divenute realtà solide. Esso è il mezzo attraverso il quale il *caos* "non esistente" tramuta sé stesso in effetti "reali". Esso forma una fondale fuori dal quale gli eventi reali e i pensieri reali si materializzano. Poiché gli eventi eterici si evolvono solo parzialmente nell'esistenza dualista, essi possono non avere una precisa localizzazione nello spazio e nel tempo. Essi possono anche non avere una massa o una energia precisa, e così non influenzano necessariamente il piano fisico. È dalla natura bizzarra e indeterminata del piano eterico che il *Caos* prende il suo nome, poiché il *Caos* non può essere conosciuto direttamente. Dal regno eterico della possibilità nascente solo gli eventi che noi chiamiamo sensibili, casuali, probabili o normali, appaiono di solito in esistenza. Cionondimeno noi stessi come centri di *Kia* o *Caos* possiamo alcune volte dar luogo a coincidenze molto probabili o eventi inaspettati nell'esistenza manipolando l'etere. Tale è la magia. Persino le scienze fisiche hanno cominciato a inserirsi dentro l'eterico con le loro scoperte sulla indeterminatezza del quantum e i processi virtuali nella materia subatomica.

È l'etere, che circonda il nucleo centrale della forza vita, l'elemento a cui il mago è interessato. La sua funzione normale è come un pensiero-*Kia* intermediario, sebbene le sue proprietà siano così infinitamente mutevoli che quasi qualsiasi cosa può essere realizzata con lei. Il pensiero gli da

la forma e Kia gli dà il potere.

Così la volontà e le percezioni sono estese verso aree di tempo e spazio oltre le limitazioni fisiche del corpo materiale.

È la reale mutevolezza della forma eterica che ha dato luogo al sorgere di una varietà sbalorditiva di attività magiche e forme di pensiero supporto per tutto l'universo. Le differenze, d'altra parte, sono solo superficiali. Quando sono privati del simbolismo parziale e della terminologia tutti i sistemi alla fine derivano dalla tradizione dello sciamanesimo.

I capitoli seguenti sono dedicati a una delucidazione di questa tradizione.

GNOSI

Gli stati alterati della coscienza sono la chiave per i poteri magici. Lo stato mentale particolare richiesto ha un nome in ogni tradizione: la Non-mente. Fermando il dialogo interno, passando attraverso la cruna di un ago, *ain* o niente, *samadhi* o il tutto concentrato su un solo punto. In questo libro sarà conosciuta come *Gnosi*. Essa è una estensione della trance magica con altri mezzi.

I metodi per raggiungere la gnosi possono essere divisi in due tipi. Nel metodo inibitorio la mente è progressivamente ridotta al silenzio fino a che rimanga un solo oggetto di concentrazione. Nel metodo eccitante la mente è portata fino a un punto molto alto di eccitamento mentre viene mantenuta la concentrazione sull'obbiettivo. Una forte stimolazione alla fine suscita una inibizione riflessa e paralizza tutto fuorché la funzione più centrale - l'oggetto della concentrazione. Così una forte inibizione e una forte eccitazione finiscono col creare lo stesso effetto - la coscienza puntata su un punto o gnosi.

La neurofisiologia si è finalmente imbattuta in quello che i maghi hanno conosciuto attraverso l'esperienza da millenni. Come un grande maestro una volta osservò: "vi sono due metodi per divenire dio, il diritto e il rovescio". Fai in modo di rendere la mente come una fiamma o una pozza d'acqua immobile. È durante questi momenti di concentrazione su un solo punto, o gnosi, che i credi possono essere infusi per la magia, e la forza vita indotta a manifestarsi. La tavola 1 mostra un numero di metodi che possono essere usati per raggiungerlo.

La Posizione della Morte è una simulazione della morte per raggiungere una completa negazione del pensiero. Può assumere varie forme, passando da un semplice esercizio di non pensare fino a rituali complessi. Un metodo molto veloce e semplice consiste nel bloccare gli orecchi, il naso e la bocca, e coprire gli occhi con le mani. Il respiro e i pensieri sono con forza riportati a ritroso fino a che l'incoscienza involontariamente rompe la posizione. Alternativamente uno può porsi davanti a uno specchio a una distanza di circa due piedi e guardare fissamente all'immagine dei suoi occhi senza battere le palpebre, con lo sguardo come di un cadavere. Lo sforzo richiesto per mantenere una immagine assolutamente non ondulante di sé stesso rende dopo un pò di tempo la

mente silenziosa.

L'eccitazione sessuale può essere ottenuta con ogni metodo preferito. In tutti i casi vi deve essere un trasferimento della brama richiesta per infiammare la sessualità alla materia del lavoro magico a portata di mano. La natura di una operazione sessuale si presta facilmente alla creazione di ordini indipendenti di esseri - evocazione. Anche in operazioni di invocazione dove il mago cerca l'unione con qualche principio (o essere) il processo può essere riflesso sul piano fisico; il suo partner è visualizzato come un'incarnazione dell'idea desiderata o dio. Un prolungato eccitamento sessuale con la karezza, l'inibizione dell'orgasmo o un collasso di orgasmi ripetuti può portare a stati di trance utili alla divinizzazione. È necessario riacquisire la propria originaria sessualità dalla massa di fantasie e

Tavola 1 la Gnosi Fisiologica

Metodo inibitorio	Metodo eccitante
Posizione della Morte	Eccitazione sessuale
Trance magica	Risveglio emozionale per
paura, rabbia Concentrazione	orrore
Insomnia	Dolore, tortura
Digiuno	Flagellazione
Esaurimento	Danza, suonare i tamburi,
cantare	
Contemplare	Giusto modo di camminare
Droghe che inducono stati di	Droghe eccitanti o
disibitorie	
trance o ipnotismo	Allucinogeni moderati
Sovrarespirazione forzata	
Privazione sensoria	Sovraccarico sensorio

associazioni dentro le quali per lo più affonda. Ciò si raggiunge attraverso un uso giudizioso dell'astinenza e accrescendo la sensualità senza alcuna forma di appoggio mentale o fantasia. Questo esercizio è inoltre terapeutico. Tu sia sempre vergine dentro Kia.

Le concentrazioni che portano alle trance magiche sono discusse nel *Liber MMM*. Un risveglio emozionale è la forma

opposta di questo metodo. Il risveglio emotivo di qualsiasi tipo può essere teoricamente usato, in estreme circostanze persino l'amore o il dolore, ma in pratica solo la rabbia, la paura e l'orrore possono facilmente generare forza sufficiente per raggiungere gli effetti richiesti. L'abilità ben conosciuta della rabbia e della paura di paralizzare la mente indica la loro efficacia, anche se il mago non deve perdere gli obiettivi del suo lavoro. Non vi è niente da guadagnare e molto può essere perso riducendo sé stesso all'idiozia recalcitrante e alla catatonìa.

L'insonnia, il digiuno e l'esaurimento sono i vecchi metodi monastici favoriti. Durante queste pratiche vi dovrebbe essere un costante rivolgimento della mente verso l'oggetto dell'esercizio. Il dolore, la tortura e la flagellazione sono stati usati dalle streghe, dai monaci e dai fachiri per raggiungere risultati. L'arrendersi al dolore porta infine all'estasi e alla necessaria concentrazione su un solo punto. Ciononostante, se la resistenza dell'organismo al dolore è alta può risultare un danneggiamento inutile del corpo prima che la soglia sia oltrepassata.

Danzare, suonare il tamburo e il canto richiedono una composizione e preparazione attenta per portare il partecipante al culmine. L'esaltazione lirica attraverso la poesia emotiva, il sortilegio, la canzone, la preghiera o la supplica possono inoltre essere aggiunte. L'intera scena è controllata meglio da qualche forma di rituale. La sovrarespirazione è usata alcune volte per integrare gli effetti della danza e del balzare.

Il modo giusto di camminare non è una tecnica per raggiungere risultati immediati ma una forma di meditazione che aiuta a fermare il pensiero. Uno cammina per una estensione lunga senza guardare ogni cosa direttamente ma incrociando sottilmente e non centrando gli occhi, mantenendo una vista periferica di ogni cosa. Dovrebbe essere possibile rimanere cosciente di ogni cosa entro un arco di 180 gradi, da parte a parte, e dalle punte dei piedi fino al cielo. Le dita dovrebbero essere curve o congiunte in posizioni inusuali per portare l'attenzione alle braccia. La mente dovrebbe infine divenire totalmente assorbita nel suo ambiente e il pensiero cesserà.

Lo sguardo fisso è la variante inibitoria della tecnica sopra descritta. L'intera attenzione è diretta alla vista di qualche oggetto nell'ambiente mentre il corpo viene mantenuto immobile. Qualsiasi fenomeno naturale - piante, rocce, cielo, acqua o fuoco - può essere usato.

Non c'è alcuna droga magica che darà da sé l'effetto

richiesto. Le droghe piuttosto possono essere usate in piccole dosi per esaltare l'effetto dell'eccitazione causata dai metodi già discussi. In tutti i casi una dose eccessiva porta alla depressione, alla confusione e generalmente alla perdita di controllo. Le droghe inibitorie devono essere considerate con più di una attenzione al loro pericolo inerente. Esse spesso disgiungono semplicemente la forza vita e il corpo completamente.

Il sovraccarico sensorio è raggiunto quando una serie di tecniche sono usate insieme. Per esempio, in alcuni riti tantrici, il candidato è prima picchiato dal suo guru, quindi è forzato a prendere hashish ed è portato a mezzanotte in un oscuro cimitero per un sacro rapporto sessuale. Così egli raggiunge l'unione con il suo dio.

La privazione sensoria è l'essenza della cella monastica, la cava di montagna, l'eremita murato, e i riti della morte, del seppellimento e della resurrezione. Lo stesso effetto può essere raggiunto allo stesso modo con un cappuccio, una bendatura agli occhi, tappi alle orecchie, suoni ripetitivi, e movimenti ristretti. È molto più efficace obliare completamente tutti gli inputs sensori per un breve periodo piuttosto che ridurli semplicemente a uno più lungo.

Certe forme di gnosi portano più facilmente ad alcune forme di magia piuttosto che ad altre. L'iniziato è incoraggiato ad usare il suo proprio ingegno nell'adattare i metodi dell'esaltazione ai suoi propositi personali.

Nota d'altra parte che le tecniche inibitorie ed eccitanti possono essere usate nella stessa operazione sequenzialmente ma non simultaneamente.

EVOCAZIONE

L'evocazione è l'arte di mettersi in relazione con esseri o entità magiche con vari atti che permettono di crearli e controllarli e danno la possibilità di evocarli e comandarli con patti ed esorcismi. Questi esseri hanno una legione di nomi presi dalla demonologia di molte culture: elementari, familiari, incubi, succubi, demoni, automata, atavismi, spettri, spiriti e così via. Entità possono essere legate a talismani, luoghi, animali, oggetti, persone, profumi di incenso, o essere mobili nell'etere. Non è il caso che tali entità siano limitate alle ossessioni e ai complessi nella mente umana. Anche se tali esseri abitualmente hanno le loro origini nella mente, possono essere fatti germogliare e legare a oggetti e luoghi

in forma di fantasmi, spiriti, o 'vibrazioni', o possono esercitare influenza a distanza nella forma di feticci, familiari o poltergeist. Questi esseri sono costituiti da una porzione di Kia o la forza vita legata a qualche forma eterica, l'intera parte del quale può o non può essere legata alla materia ordinaria.

L'evocazione può essere definita inoltre come il richiamo o la creazione di tali esseri parziali per eseguire qualche proposito. Essi possono essere usati per causare un cambiamento in sé, o un cambiamento nell'universo. I vantaggi di usare un essere semi-indipendente piuttosto che cercare di effettuare una trasformazione direttamente con la volontà sono diversi. L'entità continuerà a realizzare la sua funzione indipendentemente dai maghi fino a che la forza vita si disperda. Essendo semi-senziente, essa può adattarsi ad un compito in un modo non possibile a un semplice sortilegio conscio. Durante i momenti di possessione attraverso certe entità il mago può essere il recipiente di ispirazioni, abilità e conoscenze normalmente a lui inaccessibili.

Le entità possono essere estratte da tre fonti - quelle che sono scoperte in chiaroveggenza, quelle le cui caratteristiche sono date dai grimori di spiriti e demoni, e quelle che il mago può desiderare di creare da sé.

In tutti i casi allo stabilire il rapporto con lo spirito segue un processo simile di evocazione. Prima di tutto l'attribuzione dell'entità, il suo tipo, scopo, nome, apparenze e caratteristiche devono essere poste nella mente o rese conosciute alla mente. Il disegno automatico o la scrittura, dove si permette a una stilografica di muoversi sopra una superficie sotto ispirazione, può aiutare a scoprire la natura di un essere chiaroveggente scoperto. Nel caso di un essere creato viene usata la procedura seguente: il mago assembla gli ingredienti di un sigillo composto dagli attributi dell'essere desiderato. Per esempio per creare un elementare per assisterlo con la divinazione, i simboli appropriati devono essere scelti e formati in un sigillo tale come quello mostrato nella figura 4.

Figura 4. Creare un elementare combinando simboli appropriati per formare un sigillo.

Un nome ed un'immagine, e se desiderato, un numero caratteristico possono essere scelti per l'elementare.

Secondariamente, la volontà e la percezione sono focalizzate più intensamente possibile (attraverso qualche metodo gnostico) sui sigilli degli elementari o le sue caratteristiche così che questi prendono una porzione della forza vita del mago e acquistano un'esistenza autonoma. Nel caso di esseri preesistenti questa operazione serve a legare le entità alla volontà magica.

Questa operazione è abitualmente seguita da una qualche forma di auto-bandimento o persino un esorcismo, per ristabilire la coscienza del mago allo stato normale prima che egli vada oltre.

Un'entità di basso ordine, con poco più di un compito da soddisfare, può essere lasciata a realizzare il suo destino, con nessuna ulteriore interferenza del suo maestro. Se ad un certo momento è necessario terminarla, la sua base materiale o sigillo deve essere distrutta e la sua immagine mentale distrutta o riassorbita attraverso la visualizzazione. Per essere più potenti e indipendenti, l'evocazione e l'esorcismo devono essere proporzionati al potere del rituale che originariamente li evoca. Per controllare tali esseri, il mago deve rientrare nello stato gnostico alla stessa profondità precedente in modo da estrarre il loro potere.

Qualsiasi delle tecniche di gnosi può in teoria essera usata nell'evocazione. Un'analisi di alcuni dei metodi più comuni segue.

Il Rituale Teurgico dipende interamente dalla visualizzazione della concentrazione su un complesso cerimoniale per raggiungere l'epicentro. D'altra parte l'effetto di aumentare la complessità spesso crea più distrazione piuttosto che fornire attenzione alla materia a portata di mano. La volontà diventa multipla e il risultato è spesso insoddisfacente. Le evocazioni con preghiera, supplica o comando sono raramente efficaci a meno che l'appello sia disperato o prolungato fino a che si verifica l'esaurimento. Questo tipo di rituale può essere aumentato con l'uso dell'esaltazione poetica, del canto, della danza erotica e suonando il tamburo.

La tradizione gnostica dei grimori usa una tecnica addizionale: il terrore. I grimori vennero compilati dai preti cattolici e la maggior parte di quello che scrissero era una deliberata abominazione nei loro propri termini. Trasporta l'intero rito a un cimitero o una cripta e uno ha composto un meccanismo potente per concentrare il Kia, paralizzando le funzioni marginali della mente con la paura. Se il mago può mantenere il controllo sotto queste condizioni la sua volontà sarà singolare e forte.

La Tradizione Orfica usa l'orgasmo sessuale per concentrare la volontà e la percezione. È interessante notare che l'attività poltergeist ruota invariabilmente intorno a coloro che sono disturbati sessualmente, generalmente bambini durante la pubertà, o, più raramente, donne in menopausa. Durante questi periodi di autotensione, l'eccitazione intensa può canalizzare la mente e permettere alla forza vita di manifestare le frustrazioni fuori dal corpo scagliando oggetti in giro.

Per eseguire l'evocazione con il metodo ofidiano, gli attributi di un'entità in una forma sigillizzata sono concentrati al momento dell'orgasmo ed esso può essere successivamente consacrato con i fluidi sessuali. Il processo è piuttosto la deliberata creazione di un'ossessione. Se dentro di lui vi può essere messo sufficiente potere, sarà capace di esistenza indipendente.

Incubi e succubi sono entità preesistenti creati dalla sessualità patologica di altre persone. Gli Incubi cercano tradizionalmente un rapporto sessuale con donne viventi e i succubi con gli uomini, spesso in sonno. Entrambi le forze sono quasi invariabilmente maschili, sebbene i succubi possano fare qualche lieve tentativo di distinguere sé stessi dalle femmine. Sfortunatamente sono entrambi predatori e stupidi, con poco potere o motivazione per qualunque cosa che non sia sesso.

Il Sacrificio può essere usato come un atto di paura o terrore per aumentare una invocazione di tipo goetico. D'altra canto questo metodo si esaurisce facilmente e uno si può trovare a sguazzare in oceani di sangue umano, molto più di quello che gli Atzechi fecero, per risultati molto modesti. È possibile sacrificare una creatura vivente e manipolare direttamente la sua forza vitale fuggente per incarnarsi come un'entità desiderata. Ciò viene compiuto generalmente permettendo al sangue della creatura di cadere sopra il sigillo o talismano del demone. Nonostante ciò il processo viene controllato più facilmente usando il proprio sangue. Il potere di controllare il sacrificio del sangue usualmente porta con sé la saggezza di evitarlo in favore di altri metodi.

L'invocazione di apparenze visibili per provare a sé stesso, o ad altri, la realtà oggettiva degli spiriti è un atto considerato male. La condizione necessaria per la sua apparizione permetterà sempre la ritenzione del credo che tali cose siano il risultato dell'ipnosi, allucinazione o delusione. In verità esse sono un'allucinazione perché tali cose non hanno normalmente una apparenza fisica e devono essere persuase

ad assumerne una. Digiuno, sonno e la percezione sensoria combinate con droghe e nuvole di fumo di incenso forniranno normalmente un demonio con un mezzo sufficientemente malleabile e sensibile nel quale manifestare un'immagine se comandato di fare ciò.

L'idea medioevale di un patto è una sovradrammatizzazione, ma contiene un germe di verità. Tutti i pensieri di qualcuno, le sue ossessioni e i suoi demoni devono essere riassorbiti prima che il Kia si possa unire con il Caos. Anche se nel breve periodo queste cose possono essergli a lui utili, il mago deve alla fine revocare.

INVOCAZIONE

La definitiva invocazione, quella di Kia, non può essere eseguita. Il paradosso è che visto che Kia non ha qualità dualizzate non ci sono attributi con i quali invocarla. Dare a qualcosa una qualità è semplicemente negarne un'altra. Come un essere osservatore dualistico una volta disse:

Io sono ciò che non sono.

Tuttavia il mago può aver bisogno di compiere alcuni riarrangiamenti o addizioni a ciò che egli è. La metamorfosi può essere seguita cercando ciò che uno non è, e trascendendo entrambi in un annichilimento mutuale. Alternativamente il processo di invocazione può essere visto come qualcosa che aggiunge alla psiche del mago tutti gli elementi che gli mancano. È vero che la mente deve essere alla fine sottomessa quando uno entra pienamente nel Caos, ma un psicocosmo completo ed equilibrato è più facilmente arrendibile.

Il processo magico di mescolare credi e desideri presenti in un processo di invocazione dimostra anche che l'ossessione dominante di uno o la personalità sono del tutto arbitrari e quindi più facilmente banditi.

Vi sono molte mappe della mente (psicocosmi), la maggior parte delle quali inconsistenti, contraddittorie e basate su teorie altamente fantasiose. Molti usano la simbologia di forme di dio, poiché tutta la mitologia incorpora una psicologia. Un panteon mistico completo riassume tutte le caratteristiche mentali dell'uomo. I maghi spesso useranno un panteon pagano di dei come base per invocare una particolare conoscenza profonda o abilità, poiché questi miti forniscono la più esplicita e sviluppata formulazione della particolare esistenza dell'idea. D'altra parte è possibile usare

quasi ogni cosa, dagli archetipi dell'inconscio collettivo alle qualità elementare dell'alchimia.

Se il mago schiude un livello abbastanza profondo di potere, queste forme possono manifestarsi con forza sufficiente da convincere la mente dell'esistenza oggettiva del Dio. In più lo scopo dell'invocazione è la possessione temporanea del Dio, e la manifestazione dei suoi poteri magici, piuttosto che la formazione di culti religiosi.

Il metodo reale di invocazione può essere descritto come una totale immersione nelle qualità pertinenti alla forma desiderata. Uno invoca in ogni maniera concepibile. Il mago programma sé stesso nell'identità con il dio ordinando tutte le sue esperienze in modo tale da coincidere con quella natura. Nella forma del rituale più elaborata egli può circondarsi con i suoni, odori, strumenti, memorie, numeri, simboli, musica e poesia allusive al dio o alle sue qualità. Secondariamente egli unisce la sua forza vita all'immagine del dio con il quale egli ha unito la sua mente. Ciò viene realizzato con le tecniche della gnosi. La figura 5 mostra alcuni esempi di mappe della mente. Seguono alcune suggestioni per una invocazione pratica rituale.

A)

B)

C)

D)

E)

F)

G)

H)

Figura 5. Un assortimento di psicocosmi o mappe mentali. I magi possono desiderare di invocare alcune delle qualità rappresentate dai simboli in ognuno di essi. Qui abbiamo A) le sette classiche forme planetarie; B) i quattro elementi classici; C) i tre elementi alchemici; D) lo yng-yang Taoista E) i cinque tattwas Vedici F) le undici sephiroth Cabalistiche; G) gli otto triagrammi Taoisti ; e H) le dodici qualità astrologiche.

Esempio di Invocazione del Dio della Guerra.

L'iniziato si pone in una camera pentagonale illuminata da cinque lampade rosse. É avvolto in un tessuto cremisi e in una pelle di grande orso o lupo. É circondato con armi di acciaio e una corona di ferro (o un elmetto) adorna la sua testa. Ha preparato il suo corpo attraverso il digiuno, rigori, punizioni e con stimolanti. Ha costantemente rivolto la sua mente agli aspetti di Marte durante le preparazioni.

Egli sparge zolfo, quercia e resine di acris nel turibolo e unge il suo corpo con balsamo di tigre. Batte un'aria marziale sopra un tamburo per aprire il tempio, o anche brucia un'arma vistosa nell'aria. Egli ha bandito tutte le influenze esterne della mente con i metodi che ritiene appropriati (un rituale del pentagramma è preferibile).

Estratto il sangue dalla sua spalla destra con una daga, egli traccia il sigillo di Marte sul suo torace e l'occhio di Horus sulla sua fronte. Con una spada aguzza traccia i simboli di Marte davanti all'occhio della sua mente in linee di fuoco cremisi e visualizza sé stesso nella forma del dio Horus.

Quindi inizia la sua danza di guerra mentre un assistente, se ne ha uno, continua a battere il ritmo, applica il flagello, o scarica armi da fuoco. Una musica marziale può essere suonata da qualche macchina. Mentre danza selvaggiamente per il suo dio canta:

Io Horus Horus!
Horus vieni a me!
GEBURAZARPE!
Tu sei me Horus!
Io sono tu Horus!

Egli continua in questo modo fino a che il dio lo trasporterà nell'estasi.

Nota che ognuno di questi sostegni può essere disseminato da chiunque la cui Kia fluisce fermamente dentro gli artefatti volontari della immaginazione.

Non esiste alcun limite alle esperienze inconcepibili dentro le quali l'intrepido psiconauta può desiderare di immaginarsi. Qui vi sono alcune idee per costruire una messa nera come una blasfemia contro gli dei della logica e della razionalità. La Grande Dea Folle del Caos, un aspetto più basso del definitivo terreno di esistenza in forma antropomorfa, può essere invocata per la sua ispirazione e estasi. Battere il tamburo, saltare, e girare su sé stessi in movimento di forma libera sono accompagnati da incantesimi idioti. Un profondo respiro forzato è usato per provocare risate isteriche. Allucinogeni moderati e agenti disinibitori (tali quali l'alcool) sono presi insieme a sporadiche inalazioni di gas nitroso di ossido. Dei dadi sono tirati per determinare quale comportamento inusuale e quali irregolarità sessuali saranno prese. Una musica dissordante è suonata e luci risplendenti vengono gettate verso ondeggianti nuvole di fumo d'incenso. Un intero maelstrom di ingredienti è usato per sopraffare i sensi. Sopra l'altare un grande libro di filosofia, preferibilmente di Russell, giace aperto. Le sue pagine bruciano selvaggiamente.

Saturno, il dio della Morte, potrebbe essere invocato nella seguente maniera. L'iniziato si prepara prima con il digiuno, l'insonnia e l'esaurimento. Egli si ritira nella camera che è in quasi totale oscurità, illuminata solo da tre bastoni di un resinoso, nauseante, e zolfoso incenso. Appesantisce il suo corpo con drappi avvolgenti di piombo intorno ai suoi arti, al tronco e alla testa. In altro modo il suo corpo è freddo e nudo. Con un lento, monotono ritmo di tamburo egli conduce un seppellimento periodico di sé stesso. Con estrema attenzione egli può prendere piccole quantità di utropina - come gli

alcaloidi solarum. Quindi medita su Sè stesso nell'aspetto di un cadavere o uno scheletro che sorge lentamente dalla tomba avvolto in un lenzuolo cencioso e assumendo la falce dell'ufficio.

Nelle operazioni di invocazione, niente ha successo come l'eccesso.

LIBERAZIONE

Nel creare la vita fuori dal pantano primordiale, il Caos ha sempre cercato di aumentare le sue possibilità di espressione e di diversificare la sua manifestazione. Durante l'evoluzione della vita ci sono stati molti periodi stagnanti ed alcune inversioni. Ma globalmente, la superiorità inerente delle più flessibili, adattabili, complete, complesse creature, culture, uomini e idee escono fuori sempre vincenti. Cercare queste qualità è raggiungere più liberazione che qualsiasi altra impresa di rinuncia o riorganizzazione del potere politico è probabile che crei.

E' un errore considerare qualsiasi credo più liberato di un altro. E' la possibilità del cambiamento che è importante. Ogni nuova forma di liberazione è destinata alla fine a divenire un'altra forma di schiavitù per la maggior parte dei suoi aderenti. Non esiste alcuna libertà dalla dualità su questo piano dell'esistenza, ma uno può per lo meno aspirare a scegliere quale dualità.

Un comportamento liberato è quello che aumenta la possibilità di ognuno per una azione futura. Un credo limitante è quello che tende a limitare le opzioni di ognuno. Il seguito della libertà non deve essere tracciato in situazioni dove il numero di alternative di uno diventa limitato o persino unitario.

Questo è un sentiero abominevolmente difficile da trattare. Significa uscire fuori dalla propria cultura, relazioni, personalità di famiglia, credi, pregiudizi, opinioni e idee. Sono appunto queste catene confortanti che sembrano dare definizioni, significato, carattere e un senso di appartenza alla maggior parte delle persone. Ma, nel liberarsi da un assortimento di catene uno non può evitare di adottare un'altra serie a meno che egli decida di vivere in uno stile molto ridotto e impoverito - egli stesso una limitazione.

La soluzione è di divenire onnivoro. Qualcuno che può

pensare, credere, o fare ogni cosa di una mezza dozzina di cose differenti è più libero e liberato di colui che rimane confinato solo ad una attività.

Per queste ragioni ai mistici Sufi era richiesto di padroneggiare una manciata di commerci secolari in aggiunta ai loro studi occulti.

Capitali tra le tecniche di liberazione sono quelle che indeboliscono il sostegno della società, la convenzione e l'abitudine sopra l'iniziato e quelle che portano a una visuale più ampia. Esse sono il sacrilegio, l'eresia, l'iconoclastismo, il bioesteticismo e l'anatemismo.

Sacrilegio: Distruggere il Sacro

L'energia è liberata quando un individuo rompe le regole di condizionamento con qualche atto glorioso di disobbedienza e blasfemia. Questa energia rafforza lo spirito e dà coraggio per ulteriori atti di insurrezione. Metti un mattone attraverso la tua televisione, esplora sessualità che sono per te inusuali. Fai qualcosa che normalmente senti che ti è totalmente rivoltante. Sei libero di fare qualsiasi cosa, non importa quanto estrema, fino al punto in cui non restringerà la futura libertà di azione propria o di qualcun'altro.

Eresia: Definizioni Alternative

Cercando idee che sembrano bizzarre, pazze, estreme, arbitrarie, contraddittorie e senza senso troverai che le idee a cui eri precedentemente aggrappato come ragionevoli, sensibili e umanitarie sono in realtà più che bizzarre, pazze e via dicendo. Qualunque cosa soppressa, ristretta, ridicolizzata o disprezzata, quasi sempre contiene un contrappunto di rivelazione rispetto alle idee prevalenti. Nella discussione disapprova sempre specialmente se il tuo interlocutore comincia ad affermare le tue proprie opinioni.

Iconoclastismo: Rompere le Immagini.

Un distacco immenso esiste negli affari umani tra la teoria e la pratica, i mezzi e i fini. Metti a confronto la pornografia, il romanzo, l'ingordigia da cordone blu e la fame scheletrica, la dignità e la masturbazione. Guarda cosa accade in nome della religione e della società dei consumi. Assapora la cacofonia dei neuroni, fantasmi e psicosi che guidano la cultura materiale sensazionalistica ad un fine incerto. Cercando attraverso la biancheria sporca della società noi

scopriamo le sue vere usanze. Puoi estendere questa lista all'infinito e in verità dovresti farlo. Perché la follia umana è senza limiti sebbene la società faccia molto per camuffare la sua parte più oscura. Il cinismo, la tristezza e la risata sono i privilegi del mago.

Bioestetica: Il Corpo

Vi è una cosa più attendibile di tutti i saggi, e che contiene più saggezza di una grande biblioteca. Il tuo proprio corpo. Chiede solo cibo, sesso e trascendenza. La trascendenza, l'impeto di divenire uno con qualcosa di più grande, è variamente soddisfatta nell'amore, nei lavori umanitari, o nelle ricerche artistiche, scientifiche o magiche per la verità. Soddisfare questi semplici bisogni è in verità liberarsene. Potere, autorità, ricchezza economica e cupidigia sono aberrazioni di queste cose.

Anatemismo: Autodistruzione

Tirarsi da una parte ti lascia ancora convenzionalmente con una massa di pregiudizi, idiosincrasia, identificazioni e preferenze che danno conforto e definizione alla personalità o ego. Un'idea non può dirsi completamente compresa fino a che non arrivi a comprendere le condizioni sotto le quali essa non è vera. Similmente non puoi dire di possedere una personalità fino a che te non sei capace di manipolarla o eliminarla a seconda della volontà.

L'anatemismo è una tecnica praticata direttamente su te stesso. Mangia tutte le cose repulsive fino a che non ti rivoltino più. Cerca l'unione con tutto quello che normalmente rigetti. Complotta contro i tuoi più sacri principi nel pensiero, nella parola e nell'azione. Alla fine dovrai testimoniare la perdita o la putrefazione di ogni cosa amata. Quindi muori in questo momento e risparmia te stesso più tardi. Esamina ogni cosa in cui credi, ogni preferenza, e ogni opinione e togliila di mezzo.

La personalità, una maschera di convenienza, diventa colpita in faccia. L'occhio diventa colpito dall'io. Lo spirito umano diventa un disordine triviale di identificazioni meschine. I principi più amati sono le più grandi bugie. 'Io penso quindi sono'. Ma cos'è l'io? Più te pensi più l'io si chiude. Pensando "Io dormo" il mio io è accecato. L'intelletto è una spada, e il suo uso è di prevenire l'identificazione con qualsiasi fenomeno particolare incontrato. Le più potenti menti si attaccano al minimo numero di principi fissi. L'unica

via chiara è quella della sanità della montagna delle vostre personalità morte.

AUGOEIDES

La più importante invocazione del mago è quella del suo Genio, Demone, Vera Volontà o Augoeides. Questa operazione è tradizionalmente conosciuta come il raggiungere la Conoscenza e la Conversazione del Sacro Angelo Custode. Alcune volte è conosciuta come il Magnum Opus o Grande Operazione.

La Augoeides può essere definita come il più perfetto veicolo di Kia sul piano della dualità. Come l'incarnazione di Kia sulla terra, l'Augoeides rappresenta la vera volontà, la ragione di essere del mago, il suo scopo nell'esistere. La scoperta della vera volontà o della natura reale di uno può essere difficile e foriera di pericolo, poiché una falsa identificazione porta all'ossessione e alla pazzia.

L'operazione per ottenere la conoscenza e la conversazione è di solito lunga. Il mago tenta una progressiva metamorfosi, una completa revisione della sua naturale esistenza. La vita è qualcosa di meno dell'accidente insignificante che sembra. Kia si è incarnato in queste particolari condizioni di dualità per qualche scopo. L'inerzia delle precedenti esistenze spinge avanti Kia verso nuove forme di manifestazione. Ogni incarnazione rappresenta un compito, o un puzzle che deve esser risolto, sulla via verso qualche forma più grande di completamento.

La chiave di questo puzzle è nei fenomeni del piano della dualità nel quale noi stessi ci troviamo. Noi siamo, come esso era, intrappolati in un labirinto o in un groviglio. La sola cosa da fare è muoversi intorno e tenere una vista attenta al modo in cui i muri girano. In un universo completamente caotico come questo, non ci sono accidenti. Ogni cosa è significativa. Muovi un singolo granello di sabbia lontana e l'intera storia futura del mondo alla fine sarà cambiata.

Una persona che compie la sua vera volontà è assistita dall'impulso dell'universo e sembra posseduta da una stupefacente buona fortuna. Nell'iniziare il grande lavoro per ottenere la conoscenza e la conversazione, il mago si vota a "interpretare ogni manifestazione dell'esistenza come un messaggio diretto dal Caos infinito a lui stesso personalmente".

Fare ciò è entrare nella prospettiva del mondo magico nella sua totalità. Egli prende una completa responsabilità per la sua presente incarnazione e deve considerare ogni esperienza, cosa, o pezzo di informazione che lo assale da ogni fonte come una riflessione della via su cui egli sta conducendo la sua esistenza. L'idea che le cose che accadano possono o non possono essere relazionate alla via cui uno agisce è un'illusione creata dalle nostre superficiali consapevolezze.

Tenendo un occhio attento alla porte del labirinto, le condizioni della sua esistenza, il mago può quindi iniziare la sua invocazione. Il genio non è qualcosa che è aggiunto a sé stesso. piuttosto è un tentativo di liberarsi dell'eccesso per rivelare il dio all'interno.

Direttamente al risveglio, preferibilmente all'alba, l'iniziato va nel luogo dell'invocazione. Immaginando sé stesso come egli desidera, cioè come essere che, nato di nuovo ogni giorno, porta con sé la possibilità di una più grande rinascita, prima egli bandisce il tempio della sua mente con il rituale o con qualche trance magica. Quindi egli scopre alcuni segni, o simbolo, o sigillo che rappresentano per lui il Sacro Angelo Custode. Egli dovrà di convenienza cambiare questo simbolo durante la grande opera nel momento in cui l'ispirazione comincia a muoverlo. Poi egli invoca un'immagine dell'Angelo dentro l'occhio della sua mente. Può essere considerato come un duplicato luminoso della sua forma propria davanti o dietro di lui, o semplicemente una palla di luce brillante sopra la testa. Quindi egli formula la sua aspirazione nella maniera che egli desidera, mortificando sé stesso nella preghiera o esaltando sé stesso in un'alta proclamazione come gli sembrerà necessario. La forma migliore di questa invocazione è quella che parla spontaneamente dal cuore, e se esisterà all'inizio, proverà se stessa nel tempo. Egli sta cercando di stabilire una serie di idee e di immagini che corrispondono alla natura del suo genio, ed allo stesso tempo riceve ispirazione da quella fonte. Nel momento in cui il mago comincia a manifestarsi più della sua vera volontà, la Augoeides rivelerà immagini, nomi e principi spirituali attraverso i quali può essere delineata nella manifestazione più grande.

Avendo comunicato la forma invocata il mago dovrebbe formularla dentro di sé e continuare a vivere nel modo che ha scelto.

Il rituale può essere concluso con una aspirazione alla saggezza del silenzio con una concentrazione breve sul sigillo della Augoeides, ma mai attraverso il bando. Periodicamente

possono essere impiegate forme più elaborate del rituale, usando più potenti forme di gnosi. Alla fine del giorno, ci dovrebbe essere un resoconto e una nuova risoluzione dovrebbe essere compiuta. Sebbene ogni giorno possa divenire un catalogo di fallimenti non ci deve essere alcun senso di peccato e di colpa. La Magia è la crescita dell'intero individuo in perfetto equilibrio con il potere dell'Infinito, e tali sentimenti sono sintomatici di squilibrio.

Se qualsiasi frammento dell'ego non necessario o sbilanciato si identifica con il genio attraverso l'errore, lì il disastro è in aspettativa. La forza vita fluisce direttamente in questi complessi e li guida fino a mostri grotteschi variamente conosciuti come il demone Choronzon. Alcuni maghi che hanno cercato di percorrere troppo velocemente questa invocazione hanno fallito a bandire questo demone e come risultato sono diventati spettacolarmente insani.

DIVINAZIONE

Lo spazio, il tempo, la massa e l'energia originate dal Caos, hanno il loro essere nel Caos e attraverso l'agente dell'etere sono mossi dal Caos nelle molteplici forme dell'esistenza.

Alcune delle varie densità dell'etere hanno una sola differenziazione parziale o probabile nell'esistenza, e in qualche modo indeterminata nello spazio e nel tempo. Aello stesso modo questa massa esiste come una curvatura nello spazio e nel tempo, estendendosi da una forma gradualmente in diminuzione all'infinito che noi riconosciamo come gravità, così succede a tutti gli eventi, particolarmente gli avvenimenti che includono la mente umana inviando onde attraverso tutta la creazione.

Vari metodi di intercettare e interpretare queste onde costituiscono l'arte mantica o divinazione. Queste onde attraverso lo spazio e il tempo possono essere ricevute solo se esse portano ad una nota di risonanza nel ricevitore e se non sono seppellite dal rumore o soppresse dal censore psichico. Esistono naturalmente alcune forme di risonanza, come tra una madre e un figlio, o tra amanti. D'altra parte devono essere stabiliti come la concentrazione sull'oggetto della divinazione.

Il livello generale del rumore mentale può essere soppresso rendendo silenziosa la mente con qualche metodo gnostico. Questo aiuta inoltre alla la concentrazione. Il

metodo inibitorio della gnosi è più frequentemente usato. Insonnia, digiuno, e l'esaurimento possono causare la prescienza attraverso la visione, ma con le droghe vi è sempre la difficoltà di mantenere la concentrazione. Qualsiasi forma di trance magica può essere adottata per la divinazione dirigendo prima una intensa concentrazione verso la materia desiderata della divinazione (o qualche sua forma sigillizzata) e quindi permettendo all'impressione di sorgere nel vacuo stato della coscienza. Molte delle tecniche eccitanti possono essere usate, ma alcune con difficoltà. Auguri possono essere compiuti col sacrificio e gli uomini si sono torturati per la conoscenza, ma il sesso è il mezzo più facile. La lucidità erocomatosa (o trance sessuale) descrive una condizione provocata stimolando continuamente ed esaurendo la sessualità con ogni mezzo possibile fino a che la mente entra in uno stato di confine tra la coscienza e l'incoscienza. Pertanto, solo la prescienza diretta, l'ideale della divinazione, è stata discussa. Questa non è sempre possibile, e spesso deve essere fatto ricorso all'uso di intermediari simbolici. Questi possono aumentare la pratica della divinazione grandemente o rovinarla completamente.

Ritenendo che la percezione magica può forgiare una qualche sorta di tenue connessione con la risposta ad una questione, i simboli sono mescolati, tracciati o selezionati, in maniera tale da portare la risposta alla mente cosciente. Quindi un ulteriore sforzo deve essere compiuto nella interpretazione per far sì che la percezione magica arrivi alla completa manifestazione. I simboli sono semplici da ottenere; qualsiasi sistema può essere usato. La difficoltà giace nel forgiare il vincolo magico. Nell'ottenere il risultato simbolico, il mago cerca di far sì che la magia si infili sotto il livello del controllo conscio, ma non deve far sì che il processo diventi semplicemente casuale. Per esempio, nella cartomanzia e nella divinazione con i Tarocchi, uno dovrebbe guardare prima attraverso il mazzo e mischiare ma leggermente, o il risultato sarà completamente casuale, e la possibilità di sviluppo capace di stimolare la percezione magica sarà ridotta.

Una volta che il simbolo è stato ottenuto, deve essere usato per aiutare la percezione magica a cristallizzarsi più pienamente. Dovrebbe divenire una base per un pensiero laterale (o congettura intuitiva) piuttosto che come una risposta finale da essere interpretata meccanicamente.

L'astrologia non è una forma valida di divinazione magica perché suppone una relazione casuale tra gli eventi che sono legati molto debolmente, se lo sono. Se le relazioni fossero

forti allora l'astrologia sarebbe una scienza ordinaria secolare. Poiché la relazione è molto debole, l'astrologia è in debito con qualsiasi successo legato alla prescienze naturale dei suoi praticanti e oscura i suoi fallimenti con imprecisione, evasività e ambiguità.

I migliori metodi per ottenere risultati simbolici intermediati sono quelli che sono appena sotto la soglia della deliberatezza, ma al di sopra della soglia della pura casualità. Metodi di tipo sciamanico che includono il lanciare ossa, pietre, o bastoncini incisi con le rune sono i più semplici e i migliori. Come i metodi che implicano il lancio di monete o dadi, la separazione degli steli di mille foglie, quando le loro regole per l'interpretazione diventano progressivamente più complesse più remota diventa l'abilità presciente. I sistemi matematici altamente complessi rappresentano la decadenza dell'arte.

Di tutte le forze che ostruiscono la divinazione, nessuno ha più potere sulla coscienza civilizzata di quello che è chiamato il censore psichico. Questo è lo stesso fattore che ci nega l'accesso alla maggior parte della nostra esperienza in sogno e ci previene dall'essere sopraffatti da milioni di impressioni sensorie che incessantemente bombardano il nostro corpo. Anche se noi non possiamo funzionare senza di lui, è utile essere capaci di toglierne una parte in certi momenti. Le droghe allucinogene lo mettono fuori combattimento non selettivamente e non sono di molta utilità.

Il mago deve iniziare ad annotare tutte le coincidenze che lo circondano, invece di respingerle. Spesso uno nota che appena prima che qualcuno dica qualcosa o un evento accada, egli sapeva che sarebbe accaduto. Questo può succedere diverse volte in un giorno, ma poi in qualche modo, spesso incredibilmente, cerchiamo di dimenticarlo ogni volta e non poniamo in connessione insieme gli avvenimenti, ma se allo stesso tempo cominciamo a registrarli in un diario magico, essi cominciano a divenire più numerosi. Così molte coincidenze accadono che alla fine è ridicolo usare la parola coincidenza. Così uno diventa presciente.

INCANTESIMO

La volontà magica può compiere i suoi effetti direttamente sull'universo, o può usare simboli o sigilli come intermediari. La creazione di effetti diretti, come la prescienza nella

divinazione rappresenta un alto punto nell'arte ma anche questa è elusiva. Far sì che le cose accadano con entrambi i metodi è un atto riconosciuto come l'arte di incantare o di lanciare incantesimi.

Da un punto di vista magico è assiomatico che noi abbiamo creato il mondo nel quale viviamo. Guardando a se stesso, il mago può dire "Così io ho voluto" o "così io percepisco" o più accuratamente "così il mio Kia si manifesta".

Può essere strano aver decretato tali circostanze limitanti, ma qualsiasi forma di manifestazione dualistica o esistenza implica i suoi limiti. Se il Kia avesse voluto una serie differente di limitazioni si sarebbe incarnato da qualche altra parte. La tendenza delle cose a continuare a esistere, persino quando non sono osservate, è data dal fatto che il loro essere appartiene al Caos. Il mago può solo cambiare qualcosa se egli può "eguagliare" il Caos che sostiene l'evento normale. Questa è la stessa cosa di diventare unito alla fonte dell'evento. La sua volontà diventa la volontà dell'universo in qualche aspetto particolare. È per questa ragione che le persone che assistono ad avvenimenti realmente magici a una distanza vicina sono alcune volte sopraffatti dalla nausea e possono persino morire. La parte del loro Kia e forza vitale che sosteneva la normale realtà è fortemente alterata quando ha luogo l'abnormale. Se questo tipo di magia è tentata con un numero di persone che lavorano in perfetta sincronizzazione i suoi effetti sono migliori. All'opposto, è persino più difficile agire di fronte a molte persone, le quali sostengono tutte il corso ordinario degli eventi.

Cercando di sviluppare la volontà, il più fatale trabocchetto è di confondere la volontà con lo sciovinismo dell'ego. La volontà non è volontà di potere, virilità, ostinazione o durezza. La volontà è unità del desiderio. La volontà esprime se stessa al meglio contro la non resistenza quando la sua azione passa non notata. Solo quando la mente è in uno stato di moltiplicare il desiderio noi assistiamo alle idiote agonizzazioni della volontà-potere. Mettere alla prova sé stesso contro vari giuramenti, astensioni e tests è semplicemente un modo di costruire conflitti nella mente. La volontà sempre si manifesta come la vittoria del desiderio più forte, anche se l'ego reagisce con disgusto se il suo desiderio scelto fallisce.

Il mago cerca quindi l'unità del desiderio prima che egli incominci ad agire. I desideri sono ridisegnati prima di un atto, non durante quello. In tutte le cose egli deve vivere così. Come la riorganizzazione del credo è la chiave alla

liberazione, così la riorganizzazione del desiderio è la chiave della volontà.

In pratica molte difficoltà possono essere sorpassate usando vari tipi di sigillo. Il desiderio è rappresentato da alcuni glifi pittorici, da un'immagine di cera che deve essere ferita, legata o bruciata, dai caratteri dell'alfabeto magico, o da qualche immagine nell'occhio della mente.

Tutto questo serve come un catalizzatore per la volontà. La concentrazione su questi incantesimi dovrebbe essere aumentata da qualche forma di esaltazione gnostica per lanciare un incantesimo.

Quando si considera qualsiasi forma di incantesimo, ricorda questo: è infinitamente più facile manipolare gli eventi mentre essi sono ancora embrionici o al loro inizio. Così il mago dirige quell'aspetto del Chaos che si manifesta come casualità a suo vantaggio, piuttosto che opporvisi. Il desiderio quindi si manifesta come conveniente, ma strano, coincidenza piuttosto che una discontinuità sconcertante.

La volontà deve essere rafforzata da qualche altra tecnica a lato della concentrazione di trance magica, e dalla fortuna. Il mago deve osservare la corrente della sua fortuna in piccole, inconsequenziali materie e trovare le condizioni per il suo successo e cercare di estendere la sua fortuna in varie piccole vie.

Colui che compie la sua vera volontà è assistito dall'impulso dell'universo.

LIBER NOX

Essendo il sillabo iniziatico 3_E dell'Ordine Magico degli Illuminati di Thanateros nella Magia Nera, questo soggetto è diviso in accordo con lo schema mostrato nella figura 6. Incominceremo a discutere lo spirito della Magia Nera.

Il potere magico è la chiave all'inferno-paradiso dell'ora. Inconsapevoli di ciò molti scivolano nel grigiore non soddisfacente di piccole paure e piccoli desideri confusi. Quindi inventano piacevoli o dolorosi 'aldilà' per rimpiazzare il presente. La forza vita cerca sempre la carne, il corpo, idee, emozioni, esperienze attraverso incarnazioni senza fine. Perché senza la carne Kia non ha uno specchio per sé, e non c'è alcuna consapevolezza, nessuna estasi, niente.

Esso è entrambi questo niente o la carne, e la condizione della carne è duale. Uno stato di guerra eterea è il prezzo, lo

scopo e la ricompensa dell'esistenza.

Kia si evolve in miriadi di esperienze, e queste sono tutte il Sé. Esse sono tutte forme della nostra consapevolezza. Opporsi alle grandi dualità come il sesso o la morte, o il dolore e il piacere, la grande evoluzione di Kia, con minori paure e desideri, è l'inizio del fallimento della soddisfazione.

L'esistenza è la grande indulgenza. Ogni cosa minore di questa, ogni tentativo di evitare parte di se stesso è invitare la perdita di forma, una negazione di sé che porta all'accorciamento dello spirito.

Il Sè solo è Dio e deve essere riconosciuto in tutte le cose. Perché coloro che sostengono valori limitati legano loro stessi alla mediocrità e al fallimento. Coloro che autoragionevolmente valutano le loro proprie

Il Doppio

Teurgia

Estasi

Alfabeto del Desiderio

Credo casuale

Transmogrificazione

Figura 6. Lo schema del Liber Nox.

contraddizioni sono grandi in questa terra. La nostra natura duale è tutta moralità; è sciocco essere altro da cosa siamo. Io chiamerò la più alta virtù la buona disposizione e il vivere senza restrizione.

I più grandi peccatori sono i più grandi santi, sebbene possano essere inconsci di ciò. I grandi uomini sono grandemente duali. E la doppiezza non è la fine di ciò. Ogni momento il consorzio dell'io si affaccia con un viso nuovo. Io non sono quello che ero alcuni secondi prima, molto meno ieri. Il nostro nome è una Legione. Io sono una colonia di esseri che spartiscono lo stesso involucro. E Kia, l'amore di Sé che li unisce tutti insieme, un giorno li scaglierà da parte - cercando persino la morte per la sua soddisfazione.

Cos'è un Dio se non un uomo che maneggia le forze del

Caos? Per lui niente è vero, ogni cosa è permessa. Niente è immutabile eccetto lo stesso cambiamento. Il solo principio universale è l'universale perdita di principio. In più la Grande Dea del Caos offrirà una parte del suo potere a coloro che possono divenire i suoi favoriti.

E le nostre dualità devono essere tenute in separazione coesistente per conservare il potere della soddisfazione? I piccoli piaceri del buongustaio, semidigeriti, troppo maturi, cibo putrefatto sono arrivati quasi al pieno cerchio per la consumazione dell'escremento, con poca soddisfazione. Piuttosto io prenderei cibo sano per il corpo e gusterei i nettari della repulsione e del piacere solo occasionalmente.

Conserva il Kia per lavori di ispirazione, estasi e magia. Cercando il piacere nella più sicura invocazione di dispiacere, uno cade rapidamente nel grigiore generale. Ma se un'emozione può essere inviata negli ulteriori regni della non necessità alla fine non c'è niente da equilibrare all'estasi se non l'estasi.

La gnosi è il meccanismo attraverso il quale Kia si ritira dalla carne in preparazione per le grandi indulgenze della magia. Un grande risparmio per compiere un grande dispendio.

Kia è l'energia nascente che cerca forma. È stata chiamata il Grande Desiderio, la Forza Vita o Amore di Sé. Può essere rappresentata dall'ATU 0, il Folle dei Tarocchi, o il Jolly. La sua bestia araldica è l'avvoltoio perché egli discende sempre per prendere la sua soddisfazione tra il vivo e il morto.

L'esperienza che io ricevetti fu questa, che il mio sé più interiore o anima o spirito

Non era cosa senza forma
senza qualità
puro potere
Ma era ogni cosa
che egli toccava
Io sono questa illusione
Io non sono questa illusione
Amen

TEURGIA

La Teurgia è l'arte di usare beni materiali per effettuare trasformazioni magiche. Il vantaggio di usare tali basi materiali è che il potere risiedente in loro può essere costruito per un periodo di tempo. Sono usati quattro

principali tipi di base materiale. Quelli che contengono riserve di un particolare tipo di potere come feticci, talismani trappole di spiriti e amuleti; quelli che agiscono portando qualche effetto al loro bersaglio come veleni, filtri, immagini di cera e corde annodate; quelli che agiscono come una base per ricevere impressioni divinatorie; e quelli che agiscono come un'ancora per alcune forme eteriche che possono essere inviate come un'arma magica. In aggiunta, il sangue e il seme possono essere usati come fonti della forza-vita. Varie altre secrezioni e escrezioni del corpo: corpo, unghie di dita, sputo, ect. possono essere usate per avere vincoli magici con le persone bersagliate.

Talismani, amuleti e feticci sono caricati attraverso un processo analogo all'evocazione. I talismani sono di solito il recipiente di qualche semplice carica che evoca forza, coraggio, salute, virilità, non mente, sonno o qualche altra emozione, o stato di potere nel suo possessore quando egli si concentra su quello. Se il talismano è fatto abbastanza bene, dovrebbe continuare a evocare il suo effetto persino quando non è stato usato per la concentrazione. La forma e la composizione della base materiale dovrebbe essere allusiva dell'effetto desiderato. Gli amuleti sono oggetti contenenti una porzione della forza vita eterica con un particolare compito da eseguire e sono semi-senzienti. Essi sono forgiati nella forma di una piccola mano o creatura, e durante l'evocazione un duplicato eterico è posto nella forma materiale. Sono principalmente costruiti per proteggere persone e parti entro un breve raggio di azione. Quando tali cose sono create da un gruppo o da una tribù di persone per un lungo periodo sono conosciuti come feticci. Qualsiasi tipo di bene materiale è una trappola per lo spirito in qualche modo, ma alcune sostanze, specialmente i cristalli, assorbono le impronte eteriche molto facilmente. I cristalli al quarzo, che sono ampi e facilmente disponibili, possono essere usati per raccogliere impressioni o lasciandoli vicino posti caricati, persone o oggetti. Se si scopre che uno spirito o un elementare abita qualche posto può essere intrappolato immergendo la sua forma nel cristallo.

L'incantesimo con la teurgia è intrapreso con l'aiuto di vari veleni, filtri, preparazioni, immagini di cera, corde annodate. La base materiale può essere composta di qualsiasi cosa suggestiva del risultato desiderato, e può includere possessioni o parti del corpo della vittima designata. Quando la base materiale è stata composta, il mago rende ogni cosa possibile con la concentrazione, la visualizzazione e l'esaltazione gnostica per imprimere il suo desiderio su

quella. La materia caricata è quindi presa e posta dove la vittima verrà in contatto con essa.

Gli strumenti della teurgia trovano il loro uso anche nell'arte mantica. La maggior parte degli strumenti divinatori servono solo a ricevere impressioni dalla percezione magica dell'operatore. Gli strumenti caricati contengono un residuo di energia eterica senza forma che effettivamente amplifica le impressioni. La maggior parte degli strumenti di questa classe sono gli specchi magici, le sfere di cristallo, superfici altamente lucide e pozze di liquido scuro o sangue. Lo specchio dell'oscurità è uno strumento forgiato dal vetro nero o ossidiana naturale.

Deve essere nascosto vicino al corpo. Può essere caricato usandolo come un centro per la concentrazione nella trance magica della immobilità della mente. Uno guarda dentro di sé senza ondeggiamenti per lunghi periodi fino a che si apre come un buco o un tunnel davanti a lui. Solo dopo che questo tunnel eterico è sviluppato lo specchio dell'oscurità è pronto per l'uso. La percezione raggiunta attraverso il tunnel permette alla volontà di dirigersi ad altre regioni del tempo e dello spazio.

Le armi magiche sono create costruendo un duplice eterico di qualche strumento esistente come una spada, un bastone, una daga, un osso appuntito o un dardo. La forma eterica è tenuta dentro la base materiale fino a che essa viene proiettata da una forte concentrazione della volontà. Maghi esperti sono capaci di raggiungere attraverso lo specchio dell'oscurità il bersaglio o la vittima e scagliare l'arma magica contro di loro. Viene richiesta d'altra parte una prossimità contigua e persino il contatto con il bersaglio.

Il Sacrificio col sangue può essere compiuto per un'arma magica, o può essere reso il centro di un rito orgiastico e unto con fluidi sessuali. Ma con o senza queste aggiunte è una concentrazione intensa e prolungata che bagna questi mezzi con il potere.

Amuleti e armi di grande potere ricevono alcune volte nomi personali con i quali sono controllati. Alcune volte tali mezzi hanno agito quasi indipendentemente dagli incompetenti nelle cui mani sono caduti.

IL DOPPIO

Il doppio è descritto in tutte le tradizioni magiche dell'antico

Sciamanesimo, dall'egiziano Ka e il Ki delle arti marziali occulte fino all'idea dell'anima o fantasma o nel concetto occulto moderno del corpo astrale. Esso è più facilmente visto o sperimentato quando il corpo fisico si approssima alla morte.

Esso non ha una forma fissa definita, anche se c'è una tendenza della forza vita a mantenerlo nella stessa immagine del corpo. Persino quando esso è esteriorizzato nell'immagine del corpo non è necessariamente visibile alla percezione originaria. Come tutta la materia eterica, i suoi effetti nella realtà ordinaria sono variabili e dipendono dall'abilità della forza vita di far sì che un effetto reale si coaguli in qualche punto. Così il doppio è capace di penetrare la materia solida, ma in altri momenti può usare un grado di tangibilità ed essere capace di influenzare gli avvenimenti materiali.

Nelle arti marziali occulte esso è proiettato appena oltre la superficie assunta dal corpo attraverso la visualizzazione e un brusco urlo accompagna il colpo fisico. Una porzione della forza eterica può persino essere lasciata dentro l'antagonista per causare quello che è chiamato il tocco mortale ritardato. La forza può essere inoltre proiettata al di là del corpo per far conoscere a uno il movimento dei propri nemici e proiettato sulla superficie del corpo per respingere colpi. Nella maggior parte delle forme della guarigione psichica, questa stessa forza è proiettata comunemente attraverso le mani.

Il doppio può essere costruito su varie forme alternative, più comunemente forme animali. Manifestazioni terioformiche (come bestie) del doppio sono spesso ataviche. Esse causano una forma di possessione a causa dei modelli comportamentali dell'animale implicato. Questi modelli possono giacere dormienti nella nostra memoria, o può essere che noi abbiamo accesso a memorie eteriche. Qualunque sia la loro fonte, questi atavismi creano aspetti terrificanti. Persino se la forma bestiale eterica è tenuta dentro il corpo fisico, si può manifestare come uno strano coraggio fisico, come l'abilità di comportarsi come animali selvaggi e confondere e impaurire noi umani. Proiettato al di là del corpo può servire come veicolo per la coscienza di sperimentare il modo di viaggio e l'abilità degli animali. Maghi esperti possono tentare forme composite bizzarre di veicoli magici come grifoni o basilischi.

Nel ciclo normale della nascita e della morte, la forza vita porta poco o niente da una incarnazione alla prossima. La proiezione del doppio è la base per portare deliberatamente delle cose fuori in una nuova incarnazione al momento della morte.

Di tutte le tecniche per guadagnare accesso al doppio, la narcosi è la meno controllabile e la più pericolosa. Nondimeno da tempi immemorabili i maghi sono stati spalmati con paste composte degli alcaloidi, solanacee, stramonio, belladonna e giusquiano, consumando allo stesso tempo altri allucinogeni e droghe che inducono la trance, proprio per questo motivo. La visualizzazione è la tecnica più debole usata per questo scopo, ma può agire come un modello sul quale costruire quella particolare sensazione corporea che deriva dai movimenti nell'etere. Alcune volte è sentita come caldo, come una sorta di prurito, o come un dolore. Uno può solo persistere immaginando qualcosa fino a che una sensazione si sviluppi. Bruschi, alti urli lanciati ed esalazioni di respiro sono usati per aiutare a proiettare la forza nelle arti marziali e nello yoga occulti.

Sognare è il metodo più impegnativo e completo per liberare il doppio. I sogni ordinari sono una ingenua confusione di eventi dimenticati a metà, speranze e disillusioni. Essi sono più una forma grafica del chiacchericcio mentale, fantasie e sogni di giorno che la mente sveglia compie. Allo stesso modo che nel giorno la mente impara a differenziare tra cose reali e fantasia così il sogno cosciente impara la differenza tra i sogni reali e quelli fantasiosi.

I sogni reali sono la chiave al doppio. Il primo passo nel creare il doppio è di fissarlo in un sogno reale. Le mani sono la parte del corpo più facilmente visibile. Il sogno cosciente è legato particolarmente al senso della vista. Il mago si sforza di vedere le mani del suo doppio nel sogno. Il desiderio di far ciò è posto sotto concentrazione intensamente prima di dormire ogni notte fino a quando ha successo nel coronare il suo proposito. Durante questo tempo le mani possono apparire in molti sogni ordinari e inutili che possono divenire molto complessi e bizzarri. Questo non è il risultato desiderato.

Il successo è una esperienza improvvisa e discontinua. Il comando di vedere le mani di uno è improvvisamente ricordato quando uno comprende che sta sognando. Improvvisamente le mani sono là in piena chiara vista. Lo shock è come essere rudemente risvegliato dal sogno di giorno o scoppiare attraverso una membrana. Per prevenire lo shock che causa il risveglio l'esperienza deve essere ripetuta parecchie volte. Quindi il mago decide che egli vedrà un particolare posto che egli visita anche nelle sue ore da sveglio. Chiamando le sue mani nel sogno egli le guarda, quindi le muove e cerca di trovare il posto dove egli aveva voluto andare. Se la visione comincia a diradarsi, egli ritorna

alle sue mani e riprova di nuovo. Egli deve sforzarsi per avere tutti i dettagli del luogo corretti ed essere là allo stesso tempo del giorno che il sogno ha avuto luogo. Alla fine egli troverà che il doppio effettivamente è nel luogo desiderato. Quando viene raggiunto ciò non vi è alcun limite a cosa egli può alla fine raggiungere. Tuttavia uno deve essere preparato a devolvere ogni notte del resto della sua vita a sviluppare questi poteri.

METAMORFOSI

La metamorfosi alla coscienza magica nera.

Il Caos, la forza vita dell'universo, non è umano di cuore. Quindi il mago non può essere umano di cuore quando cerca di utilizzare la forza dell'universo. Egli compie atti arbitrari e mostruosi per perdere l'impronta delle limitazioni umane su sé stesso.

La vita magica domanda l'abbandono del conforto, della convenzionalità, della sicurezza e garanzia, perché la competizione, il combattimento, gli estremismi e l'avversità sono necessari per produrre più alte risoluzioni ed evoluzione personale. Un'aria di disperazione è richiesta in una vita vissuta vicino al limite. Uno dovrebbe vivere con le proprie qualità mentali.

In un ambiente stagnante la mente corpo crea la sua propria avversità - malattia e fantasia.

Solo negli estremi lo spirito può scoprire sé stesso. Un ambiente fluido è richiesto come un vaso per la coscienza magica. Solo un ambiente fluido può conformarsi a credi per cui possa essere soggetto alle sottili forme magiche. Solo in circostanze mutevoli la divinazione può apparire nel suo proprio stato integrale.

Quindi abbandona tutti i modelli fissi di residenza, impiego, relazioni e gusto.

Tra i titoli di Kia vi è Anon. Anon liberamente muta la sua personalità arbitraria, rifiutando qualsiasi identità definita dal suo ambiente. Risiedendo nella libertà fondamentale possibile sul piano dell'illusione, esso ha la scelta della dualità. Ogni cosa per la quale esiste è una forma di desiderio, poiché questo è l'universo nel quale voleva incarnarsi. Se questi decide che siano il paradiso o l'inferno uno dovrebbe sentirsi libero di fare qualsiasi cosa. È solo la paura che è né l'uno né l'altro che ci imprigiona.

L'idea della mente o dell'ego come un attributo fisso o possessione del Sé è illusoria. Tutto quello che può essere detto di Kia è che la quantità di significato che uno sperimenta è proporzionale alla manifestazione di Kia nelle sue circostanze.

Kia è sentito come pieno significato, potere, genio, e estasi nell'azione. Fuori di qui niente è vero.

Il mago si comporta come vuole su questo piano illusorio, conoscendo che niente è più importante che qualsiasi altra cosa e che ogni cosa che compie è solo un gesto. Egli è così libero di fare qualsiasi cosa gli importi di fare. Agendo senza brama di risultato egli raggiunge il suo volere.

Nell'arena di Anon rivaleggiano numerose personalità, anime, familiari, spiriti, demoni, ossessioni, e un'infinità di esperienze possibili. Ogni gioco è breve e quindi i pesci sono scagliati attraverso la morte in non conoscibili nuove configurazioni.

Solo lo stile e lo spirito del gioco di Anon sopravvive alla metamorfosi, a meno che il corpo eterico abbia raggiunto una grande integrazione.

Gli atti del Mago Nero lo legheranno alla terra per sempre, ma - se è pauroso della sua abilità di trovare la via del ritorno al suo precedente apprendimento occulto, deve fortemente visualizzare il sigillo del Caos mostrato nella figura 7 al momento della sua morte.

Figura 7. Il Sigillo del Caos è l'unico simbolo impiegato dall'ordine magico degli Illuminati di Thanateros come segno di riconoscimento e come uno specchio dell'oscurità per la

ESTASI

Qui abbiamo una ripresa della Quadriga Sexualis, una serie di trance somatiche che includono la Posizione della Morte e i riti di Thanatheros. La scienza e l'arte degli allineamenti sacri tra la volontà magica e certe forme di esaltazione gnostica sono mostrate nella figura 8.

Il pinnacolo dell'eccitamento e la cava dell'assoluta quiescenza sono lo stesso luogo in senso magico e fisiologico. In quella dimensione nascosta dell'essere pende l'avvoltoio sparpiero del Sé (o Kia) libero di desiderio, di nuovo pronto a scagliare sé stesso verso qualsiasi esperienza o atto.

Esistono variazioni senza fine della gnosi della quiescenza soprattutto della posizione della morte, ma il seguente metodo può essere di uso particolare in parte o in tutto.

Inginocchiato nella posizione del dragone, le mani posate sulle coscie, la spina dorsale eretta, l'iniziato guarda fissamente all'immagine dei suoi propri occhi in uno specchio grande davanti a lui, lontano circa due piedi. Il tempio è migliore completamente senza forme, nero o bianco. Egli può essersi preparato precedentemente attraverso la concentrazione, le trance magiche o qualche intenso sforzo di pensiero convergente.

Guardando i suoi propri occhi l'iniziato ferma il pensiero. Nessuna somma di 'sforzo' nel senso usuale sarà di beneficio. Sarà soltanto sufficiente una pazienza infinita. L'attenzione deve essere rivolta continuamente all'immagine degli occhi fino a che alla fine il pensiero si arrenda. Qualsiasi tipo di distrazione dell'immagine è sintomatica del pensiero e deve essere evitata.

Il successo è caratterizzato da certi fenomeni per i quali è inutile sforzarsi. Ci potrebbe essere una perdita di prospettiva fisica o immagine del corpo. Il corpo può cominciare a sentirsi vasto o microscopico. Questi fenomeni sono caratterizzati dalla privazione sensoria. Essi non sono il risultato desiderato ma sono indicativi di una perdita del credo.

Gli occhi quindi sono chiusi e il vuoto è abbracciato il più completamente possibile. Alcune immagini possono essere come un ricettacolo del pensiero se esso non è completamente annullato. Una forma visualizzata lo renderà tale. Con speranza si può permettere anche a questa di affievolirsi, permettendo al Kia di liberarsi in un'immensità. Da questa condizione di desiderio trasceso egli può lanciare sé stesso in qualsiasi forma di magia. Ispirazione e atavismi possono essere raccolti da angoli reconditi della consapevolezza attraverso i sigilli; volontà e percezione possono essere estesi verso nuove dimensioni.

Se il precedente si mostra insufficiente a raggiungere la gnosi, il mago si pone sulla punta dei piedi, occhi chiusi con le braccia allacciate dietro, il collo teso e la schiena arcuata, l'intero corpo teso al limite. Il respiro diventa profondo e spasmodico continuando la crocifissione. Dimentico di ogni cosa eccetto lo sforzo e la tensione che tende il suo intero essere, egli può raggiungere il vuoto, e anche questo è presto rimosso ed egli cade esausto supino nel pavimento.

A questo punto egli evoca la sensazione della risata. Riflettendo sull'insignificanza di ogni cosa nel momento in cui egli diventa conscio di ciò, egli ride futilmente ad ogni cosa. Egli può essere ammesso alla grazia di sentirsi accomunato nella pazzia divina della risata estatica.

La posizione della morte è fondamentale tra i riti di Thanateros perché può essere applicata per ispirare, reificare ed esaudire, ed allo stesso modo trascendere, il desiderio.

Il congresso normale, l'abbraccio genitale di persone di sesso opposto, deve, in qualsiasi manifestazione magica o meno, ispirare i partecipanti con qualcosa che va oltre il solo attaccamento mutuale. Impiegato magicamente può fornire un'ispirazione amplificata per quasi ogni cosa.

La corrente lunare della sacerdotessa è osservata per un giorno nel quale la libido è forte. Nel sacerdote la libido è rinforzata dalla conservazione. Ritirandosi al luogo dell'operazione, ognuno raggiunge il silenzio della mente con qualsiasi metodo favorito. Per esempio, essi possono

inginocchiarsi l'un l'altro nella posizione del dragone e attuare i preliminari della posizione della morte. Quindi essi si congiungono in un abbraccio stimolatorio. Nel momento in cui il congresso avviene il soggetto dell'ispirazione o il suo sigillo è posto in meditazione gradualmente dal momento in cui la montagna dell'eccitazione viene scalata. Nel momento in cui viene raggiunto il passo finale il desiderio è abbandonato al subconscio. Dopo il cataclisma i celebranti cercano di rimanere vacui ma alerti, per permettere all'ispirazione di manifestarsi.

La reificazione, o rendere reale un desiderio è possibile attraverso il metodo autoerotico della Quadriga Sexualis. In questo la mente è tenuta vuota mentre la Sessualità è accesa è portata a una intensità soltanto al

La Posizione della Morte

Congresso Normale

Congresso autoerotico

Congresso Inverso Anale o Orale

Posizione della Morte
Congresso Normale
Congresso Autoerotico
Congresso Inverso

Trascendenza)
Ispirazione)
Reificazione) del Desiderio
Esaurimento)

Figura 8. la Quadriga Sexualis ed il suo uso magico.

tocco. Il corpo è in una posizione supina, occhi chiusi, con tutti gli altri sensi annullati più che è possibile. Al momento che l'iniziato scala la montagna dell'eccitazione la mente deve rigettare tutte le immagini e le fantasie. Quando il corpo raggiunge la fase dell'orgasmo, e nel secondo seguito, l'intera forza della volontà e della percezione è concentrata sul desiderio, o più convenientemente sul suo sigillo. In quel breve istante quando egli non è più, l'allineamento è compiuto, l'ossessione formata, il demone nato, o il sigillo caricato, e la sua volontà spinta avanti.

La lucidità erocomatosa è una variante di questa forma di congresso nel quale il desiderio è di raggiungere lo stato alla soglia tra la coscienza e l'incoscienza attraverso il quale le immagini del subconscio e le impressioni divinatorie fluiscono. La sessualità è stimolata sempre di più e se necessita ancora di più e ancora fino a che la coscienza

scivoli verso il mondo delle ombre. In pratica il corpo non dovrebbe essere né troppo stanco né troppo confortevole, prevenendo così l'incoscienza del sonno profondo. Il corpo non può essere capace di sostenere molti orgasmi, particolarmente se maschile. Possono essere impiegate carezze, eccitazioni brevi ma avvicinandosi ripetutamente all'orgasmo. L'esaurimento del desiderio è un processo magico che opera sul principio che eventi desiderati così spesso sembrano accadere dopo che noi ci siamo dimenticati di loro consciamente. Ciò accade perché la forza vita agisce attraverso la tensione eterica che abbiamo creato, ma della quale non siamo più coscienti. Il desiderio prescelto è concentrato attraverso tutte le fasi del risveglio, si carica e dei postumi di queste forme di congresso sono tenuti fino a che la mente inizia a reagire contro o diventa malata di esse.

Il desiderio conscio, piuttosto che una sua forma sigillata, deve essere usato. Non appena la reazione contro il desiderio inizia a manifestarsi, l'intera cosa è bandita dalla mente volgendo forzatamente l'attenzione ad altre materie. Il desiderio conscio e la reazione annullati, il desiderio si manifesta in qualche momento nel futuro.

CREDO CASUALE

Vari stadi del ciclo del credo del Sé sono presentati nelle seguenti sezioni. Prova ognuno o qualunque di questi per una settimana, un mese, un anno. Questo esercizio può salvare uno da una o due incarnazioni non necessarie. Può anche aiutare a rendere chiaro il meccanismo eonico che crea i vari millenni psichici della storia passata o futura. I credi sono dati in ordine, col numero 1 compreso per seguirlo dal numero 6 in un cerchio. Ateismo e Caoismo sono presentati in entrambi le loro fasi precoci e degenerate per rendere chiari i momenti del cambiamento e per permettere l'uso del verbo sacro.

Dado Opzione Numero 1 Paganesimo

Gli dei si mostrano in tutte le cose. Negli elementi, tempestosi o placidi a seconda, nei mari, montagne, prati verdi, nella grandine e nel fulmine. Essi mostrano sé stessi come vari animali e nei metalli e nelle pietre. La maggior parte si mostrano nelle mente dell'uomo dandogli l'impulso all'amore, alla guerra, alla fortuna o al disastro. Gli dei guardano sopra ogni cosa nel mondo; non esiste alcuna cosa

che non sia sotto gli auspici di qualche dio o altro.

Perché in tutte le cose vi è sia la sostanza che l'essenza. Gli dei vengono fuori dal Caos, e dagli dei provengono l'essenze di tutte le cose - alcuni dei danno essenza ad alcune cose ed altri a cose differenti. L'uomo contiene le essenze di tutti gli dei.

Per gli dei vi è cosa è buono e cosa è cattivo è cosa è piacevole o dispiacevole. Ma cosa è piacevole a Marte può non piacere a Venere. Quindi esiste nel Paradiso una guerra come vi è una guerra nell'uomo. Inoltre compiendo un'invocazione appropriata o facendo offerte noi possiamo mettere a posto le cose e guadagnarci i loro favori. Se noi viviamo sempre in devozione al nostro dio patrono e non offendiamo troppo gli altri la nostra ombra andrà alla morte per riunirsi all'essenza della sua divinità.

Dado Opzione Numero 2 Monoteismo

Esiste solo Un Dio che creò ogni cosa
Egli creò l'uomo a sua propria immagine
Egli diede all'uomo libera volontà per fare il bene e il male
Il bene è cosa piace a Dio, il male lo contraria
Dopo che muori Dio ti ricompenserà o ti punirà
Per averlo favorito o contrariato
Dio creò anche gli angeli e i demoni
Questi sono spiriti con libera volontà
Alcuni rimasero buoni, altri divennero cattivi
Questi spiriti aiutano l'uomo a divenire buono
O lo tentano a compiere il male
Se ti fermi dal compiere qualcosa di cattivo
Dio sarà compiaciuto
Se ti fermi dal compiere qualcosa che ti piace
Per il bene di Dio, egli è anche compiaciuto
Puoi pregare Dio e chiedergli aiuto
Puoi adorarlo anche con la preghiera.
Da ciò egli sarà compiaciuto.
Per conoscere come essere buono e compiacere Dio
Devi obbedire agli insegnamenti
Ed all'autorità della gerarchia religiosa che
Egli ha stabilito sulla Terra
Come la unica vera religione.

Dado Opzione Numero 3 Ateismo

L'idea di Dio o di un'anima personale è un'ipotesi di cui non abbiamo bisogno. Inoltre non vi è il più tenue frammento di

evidenza materiale che sorregge l'esame. Rimaniamo inchiodati a ciò che è reale, non vi pare?

Vi è sempre qualche sorta di ragione o spiegazione per ogni cosa, persino se non siamo riusciti ancora a farla uscire fuori. Ma lo stiamo facendo abbastanza bene. Devi solo guardare intorno a te stesso, l'intero universo lavora su una base sensibile di causa ed effetto; è solo un inganno se te sei troppo primitivo per risolvere come lavora. La libera volontà per esempio è probabilmente solo un'illusione causata da qualche difetto nell'impianto neuro-elettrico-biochimico nella mente. Ma noi tutti andremmo avanti usandola fino a che noi non lo scopriamo. Dopo tutto, il divertimento è la questione fondamentale nella vita. La sola sorte di moralità o di legge che ha un valore è quella che ferma i folli dallo spogliare il loro divertimento o di altre persone nel lungo periodo.

E quando sei morto, sei morto
Fino a che non troviamo evidenza del contrario

Dado Opzione Numero 4 Nichilismo (Tardo Ateismo)

La casualità materiale è ognicosa. La scienza può probabilmente spiegare ogni cosa. Non vi è niente che non è causato da qualcos'altro.

Ma questa è una non spiegazione.

Il mondo ora sembra accidentale, arbitrario e senza significato. Noi possiamo conoscere come ogni cosa accade ma non vi è alcuna ragione del perché. L'universo è diventato preconizzabile ma insignificante. Questo è il peso dell'intelligenza, di essere capaci di vedere attraverso il tutto. Non vi è ovviamente alcuna sopravvivenza di spirito o personale dopo la morte. Quindi non c'è ragione di fare qualsiasi cosa, o per questa ragione, restringersi dal fare ogni cosa. Uno non può aiutare ma essere implicato nell'agire affinché una cosa abbia luogo. Tutta la motivazione è solo un tentativo di porre il cervello-corpo in una energia più bassa, uno stato meno rigido, anche se con un percorso indiretto.

Non esistono assoluti in termini di importanza, benevolenza, significato o verità che non sorgono dalla struttura accidentale del corpo cervello e dei suoi dintorni.

Noi stiamo solo vivendo in parte le forme caoticamente complesse che ci generarono e che un giorno ci ridurranno ancora alla nullità.

Ogni cosa che faremo sempre è solo un risultato di come noi siamo fatti e cosa ci accade a noi. Perché nonostante tutta la nostra pretesa di libera volontà, noi siamo un

incidente che percorre un corso fissato ma sconosciuto.

Dado Opzione Numero 5 Caoismo

Come sopra, così sotto,
Io sono l'universo
La forza vita in noi
É la forza vita dell'universo
La sottile forma in noi (etere)
É la sottile forma dell'universo
La materia grossolana in noi
É la materia grossolana dell'universo
Per il Caos, niente è vero
E tutto è permesso
Sebbene egli sia limitato egli stesso
Al principio della dualità
Nel costruire questo mondo
per sé stesso.

(Per un'ulteriore delucidazione di questi credi consulta il *Libro del Caos* nella sua interezza).

Dado Opzione Numero 6 (Basso Caoismo)

Provenendo tutti i fenomeni da un'unica fonte, esiste una connessione interiore tra cose con similarità. Tutte le cose contengono la stessa impronta o essenza, esse condividono lo stesso spirito. Queste essenze o spirito possono essere portate in altre cose portando gli oggetti con la impronta-trasportata in contatto con qualsiasi cosa è stata trattata. Questo è il principio del contagio. Essendo tutte le cose connesse in diversi, misteriosi credi uno può prendere gli auguri da ogni cosa su ogni cosa della quale è reminescente. Non vi è niente che non sia un presagio circa qualcos'altro a colui che ha soltanto l'acume di conoscerlo. E attraverso una simile saggezza, ogni cosa può essere influenzata eseguendo l'azione richiesta su qualche altra cosa che gli ricorda quella. Il simile attrae il simile, il principio della similarità. I più saggi di tutti sono coloro che conoscono le connessioni nascoste più profonde. Essi sono capaci di ricordarsi dell'oscuro dal più oscuro. Essi conoscono quali sacrifici devono essere compiuti per aggiustare o placare l'essenza delle cose. La moralità è l'invalidazione della sfortuna. La prossima incarnazione di una persona sarà di una qualsiasi creatura di cui l'attività di uno nella vita è più reminescente.

L'ALFABETO DEL DESIDERIO

Eccetto che per la curiosa condizione della risata, che è il suo proprio opposto, le emozioni seguono un modello duale - amore e odio, paura e desiderio e così via. Il seguente Alfabeto del Desiderio include tutte le fondamentali radici delle emozioni, esposte come dualismi complementari in una forma suggestiva degli dei classici, o Ruach nella Cabala.

I filosofi pagani vedevano le qualità umane rispecchiate nella natura e costruivano queste riflessioni giganti di loro stessi come dei. Quindi non è sorprendente che la maggior parte delle cosmologie pagane contengano uno spettro completo della nostra psicologia in forma dio.

Le principali divisioni dell'emozione sono state equiparate con le forme degli dei planetari. Ognuno di questi principi si manifesta in tre importanti forme rappresentate qui dagli elementi alchemici

Mercurio

Zolfo

e Sale o Terra

La forma Mercuriale (esaltante, spirituale) indica il metodo catartico, estatico, gnostico. La sovrastimolazione di ogni funzione emotiva crea un parossismo mentale nel quale l'intera coscienza può essere compresa. Questo viene sperimentato come una grande liberazione o catarsi e a livelli più alti, estasi. Alla fine la coscienza concentrata su un punto essenziale al misticismo e alla magia può sopravvivere dove la forza vita può agire direttamente. La condizione gnostica è anche la chiave a cambiamenti radicali di credo o convenzione. Qualsiasi credo presentato in questa condizione è probabile che sia conservato data la ipersuggestibilità dello stato vacuo della mente.

La forma zolforosa (veloce, attiva) indica la spinta ordinaria fondamentale a copulare, distruggere, essere attratto da stimoli favorevoli e resistere a quelli dannosi. Questo è il normale metodo funzionale dell'emozione dalla quale i metodi estatici e terreni sono derivati.

La forma terrestre (pesante, pigra) è evocata quando una emozione manca di espressione o diventa contaminata con una mistura del suo opposto. Essa gira su se stessa piuttosto che cercare la realizzazione nell'azione e nell'estasi.

La più grande dualità che regola tutte le emozioni è mostrata nella Tavola 2. La figura 9 ci mostra che la radice di

ogni emozione ha sempre il suo opposto.

Armato con questa autoconoscenza, il mago può cavalcare sempre lo squalo del suo desiderio attraverso l'oceano del principio duale verso un'estasi spontanea. Anticipando i modelli terrestri disfunzionali egli può tramutare le loro energie e ottenere la sua soddisfazione in altre forme (Un desiderio alternativo o il suo sigillo fatto centro della concentrazione nel clima di una emozione negativa, sarà presto realizzato).

Figura 9. La radice di ogni emozione è sempre il suo opposto.

Tavola 2 la Dualità Emozionale

Coagula

Solve

Il principio dell'attrazione,
separazione, del venire insieme

Il principio della repulsione,
dell'evitare

Sesso

Morte

Amore

Odio

Desiderio

Paura

Piacere

Dolore

Esaltazione

Depressione

I ventuno principi sono rappresentati come un semplice glifo ed una parola mnemonica. I glifi possono essere impiegati in vari incantesimi e sigilli ma le parole sono per lo più tentativi inaccurati di catturare una sensazione. I 21 principi possono essere comparati ai Trionfi dei Tarocchi se desiderato. Kia è comparata al Folle.

Vi è inoltre un alfabeto supplementare di 4 principi che coprono le emozioni somatiche, le dualità del dolore/piacere e della depressione/esaltazione.

Sesso / Morte

La forma che crea è anche quella che distrugge. I meccanismi cellulari che rendono possibili la riproduzione e la crescita sono anche quelli che causano l'invecchiamento e la morte.

Rilascio / Dissoluzione

(Glifi: fuga dalla condizione duale, congiunzione implosiva)

La posizione della morte include tutte le trance che portano la mente al completo silenzio. La concentrazione su uno stimolo singolo, un pensiero, un'immagine, una vista o un suono possono accelerare l'effetto di rimuovere tutti gli altri stimoli. Al momento del più profondo e completo silenzio, il mago controlla il suo universo.

La sessualità più spesso dà all'uomo un fugace lampo dell'estasi. Il mago prima osserva la castità per un periodo. Quindi egli prende qualsiasi mezzo per portarsi al più alto punto dell'eccitazione. La lussuria ordinaria è trascesa, avendo servito il suo scopo; la coscienza si libra verso nuovi picchi di eccitazione e può passare in qualcos'altro completamente.

Distruzione / Lussuria

(Glifi: antagonismo, congiungimento sessuale)

La lussuria, l'impulso a cercare l'unione sessuale, è una funzione necessaria dell'organismo e rimarchevole solo nella sconcertante varietà di oggetti feticci alla quale può essere diretta. La brama di sangue e l'impulso a sperperare distruttività serve a pochi scopi utili. La loro esistenza è coesistente con un desiderio egualmente forte per la separazione da vari fenomeni. In forme estreme questa manifestazione come il desiderio di perdere certi aspetti dell'universo di uno con una frenesia che parodia la brama sessuale.

Atrofia / Trasmutazione

(Glifi: perdita di forma con la dissoluzione, fallimento di congiungimento)

Siccome la frustrazione è brama ostacolata, così lo è la noia, pigrizia, depressione, e autodisgusto di atropia un fallimento da distruggere o separare sé stesso da eventi indesiderabili. Il tentativo di capitalizzare la brama di uno o la distruttività con l'indulgenza per il divertimento è anche una sicura evocazione di frustrazione e atrofia.

Paura / Desiderio

Non può essere che le nostre desiderate chiavi del tesoro giacciono precisamente dentro quelle immagini di orrore e repulsione che generalmente rigettiamo?

Terrore / Gioia

(Glifi: pozzo nero della paura, in alto, salto verso l'esterno)

La paura, se portata rapidamente ad un alto punto, paralizzierà la mente. Possono quindi alcune volte essere intraviste strane percezioni alternative magiche, e la volontà, se centrata su un singolo obiettivo è grande.

Il Terrore come uno strumento della magia è un ingrediente essenziale di molte scuole di iniziazione e mistiche.

La gnosi della gioia è molto più difficile da conseguire, ma un volo di oche al tramonto, la contemplazione di un'immagine religiosa o una nostalgia intensa, hanno, per alcuni, forza sufficiente per salire le scale della percezione mistica.

Spavento / Attrazione

(Glifi: essere attaccati, andare insieme)

Le reazioni normali a stimoli minacciosi o invitanti. Tali sensazioni di norma comuni richiedono poco commento salvo che in una civilizzazione come la nostra molto rimossa dai fenomeni naturali quasi tutte le paure e i desideri sono socialmente indotti o immaginari.

Avversione / Cupidigia

(Glifi: Inevitabile, non piacevole, inghiottimento)

Come una volta un saggio osservò, il desiderio è la causa della sofferenza. Queste sono dualità importanti per la società "civilizzata". L'avversione designa la miseria, l'angoscia, il dolore, la pena o l'imbarazzo di essere incapace di separare sé stesso da fenomeni di paura a causa del desiderio passato. Viceversa, la cupidigia è la condizione di essere incapace di soddisfare il desiderio a causa di paure passate. Giornalmente facciamo sì che la nostra cupidigia e la paura assumano proporzioni grottesche e bizzarre.

Odio / Amore

Cercando di evitare la violenza abbiamo fatto della soppressione della rabbia una virtù. Questo rovina la costituzione emozionale. Negando a sé stesso la rabbia, uno perde tutto il rapimento dell'amore. Siate voi uomini e donne di grandi passioni.

Rabbia / Rapimento

(glifi: rabbia trascesa, fiamma di passione)

Una rabbia furiosa è raramente violenta e mai effettivamente violenta. Chiedilo a ogni guerriero. Dare sfogo a una rabbia moderata è catartico; la testa è liberata dalle tensioni e il corpo si rilassa. Un cieco delirante furore è uno stato magico della mente. È utile per dirigere la volontà di uno sopra l'universo e può, per esperti praticanti, essere una apertura per stati di trance.

L'estasi è anche una forma di rapimento. Bhakti yoga, il modo di amare di un dio, ha paralleli nel misticismo occidentale. La forma dell'amore che consuma tutto può far arrivare al potere del vuoto mistico.

Aggressione / Passione

(Glifi : un'arma, abbracciati)

La devozione appassionata al proprio compagno, progenie e tribù è naturale come l'impulso di dare battaglia ai ladri, nemici, competitori e predatori. Ora che l'aggressione della società è stata istituzionalizzata su scala nazionale, deve essere ritualizzata su scala personale e regionale come sport.

Avversione / Attaccamento

(glifi: rabbia rivolta all'interno, complemento inutile)

La condizione di avversione risulta dall'essere incapace di dimenticare, evitare o distruggere un oggetto di odio. Questa è la ragione, l'incapacità di rompere il suo attaccamento a quell'oggetto. L'attaccamento stesso è una forma di amore dove l'amato diventa una semplice appendice senza utilità quando la passione è ostacolata dalla realizzazione, e una reazione parziale, un elemento di avversione vi subentra.

Risata / Risata

(Glifo: nascosto al centro del mandala)

Rigettata dalla scienza che non la può spiegare, derisa dalla religione, la cui pietà essa sgonfia, usata solo per imbarazzarne la pretesa nell'arte e nella filosofia, in verità è uno strumento di magia. Nella risata estatica degli uomini io vedo la loro volizione verso il sollievo.

Deconcettualizzazione

(Glifo: fulmine lucente diretto in basso che divide)

Rompere le aspettative di qualcuno è l'accorgimento di tutto il miglior humor. L'arcivescovo scorreggia sonoramente, l'energia libera dei nostri credi distrutti si manifesta come risata. Questa funzione è protettiva. Se noi non ridessimo alle nostre aspettative distrutte, alla fine diverremo pazzi. Attraverso la coltivazione amorale della risata, il mago può scrollarsi di tutte le perdite ed evitare di entrare in stasi avverse completamente se egli desidera. Piangere è una forma infantile di deconcettualizzazione. La risata designata a proteggere gli occhi e a chiedere assistenza.

Concettualizzazione

(Glifo: un ricettacolo per la concezione)

Un'altra forma di facoltà mentale, il gioco di parole, dipende dall'inventare una connessione tra due idee. Una serie infinita di scherzi deboli di questo tipo fa affidamento sul liberare l'energia libera della sorpresa quando la moneta cade. Le reazioni di scoperta come "aha!" o "eureka" sono la stessa emozione e il loro godimento è quello che induce le persone a immischiarsi con le scienze, la cabbala e persino i puzzles e i cruciverba. Questo metodo funzionale induce poi a pensare e a scoprire: è la motivazione per la percezione.

Unione

(Glifo fulmine lucente doppio diretto in alto di cancellazione)

La risata estatica della follia divina raccoglie ogni

percezione in un vortice di sorpresa come la sua reale esistenza. Ogni cosa è improvvisamente e sorprendentemente come non era. Ancora simultaneamente sembra più esatta di come lo era prima? Concettualizzazione e deconcettualizzazione accadono simultaneamente. Il linguaggio discende inevitabilmente al paradossale come uno sale lungo l'estasi. Tali accidentali parossismi usualmente possono essere coltivati da forme quali la posizione della morte e da evocazioni intenzionali della risata nell'incontrare tutte le cose. Alcuni stati emozionali dipendono più dall'attivazione del puramente fisiologico piuttosto che dai responsi psicologici. Questi sono disposti in un alfabeto supplementare. L'alfabeto supplementare delle emozioni somatiche (mostrato nella figura 10) corrisponde ai 4 elementi: terra, aria, fuoco e acqua.

Esaltazione

Dolore

Piacere

Depressione

Figura 10. Alfabeto Supplementare in Malkuth, le emozioni somatiche.

Nessuna emozione è un semplice evento mentale: tutte le emozioni dipendono da complesse reazioni chimiche e nervose all'ambiente. Le emozioni somatiche (corpo) possono d'altra parte essere riconosciute come aventi una più diretta relazione ai sensi e al tono generale del sistema nervoso. I modi estatico funzionale e negativo di ogni stato saranno discussi sotto titoli generali. Le emozioni somatiche sono intimamente associate con l'alfabeto più largo. La depressione è legata a molti dei modi terreni e il dolore o il piacere con la più parte dei modi funzionali. Questi rapporti sono a due vie in quanto una evocazione di uno può evocare l'altro e viceversa.

Dolore / Piacere

(Glifo Penetrazione, tocco gentile)

Movimenti istintivi verso o via dagli stimoli di vari tipi e intensità sono legate alle emozioni del piacere e del dolore. Il raggio di tali istinti è molto limitato - attrazione verso la delicatezza, calore, e sapori dolci; repulsione dall'ingiuria,

temperature estreme e sapori acidi. La sovrastimolazione di queste emozioni porta agli stati estatici. Ciò è difficile da raggiungere per il piacere, ma il dolore ha applicazioni magiche in riti di iniziazione, purificazione e sacrificio. La completa agonia è estasi. Edonismo, la ricerca del piacere gratuito, inevitabilmente porta a un epicureismo del dolore. L'edonista presto cade in piaceri indulgenti, progressivamente più velenosi, rivoltanti e debilitanti per provocare una reazione dei suoi sensi esausti. L'edonismo e il masochismo esauriscono sé stessi inutilmente entro il grigiore intorpidito delle facoltà offuscate.



Figura 11. Questa sarà la mia Cabbala.

Depressione / Esaltazione

(Glifi: abbassarsi, che sale su sé stesso)

La condizione generale del sistema nervoso dipende dalla salute e dalle emozioni presenti all'interno dell'uomo. Le emozioni del metodo estatico stimolano il sistema e causano una generale esaltazione. Queste tendono verso il metodo terrestre di emozioni ostacolate o frustrate a causa di una generale depressione. Tali sentimenti sono chiamati generalmente felicità e miseria. La "notte oscura dell'anima" che segue dopo certe forme di esaltazione mistica è semplicemente il tono generale del sistema neuroendocrino che oscilla selvaggiamente dalla esaltazione alla depressione.

Le idee semplici seguono la domanda.

Con l'alfabeto del desiderio è spiegata la "nostra inabilità a compiere progressi in termini emozionali". Noi siamo sempre confinati dalla dualità del piacere/dolore o felicità/miseria, e come ingegnosamente manipoliamo il nostro ambiente non ha importanza.

Lamenta non che l'uomo soffra la guerra, la paura, il dolore e la morte perché queste sono l'inevitabile accompagnamento all'amore, al desiderio, al piacere e al senso. Solo la risata può sfuggire per liberare. Alcuni hanno cercato di evitare di soffrire evitando il desiderio. Così hanno solo piccoli desideri e piccole sofferenze, poveri schiocchi. Il saggio cerca soddisfazione in quello che rivolta come in quello che attrae. Scaraventandosi in una esperienza tale, noi possiamo essere partecipi dell'estasi duale per sempre (Vedi la figura 11).

Persino se la soddisfazione di qualche emozione è oscurata e siamo incapaci di sorgere sopra lei fino all'estasi, è possibile tramutare l'energia intrappolata per altri scopi. Qualunque cosa che ci emozionava dovrebbe essere dimenticata, e un altro desiderio, magico o mondano, dovrebbe prendere il posto di quello. Persino il desiderio per la risata può essere sostituito. Sarà presto realizzato.

Non vi è fuga dal ciclo del desiderio, ora armati con tale conoscenza una misura di libertà del desiderio può essere conquistata. L'Alfabeto del Desiderio può essere chiamato l'Arena di Anon perché allorché Kia raggiunge la completa anonimità - libertà dall'identificazione - può deviare l'alfabeto come esso vuole.

IL MILLENNIO

L'umanità si è evoluta attraverso quattro principali stati di coscienza, o eoni, ed un quinto è all'orizzonte. Il primo eone nacque dalle nebbie del tempo. Era un'età di Sciamanesimo e Magia, quando i sovrani degli uomini avevano una ferma conoscenza delle forme psichiche. Tali forze conferivano un alto valore di sopravvivenza ad un uomo nudo e debole che viveva in intima connessione con i pericoli di un ambiente ostile. Queste forze di coscienza hanno lasciato la loro impronta nelle varie tradizioni sotterranee della stregonerie e della teurgia. Inoltre sono sopravvissute nelle tradizioni di diverse culture aborigene in cui i poteri erano usati per rinforzare la conformità sociale.

Il secondo eone Pagano crebbe con una maniera di vita più sedentaria, perché iniziarono ad apparire l'agricoltura e le città abitate. Nel momento in cui sorsero forme complesse di pensiero e gli uomini si allontanarono ulteriormente dalla natura, la conoscenza delle forze psichiche divenne confusa. Gli Dei, gli spiriti e la superstizione non coprono facilmente i vuoti creati dalla perdita di una conoscenza naturale e dalla consapevolezza dell'uomo che si ampliava attraverso la sua propria mente.

Il terzo eone, o Monoteistico, sorse dentro le civiltà pagane e scacciò via le loro vecchie forme di coscienza. L'esperimento fu iniziato una volta in Egitto ma fallì. Fu realmente realizzato con il Giudaismo ed in seguito con la Cristianità e l'Islam, che erano diramazioni di quella religione. Nell'est la forma assunta fu il Buddismo. Nell'eone Monoteistico gli uomini adoravano una singolare forma idealizzata di sé stessi.

L'eone Ateistico sorse contro la cultura Monoteistica occidentale e cominciò a spargersi per tutto il mondo, anche se il processo è lontano dall'essere completato. Questo eone è lontano dall'essere una semplice negazione di idee monoteistiche. Contiene le nozioni radicali e positive che l'universo può essere compreso e manipolato dalla osservazione attenta al comportamento delle cose materiali. L'esistenza di esseri spirituali viene considerata come una questione senza alcun significato reale. Gli uomini guardano verso la loro esperienza emozionale come il solo terreno di significato.

In questo momento alcune culture sono rimaste in un eone mentre altre lo hanno superato, ma la maggior parte non si

sono mai completamente liberate dai residui del passato. Così la teurgia contamina le civiltà pagane e persino la nostra. Il Paganesimo contamina il Cattolicesimo e il Protestantismo. Il tempo richiesto ad una cultura dominante per irrompere in un nuovo eone si accorcia quando la storia progredisce. L'eone Ateistico iniziò diverse centinaia di anni fa. L'eone Monoteistico iniziò da due e mezzo a tre millenni di anni fa. L'eone Pagano iniziò circa seimila anni fa con l'inizio della civilizzazione, mentre il primo eone Sciamanico risale all'alba dell'umanità.

Ci sono segni che il quinto eone si sta sviluppando esattamente come doveva essere aspettato - dentro sezioni dominanti delle culture più ateistiche.

L'evoluzione della coscienza è ciclica nella forma di una spirale diretta verso l'alto. Il quinto eone rappresenta un ritorno alla coscienza del primo eone ma in una forma più alta.

La filosofia taoistica diventerà di nuovo una forza dominante intellettualmente e moralmente. Per le soluzioni ai problemi dell'uomo i poteri psichici saranno sempre più richiesti. Una serie di profezie generali e specifiche può essere estrapolata dai trends correnti per mostrare come questo avverrà, e quale ruolo gli Illuminati avranno in esso.

Decadi, probabilmente secoli, di guerra giacciono di fronte a noi. Le rimanenze del monoteismo stanno collassando in fretta, a dispetto del vecchio ritorno, prima dell'umanesimo secolare e poi del consumismo. I super-stati ateisti, tecnologici, stanno cercando di imporre una stretta mortale alla coscienza umana. Noi stiamo entrando in una fase che può divenire oppressiva per lo spirito come può esserlo stato il monoteismo medievale. L'equazione produzione/consumo sta diventando sempre più difficile da affermare o bilanciare perché la religione consumista delle masse inizia a dettare le politiche.

Dovranno essere introdotti sempre di più dei meccanismi per la regolazione forzata del comportamento in quanto la densità della popolazione porta gli individui a cercare persino forme più bizzarre di soddisfazione nel sensazionalismo materiale. Il problema, come qualsiasi sistema di credo, è la sua tenacità e inerzia una volta che esso è stabilito e dominante. Le religioni medioevali uccisero milioni di persone per proteggere la loro egemonia. Innumerevoli crociate, jihad, incendi e massacri furono commessi. Alla fine nessun livello di persecuzione può limitare l'inevitabile ascendenza dell'Ateismo.

In questo momento sono i super-stati ateisti quelli che

stanno fornendo le armi e gettano le bombe a supporto della egemonia del capitalismo consumatore o del comunismo consumatore. E questo è solo l'inizio. La logica cieca della tecnologia e del consumismo causerà alienazione, disaffezione, dolore e crisi di identità che cresceranno a tali livelli catastrofici da far sì la situazione potrebbe esplodere in una guerra molto distruttiva. Ci potrebbe essere un crollo della società che potrebbe prendere la forma di una jihad anti-tecnologica. Questa situazione non risolverà le contraddizioni del sistema ma introdurrà semplicemente una nuova età oscura e i cambiamenti rallenteranno. Anche se questi eventi possono sembrare di grande importanza, se accadranno, non influenzeranno il movimento della coscienza nel lungo corso. Essi influenzeranno solo il loro tempo. Ma gli Illuminati devono essere pronti a sfruttare i cambiamenti che alla fine appariranno. Tra questi vi sono:

La Morte della Spiritualità. Idee fisse circa lo spirito essenziale dell'uomo o sulla sua natura saranno completamente abbandonate per una tecnologia Emozionale che diventa sempre più raffinata. Le droghe, le sessualità oscure, la maniacalità, i divertimenti strani ed il sensazionalismo materiale sono un brancolare preliminare verso questo fine. I composti chimici, elettronici e la chirurgia tenderanno solo a schiavizzare. La Gnosi, l'Alfabeto del Desiderio e altri metodi magici tendono a liberare.

La Morte della Superstizione. Il pregiudizio contro la possibilità dell'occulto o del soprannaturale sarà abbandonato in favore di una tecnologia Magica ampliata. Telepatia, Telecinesi, Influenza della mente, ipnosi, il fascino e il carisma saranno sistematicamente analizzati, raffinati e sfruttati come metodi di controllo. Potremo vedere maghi lavorare dietro il filo spinato o anche in celle sotterranee.

La Morte dell'Identità. Le idee sul posto di una persona nella società, il suo ruolo, il suo stile di vita e le qualità dell'ego perderanno il loro valore nel momento in cui le forze di coesione nella società si disintegreranno. Valori subculturali prolifereranno fino a una tale estensione selvaggia che un'intera classe di professionali sorgerà per controllarli. Tale Tecnologia di Tramutazione agirà nella moda, nei modi di essere. I consulenti dello stile di vita diverranno i nuovi sacerdoti delle nostre civiltà. Essi saranno i nuovi maghi.

La Morte del Credo. Nel momento in cui la Tecnologia Psicologica si sviluppa abbandoneremo tutte le idee fisse circa ciò che è assoluto e valevole e quello che costituisce la moralità. Le tecniche di credo e di modificazione del comportamento nel campo militare, nella psichiatria, nei luoghi di detenzione, nella propaganda, nelle scuole e nei media diverranno così sofisticate che la verità diventerà la materia di chi la crea. La Realtà diverrà magica.

La Morte dell'Ideologia. Le idee su quale forma deve prendere l'aspirazione umana saranno abbandonate per una scienza del meccanismo controllo - attraverso il governo e le sue agenzie. Queste possono divenire globali o semiglobali, ma il loro interesse principale diverrà la preservazione del governo, pro o contro il popolo. Le primitive cibernetiche dilagheranno in una Tecnologia Politica. I governi avranno la possibilità di affrontare la scelta di accomodarsi a coordinare la proliferazione della varietà umana o a cercare di ridurla come misura repressiva.

LIBER AOM

Il Lavoro dell'Adepto 2E IOT

LIBER AOM

I rituali del grado dell'adepto sono segreti, ma essi sono presentati qui nella forma più esplicita che il linguaggio permetta. Solo perfezionando sé stesso nel lavoro dell'iniziato si può raggiungere la perfezione richiesta per usare le tecniche dell'adepto. Qualsiasi cosa minore di questa porta al fallimento, al disastro e alla morte. I metodi sono dati qui in modo che un qualche barlume dell'eventuale traguardo del lavoro possa essere intravisto.

Nel lavoro dell'adepto l'aspirante è cresciuto con l'uso di tutti i sistemi simbolici salvo la realtà stessa. I mezzi usati dall'iniziato - sigilli, dei, demoni e gli strumenti del mago - saranno riassorbiti dentro di sé o verranno tenuti solo per lo scopo di insegnamento. Il suo bisogno per armi magiche sarà ristretto al cerimoniale. I suoi strumenti saranno diretta prescienza e incantamento.

Nei gradi più bassi la conoscenza e l'estasi furono considerate come una guida al progresso. Per l'adepto solo l'abilità di attuare nella magia è usata per misurare la forza incrementante della sua spiritualità. Durante il lavoro dell'adepto, la tramutazione alla coscienza magica è completata ed egli è uno che vive il Caos in perpetuo. La forza può prenderlo in ogni luogo. Egli può decidere di proiettare la requisita dualità personale e raccogliere persone

vicino a lui stesso per formare autonome congreghe di Illuminati. Egli può semplicemente ritirare la sua manifestazione dal piano della dualità interamente e cessare di esistere.

Perché fuori dal Caos nascono le due principali forme dell'esistenza, il solve e coagula dell'esistenza. Il Potere Luce e l'Oscurità. Il potere Luce è l'espressione del Caos in espansione, che supera la dualità, in aumento, responsabile per la nuova nascita, creazione, incarnazione e varietà. Il potere oscuro è l'espressione appartata, contratta, che ritorna, trascendente del Caos, responsabile della morte, della dissoluzione, del riassorbimento, della semplicità e del ritorno alla fonte.

Eteriche

Reincarnazione

La Caosfera

Transubstanziamento

Eoniche

Figura 12. Lo schema del Liber AOM.

Queste forze gemelle giacciono alla radice di tutte le ricerche mistiche e tutte le forme di azione magica e mondana. Esse sono i principi basilari spirituali dell'universo. Gli aderenti a una setta chiameranno sempre gli altri neri. Così l'espansione dentro l'esistenza può essere facilmente chiamata l'oscura ascesa nella materia, e il ritiro dall'esistenza può essere chiamato il ritorno alla luce. Ma questa è semplicemente filosofia morale e alla fine priva di significato. I sentieri positivi e negativi della magia convergono e formano un'unità che diverge essa stessa dai sentieri mistici. Mentre il misticismo è alla fonte interessato a seguire sia il potere luce sia quello oscuro, la magia cerca di mettere uno contro l'altro. Il mago aspira a divenire il regno della dualità, un microcosmo completo, un dio.

Il lavoro dell'adepto è arrangiato sotto i titoli mostrati nella figura 12.

ETERICHE

Gli eteri nei loro vari gradi di densità sono i mezzi attraverso i quali la magia e i miracoli sono compiuti. L'adepto può richiedere queste abilità per compiere la sua volontà sulla terra, o semplicemente egli può desiderare di svilupparli come un test delle sue abilità critiche.

Le operazioni di questo genere possono essere classificate in accordo alla densità e all'origine delle forme eteriche impiegate. Un'operazione del denso etere è usata per realizzare grandi imprese come la levitazione e le arti marziali occulte di certo raggio. La forza responsabile di ciò risiede nel ventre appena sopra l'ombellico e può essere espulsa in linee di forza verso ogni parte del corpo e in locazioni fuori della superficie del corpo fino alla distanza di alcuni metri. La levitazione (che include l'abilità di camminare sull'acqua e sul fuoco, come nell'aria, o a velocità fantastiche lungo la terra) è realizzata sostenendo il peso del corpo con queste linee di forma eterica. Nel caso del camminamento sopra il fuoco la forza nasce per resistere al calore e alle fiamme.

Per far sì che queste linee di forza escano dal corpo, l'adepto siede a gambe incrociate sul suolo e tenta di saltare come una rana da questa posizione scomoda. L'esercizio è normalmente eseguito nell'oscurità e i salti tentati con i polmoni pienamente gonfiati. Entro poco come una pratica di tre anni, uno può cominciare ad apprendere come porre la forza eterica contro il suolo. Un cuscino può essere usato per proteggere i tessuti del posteriore nel frattempo.

Il movimento della forza dentro il corpo è più facile da raggiungere e più comunemente è abordato cercando di sviluppare una sensazione calda e di prurito in vari punti. L'adepto deve essere capace di liberare sé stesso dall'attacco virtuale di ogni forma di malattia e assicurare la longevità dirigendo la forza psichica ad ogni luogo di debolezza. Se la forza può essere diretta alle mani quindi può essere proiettata appena oltre per propositi di guarigione o per inviare colpi fatali al nemico.

La densa forza eterica è la base delle maggiori imprese sovraumane, l'abilità di slanciarsi a grande altezza, di aggrapparsi a superfici verticali lisce, la deviazione di armi e la forza della pazzia.

Una operazione negli eteri sottili implica il trasferimento di pensieri ed emozioni attraverso l'agente degli eteri che normalmente legano la forza vita al cervello. Più semplice è il messaggio e più grande è il suo carico emozionale e più facilmente esso è proiettato. Come per tutte le cose gli effetti distruttivi sono più facilmente creati che quelli costruttivi. L'adepto può iniziare a rinforzare le sue abilità selezionando un piccolo esemplare della vita delle piante e cercare di renderlo appassito e avvizzito attraverso la forza della sua volontà da sola. Come esso inizia a soccombere egli può invertire la corrente della sua volontà e risuscitarlo di nuovo. Egli può praticare il contatto telepatico con varie bestie, essendo i cani particolarmente adatti a questo proposito. In momenti strani egli può scegliere varie persone intorno a lui e farle alzare, sedere o muovere intorno e fargli compiere particolari cose.

Una delle prove classiche della abilità psichica è il potere di costruire un'aura di invisibilità soggettiva su sé stesso. Questo non implica alcuna alterazione nelle proprietà ottiche di uno ma le persone circostanti sono in qualche modo prevenute dal notare la presenza della persona. L'abilità complementare a questa è la proiezione di un'aura di carisma o fascino che può avere applicazioni nella formazione di culti assortiti o sette messianiche. Questi poteri nascono da una costante, semiconscia, intensa concentrazione sulle caratteristiche che uno desidera proiettare.

TRANSUBSTANZIONE

La penultima metamorfosi
il raggiungimento
della costante coscienza magica

In tutte le cose sappi che
IO SONO QUESTA ILLUSIONE

In tutte le cose sappi che
IO NON SONO QUESTA ILLUSIONE

Ma non v'è cosa più inefficace
che essere sempre
solo metà nel mondo e metà fuori

Così al momento dell'agire
Sii in lui
Identificati completamente Vivilo
E negli interstizi tra
tutto l'agire di uno

Risiedi nel Vuoto
Sii Vacuo
Non Avere Mente

Sappi che attraverso questo puoi raggiungere
la completa libertà
dalle conseguenze delle proprie azioni.

LA CAOSFERA

La Caosfera è l'originario radiante o lampada magica dell'adepto - una singolarità psichica che emette la brillante oscurità. È una crepa creata intenzionalmente nella fabbrica della realtà attraverso la quale il materiale del Caos entra nella nostra dimensione. Alternativamente può essere considerato come una dimostrazione dell'assioma che il credo ha il potere di strutturare la realtà.

È possibile dare una forma materiale alla Caosferae che agisce come un'ancora per localizzare le sue manifestazioni caotiche ed eteriche. La forma mostrata nella figura 13 è solo una di un numero di possibilità. Consiste di una sfera con 8 frecce radianti dirette verso il vertice di un cubo. Così si può dire alla mente pensante di rappresentare variamente una scultura prospettica dei quattro assi del geometricamente impossibile ipercubo, delle due interpenetranti tetraedi delle forze della luce e dell'oscurità. Tali giri di illogica possono essere utili nella creazione di un oggetto essenzialmente paradossale.

Esso è colorato del più profondo nero, perché compiere ciò è dargli tutti i colori simultaneamente e provvederlo con il più grande potenziale per l'emissione e l'assorbimento. La sfera centrale è vuota per permettere l'inclusione di vari oggetti e una delle frecce è separabile come un'arma magica. D'altra parte la forma fisica può prendere ogni forma che l'ingegno dell'adepto suggerisce; è una materia banale comparata alla preparazione psichica che va dentro la sua costruzione.

La Caosfera è caricata e aperta nella sua dimensione

magica riempiendola con la forza vita eterica che è stata modulata con il paradosso.

La forza vita può essere fornita con qualsiasi metodo sopra il quale l'adepto ha la padronanza - sacrificio di sangue, emissioni sessuali, proiezione della forma eterica del corpo, di trasferimento attraverso la concentrazione durante riti gnostici estatici, o attraverso altri metodi. La modulazione paradosso è raggiunta imprimendo la forza vita con ogni maniera di contraddizione e impossibilità. Qualsiasi due opposti e mutualmente idee esclusive o immagini possono essere simultaneamente impiegate - i principi immaginari metafisici del fuoco o dell'acqua o Nuit e Hadit, geometrie incompatibili, oscurità e lucentezza simultanee, lo zero matematico e l'infinito. Qualsiasi manifestazione e possibilità del paradosso può essere usata e molte altre differenti devono essere compiute per servire al compito.

Se l'adepto sta operando in un tempio, i suoi iniziati e studenti possono assistere nel formulare la Caosfera, e essa può quindi funzionare come un dio o un feticcio. Più potere vi è messo dentro più ampia sarà la frattura aperta nella dimensione del Caos, e la volontà più grande renderà l'energia libera del Caos liberata.

Una volta compiuta comincerà a fornire la forza selvaggia del Caos a chiunque venga in prossimità fisica con quella. Per questa ragione il non iniziato deve essere tenuto ben lontano, per paura che esso diventi turbato. La sfera inoltre esiste come un vortice o porta attraverso la quale la volontà magica e la percezione può raggiungere facilmente altre regioni dell'esistenza alla maniera di un potente specchio magico. L'erezione di operare la Caosfera a vari punti sulla terra tenderanno ad affrettare l'immanenza dell'eschaton, il cambiamento di eone.

Figura 13 la Caosfera.

EONICHE

Il quinto eone magico esiste solo in forma embrionica. La sua preziosa manifestazione risiede nell'equilibrio. Il nuovo eone

caostico può svilupparsi in un'Era dell'Acquario o in un tempo di tirannia totalitaria (Vedi "Il Millennio"). Come agenti del quinto eone gli Illuminati, gli adepti, possono occasionalmente rompere le loro meditazioni per alterare il corso della Storia. Perché l'esistenza è il carro del Caos, e l'uomo il più raffinato veicolo disponibile. Gli adepti devono essere consapevoli che la società degli uomini continua ad sviluppare persino migliori forme per sostenere l'incarnazione divina di Kia sulla terra.

Essi possono lavorare per costruire le tecnologie del nuovo eone - le tecnologie dell'emozione, credo, magia, tramutazione e politiche, che libereranno gli uomini dalla spiritualità, pregiudizi, superstizione, identità e ideologia.

Ed essi possono cercare di creare altri ordini, culti, congreghe e cabale per estendere la saggezza segreta e per distruggere le satrapie del vecchio eone spiritualista e le sue forme di pensiero.

Perché il quinto eone ha la potenzialità di avere un grande riconoscimento quando grandi azioni saranno compiute sulla terra e la filosofia caostica scaraventerà gli uomini agli angoli della galassia e dentro il vero epicentro del loro essere.

Sia quella o no una nuova età oscura.

REINCARNAZIONE

La reincarnazione integrale è la metamorfosi finale. È il supremo rituale del sesso e della morte attraverso il quale gli adepti raggiungono il grado di maestro.

Nel corso ordinario degli eventi, l'etere personale e la forza vita di Kia si disintegrano come il corpo materiale si disintegra. Nuovi esseri sono usciti fuori dallo stagno della forza vita universale nello stesso modo in cui sono usciti fuori dallo stagno universale della materia. La forza vita personale quindi trova la sua via di ritorno nell'incarnazione fracassata in milioni di parti disseminate in molti esseri.

L'adepto mago d'altra parte avrà così rinforzato il suo spirito con la magia che è possibile per lui di trasportarsi interamente in un nuovo corpo. In una eccezionale mostra di potere può essere persino possibile trattenere memorie specifiche nella forma eterica. È attraverso tale processo che gli adepti raggiungono il grado finale del dominio. I rituali supremi del sesso e della morte esistono in tre forme: i riti Rosso, Nero e Bianco.

Il Rito Rosso

Questo rito può essere eseguito solo da adepti maschili ed è eseguito quando il corpo dell'adepto è diventato molto vecchio o è danneggiato. L'adepto prende una giovane femmina forte e forma un legame di amore potente con lei. Lui la impregna e durante le prime fasi della gestazione, entro i primi due mesi, egli volontariamente pone fine alla sua esistenza presente. Il potere dell'adepto sviluppato in lavori di viaggio astrale, accoppiato agli effetti del legame amoroso con la madre, causa una reincarnazione nel feto che si sta sviluppando. La precauzione è presa in anticipo per la sicurezza della femmina e la rieducazione del maestro reincarnatosi.

Il Rito Nero

Questo rito consiste nell'entrata forzata di uno spirito dentro il corpo di un essere anche lui inabitato. È sia pericoloso e incerto, e usato solo in certe situazioni specifiche e disperate. E' possibile alcune volte la presenza di una doppia forza vita in un corpo, se lo spirito che invade fallisce a rimuovere l'occupante. In questo caso la vittima sembrerà diventare pazza. In ogni caso la memoria dell'essere preso rimane, e l'essere invadente dovrà lavorare attraverso questo.

Una volta che viene selezionato una vittima appropriata, egli è portato in una sicura camera composta per l'occasione e reso inconscio visualmente con oppiacei o altri potenti narcotici. L'adepto reincarnatosi si ritira nella stessa camera e conclude la sua esistenza presente, spesso usando per questo proposito una dose massiccia della stessa droga. Gli adepti sono arrivati a sapere come usare i loro propri studenti per questo proposito. Questo permette qualche controllo sulla memoria che essi devono possedere.

Lo stesso vantaggio e altri esistono con il proprio figlio naturale.

Il Rito Bianco

In questo rito viene ottenuta una reincarnazione integrale, ma il corpo ricevente è un feto selezionato a caso dallo spirito fuggente nel volo astrale. Nell'evento che gli amici, i seguaci o i discepoli possono essere incapaci di localizzare la nuova manifestazione di uno e assicurare che lui riceva una propria educazione magica, può essere saggio portare un

segnalatore eterico. Alla morte qualche sigillo emblematico dell'aspirazione magica è fieramente visualizzata. Può più tardi apparire nella costituzione eterica dell'infante sviluppante, o può servire a causare qualche riconoscimento o affinità con il simbolo se esso viene accidentalmente trovato per caso nella nuova esistenza.

PSICONAUTA

PETER J. CARROLL

**Con Illustrazioni di
Brian Ward**

PSICONAUTA

Una Pubblicazione IOT
in Classe 3^E e 2^E
Comprendente un
Manuale di
Teoria e Pratica
della magia

INTRODUZIONE

Dopo alcuni secoli di oblio, le menti avanzate stanno di nuovo rivolgendo la loro attenzione alla magia. Si usava dire che la magia era quello che noi avevamo prima che la scienza fosse debitamente organizzata. Ora sembra che la magia è il luogo dove la scienza si sta attualmente dirigendo. L'antropologia illuminata ha, a malincuore, ammesso che sotto tutti i rituali e i 'Mumbo Jumbo' delle così chiamate culture primitive esiste un potere solenne e reale che non può essere spiegato in altro modo. Le più alte psicologie ora suggeriscono che l'Universo va avanti con qualcosa di più affine alla teurgia che a un orologio.

L'arte magica stessa sta passando attraverso un profondo rinascimento. Più che abbastanza trivialità cabbalistiche e goetiche sono state raccolte dalla venerata Sala di Lettura del British Museum. In questo nuovo eone la spinta dello sforzo magico è rivolta a rendere il lavoro delle attuali tecniche sperimentali indifferente alle loro associazioni religiose e simboliche. Le tecniche della magia saranno la iperscienza del futuro. L'origine di queste arti giace non nelle civiltà pagane o medioevali, ma deve essere ricercata nella sua forma più sviluppata nelle culture sciamanistiche. Prima che la storia iniziò l'umanità conobbe un potere strano e terribile che gradualmente sfuggì alla sua presa. Essa ora si trova sull'orlo della sua riscoperta.

Questo è un libro di materiale forte e un lavoro di referenza per coloro che cercano di eseguire una magia di gruppo o che intendono lavorare come un sacerdote sciamano per la comunità. È un volume compagno al Liber Null, che costituisce un manuale di magia individuale come insegnata dall'IOT.

Le sezioni di questo libro possono essere lette in qualsiasi ordine: esso è un'enciclopedia di quaranta saggi correlati. Le idee che non sono pienamente spiegate in una sezione troveranno chiarificazione nella sezione da cui traggono l'origine.

MAGIA DEL NUOVO EONE

Un'antica maledizione cinese recita: "Possa tu vivere in tempi interessanti". Dal tempo della caduta dell'impero romano vi sono stati raramente tempi più interessanti di questi. Ogni qualvolta la storia diventa instabile e i destini sono sospesi in equilibrio, allora maghi e messia appaiono in ogni luogo. La nostra civiltà presente si è mossa in un'epoca di crisi permanente e di sconvolgimento e noi siamo assediati da una pestilenza di maghi. Essi servono ad un proposito storico, perché in qualunque modo una società subisce un cambiamento radicale, spiritualità alternative proliferano, e fra queste una cultura selezionerà la sua nuova prospettiva del mondo.

È compito dei maghi determinare come quella nuova spiritualità si manifesterà. La maggior parte finirà urlando in una regione selvaggia o legato al palo in varie maniere, ma alcuni trasmetteranno all'umanità un dono più grande di quello che possono arrivare a comprendere. Le religioni ortodosse gerarchiche e monoteistiche sono una forza consumata spiritualmente e intellettualmente, anche se vi saranno alcune battaglie sanguinose prima che esse siano completamente abbattute. La scienza ci ha dato il potere e le idee ma non la saggezza e la responsabilità di maneggiarle. Il prossimo grande avanzamento che l'umanità farà sarà nel campo psichico. Vi sono molti segnali incoraggianti che ciò sta iniziando ad accadere. In questo nuovo campo di sforzo noi riscopriremo molta della coscienza magica che gli antichi sciamani una volta possedevano. Naturalmente noi la conosceremo sotto stili differenti e espanderemo alla fine la loro conoscenza smisuratamente.

Vi è un aspetto duplice al più importante lavoro magico

che si compie ora. Prima di tutto riguarda la magia. I metodi della magia sono notevolmente uniformi lungo tutta la storia e attraverso le culture. È tempo di disoterrarli e farli lavorare. Secondariamente è essenziale che si sia evoluta quella che potrebbe essere chiamata una spiritualità della magia. La magia deve avere la sua propria fragranza, la sua propria visione del mondo, la sua propria filosofia. C'è sempre stata una tendenza a considerare la magia come un'arte antica. Tutti i sistemi sciamanici considerano sé stessi come i depositari di solo una frazione del potere e della conoscenza che le loro tradizioni una volta possedevano.

Sembra che nel passato la realtà fosse più caotica e suscettibile alla magia. Persino l'astrofisica e la biologia favoriscono la prospettiva mistica. Guardare ai più lontani oggetti nei cieli è come cogliere uno sguardo su alcuni degli eventi più precoci nell'universo. Hanno avuto luogo eventi catastrofici di incredibile violenza e stranezza. La registrazione fossile mostra che il nostro pianeta una volta vacillò sotto i piedi di immensi e totalmente improbabili dragoni. Sembra che come l'universo cresce la materia diventa più ordinata e sensibile e che la forza della magia diminuisca. Questo sembra certamente vero per la relazione tra la magia e la materia. Eccetto per l'occasionale persona che curva i metalli e lo strano sciamano che ancora insiste nel camminare sopra pezzi di fuoco, il più grossolano potere magico sembra essere in ribasso. Questa è comunque solo la metà della storia. Un profondo cambiamento è avvenuto e la forza magica si sta ora manifestando con forza crescente sui livelli psichici. La creatività della coscienza è spuntata come un fungo così enormemente che la totalità delle idee umane sembra raddoppiare ad ogni decade. La scienza non ha causato questo; la scienza è uno dei suoi molti effetti laterali; come vi sono parallele esplosioni nell'arte, nella musica e nella creatività generale. A livello magico i poteri psichici stanno diventando molto più accessibili. La telepatia, la chiaroveggenza e il viaggio astrale erano una volta conquistati con un grande costo da pochi eletti attraverso misure estreme. Ora essi sono alla portata di qualsiasi persona armata di moderata determinazione.

Gli inizi della nuova consapevolezza psichica hanno acquistato una definita sovversiva fragranza. La magia sta allineando sé stessa contro le forme oppressive di ordine in molti campi. La magia è opposta alla psichiatria e alla medicina designata a rattoppare l'automaton danneggiato ed inseguirlo di nuovo nel sistema. Al contrario sarebbe preferibile che gli individui imparassero a maneggiare la loro

propria auto-difesa mentale e a trattare i loro campi con rimedi più gentili come le erbe. La magia rigetta la politica come niente altro che il desiderio perverso di alcune persone di dominare altre. Fa bene a dissociarsi da questo bisticcio tra scimmie e avvocati invece dell'illuminazione personale e dell'emancipazione, che sono le reali salvaguardie alla libertà. La magia è anti-ideologica perché i maggiori prodotti delle soluzioni ideologiche sono le repressioni e i cadaveri. La magia si oppone profondamente alla religione. Anche se una religione può apparire benigna quando essa è in declino, alla fine metà della follia e delle violente morti della storia è stata causata dalla adesione insensata alle religioni. La magia si oppone anche alla superstizione che il mondo è interamente materiale e che le azioni dell'uomo non sono intimamente intrecciate con la sfera psichica.

Per opporsi alle forze repressive dell'ordine che spesso impongono sé stesse con mezzi malvagi, la magia si allinea su una visione di bene caotico. L'impegno magico al bene è riflesso nel suo interesse alla libertà individuale, alla coscienza ed il suo interesse in tutte le altre forme di vita in questo pianeta. A più alti livelli questa si manifesta con qualche sentimento non specificabile per le 'vibrazioni' generate dal pensiero e dall'azione umana. L'aspetto caotico della magia del nuovo eone è anarchia psicologica. essa è una specie di operazione di repressione della mente applicata a noi stessi tale come il mondo. L'intento è di produrre ispirazione ed illuminazione attraverso il disordinare le nostre strutture di credo. L'umor, il credo casuale, la controinformazione, e la disinformazione sono le sue tecniche. Per prendere un esempio innocuo, io patrocino l'astrologia persuasivamente di fronte alle persone ordinarie ma la ridicolizzo al cospetto dei miei amici maghi. L'umor e il credo casuale permettono l'uso dell'astrologia per sconvolgere cosa le persone pensano in entrambi i casi. Questo significa che io sono a) bugiardo b) matto c) illuminato d) cosciente della nostra abilità di vivere quasi ogni verità?

ESPERIMENTI MAGICI DI GRUPPO

Lo scopo di strutturare un'attività di gruppo col rituale è di generare più potere di quello che gli sforzi individuali possano raggiungere. Gli effetti sinergetici entreranno in scena in un

lavoro appropriatamente sincronizzato, ed il potere collettivo supererà la somma dei poteri individuali partecipanti. Il lavoro di gruppo rende possibile anche molti esperimenti che richiedono più di un operatore e permette una divisione del lavoro quando alcuni partecipanti possono contribuire con abilità che mancano ad altri. Il lavoro magico di gruppo può essere eseguito come un esercizio di addestramento, come ricerca, o come una procedura per creare effetti. Nessuna tecnica è assolutamente sicura dal fallimento, e così tutte le attività sono sperimentali ad un certo grado. Alcuni esercizi possono essere così totalmente sperimentali nel concetto e nell'esecuzione che non è possibile sapere perché li eseguiamo. Se fosse possibile dire perché la ricerca è stata compiuta, allora non sarebbe necessario compierla.

Effetti specifici saranno lo scopo della maggior parte degli esercizi di addestramento e tecniche, ed quest'ultimo capitolo è particolarmente interessato ad esse. Quattro aree di sperimentazione saranno esaminate: psichismo, rituale, trance e sogno.

A parte dalla attività sincronizzante di gruppo, il rituale agisce inoltre come un fattore di solennità. L'assunzione di un vestito rituale e di accessori servono a marcare la transizione dalla attività ordinaria a qualcosa di importanza. Un'uniforme ha una funzione ulteriore, quella della spersonalizzazione. Aiuta a ridurre l'importanza dei fattori individuali della personalità e permette a chi la indossa di riferirsi ad ogni altro come funzionario dello stesso principio oltre le considerazioni personali. Una lunga tunica nera con cappuccio è la più eccellente per questo proposito, come la nudità. Una maschera bianca, senza figura, completa l'effetto per la totale anonimità. Gli esperimenti di gruppo con il semplice psichismo cadono principalmente nella categoria degli esercizi di addestramento nella telepatia. Alcune significative considerazioni si applicano qui. La telepatia è resa più efficace dalla proiezione sincronizzata di molti operatori verso un singolo bersaglio, ma un proiettore singolo potrà riuscire meglio piuttosto che una povera massa sincronizzata. Tentare di proiettare o ricevere un'intera serie di immagini per ottenere un risultato statistico è molto meno efficace che proiettare una singola immagine potentemente. Un'intensa momentanea concentrazione su un sigillo o un simbolo è normalmente il modo migliore. Con tentativi ripetuti, le capacità proiettanti e riceventi diventano confuse e turbate.

I così chiamati esperimenti di apertura della porta astrale, dove un singolo operatore tenta di divinare l'importanza

simbolica di una particolare immagine, o simbolo, sono poco più che esercizi nell'immaginazione creativa, eseguiti in una trance leggera. Se l'esperimento è eseguito simbolicamente da alcuni partecipanti può divenire una base per lo scambio di telepatia immaginaria. Le attività psichiche possono essere sincronizzate da un rituale in cui segnali precedentemente arrangiati hanno un ruolo di battute iniziali in particolari meditazioni. Il gruppo può concentrarsi su un sigillo o un mantra, o possono essere trasportati attraverso l'immaginario suggerito ad alta voce da un leader.

Molti altri metodi di elevare il potere possono anche essere utilizzati per sincronizzare i partecipanti in un rituale. L'essenza della danza magica è che dovrebbe essere una circoambulazione di un cerchio intorno un punto fisso, accompagnata da invocazioni mantriche collettive. L'equilibrio è mantenuto tenendo lo sguardo fissato sul punto centrale del circolo. Sovrarespirazione, flagellazione e stimolanti possono essere impiegati per aumentare la eccitazione e la gnosi. Il Risveglio sensuale è difficile da controllare e coordinare eccetto che su base autoerotica, ed è più spesso una conseguenza di un rituale eccitatorio proiettato che un mezzo per stimolare la gnosi di un gruppo controllato.

I rituali completi di varietà meditativa o estatica sono di solito diretti verso uno dei quattro obiettivi. Incantamento - far sì che le cose accadano direttamente con la magia; Evocazione - far sì che le cose accadano attraverso l'azione di vari demoni e elementari; Invocazione - la chiamata di varie entità e forme di pensiero per l'ispirazione della loro conoscenza e concezione; e Divinazione - ottenere la conoscenza attraverso diretti mezzi magici. La più semplice via di orchestrare questi rituali per un lavoro di gruppo è un ufficiale che presieda, il quale esegue la sequenza del rituale principale, e si fa consegnare dai partecipanti le loro visualizzazioni, mantra, movimenti rituali e invocazioni su certi suggerimenti pre-arrangiati. Per essere efficace, il rituale deve operare come un meccanismo automatico nel quale il potere può manifestarsi senza distrazione o esitazione. Una varietà di stati di trance, da una moderata suggestibilità fino alla profonda ipnosi, possono essere usati per il lavoro magico di gruppo. Un operatore convoglierà uno o più soggetti in una condizione ricettiva attraverso la suggestione o l'invocazione, con il soggetto in una condizione rilassata o lievemente narcotizzato. Il censore psichico è meno attrattivo negli stati di trance ma spesso agisce per fermare la consapevolezza degli eventi magici dal raggiungere alti livelli.

Quando uno stato di trance è controllato da un'altra persona, questo problema può essere superato. Il candidato alla trance può essere diretto a cercare informazioni con la chiaroveggenza e le riferisce all'operatore. Viceversa, la volontà del soggetto può essere diretta ad eseguire un atto magico che il censore normalmente proibirebbe.

Il pericolo con gli esperimenti di trance è che l'influenza dell'operatore sul soggetto può gradualmente estendersi fino a stati di non trance allo stesso modo. Un altro è che la memoria e l'immaginazione possono divenire molto attivi in stati di trance e iniziare a illudere sia l'operatore che il soggetto. Per queste ragioni gli esperimenti di trance devono essere eseguiti raramente e solo per risultati oggettivi.

È possibile eseguire esperimenti magici di gruppo sul livello del sogno. La principale difficoltà lavorando con i sogni è di far sì che il comando di agire in un particolare modo sul livello sogno penetri allo stato di sogno. Alcune forme di rituale prearrangiate, incantesimi o visualizzazioni, possono servire a fissare il desiderio di agire magicamente nei più profondi livelli della mente prima del sonno. Il così chiamato Sabba astrale è il principale tipo di esperimento magico eseguito a livello di sogno. I partecipanti decidono di sognare di essere presenti in compagnia l'uno dell'altro in qualche luogo vero ad essi familiare. I partecipanti possono sia entrare in sonno in locazioni separate a un tempo predefinito, o dormire insieme in un luogo. Nel secondo caso, può essere possibile per le prime persone di esteriorizzare i loro corpi nel sogno e tentare di svegliare astralmente gli altri. Lo scopo iniziale di tali sabba è di raggiungere una percezione comune. In esperimenti susseguenti, possono essere tentati atti di volontà. L'attrazione sensuale può essere usata per fornire una forza motivante da incontrare sul livello sogno, e unguenti volanti possono aiutare nel processo di esteriorizzazione.

LIVELLI DI COSCIENZA

Da quando ebbe inizio la psicologia, le persone non si sono mai stancate di concepire nuove vie per dividere in compartimenti la mente. Tutti questi schemi sono più o meno arbitrari, e in nessun modo relativi a strutture osservabili dentro il cervello. Molti schemi riflettono semplicemente i pregiudizi moralistici di coloro che li concepiscono.

Fondamentalmente tutti gli schemi falliscono poiché la complessità della mente eccede la sofisticazione dello schema. Persino divisioni apparentemente fondamentali quali il conscio e l'inconscio sono questionabili. L'intero contenuto della mente sembra essere subconscio; è solo questione di richiamare, e vi è una completa scala dal facilmente accessibile all'inaccessibile, con nessuna ragione per disegnare una linea arbitraria ad ogni punto particolare. La maggior parte di quello che viene descritto come il regno della più alta coscienza sembra essere una mescolanza di desideroso pensiero moralistico e un poco dei più oscuri e disfunzionali istinti e impulsi.

Né la psicologia né la psichiatria hanno compiuto molti progressi nel tentativo di comprendere come i contenuti della mente interagiscono. La causa e la cura della pazzia rimangono oscuri per sempre. Qualunque possa essere la relazione tra i contenuti della coscienza, è evidente che la coscienza agisce su una scala di cinque stati qui acclusi: gnosi, consapevolezza, robotica, sogno, sub-coscienza.

L'incoscienza ha pochi usi oltre al permettere al corpo di riposare e di tenere l'organismo fuori dalla via del danno durante quelle ore di oscurità alle quali non è adattato. Il sogno, che di solito anche se non invariabilmente, ha luogo nel sonno, ha molte funzioni; permette alla mente di digerire l'esperienza conscia e portarla a un aggiustamento emozionale. Fornisce inoltre una finestra dentro la dimensione psichica e dentro le meno accessibili regioni della memoria. Lo stato robotico ci permette di eseguire tutto il comportamento automatico che la vita da sveglia richiede: camminare, mangiare, guidare veicoli e tutto il milione di altri piacevoli compiti senza significato che non richiedono alcun pensiero una volta che sono stati appresi. La consapevolezza accade quando la mente produce qualche responso non automatico a uno stimolo. Alcune menti saranno solo provocate alla consapevolezza da eventi esterni inusuali; altre menti possono essere capaci di autostimolare sé stesse nella consapevolezza. Il grado e la durata che ogni stimolo provoca può variare da molto poco a molto, dipendendo principalmente dall'intelligenza. Il livello di Gnosi ha luogo quando la mente diventa internamente conscia di ogni cosa. Ciò non è lo stesso cosa di pensare internamente circa qualcosa, poiché in questo stato di intensa consapevolezza il pensiero cessa e l'oggetto della coscienza tiene l'attenzione della mente completamente. Terrore, rabbia, orgasmo e varie meditazioni quiescenti provocheranno questa condizione.

Il livello robotico è comparso per un gran numero di opere

dai mistici generalmente. Anche se esso è utile a renderci capaci di guidare una macchina o camminare automaticamente, è ovviamente indesiderabile vivere l'intera vita in questo modo. Nondimeno il livello robotico ha molti altri usi. È dentro il livello robotico che l'ispirazione o impressioni chiaroveggenti spesso si intromettono, ed è in parte dal livello robotico che gli incantesimi sono lanciati - piuttosto che dal livello della consapevolezza. La maggior parte dei geni del mondo comune avevano qualche sorta di hobby robotico o distrazione, che usavano per creare un vuoto nella loro consapevolezza, dentro il quale qualcosa di utile poteva manifestarsi. Allo stesso modo, molte delle forme metodologiche di divinazione sono disegnate per occupare la mente con un senza pensiero; compito robotico. Inoltre quando si lanciano incantesimi, è essenziale che l'attuale procedura possa essere eseguita senza dover pensare ad esso.

Anche se il livello consapevole può essere il foro dove noi raffiniamo i nostri metodi e teorie e sperimentiamo molti dei nostri momenti più insignificanti, è di poco conto nell'eseguire la magia. Infatti più uno è centrato sul livello consapevolezza più difficile può essere per lui la magia. Il livello gnostico è la reale fonte dei poteri magici degli stati mistici di coscienza. A dispetto della onda di marea dei verbosi nonsense che l'esperienza mistica provoca sul piano intellettuale, è quasi semplice definire esattamente cos'è la Gnosi e come raggiungerla. La gnosi è l'interna coscienza di qualcosa, incluso le idee del Sé o niente. Le più estreme emozionalità (e non solo le emozioni carine) possono iniziarlo, e così un atto profondo di concentrazione su un singolo punto di qualcosa. Questa intensa coscienza porta i mistici a tre comuni errori: Può creare l'illusione che egli e l'oggetto della concentrazione siano la stessa cosa. Può portare alla convinzione che uno non esiste più e può portare all'asserzione che l'oggetto della concentrazione è la cosa suprema nell'universo.

Magicamente la Gnosi è lo stato che più facilmente permette alla volontà e alla percezione di sporgersi e toccare la realtà oltre la mente. I contenuti della gnosi sono molto meno interessanti rispetto a cosa può essere fatto con essa. È naturalmente possibile per qualche attività che essa accada in più livelli di coscienza. Il livello robotico, per esempio, continua a funzionare durante tutto il processo a parte i momenti più arrestanti di consapevolezza, e parte di esso opera ancora persino nella Gnosi: la maggior parte di trance e stati ipnotici sembrano cadere in un qualche livello tra i livelli robotici e di sogno. Io ho i miei sospetti che parte del

livello sogno sia operante senza che noi lo notiamo quando siamo svegli, come le stelle continueranno a splendere nel giorno senza che noi le notiamo.

La maggior parte delle persone dovrebbe identificarsi con i livelli robotici e di consapevolezza, pochi artisti e uomini folli potrebbero sentirsi più a casa nel sogno, e il mistico localizzerebbe il suo essere reale nel livello gnostico. Secondo la prospettiva magica nessuno di questi è vero. Il Sé non è altro che il punto nel quale la forza vita (attiva) informe tocca l'esperienza. Poiché la coscienza si realizza nell'rapporto Kia/Mente, noi siamo incapaci di arrivare alla radice del Sé con idee. Per coprire questa mancanza o vuoto noi esigiamo l'Ego. L'ego è un'immagine del Sé e Kia che noi costruiamo fuori dall'abitudine. Il Kia dovrebbe essere capace di trovare espressione ad ogni livello ed essere egualmente a casa in tutti o nessuno di questi stati.

L'addestramento magico è disegnato per aprire il negletto livello sogno, provocare una esaminazione dei contenuti del livello robotico, e aggiungere a lui nuovi programmi. Dovrebbe inoltre insegnare il metodo di spostare la consapevolezza on/off secondo la volontà e di entrare nel livello gnostico e agirvi all'interno.

La vita normale è spesa nell'oscillare tra i livelli inconscio e robotico, punteggiata da strani momenti di sogno e consapevolezza. Il mago deve lottare nel miglior modo possibile per stabilire un nuova oscillazione tra il sogno e la consapevolezza, con escursioni eccezionali nei livelli robotico e gnostico per propositi specifici.

COMBATTIMENTO MAGICO

Il conflitto di streghe, dottori e maghi può aver luogo sia come risultato di conflitti irrisolvibili di interesse personale, o come esercizi di addestramento o prove di supremazia. Se entrambi i protagonisti sono egualmente competenti, i risultati possono essere molto vicini dall'essere fatali. Il combattimento tra maghi e uomini ordinari, ognuno con la sua progenie di tecniche e armi, è facile che sia pericoloso per entrambi le parti, come in un combattimento tra uomini ordinari.

Il combattimento magico deve essere preso con la stessa serietà data a considerazioni di assalto, l'infliggimento di sofferenza e malattia, danni corporali dolorosi, e assassinio. Il protagonista che è psicologicamente impreparato a compiere

queste cose fisicamente non le compirà psichicamente. Di tutti i motivi possibili, la vendetta è la più senza scopo, eccetto come una dimostrazione e un avviso per gli altri. La violenza è uno strumento molto grossolano e una piccola riflessione può indicare più efficaci forme di intervento psichico, come incantesimi di legature e vincolamenti o operazioni per cambiare le opinioni di un avversario.

L'attacco magico ha due forme: una è a lungo raggio, l'informazione telepatica viene iniziata per far sì che il bersaglio distrugga sé stesso. Per far sì che un uomo caschi sotto un veicolo, non è importante far sì che cada un veicolo sulla testa di qualcuno; questo è qualcosa di completamente differente. A corto raggio, è possibile ferire e togliere un campo di energia a un avversario usando il proprio campo. Questo richiede di solito una prossimità intima e contatto. Un combattimento magico vicino di questo tipo non è efficace con la semplice volontà o visualizzazione, ma proiettando una forza che può di fatto essere sentita comunemente attraverso le mani. Più raramente la forza può essere proiettata attraverso la voce e gli occhi o portata sul respiro. La forza si origina nell'area ombellicale e viene risvegliata dalla disciplina del respiro, dalla concentrazione e dalla visualizzazione e attraverso discipline sessuali. Una parte di questa forza è posta dentro il corpo del nemico per causare una disgregazione delle energie vitali portando alla malattia e alla morte. Le uniche difese consistono nell'evitare il contatto o avere sufficiente controllo sulle proprie energie interne in modo tale di essere capace di neutralizzare gli effetti dell'energia disgregatrice in arrivo.

Il vampirismo psichico può essere un fenomeno interamente passivo e non deliberato, come quando persone giovani vivono intimamente con persone molto più vecchie. Le energie vitali non possono essere facilmente estratte da una persona più debole in un mago più forte, a meno che il mago prima uccida o indebolisca seriamente la sua vittima a corto raggio.

Un combattimento magico a lungo raggio dipende dal proiettare telepaticamente l'impulso auto-distruttivo. Un numero di metodi esistono per evitare i pericoli inerenti questa tecnica. Preminente tra questi è ottenere che un novizio compia il lavoro sporco. L'immagine del bersaglio ferito nella maniera richiesta è usata per inviare l'attacco. Immagini di cera, fotografie, capelli o chiodi accoppiati aiutano a formare una connessione tra l'immagine visualizzante e il bersaglio. Per concentrare l'energia psichica del mago, l'attacco è lanciato da uno stato di concentrazione

più profonda o da un pinnacolo di eccitamento estatico. Odio e rabbia destati durante un completo rituale di distruzione dell'immagine possono servire. Il mago può infliggere dolore su se stesso, immaginando che si origina dal suo avversario col fine di accrescere la sua furia. Un metodo più lungo utilizzato per una concentrazione protratta è il Digiuno Nero, dove le energie psichiche risvegliate dal digiuno sono dirette con intento malefico al bersaglio.

Il Feticcio di Morte è un metodo composito di attacco che può essere usato in qualsiasi raggio. Il mago compone uno stratagemma per portare il suo desiderio di morte al suo nemico. Ingredienti abominevoli e necrotici, insieme con qualcosa per rappresentare il nemico, sono preparati ritualmente con una piena concentrazione magica, durante la quale il mago aggiunge la sua propria forma psichica per trasmissione di prossimità. Il feticcio è quindi collocato dove la vittima designata arriva in contatto con esso. Un mago pratico può avere successo nel proiettare una entità semplicemente eterica attraverso lo spazio per tormentare il suo opponente. L'attacco magico è di solito compiuto con segretezza. Vi è poco vantaggio nel tradire le proprie intenzioni, a meno che la vittima sia di disposizione altamente nervosa, paranoica o superstiziosa.

La principale difficoltà nella difesa da un attacco magico è che l'atto reale di cercare di divinare l'intenzione precisa del nemico aumenta la propria vulnerabilità a quella. Un terzo partito è più utile qui. Un contro attacco nel suo proprio campo è una strategia ad alto rischio se il nemico ha già intrapreso l'iniziativa. Il più rischioso di tutti è rimandare indietro un attacco identico. La preparazione di un attacco implica inevitabilmente la generazione di impulsi auto distruttivi per la proiezione. Vi è sempre il rischio che questo può avere un ritorno di fiamma, e doppiamente in questo caso. La situazione è analoga a un duello con granate.

Le più efficaci difese sono fornite da entità senzienti o semi senzienti. Una prolungata attività religiosa ossessiva, per gli uomini comuni, creerà una forma di pensiero eterico minore che egli può chiamare il suo dio. Questo effetto è in parte trasferibile e spiega la difficoltà di attaccare pubbliche persone popolari. È evidente che quando una tale figura cade dal favore ed è strappata dai pensieri protettivi dei suoi seguaci, allora la malattia e la morte spesso seguono velocemente. Il mago creerà le sue entità con più deliberazione e attenzione. Entità ancorate in talismani, amuleti, e feticci sono costruite concentrando le energie psichiche in vari oggetti - alcune volte aiutati dai sacrifici di

sangue o dalle secrezioni sessuali.

In tutte le forme di reale o sospetto attacco magico, la paranoia può essere il peggior nemico. È l'altezza della non saggezza ad entrare in situazioni dove il conflitto è la sola opzione rimasta. L'attacco magico è il diretto opposto della guarigione magica ma essa usa forze simili. E come in tutte le cose, le attività costruttive sono una sfida molto più grande alle nostre abilità rispetto a quelle distruttive.

I RITI DEL CAOS

Vengono presentati qui cinque riti basati sui principi del Nuovo Eone Gnostico Sciamanico per coprire la maggior parte delle situazioni che i sacerdoti del Caos possono incontrare. Essi sono la Messa del Caos, Iniziazione, Ordinazione, Esorcismo e Estrema Unzione.

La Messa del Caos è un rito generale che può essere eseguito per il proposito di invocazione, evocazione, incantesimo o consacrazione. Il Rito dell'Esorcismo è applicabile alle infestazioni psichiche di persone, luoghi o oggetti. Il Rito dell'Estrema Unzione (o Estremo Rito) può essere applicato al corpo morto o morente di creature di tutte le specie inclusa la nostra. Il Rito dell'Iniziazione fornisce il metodo generale per ammettere candidati come iniziati in ordini interni. Nessun rito viene dato per la creazione di Adepti e Maestri, poiché ogni cercatore deve concepire la sua propria entrata in questi gradi ed aspettare il riconoscimento dei suoi pari. Un profilo dei requisiti per il raggiungimento dello status di sacerdozio occulto è dato insieme a un rito per completare il processo. Ognuno di questi riti è dato in una forma generale per l'adattamento che richiedono le circostanze. Ognuno di essi può essere eseguito da un operatore singolo o da un numero illimitato di partecipanti e assistenti.

LA MESSA DEL CAOS

Questo rito può essere eseguito come un sacramento di invocazione per risvegliare una particolare manifestazione di energia per l'ispirazione, la divinazione e la comunione con particolari domini della coscienza. Può essere eseguito come

un atto di incantamento nel quale gli incantesimi sono proiettati per modificare la realtà fisica. Può essere anche eseguito per consacrare strumenti magici, o evocare entità per uso successivo. Il rito consiste di un inizio di sei parti: Preparazione, Dichiarazione dell'Intento, Invocazione del Caos, invocazione di Baphomet, Giuramento e Chiusura.

La preparazione includerà il preparare appositamente il sito, l'esecuzione di cerchi e triangoli, il posizionamento delle armi e degli strumenti e la amministrazione di qualsiasi elisir chimico o botanico che può essere impiegato per innalzare la gnosi. Rituali di bandimento, meditazione, danze a circolo, e altre forme di gnosi preparatoria possono essere usate per preparare i partecipanti.

La dichiarazione di intento deve essere formulata il più possibile semplicemente, fortemente e precisamente. Tenendo in alto qualsiasi bene materiale che deve essere usato nel rito, il sacerdote officiante intona le parole "É nostra volontà _____" aggiungendo quale deve essere lo scopo del rito. La base materiale può essere qualche alimento per la susseguente consacrazione e consumazione. Può essere un sigillo con il quale lanciare un incantesimo in talismano, un amuleto, o un feticcio per la consacrazione. Nell'evento che la base sia un elisir sessuale, allora il sacerdote e la sacerdotessa stanno a mani vuote perché il sacrificio si attua nei loro propri corpi. L'invocazione del Caos è compiuta da un incantesimo barbaro pronunciato in congiungimento con metodi gnostici di scelta dell'operatore. La suprema riprovazione al Caos è data sotto, insieme ad una traduzione che è la più accurata possibile dentro la primitiva struttura logica del linguaggio.

Disegnando il sigillo del Caos nell'aria sopra il cerchio, e assistito dalla stessa visualizzazione compiuta dai suoi assistenti il sacerdote inizia:

OL SONUF VAROSAGAI GOHU
Io Regno Su di Te Saith (disse)

VOVINA VABZIR DE TEHOM QUADMONAH
Il Dragone Aquila del Caos Primitivo

ZIR ILE IAIDA DAYES PRAF ELILA
Io Sono il Puro il Più Alto che vive nel Primo Aether

ZIRDO KIAFI CAOSAGO MOSPELEH TELOLH
Io sono il terrore della Terra le Corna della Morte

PANPIRA MALPIRGAY CAOSAGI
Portando giù i fuochi della Vita sulla Terra

ZAZAS ZAZAS NASATANATA ZAZAS
Questo verso non può essere tradotto

La stella a otto raggi del Caos radiante è visualizzata sopra il cerchio, dal principio alla fine, e devono essere compiuti i sacrifici di incensi, sangue o elisir.

L'Invocazione di Baphomet

Il sacerdote o la sacerdotessa che deve assumere la manifestazione di Baphomet si acconcia e visualizza sé stesso nella tradizionale forma dio di questa fonte di potere. Baphomet come rappresentazione della corrente vita terrestre, appare come una divinità teriomorfica cornuta di aspetto androgino, alato, rettile, marmorio e umano. Il sacerdote risveglia dentro di sé una risorgenza del Chi, o Kundalini, o il Sacro Fuoco del Serpente, come è variamente conosciuto. Altri partecipanti possono assistere promuovendo incantesimi tali come l'incomparabile "Inno a Pan", proiettando una visualizzazione del pentagramma inversa dentro il sacerdote, e se necessario, amministrando l'osculum infame. (Questo così chiamato bacio osceno al posteriore del diavolo è stato quasi sempre compreso erroneamente. Tutto quello che è richiesto è che uno respiri nel peritoneo, lo spazio tra i genitali e l'ano - dentro il quale la Kundalini aspetta di essere risvegliata). Il Sacerdote completa quindi l'invocazione con la litania eonica:

Nel Primo eone io ero il grande Spirito
Nel secondo eone gli Uomini mi conoscevano come il
Dio Cornuto
Pangenita Pamphage
Nel terzo eone io ero quello Oscuro, il Diavolo
Nel quarto eone gli uomini non mi conoscono poiché io
sono
Quello Nascosto
In questo nuovo eone lo appaio davanti a te come
Baphomet
Il Dio, prima di tutti gli dei che durerà fino alla fine
della terra

Il sacerdote come Baphomet ora prende qualsiasi base materiale, usandola come un centro per il rito e la consacra al

proposito del rituale con qualunque mezzo il dio apparirà a lui, forse col discorso, col gesto o con qualche mezzo inaspettato. Il giuramento marca la culminazione del rito. Tenendo in alto la base materiale il sacerdote e tutti i partecipanti affermano

"Questa è la mia volontà"

Se la base è un sacramento è quindi consumata. Se è un sigillo viene distrutto o nascosto, mentre un oggetto consacrato è quindi coperto o nascosto per un suo uso successivo.

La chiusura può aver bisogno di un esorcismo del sacerdote se la trance o la possessione sono profondi. Qualsiasi simbolo Baphometrico e accessori sono rimossi e un pentagramma diritto è disegnato sopra il sacerdote. Viene amministrata una piena lustrazione facciale ed egli è richiamato innanzi con il suo nome ordinario fino a che egli risponde.

Un rito finale di bandimento conclude il culto.

INIZIAZIONE

L'iniziazione non può mai essere eseguita in accordo a qualche formula stabilita. Né due candidati avranno esattamente gli stessi registri, abilità, e deficienze. Qualsiasi ordine che tenta di iniziare con formule prestabilite dimostra una rimarchevole mancanza di percezione e di immaginazione. L'esistenza stessa può essere vista come una continua iniziazione punteggiata da periodiche morti e rinascite, che in sé ha un grande potenziale iniziatore. Oltre un certo livello, il mago comincerà a cercare la sua progenie di esperienze iniziatrici deliberatamente, o può sentire che qualcosa dentro di lui lo sta portando verso nuove esperienze. Non vi è un tragitto fisso che uno può attraversare per divenire automaticamente un adepto, o un maestro. Vi sono così tante troppe variabili nell'esistenza per rendere possibile una semplice equazione. Quando uno studente o un neofita avvicina i custodi di un corpo organizzato di conoscenza occulta, gli sarà richiesto di sottoporsi a una qualche forma di iniziazione, se egli sopravvive ad un periodo iniziale di istruzione e valutazione. Una operazione di questo tipo non dovrebbe andare più in là

di un così chiamato più alto livello. Se gli adepti di un Ordine non sono capaci di soddisfare completamente sé stessi e prendono il candidato interamente nella loro confidenza allora non ha luogo alcuna iniziazione. Ordini dentro ordini esistono solo per confezionare la gerarchia per il loro proprio interesse.

L'iniziazione formale conterrà tutti gli elementi seguenti:

Una Prova - per verificare la fermezza e la devozione all'Ordine, e per verificare varie abilità che l'Ordine può richiedere.

Un Conferimento - di certi segreti, poteri e conoscenze che sono di proprietà dell'Ordine.

Una Investitura nell'Ordine - che può porre alcuni caratteri di di obbligo e segretezza sul candidato.

L'Inaspettato - L'Ordine dovrebbe essere capace di ingegnare alcuni eventi che sorprenderanno grandemente il candidato capovolgendo le sue aspettative, e formarlo a pensare o ad agire in un modo che è una variazione completa del suo comportamento normale. Lo scherzo pratico è in molti casi una sopravvivenza secolare di riti di iniziazione, ed una riflessione sul generale scherzo cosmico che si gioca continuamente in tutte le nostre esistenze particolari. Negli eoni passati, questa esperienza era di solito fornita da una qualche sorta di morte simulata e rinascita. Vi sono di essa molte varianti - possono essere usati l'ipnosi, gli allucinogeni o la riduzione temporanea alla totale vulnerabilità. Il terrore, la privazione fisica o l'eccitamento estatico che porta al collasso dovrebbero essere impiegati comunque con una certa prudenza.

Le prove devono essere costruite per verificare le abilità specifiche, come il potere della divinazione. Al candidato, può essere richiesto di fornire la storia di un certo oggetto che gli viene presentato. Gli si può chiedere in alternativa di formare un pentagramma con forza sufficiente tale da potere essere visto da altri presenti.

Mentre non dovrebbe essere desiderabile né possibile dare una esatta formula iniziatica un riassunto dei metodi è presentato sotto. Prima alcuni esempi di prove:

Il Viaggio di Iniziazione: Il candidato è inviato in un viaggio, meglio attraverso una foresta nella notte o persino

attraverso una città affollata. A vari punti egli si incontra e viene formato da vari custodi e anche da persone che egli non pensava che fossero custodi. Ognuno farà qualche domanda che lui dovrà soddisfare prima di essere ammesso al punto successivo.

Far la guardia a una Stazione: Al candidato è assegnato un punto che egli non può abbandonare sotto pena di fallimento. Esso può essere un albero in un bosco o persino una lampada posta in un luogo pubblico. Varie esperienze che lo forzano a confrontare le sue paure e i desideri sono costruite per tentare di allontanare il candidato dal suo posto.

Difesa Magica. Un cerchio è disegnato sul terreno intorno al candidato. Tutti gli altri ufficiali dell'ordine sono fuori del cerchio. Nessuna persona può attraversare il cerchio e nessun oggetto che è un arma magica fisica può passare il cerchio. Non vi sono altre regole. Il combattimento cessa se il candidato si sottomette o quando l'ufficiale che presiede è soddisfatto.

Secondariamente, alcuni esempi di conferimenti: il candidato può essere preparato col digiuno, la meditazione, e se necessario con vari elisir, e quindi gli vengono mostrate certe forze ed entità che gli ufficiali dell'Ordine possono evocare. In alternativa il candidato può essere posto in trance e portato attraverso una serie di visioni. I rituali di gruppo disegnati per produrre elevati o alterati stati di coscienza possono essere eseguiti. Si può insegnare al candidato certe tecniche o dargli qualche strumento conosciuto per il suo uso personale.

La fase introduttiva di una iniziazione informa il candidato dei requisiti dell'Ordine che appartengono alla segretezza. Sangue, chiodi accoppiati, sputo e la misura (una corda della lunghezza dalla testa ai piedi del candidato) possono essere dati in pegno.

Di quello che potrebbe costituire la parte Inaspettata di un rituale all'iniziazione io non dirò altro. Poiché la maggior parte del rito è una prova delle abilità magiche e organizzative dell'Ordine, ingegnare l'inaspettato è una prova della creatività dell'Ordine.

ESORCISMO

L'esorcismo è di due tipi, l'esorcismo di luoghi od oggetti e l'esorcismo di persone. Un terzo tipo possibile, l'esorcismo di animali si incontra raramente e quasi mai vale la pena tentarlo, essendo ad ogni modo estremamente difficile. L'esorcismo di persone non presuppone invariabilmente che qualche entità esterna si sia impossessata della mente del soggetto. Noi siamo abbastanza capaci di produrre i nostri propri demoni attraverso cattive abitudini mentali, o in risposta a forme peculiari di stress. Vale la pena tentare l'esorcismo solo come una cura per la pazzia se il paziente si lamenta specificamente di una qualche specie di infestazione da una entità apparentemente indipendente. Addizionalmente, può essere probabile il successo solo se la possessione ha avuto inizio relativamente di recente. Come dicono i dottori stregoni, un caso di pazzia di lungo termine non può di solito essere risolto.

La forma convenzionale religiosa dell'esorcismo cerca di sostituire una ossessione con una di tipo più grande e più potente. Questo implica invocare un dio per scacciare il demone. Ciò può solo avere effetto se il candidato è stato educato a temere o a riverire un dio. L'esorcista può invocare, e fino ad un certo limite, personificare di fatto il dio del candidato usando tutte le parole simboliche, le azioni e l'armamentario che è a lui associato. Quindi egli deve ordinare al candidato di abbandonare la sua ossessione, se necessario attraverso un comportamento abbastanza energico. Può essere utile se l'esorcista compie una dimostrazione per rimuovere completamente il demone. Qualche forma di raggiro simbolico è spesso usata a questo punto.

I metodi psichiatrici per le malattie della mente sono ancora incredibilmente primitivi. I più dipendono dalle tecniche della carota e del bastone. La terapia della carota dipende sul fatto di essere più gentile e ragionevole possibile verso il paziente ed è alcune volte efficace per un lungo periodo. La terapia del bastone deriva dalle pratiche medioevali di scacciare fuori dalle persone i demoni. In questi tempi civilizzati, è di solito amministrato con elettricità, lo scalpello, o l'ipodermico. La sua efficacia è discutibile.

Le tecniche dello sciamanesimo a stile libero offrono una alternativa ai metodi psichiatrici e religiosi. Invece di invocare il dio del candidato, l'esorcista invoca e personifica il demone del candidato. Questo approccio può essere particolarmente utile con un candidato non religioso. Dopo aver osservato il candidato per un certo periodo, l'esorcista lo porterà in qualche luogo sicuro e si assicurerà che sia a sua completa

disposizione. Quindi l'esorcista porta il candidato attraverso un viaggio nel suo inferno privato. Devono essere bruciati incensi aspri e maleodoranti; possono essere impiegate strane illuminazioni e fumo. L'esorcista si comporta in una maniera strana e minacciosa, rigettando verso il candidato tutte le peculiarità che lui stesso ha mostrato. Effettivamente, l'esorcista terrorizza il candidato per farlo ritornare all normalità mostrandogli quanto giù è scivolato nella scarpata e quanto più lontano egli può andare.

Le tecniche gnostiche, cioè la generazione di una intensa estasi mentale eccitatoria o, in alternativa, una estrema quiescenza meditativa, sono efficaci nell'esorcismo di persone. In entrambi queste due condizioni la mente diventa ipersuggestionabile, il che spiega il loro uso nel lavaggio del cervello. Ora, molte forme di possessione hanno una componente sessuale o traumatica. L'energia mentale associata con un risveglio sessuale o esperienze traumatiche può essere spesso deviata per alimentare una ossessione fino a che essa cresca in una entità indipendente o attragga una entità indipendente. Infatti, questo è uno dei metodi più semplici attraverso i quali il mago può generare i suoi propri familiari, elementari o demoni. È solo attraverso il ritorno a un simile livello di esaltazione mentale, attraverso vari mezzi psicologici, che tali forme di possessione e ossessione possono essere sfidate e bandite. Il rito quindi consiste nel trasportare il candidato attraverso una grande catarsi, durante la quale la sua coscienza può essere riprogrammata per rigettare l'entità offendente che si è sviluppata.

L'esorcismo di luoghi ed oggetti è di due tipi. Il primo è una finzione eseguita alla presenza di persone che esigono un esorcismo di loro stessi, ma che non sono capaci di accettare questo fatto. L'esorcista è probabile che sia chiamato a situazioni dove è ovvio che il problema giace negli abitanti del luogo e non nel luogo stesso, come loro asseriscono. In questo caso, l'esorcismo è eseguito alla loro presenza con loro come bersaglio reale. L'esorcista dovrà compiere alcune finzioni come occuparsi del luogo stesso, ed in questo egli dovrebbe chiedere alle persone colpite di assisterlo. Siccome loro hanno già esteriorizzato la forza ossessiva o possessiva immaginariamente, o qualche volta oggettivamente (come con i poltergeist ect.), il seguente gradino logico è di prenderne il controllo.

Se vi sono fenomeni psichici oggettivi, come le materializzazioni, i rumori, improvvisi cali di temperatura, o oggetti scagliati in giro, l'esorcista non dovrebbe immediatamente concludere per la presenza di entità

totalmente extra-umane. Gli umani sono del tutto capaci di effettuare tali manifestazioni mentre sono inconsapevoli che le stanno facendo.

Se, in ogni caso, il mago può ritenere certo che qualche luogo o oggetto sia infestato con qualche energia psichica o entità, allora si presenta una grande opportunità. Invece di bandirla, può venire considerato l'intrappolamento. In generale, gli spiriti possono essere costretti da qualsiasi cosa con una struttura altamente ordinata, di bassa entropia - la volontà umana focalizzata, il ferro magnetizzato, cristalli, e ad una certa estensione, l'acqua veramente pura, sono i più comuni agenti impiegati.

Il mago normalmente inizierà ad avvicinarsi alla entità fornendogli un qualche principio di manifestazione. Dipendendo dalle abilità chiaroveggenti, egli può impiegare l'oscurità, il fumo di incenso, o allucinogeni per cogliere qualche impressione di ciò con cui sta trattando. Un susseguente rito di intrappolamento si centra sull'uso di una trappola per gli spiriti, della quale senza dubbio la più efficace sono i cristalli. I cristalli di sale sono spesso usati più o meno non conoscendo ciò nei riti religiosi, ma gli sciamani in tutto il mondo preferiscono cristalli più grandi e più stabili, particolarmente i quarzi. Incidentalmente, il sale ordinario è così buono a sollevare vari squarci di rottami irregolari di basso livello psichico che molte streghe e mistici rifiutano di mangiarlo. In ogni caso consumare sale grosso è in un certo qual modo ingiurioso alla salute psichica.

Le entità possono essere coercizzate in cristalli attraverso la loro immersione dentro lo spazio occupato da uno spirito, se questo può essere determinato. Le coercizioni con l'ausilio di una volontà umana fortemente focalizzata, assistita da pungoli e passi con strumenti di ferro acutamente magnetizzati, possono essere efficaci - particolarmente se l'intera operazione è concentrata attraverso un rituale.

Il bandimento può essere compiuto semplicemente forzando l'entità ad abbandonare, o può essere eseguito in seguito per l'intrappolamento. Anche se è veramente comune, l'acqua è una sostanza molto anomala. A livello molecolare non è interamente omogenea o irregolare, ma possiede una certa struttura delicata che è molto sensibile al caldo, alla radiazione, e all'ambiente psichico. Riceverà una carica psichica con prontezza ma la dissiperà allo stesso modo con facilità. Quindi nei riti del bandimento, i cristalli di sale infestati sono solitamente dissolti nell'acqua per alcuni giorni. Un'altra variante nel bandimento diretto è di caricare una quantità di acqua e semplicemente spargerla intorno

nelle vicinanze dell'entità per il suo effetto disintegrante.

Il mago può incontrare entità che sono i resti psichici di un umano morto. Se queste possiedono ancora qualche grado di coerenza, egli può aver bisogno di ricorrere a varie forme di unzione come date nella prossima sezione.

L'ESTREMA UNZIONE

L'Incantesimo Finale

Le forze organiche che portano alla luce un essere nell'esistenza fisica, inevitabilmente lo rimuoveranno dall'esistenza ad un momento posteriore. Alla fine non è né possibile né desiderabile prevenire affinché ciò non accada. La morte è la precondizione della vita. Senza la morte, la vita umana non potrebbe più essere umana. La morte può essere una grande iniziazione o una catastrofe casuale dove i frutti di un'incarnazione sono largamente sprecati.

Alla morte ci sono tre parti di un essere che dobbiamo considerare: il suo Kia, il corpo eterico ed il suo corpo fisico. L'ultimo degraderà a vari stadi dipendendo dalle superstizioni spaventose che circondano il suo controllo in una particolare cultura. Solo le religioni che hanno veramente paura della morte hanno escogitato le rivoltanti abitudini del seppellimento in contenitori sigillati o dell'imbalsamazione. Nel corso usuale degli eventi, il corpo eterico comincerà a degradarsi come il corpo fisico inizia a disintegrarsi. Questo corpo eterico, alcune volte conosciuto come l'anima, contiene un'immagine del corpo e alcune delle sue più potenti memorie. Se la morte ha luogo in una maniera di alta carica emozionale, l'eterico può contenere una memoria anche di questa esperienza. L'eterico disintegrandosi alcune volte da vita a ogni sorta di esperienze quasi religiose al momento della morte; ognuno può brevemente visitare il paradiso o l'inferno della sua aspettativa. L'eterico può apparire come un fantasma, e parti di esso possono rimanere attaccate a luoghi, o oggetti, e raramente ad altre persone. In generale, comunque, viene normalmente dissipato nello sfondo eterico dopo alcuni giorni. Il Kia è destinato ad essere riassorbito dentro la pozza della forza vita di questo mondo che si rende conosciuto a noi come Baphomet. Per il mistico questa esperienza è l'Unione con Dio. Per lo stregone è divenire Divorato dal Diavolo ed egli cerca deliberatamente di evitarlo. Il mago, dall'altro lato, può tranquillamente considerare se egli desidera preservare la sua individuale

consapevolezza o no. L'assimilazione in Baphomet fa esplodere Kia in frammenti infinitesimali, fuori del quale nuovi Kia si formeranno alla fine per abitare nuovi esseri. Attraverso mezzi magici, è possibile far sì che Kia si reincarni totalmente senza perdere la sua integrità. Tale reincarnazione sarà inconscia, e non rimarrà preservata alcuna memoria. Altre tecniche permettono a Kia di trasportare qualche forma eterica con lui, in questo caso al limite alcune delle principali lezioni e memorie da una incarnazione possono essere preservate per la prossima.

Il mago deve decidere per sé quale corso di eventi egli intraprenderà per la sua propria anima. Quando è presente a, o subito poco dopo, la morte di qualsiasi creatura, il mago ha l'opportunità di assistervi come uno psychopompo, la guida delle anime attraverso l'altro mondo.

Istruzioni e incoraggiamento devono essere dati verbalmente al morente, ma nel caso del loro essere comatoso, o morto, o appartenente ad altre razze o specie, il mago dovrà confidare solo su una visualizzazione telepatica per inviare il messaggio dall'altra parte. I punti essenziali, che devono essere stabiliti in forma tale che il candidato possa apprenderli convenientemente, sono questi:

Sii senza paura al momento dell'inizio della grande metamorfosi.

Le visioni fantastiche e terrificanti sono illusorie, ridi di fronte a loro e rigettale, non ti possono toccare ora, vai oltre.

Arriverai al segreto del tuo essere, che può sembrare di una brillantezza abbagliante, o come una oscurità che impaurisce, o come ambedue queste cose e più.

É tua scelta di divenire uno con questa fonte se lo vorrai.

É tua scelta di rimanere separato se invece deciderai di far così.

Fai quello che vuoi.

Se rimarrai separato, allora devi cercare una nuova vita.

Nel cercare la rinascita, cerca le emanazioni dell'amore, della vitalità e dell'intelligenza, vai dove vi è forza e libertà.

ORDINAZIONE

Un prete magico, distinto da un adepto, è qualcuno capace di amministrare i sacramenti ed i riti di iniziazione, esorcismo, estrema unzione, la Messa, e di discorrere saggiamente sui temi del misticismo e della magia con chiunque possa richiedere queste cose da lui. La maggior parte degli adepti sarà capace di operare come preti a meno che essi abbiano seguito un particolare sentiero solitario. Gli iniziati troveranno che acquisire i poteri di un prete magico agevolerà molto il loro progresso verso la comunità degli adepti.

L'ordinazione non è conferita da qualche suggello passivo di approvazione, ma deve essere data in riconoscimento della dimostrazione di certe abilità rispetto ai suoi pari. L'Ordine riconosce come preti ordinari del Caos coloro che possono dimostrare le seguenti abilità:

Amministrazione della Messa del Caos per invocazione, incantesimo e consacrazione.

Esecuzione dell'esorcismo di luoghi e persone.

Amministrazione della estrema unzione a qualche essere il cui decesso non è certamente accaduto per questo specifico motivo.

Il disegno e l'esecuzione di una iniziazione, attuando come ufficiale principale.

La consacrazione e l'uso di armi magiche.

L'abilità psichica nell'incantamento e nella divinazione con uno dei metodi preferiti.

L'abilità di entrare almeno in uno stato di coscienza alterata o gnosi a volontà.

L'abilità di discorrere largamente e saggiamente, convincentemente, e con autorità, su materie mistiche e magiche.

Queste abilità devono essere esaminate per un periodo di tempo, ma dopo il compimento soddisfacente il candidato procede al Rito dell'Ordinazione proprio. Per questo egli esegue la Messa del Chaos per la sua propria ispirazione magica e per consacrare i suoi strumenti sacerdotali. È opportuno che siano presenti più compagni ufficiali dell'Ordine possibili così da aggiungere il loro potere al rito.

IL TEMPO MAGICO

I corpi celestiali che esercitano effetti fisici e psichici sulla terra sono il sole e la luna. Gli effetti degli altri pianeti sono a confronto molto piccoli e del tutto senza legami con le attribuzioni fantasiose degli antichi dei. L'Astrologia, come qualsiasi altro corpo di conoscenza, cerca di allargare sé stessa, ma nel fare ciò indiscriminatamente è diventata irrimediabilmente vaga e imprecisa. I pianeti influenzano la terra, ma gli effetti sono indiretti, in quanto ci condizionano perché condizionano il sole, e la maggior parte di questi effetti sono immensamente piccoli.

La luna non brilla grazie alla propria luce ma attraverso la luce riflessa del sole. Nel rimbalzare sulla luna le radiazioni del sole sono sottoposte a un cambiamento nelle proprietà, e nel raggiungere la terra proiettano il magico splendore familiare su ogni cosa che toccano. Prima dei tempi dell'abuso massivo psichiatrico di tranquillizzanti, gli ospedali mentali divenivano pandemoni autentici durante la luna piena. Una forte luce lunare esercita un generale effetto psicofisico energizzante su una varietà di vita animale e vegetale la cui crescita e comportamento sono influenzate da essa. Esistono poche cose più invigorenti che un bagno lunare, ma se l'energia non è canalizzata dentro qualcosa di utile, può tendere a intossicare e sconvolgere l'osservatore della luna. Lontano dalla civilizzazione, il ciclo mestruale femminile diviene sincronizzato con le fasi della luna. Il passaggio del sangue tende a aver luogo durante la luna scura ma può aver luogo durante la luna piena. L'ovulazione

accadrà necessariamente durante la fase opposta. Al tempo della mestruazione, la donna è nella sua fase più psichicamente potente e chiaroveggente. Molte autorità considerano che la luna piena è il tempo per lavori di magia beneficosa, di guarigioni, di fertilità, e successo, e che la parte oscura della luna è il tempo per stregonerie maligne. Questo è solo in parte vero. Tutti i lavori magici sono in qualche modo migliori con la luna piena poiché vi è più energia psichica intorno. La magia nociva tende ad avere effetti peggiori sulle sue vittime durante il periodo oscuro della luna, poiché ognuno tende ad essere nel più basso riflusso, ma al contrario l'attacco deve essere compiuto da una posizione di più bassa energia. L'eccezione a ciò, naturalmente, sono le donne che hanno le mestruazioni in questo periodo. Per questa ragione molti sistemi religiosi e magici tendono ad essere spaventati dal potere delle donne in questo periodo e le escludono dai templi o dai rapporti con gli uomini. Dall'altro lato, alcuni ordini arcani e segreti hanno incoraggiato l'uso dei poteri extra-psichici delle donne quando vi è la mestruazione nelle fasi piene o oscure della luna rispettivamente per il bene e per il male. Contraccettivi orali ora offrono un semplice metodo per effettuare una sincronizzazione con entrambi le fasi lunari come desiderato.

Sul tema generale del periodo di qualsiasi atto magico, è utile notare che il miglior periodo per eseguire qualsiasi magia per condizionare altri è alle quattro nel mattino tempo locale. Questo è il tempo in cui la mente è al suo più basso livello fisiologico. È il tempo del sogno e quando la maggior parte delle persone sono nate e quando moriranno.

Il ciclo annuale delle stagioni in latitudini temperate esercita un considerevole effetto psichico attraverso l'intervento della vita animale e vegetale. I ritmi annuali di sesso, crescita, morte e decadimento creano una corrispondente corrente psichica che può probabilmente spiegare la maggior parte dei segni astrologici solari e rendere vari tipi di magia più comodi in determinati periodi. Le energie primaverili assistono in lavori di beneficio tali quali il curare, l'amore e la fertilità e la crescita, essendo questi eseguiti verso la vigilia di Maggio, il 30 aprile. Le energie autunnali assistono in lavori quali la negromanzia, la morte e l'oscurità visto che devono essere eseguiti verso la vigilia di Ogni Santi, il 31 ottobre.

La qualità della radiazione del sole è periodicamente disturbata dalla presenza delle macchie solari. Questi sono intensi vortici magnetici che si muovono lungo la superficie del sole e tendono ad apparire in largo numero ogni undici

anni. Appaiono più scure perché sono più fredde che il resto della superficie di questa infuriata fornace termonucleare. Gli immensi campi di energia associati con le macchie solari sono misurabili qui sulla terra e spesso disturbano le comunicazioni radio. Le macchie solari hanno effetti imprevedibili sulla terra; l'insorgenza massima di macchie solari è sempre più associata con sconvolgimenti e disastri negli affari degli uomini. Gli eventi spesso si muovono verso una fase di crisi ed iniziano grandi cambiamenti. Il quadro è ulteriormente complicato da una inversione della polarità magnetica da un ciclo all'altro, dando un ciclo completo di ventidue anni. Magicamente un tempo di massima di macchie solari è il tempo di cominciare grandi cambiamenti in moto mentre gli eventi sono nel loro momento più sensibile ed instabile, e la spinta più leggera può avere conseguenze decisive.

Gli ultimi due massimi di macchie solari furono nel 1968 e nel 1979 marcando l'inizio delle correnti ottimistiche e pessimistiche rispettivamente. Speriamo che il 1990 annunci migliori tempi sulla terra. Rimane da provare che esista una correlazione tra i 22 Atu dei Tarocchi e il ciclo di 22 anni. Il Folle potrebbe presumibilmente rappresentare un nodo, e la Fortuna il secondo, in ciascun ciclo.

Una conoscenza dei cicli astronomici e temporali non dovrebbe agire come una influenza restrittiva sull'attività magica. Piuttosto dovrebbe suggerire i momenti quando tali arti possono essere praticate con una efficacia maggiore del normale.

CHEMIOGNOSI

NOTA IMPORTANTE: Usare droghe di qualsiasi tipo è avvelenare il corpo. La differenza tra dosi sufficienti e overdosi è così variabile da mostrare il pericolo inerente

all'uso di sostanze tossiche. L'autore ha compiuto uno studio vasto sull'uso di molti differenti tipi di droghe in una maniera scientifica controllata, assicurandosi molteplici difese e protezioni durante gli esperimenti. Né l'editore né l'autore desiderano incitare ogni lettore all'uso irresponsabile di sostanze tossiche e vorrebbero sconsigliare il loro uso. D'altra parte omettere un esame di questo aspetto storicamente importante delle opere di tecnica magica avrebbe messo a repentaglio l'integrità dell'intero libro.

Gli agenti chimici di origine naturale o fabbricati hanno sempre giocato un ruolo significativo nello sciamanesimo e nella magia. Queste sostanze possono rendere più accessibili vari poteri occulti, ma nessuna di queste conferisce abilità magiche di per sé. Vi sono quattro fattori che controllano il risultato degli esperimenti con le droghe magiche; primo, gli effetti fisiologici delle droghe stesse; secondo, l'addestramento e le abilità dei loro utilizzatori; terzo, qualsiasi innata forza magica contenuta nelle sostanze; e quarto qualsiasi evento magico esterno che può influenzare l'esperienza.

Sulle basi dei loro effetti fisiologici, le droghe magicamente utili possono essere suddivise in tre categorie. Gli allucinogeni sono sostanze con percezione aumentata. Le allucinazioni, distinte dalle percezioni superiori, avvengono quando il soggetto si è somministrato una dose eccessiva o fallisce a dirigere le sue percezioni per qualsiasi scopo, e l'esperienza diventa un viaggio disordinato intorno alla sua immaginazione. Gli agenti disinibitori come l'alcool e l'hashish, rendono più facile conseguire gli stati gnostici di eccitamento frenetico richiesti in vari riti estatici. Le sostanze narcotiche o ipnotiche sono quelle che fanno sorgere vari gradi di trance e di incoscienza.

Ora la maggior parte delle droghe in qualsiasi di queste tre classi mostreranno tutti e tre i tipi di effetto a dosi variabili. Una piccola quantità di narcotici è stimolante in molti casi e dosi più grandi possono essere allucinogene. Dosi eccessive di agenti disinibitori possono causare stupore e allucinazione. Gli stessi allucinogeni possono essere stimolanti in piccole dosi ma dosi più grandi possono causare trance.

Per di più tutte le droghe causano a un certo livello di dosaggio avvelenamento, coma e morte, anche se questo può solo accadere a livelli estremi. L'addestramento e le abilità degli utilizzatori di droghe si riferiscono a molte delle differenze di effetto notate a più bassi dosaggi. Quantità che

possono evocare solo una leggera euforia o nausea in soggetti non addestrati possono essere sufficienti da permettere all'adepto di entrare in stati estatici o di trance. È inoltre essenziale dirigere la percezione se qualcuno è interessato a comunicare con fenomeni magici piuttosto che avere solo un momento piacevole o nauseante. Si può imparare a dirigere la percezione in una meditazione non drogata, o può essere provocata attraverso la presenza di un adepto, o può essere causata da forze magiche contenute nella sostanza droga. Il fallimento nel dirigere la percezione è la causa di tutte le visioni derivate dalle droghe orripilanti e senza alcun significato.

Vi possono essere forze innate magiche in una droga se essa è prodotta da un organismo vivente, o se essa è stata preparata soprattutto per contenere alcune forze occulte. Per questa ragione le droghe botaniche devono essere raccolte con la massima cura e rispetto. In cambio, lo spirito delle specie può concedere i suoi segreti all'utilizzatore: conoscenze quali come dove trovare la pianta, quale è la sua natura e quali sono le sue proprietà (curative o differenti), ed una conoscenza di altre creature o forze che hanno una relazione con lei. Alcune preparazioni possono contenere alcuni elementi di non droghe che hanno proprietà occulte, come parti di un animale con il quale lo stregone intende cercare la comunione. Quando si usa una sostanza raffinata o puramente chimica, è saggio eseguire una invocazione in anticipo. Alla fine essa dirigerà la percezione di una persona, e può avere successo nel porre una carica magica dentro la sostanza stessa.

All'esterno gli eventi possono servire anche per dirigere la percezione. Un iniziato sperimentato può portare il neofita dentro le corrette visioni o mostrare un fenomeno particolare alla percezione aumentata del neofita.

Ora, brevemente, una esegesi delle droghe magiche in uso comune e i loro effetti: gli unguenti volanti si trovano in una varietà di punti nella storia magica ed in molte culture. Gli ingredienti essenziali sono una base di grasso, una o più delle specie velenose delle solanacee (Datura, Giusquiamo o Belladonna ed alcune volte Aconito). L'unguento è spalmato sulla fronte e intorno alle cosce ed era occasionalmente applicato internamente ai genitali femminili usando un manico di scopa, da qui le leggende. Gli alcaloidi delle solanacee causano sonnolenza ed incoscienza nella quale accadono le allucinazioni di volare, e dove un viaggio reale astrale è possibile. Gli alcaloidi dell'aconito aiutano alla paralisi generale del corpo. Tutti questi alcaloidi portano

comunque con sé un rischio serio di avvelenamento fatale, e non è saggio prendere dosi maggiori o ingerire la mistura. Con questo tipo di droga è preferibile usare solo quantità scarse e quindi tentare viaggi astrali volontari durante il sonno piuttosto che comatosi.

Un ampio raggio di allucinogeni sono disponibili per stimolare la percezione magica. Sintetici come l'LSD non posseggono alcuna qualità magica intrinseca ma producono brillanti visioni irregolari, che, anche se possono essere emozionalmente caricate, sembrano solo riflettere le aspettative o paure dell'utilizzatore. A causa della natura effimera e fantasticamente distorta delle esperienze con l'LSD, è notoriamente difficile dirigere la percezione di una particolare visione con esso. Considerato che nei primi tempi del suo utilizzo l'LSD portava alcune gioiose vibrazioni oceaniche, ora sembra aver acquistato una aurea di paranoia e pazzia.

Anche se è probabilmente impossibile dirigere la trance a fini magici, il gas nitroso di ossido produce visioni sorprendenti di una natura intensamente ispiratrice. Sembra spesso che questa semplice sostanza scopra il vero posto dell'ispirazione stessa, ma le capacità che porta hanno una tendenza furibonda a scivolare tra le proprie dita al risveglio. Nondimeno, da un gusto attraente di qualcosa che si avvicina alla samadhi informe.

Naturalmente gli allucinogeni ricorrenti procurano una fonte molto più ricca della percezione magica. L'amanita muscaria, l'agarico fungo con il cappello rosso e le macchie bianche, contiene una varietà di alcaloidi, incluso la Bufotenina. Questa sostanza può essere incontrata anche nelle ghiandole dietro gli occhi di certe rane, che possono spiegare il loro uso nelle bevande delle streghe medievali. È inoltre significativo che l'Amanita Muscaria porta il nome di fungo velenoso; infatti è virtualmente il fungo archetipo nel folklore, presumibilmente a causa della sua similarità chimica. Nessuna rana si è seduta su uno di questi per caso.

Un gruppo simile di alcaloidi allucinogeni esiste nelle specie dei piccoli funghi *Psylocybe*. Qualcosa di veramente strano è successo a queste specie. Sembra che non vi sia stata alcuna referenza ad essi in tutto il folklore fuori delle Americhe fino a poco tempo fa, molto recentemente. Anche se virtualmente ogni altra erba psicogena e fungo è stato conosciuto per secoli, la *Psylocybe* è rimasta sconosciuta e catalogata come un piccolo fungo non interessante e raramente trovato. Sembra che quello che noi stiamo provando è la improvvisa proliferazione di un mutante

allucinogeno vigoroso dentro una diversa specie insignificante. Si deve sperare che dopo alcuni anni essa non scompaia di nuovo così come è misteriosamente apparsa.

I piccoli funghi producono tutti gli effetti interessanti dell'amanita ma senza gli effetti spiacevoli. Essi sono inoltre anche altamente comunicativi se vengono avvicinati con rispetto e mostreranno al ricercatore molti aspetti del loro essere collettivo allo stesso modo di dargli visioni fugaci dentro di lui e l'universo.

Con tutti i tipi di droghe eccitatorie e quelle che inducono la trance, il trucco è di utilizzarle solo in maniera sufficiente da stimolare la condizione richiesta ma non così tanto che uno possa perdere il controllo. Le sostanze che inducono la trance includono narcotici come l'oppio, il tabacco, o i decotti di mandrake, e vari anestetici come l'etere ed il cloroformio. Preparazioni eccitanti includono l'alcool, l'hashish, e piccole quantità di allucinogeni.

Tutte queste sostanze richiedono una tecnica estatica addizionale per dirigere la percezione affinché produca un effetto utile. In generale, gli agenti chimici sono solo utili nella magia ricettiva, come il viaggio astrale, la divinazione, l'invocazione, e dopo un pò di tempo l'adepto dovrebbe essere capace di ottenere queste esperienze senza assistenza chimica. Agenti chimici trovano poca applicazione in più attive forme di magia, come nella costruzione di sigilli e di incantesimi. Nel combattimento magico il loro uso può rivelarsi disastroso.

Una riflessione: non vorrei consigliare a nessuno di trattare troppo in profondità il pantano dell'alchimia, ma l'Elisir Nero di questa tradizione era certamente un'essenza di rospo.

PROSPETTIVE MAGICHE

I Processi fisici da soli non spiegheranno mai completamente l'esistenza dell'universo, della vita e della coscienza. Le risposte religiose sono solo pensieri desiderosi e una disordinata fabbricazione costruita come un velo su un pozzo senza fondo di ignoranza. Per spiegare le loro esperienze occulte e mistiche, i maghi sono forzati a sviluppare modelli

che vanno al di là del campo dei sistemi religiosi o materialistici. Per il mago è auto-evidente che vi siano altri livelli di realtà oltre quella puramente fisica. I maghi Medioevali pensavano che i loro poteri erano emessi da Dio o dal Diavolo. Di fatto, la magia opera egualmente bene con qualsiasi nome di Dio per motivi di bene, male, o neutrali o indifferenti. Qualunque sia la natura dell'altra realtà, non vi è ovviamente alcun bisogno - oltre lo psicologico - di antropomorfizzarla.

Molte discipline scientifiche iniziano col non osservare alcuna sorta di scintilla vitale negli eventi materiali e continuano a negare che queste cose esistono negli esseri viventi, incluso loro stessi. Poiché la coscienza non entra dentro i loro schemi meccanicistici la dichiarano illusoria. I Maghi compiono invece esattamente il percorso contrario. Osservando la coscienza in loro stessi e negli animali, essi sono abbastanza magnanimi da estenderla a tutte le cose in un certo grado - alberi, amuleti, corpi planetari, e tutto. Questo è un atteggiamento molto più rispettoso e generoso che quello delle religioni, la maggior parte delle quali non darà nemmeno agli animali un'anima.

L'intenzione magica della mente differisce radicalmente dalle idee scientifiche e religiose. Da un punto di vista religioso noi siamo variamente i giocattoli volenti o non volenti, o non conoscenti, degli dei. Alternativamente noi siamo in parte di Dio e in parte del Diavolo, o in parte di Dio ma maggiormente malvagi per scelta. Ancora, il pensiero moralistico nasconde l'ignoranza. Attualmente non vi è alcuna visione scientifica della mente compresa nella sua interezza; vi è solo la psicologia, così che noi bisogna contrastarla con le visioni materialistiche in generale. Il contrasto è di una natura strana. La psicologia proclama che quando qualcosa accade alla gente (stimoli) essi fanno qualcosa (risposta). Cosa causa che una persona da una particolare risposta ed un'altra una differente è il loro ego. La visione generale materialistica dall'altra parte si basa sull'assunto che noi abbiamo una volontà libera. Io sono il mio ego, o io sono la mia volontà libera? Questo problema antico è insolubile perché è concepito in maniera erronea. La magia offre una visione alternativa. La coscienza ha luogo quando il Kia (che è l'equivalente della libera volontà e della percezione, ma è esso stesso senza forma) tocca la materialità (l'ego, la mente, le informazioni sensorie e oltresensorie). Così noi abbiamo entrambi queste cose, ma noi non siamo alcuna di loro; noi sperimentiamo il nostro essere solo nel loro luogo di riunione.

Una visione generale della interpretazione magica dell'esistenza appare nelle seguenti sezioni sul Caos, Baphomet, Choronzon, ed il Censore Psicico. Una più dettagliata esposizione delle teorie occulte tecniche appare nel capitolo sui paradigmi magici.

CAOS: IL SEGRETO DELL'UNIVERSO

Non è possibile che la Coscienza, la Magia e il Caos siano la stessa cosa? La coscienza è capace di far sì che le cose accadano spontaneamente senza una causa precedente. Questo di solito ha luogo dentro il cervello, dove quella parte della coscienza che noi designiamo come "Volontà" sollecita i nervi per produrre certi pensieri e le azioni accadono. Occasionalmente la coscienza è capace di far sì che le cose accadano spontaneamente fuori dal corpo quando si esegue la magia. Qualsiasi atto di volontà è magico. Al contrario qualsiasi atto di percezione conscia è allo stesso modo magico; un avvenimento nella materia nervosa è spontaneamente percepito nella coscienza. Alcune volte questa percezione può avvenire direttamente senza l'uso dei sensi, come nella chiaroveggenza.

La magia non è solamente confinata alla coscienza. Tutti gli eventi, incluso l'origine dell'universo, accadono basicamente per la magia. Cioè, sorgono spontaneamente senza una causa finale precedente. La materia dà l'apparenza di essere governata da leggi fisiche, ma queste sono solo approssimazioni statistiche. Non è possibile dare una spiegazione finale di come ogni cosa avviene in termini di causa ed effetto. Ad un certo livello l'evento può essere "già accaduto". Questo potrebbe sembrare dare risveglio ad un universo completamente a caso e disordinato. Non è così. Lancia un singolo dado e te potresti avere ogni cosa; tiralo sei milioni di volte e avrai quasi esattamente un milione di sei. Non vi è alcuna ragione per le leggi dell'universo, rappresentate qui dalla struttura dei dadi; esse anche, sono fenomeni che sono solo spuntati spontaneamente e possono un giorno cessare di essere applicate se la spontaneità produce qualcosa di differente.

Ora è veramente difficile immaginare gli eventi che sorgono spontaneamente senza una causa precedente, anche se questi avvengono ogni qualvolta uno esercita la sua volontà. Per questa ragione è sembrato preferibile chiamare questa radice di fenomeni Caos. È impossibile per noi

comprendere il Caos, perché la parte che comprende di noi stessi è costruita di materia che principalmente obbedisce alla forma statistica della causalità. Infatti, tutto il nostro pensiero razionale è strutturato sulla ipotesi che una cosa ne causa un'altra. Segue quindi che il nostro pensiero non sarà mai capace di apprezzare la natura della coscienza o dell'universo come un tutto perché questi sono spontanei, magici, e caotici di natura. Ora potrebbe essere ingiustificato dedurre da ciò che l'universo è conscio e può pensare nel nostro senso della parola. L'universo è i pensieri del Caos se lo preferisci. Noi possiamo essere capaci di capire i pensieri, ma non il Caos da cui essi derivano. Similmente possiamo essere abituati ad essere consci ed esercitare la nostra volontà, ma non saremo mai capaci di formare idee di ciò che esse sono.

Tutte le maggiori filosofie umane tentano di dare una risposta alla questione particolare dell'esistenza. La scienza domanda "come" e scopre catene di casualità. La religione domanda "perché" e se ne esce fuori con principi di estetica. La domanda che la magia sembra chiedere è "cosa", ed è così un'analisi della natura dell'essere. Se noi procediamo diritto al cuore della materia e domandiamo alla magia cos'è la natura della coscienza e dell'universo e di ogni cosa, noi abbiamo la risposta: essi sono fenomeni spontanei, magici e caotici. La forza che da inizio e muove l'universo, e la forza che giace al centro della coscienza, è capricciosa ed arbitraria, creando e distruggendo per nessun altro scopo oltre che piacere a Sé stessa. Non vi è niente di spirituale e di moralistico nel Caos ed in Kia. Noi viviamo in un universo dove niente è vero, anche se alcune informazioni possono essere utili per scopi relativi. Bisogna decidere cosa noi desideriamo considerare significativo o buono o piacevole. L'universo gioisce di sé costantemente e ci invita a fare lo stesso. Io personalmente applaudo all'universo per essere lo stupendo scherzo pratico che è. Se ci fosse stato uno scopo alla vita, l'universo ed ogni cosa sarebbero state meno piacevoli. Noi potremmo solo seguirlo come delle pecore o combattere una eroica ma futile battaglia contro di lui. Così com'è, noi siamo liberi di afferrare qualsiasi libertà sia disponibile e fare qualsiasi cosa che ci aggradi. Può essere che la teologia e persino la metafisica siano solo poesia lirica di cattivo gusto, ma così è ad ogni modo:

Caos - la parola può essere pronunciata sebbene solo la non verità di lei sarà conosciuta.

La sua blasfemia sarà la nostra liberazione.

Il Cambiamento è il solo fenomeno costante.

Oh, lasciami adorare la casualità delle cose, perché tutto quello che io ho sempre amato proviene da lì e sarà portato via da lei. Possibilità!

Saluta inoltre l'ordine apparente, perché aumenta le possibilità del caos.

Non vi può essere una verità assoluta in un universo di relatività.

Tutte le cose sono arbitrarie, alcune cose hanno una verità relativa per un periodo.

Essendo la vita accidentale noi siamo liberi di dargli qualsiasi punto che noi preferiamo.

Io non trovo necessario essere responsabile per le mie azioni persino dentro di me stesso.

Io non richiedo alcuna giustificazione.

La vita è la sua propria risposta, la mia spiritualità è il modo in cui io la vivo.

Io crederò a qualsiasi cosa che mi porta gioia, potere e estasi.

La comprensione non può capire sé stessa.

La percezione non può percepire sé stessa.

La volontà non può provare di nuovo sé stessa.

Il Segreto dell'Universo È il Segreto dell'Universo, conosciuto a me nei silenzi e nelle tempeste.

BAPHOMET

"Cos'è Dio?" noi potremmo chiederci, visto che la questione ha ossessionato la nostra specie sin da quando spuntò fuori con la nozione. La questione è divenuta un interamente nuovo gioco di palla dall'invenzione del telescopio. Se la terra fosse ridotta alla misura di un granello di sabbia, allora l'universo sarebbe ancora vasto in modo inimmaginabile sulla stessa scala. Gli oggetti più lontani osservati potrebbero essere ancora molto distanti, non metri o persino alcune miglia, ma ancora almeno alcune migliaia di miliardi di miglia. Il nostro mondo, un granello di sabbia in un migliaio di

miliardi di miglia di spazio. È molto improbabile che qualsiasi cosa creata su questa scala abbia un interesse personale in cosa noi abbiamo per colazione.

Come specie noi incominciammo solo a formare pretenziose teorie sugli dei cosmici quando mischiammo la nostra propria megalomania psicologica con le vestigia della conoscenza sciamanica. Il Dio monoteista è solo una immagine idealizzata di noi stessi o dei nostri padri o dei nostri re a caratteri cubitali. La prospettiva del telescopio ora indica che questa idea era fanciullescamente piccola. Nessuna meraviglia che l'Inquisizione bruciasse gli astronomi. Nondimeno, prima che fossero compiuti gli errori monoteisti, la nostra specie era arrivata ad un sofisticato apprezzamento della struttura psichica del nostro proprio piccolo angolo dell'universo. Nel primo eone sciamanico, gli uomini riconoscevano lo spirito animante degli esseri viventi. Fu molte volte dipinto come il Dio Cornuto, un uomo con le corna. Era una forza senza moralità, e non si poteva contrattare con essa né placarla. Comunque, attraverso una attenta osservazione, la mediazione, e l'addestramento era possibile dare a una persona e alla tribù un margine psichico in un ambiente ostile attraverso il suo apprezzamento. Queste prime abilità psichiche, accoppiate con un'alta intelligenza, resero rapidamente i piccoli umani la specie che maggiormente ebbe successo nel pianeta. La forza che rese ciò possibile era universalmente simbolizzata dal Dio Cornuto. Cornuto perché conferiva certi poteri sopra gli animali e un uomo cornuto perché rappresentava qualcosa extra che gli umani non potevano acquisire. I doppi corni simbolizzano la natura bipolare di una forza che era sia buona che cattiva, luce e ombra, bella e allo stesso tempo terribile. Inoltre, l'immagine del Dio Cornuto dà l'impressione di una natura terribile, che ispira timore, di questo tipo di potere.

L'agricoltura e l'inizio di una vita sedentaria nelle città stato inaugurò l'eone Pagano. L'uomo perse il contatto con vari aspetti di questa forza relazionati direttamente alla natura e cominciò a costruire tutti i tipi di improbabili teorie politeistiche e panteistiche per giustificare il suo comportamento e del suo ambiente. La conoscenza divenne frammentata e gli aspetti della forza furono personificati in varie divinità. La superstizione e la semplice religione divennero comuni. L'originale tradizione magica e le abilità sopravvissero nei luoghi, ma divennero non ufficiali o persino clandestine. Nell'eone Monoteistico, la religione divenne uno strumento pienamente istituzionalizzato dello stato. Gli dei singolari di questo periodo furono designati per dare una

sanzione divina ai poteri secolari e sacerdotali e per dare un modello per il cittadino ideale. L'antica forza vita magica poteva a malapena soddisfare le basi per questi nuovi dei. Al contrario Yahwe, Jeova, Allah e Budda furono definiti come umani maschili idealizzati in termini di particolari idee culturali. La magia divenne una attività repressa perché i preti delle nuove religioni non erano veramente adepti di quella, e non erano preparati a rischiare che qualcun'altro usurpasse le loro limitate abilità.

A causa di una concezione idealizzata degli dei unitari, tutto quello che non era ideale o cattivo venne considerato in blocco nella forma di vari immagini di Diavoli. Il Dio Cornuto dell'antichità riapparso come l'anti-dio di questi sistemi. I suoi devoti si incontravano segretamente come le streghe e gli stregoni e praticavano la loro magia.

Nell'eone Ateistico, che le culture terrestri dominanti stanno attraversando ora, il dio rimane l'uomo, privato delle sue capacità psichiche e mistiche ma provvisto invece di una tecnologia psichica. Attraverso un atto supremo di inattenzione selettiva, le culture estetiche riescono a non osservare la manifestazione di qualsiasi altro ordine di realtà che non sia quello fisica. La forza vita del cosmo e degli esseri dentro di essa sfugge alle loro equazioni e diventa il dio occulto.

Nell'eone Caoistico, sulla cui soglia noi siamo, si sta formando una nuova concezione della realtà psichica. Questa nuova concezione sta crescendo su un numero di fronti. Il limite dominante della fisica quantica sembra dare una base teoretica a molti dei fenomeni riscoperti dalla rinascita di interesse nella parapsicologia e nella antica pratica magica.

In questo nuovo paradigma, la forza animante dell'intero vasto universo può essere chiamata Caos. Esso è il pregnante inesprimibile Vuoto da cui l'esistenza si manifesta, da cui l'ordine e la forma sorgono. Essendo onnipresente e non dualistico, è virtualmente impercettibile, inconcepibile e impossibile da visualizzare. Dunque qualsiasi tentativo di dire qualcosa su di lui potrebbe essere una negazione delle sue altre qualità e così una menzogna. Noi potremmo dire che era caotico o casuale, perché la forma sorge da lui senza una causa. Noi potremmo descriverlo come una casualità fortuita, ma questo potrebbe solo riflettere il nostro atteggiamento positivo per l'esistenza se abbiamo il problema di mantenerne una. Possiamo dire che esso opera al livello quantico (subatomico) e dentro il nucleo del nostro essere, solo perché noi siamo incapaci di scoprire nient'altro che i suoi secondari effetti altrove. Noi potremmo dire che la sua

più ovvia manifestazione è il cambiamento. Questa definizione piuttosto efficace è attualmente basata su un imbroglio o su una approssimazione. Niente che noi possiamo conoscere è attualmente statico o senza cambiamento. Noi potremmo essere completamente incapaci di percepire qualcosa che era totalmente senza moto, perché non avrebbe emesso energia né avrebbe impedito il passaggio degli oggetti attraverso di lui. Il Caos potrebbe essere meglio visualizzato come il solo punto a riposo, il Movimento Che Non si Muove come egli era. Da qualsiasi parte noi scegliamo di vederlo, l'ultima area dell'essere è totalmente vuota alla nostra comprensione, impersonale e inumana, capricciosa e stravagante e troppo lontanamente infinita e incomprensibile per essere usata molto come un dio per esseri limitati dualistici come noi.

C'è una parte del Caos che è di più diretta rilevanza per il mago. Questa è lo spirito della energia vita del nostro pianeta. Tutti gli esseri viventi hanno alcune qualità superiori in loro che li rende separati dalla materia inorganica. Gli antichi sciamani principalmente cercavano di rappresentare questa forza come il Dio Cornuto. In tempi più moderni questa forza ha riaffermato se stessa nella nostra consapevolezza sotto il simbolo di Baphomet.

Baphomet è il campo psichico generato da una totalità di esseri viventi su questo pianeta. Sin dall'eone Sciamanistico, è stato variamente rappresentato come Pan, Pangenito, Pamphage, Il Padre di Tutto, Il Distruttore di Tutto come Shiva-Kali - il fallo creativo e l'abominevole madre e distruttrice - come Abraxas - un dio polimorfico che è sia bene che male - come un Diavolo a testa di animale del sesso e della morte, come il cattivo Arconte posto sopra questo mondo, come Ishtar o Astaroth - divinità dell'amore e della guerra - come l'Anima Mundi o l'anima del Mondo, o semplicemente come "Divinità". Altre rappresentazioni includono l'Aquila, o Baron Samedi, o Thanateros, o Cernunnos - il dio cornuto dei Celti.

L'appellativo "Baphomet" è oscuro, ma probabilmente nasce dal greco *Baph-metis*, unione con la saggezza. Gli dei con nomi ed immagini baphometrici ricorrono in tutti gli insegnamenti Gnostici. Nessuna immagine può rappresentare pienamente la totalità di questa forza, ma è convenzionalmente mostrata come un dio-dea ermafrodito nella forma di un umano cornuto che include varie caratteristiche mammarie e rettili. Dovrebbe anche riassumere il simbolismo protozoico, insettivoro e floreale perché è lo spirito che anima ogni cosa, dal battero alla tigre.

Se noi avessimo successo nel creare una macchina coscienza, essa includerebbe anche gli elementi meccanici. Tra i suoi corni viene posta di solito una torcia, perché lo spirito è più facilmente visualizzato come luce. L'immagine dovrebbe inoltre includere elementi necrotici perché include anche la morte. La morte e la vita sono un singolo fenomeno attraverso il quale la forza vita si reincarna continuamente. Una negazione della morte è anche una negazione della vita. I meccanismi cellulari che permettono la vita rendono allo stesso tempo la morte inevitabile, essenziale e desiderabile. Tutte le religioni che negano la morte sono basicamente contro la vita. Non avere paura - te sei stato e sarai milioni di cose; tutto quello che soffrirai è amnesia. Gli aspetti sessuali del dio-dea Baphomet sono sempre enfatizzati, perché il sesso crea la vita e la sessualità è una misura della forza vita o vitalità, non importa come sia espressa.

Lo spirito della forza vita è lo spirito della estasi duale, della procreazione e del riassorbimento, del sesso e della morte. Il Dio bello e terribile del falco sospeso, il Dio del cucciolo che si intromette, il Dio degli amanti congiunti, il Dio delle carcasse piene di vermi, il Dio della lepre che parte, il Dio della selvaggia caccia che attraversa la foresta in pazzia esaltazione. Invoca questo Dio con rapporti d'amore selvaggi e disinibiti, e con vino e strane droghe che eccitano ed esaltano la vitalità e l'immaginazione. Al finale, porta la tua propria esaltata coscienza in comunione con questo Dio attraverso una profonda concentrazione e visualizzazione, e la forza vita magica è tua per maneggiarla per il bene o per il male. Oh vieni in maestà fornito di corna come il potere dell'aria, e concedici il potere della vista-vento e del discorso-vento!

Virtualmente tutte le mitologie hanno qualche tradizione sulle energie primitive rettili che spesso antedatano gli stessi dei. Così, in molte cosmologie noi abbiamo vari Leviatani - come i serpenti che circondano l'universo, o tipo Tiamat, dragoni caotici dai quali nasce l'esistenza. Gli dei sono frequentemente descritti come coloro che hanno battuto ed imprigionato queste forze rettili, o come esseri perpetuamente impegnati nel sopprimerle. Virtualmente tutti i demoni sono disegnati come in parte animali e la maggioranza ha alcune sembianze rettili.

Un numero di ingegnose ma scorrette suggestioni sono state presentate per dare conto della rappresentazione onnipresente delle forze malvage o originali con simboli rettili. È vero che i serpenti assomigliano al fallo, ma la maggioranza dei rettili quadrupedi no. È vero inoltre che

alcuni serpenti danno l'apparenza di rigenerarsi quando perdono la loro pelle, ma persino una osservazione casuale potrebbe dimostrare velocemente che questo non rende i serpenti immortali. Alcuni grandi rettili sono indubbiamente pericolosi per la salute, ma i terrificanti dinosauri erano già estinti prima che l'uomo apparisse. Se noi conserviamo memorie ancestrali di aver combattuto animali spaventosi, allora quegli animali avrebbero dovuto essere di fatto interamente mammiferi, mammoth, orsi, bisonti europei o grandi gatti. No, ci deve essere qualche più profonda connessione tra l'uomo e il drago per spiegare la ricorrenza universale di questo mito culturale persino in terre con pochi rettili spettacolari.

Il drago delle nostre mitologie dorme dentro le nostre proprie teste. L'evoluzione ci ha lasciato tre cervelli. Invece di una completa ristrutturazione del cervello ad ogni fase dell'avanzamento evolutivo, nuovi pezzetti furono semplicemente aggiunti per ricoprire nuove funzioni. La parte più nuova del nostro cervello è quella che ci rende unicamente umani. Solo le scimmie mostrano qualcosa di simile. La parte seguente più antica è qualcosa che condividiamo generalmente con i mammiferi. La parte più primitiva del cervello è qualcosa che i mammiferi, incluso noi stessi, condividiamo con i rettili. L'umano ha un uomo, un lupo e un coccodrillo che vivono dentro il suo teschio.

Tutti i draghi, i serpenti e i demoni squamosi del mito e degli incubi sono atavismi rettili che sorgono dalle parti più antiche dei nostri cervelli. L'evoluzione non ha cancellato queste strutture di comportamento ancestrale, semplicemente seppellendole sotto un mucchio di nuove modificazioni. Così, nella mitologia, gli dei, come rappresentativi della coscienza umana, sopprimono i titani e i draghi della più vecchia coscienza.

Le tradizioni della magia conservano un numero di tecniche per far sorgere i draghi dormienti e i lupi dei cervelli più antichi. Se le forze eteriche del corpo sono dirette verso l'alto nel cranio, le prime parti del cervello ad essere attivate saranno i circuiti rettili. Così, nell'esoterismo Orientale, liberare il potere del serpente viene chiamato il sorgere della Kundalini. Memori dei pericoli in questa tecnica, i maghi Orientali insistevano che non si doveva permettere alla Kundalini di indugiare qui, ma deve essere resa in modo tale da entrare nei centri cerebrali più alti.

I centri del cervello più antichi possono essere inoltre attivati durante intensi stati di eccitazione o quiescenza meditativa. La gnosi può essere diretta a questi livelli

visualizzandosi nella forma-bestia richiesta, e con l'uso di sigilli per raggiungere i programmi del comportamento subconscio. La "mente dragone" trova un'applicazione magica nella creazione di demoni potenti e piuttosto sgradevoli e per la proiezione di incantamenti di una natura simile. I programmi della coscienza rettile non si estendono alla compassione o alla coscienza e contengono solo abbastanza premeditazione per le necessità della caccia, dell'uccidere, del mangiare e della riproduzione. Le società e le religioni sono state interessate nel tenere permanentemente soppressi il dragone e il lupo, eccetto che in alcuni momenti, quando li conveniva per fare la guerra. Per il mago, queste forze ataviche sono una fonte di potere personale. Così Baphomet, il Dio dei maghi, è frequentemente mostrato in una forma composita uomo-mammifero-serpente, come lo sono molti dei sciamanici.

IL CENSORE PSICHICO

La nostra parte fisica è molto suscettibile al Caos ed alla Magia; infatti, la nostra mente aborre queste cose ed esiste un meccanismo molto potente di censura che ci previene dal usare o notare solo una piccola frazione di queste.

Quando alla gente si presentano eventi realmente magici essi in qualche modo cercano di non notarlo. Se sono forzati a notare qualcosa di incontrovertibilmente magico essi possono rimanere terrorizzati, nauseati ed ammalarsi. Il Censore Psicico ci protegge dalle intrusioni di altre realtà. Esso dirige la maggior parte della comunicazione telepatica, ci impedisce di vedere la priescenza, e riduce la nostra abilità a registrare significative coincidenze, o ricordarsi dei sogni. Il censore psicico non è qualcosa posto lì per una malizia divina; una vita fisica ordinaria sarebbe impossibile senza di lui. Sarebbe come vivere permanentemente sotto l'influenza degli allucinogeni.

La forza-coscienza in noi che appare alla radice della volontà e della percezione può essere chiamata Kia. Il Kia non ha forma. Ogni forma di motivo innato o sanzionato divinamente che uno potrebbe sembrare di aver trovato in lei è un'illusione. È il vuoto al centro dell'essere che è il vero Sacro Angelo Custode. Il censore psicico, dall'altra parte, è una entità materiale che protegge la mente dalla magia e dall'essere sopraffatta dalle stranezze paurose della dimensione psichica che ci appaiono a noi come un caos. I maghi hanno un modo per prepararsi a superare selettivamente il censore psicico. Il censore è più attivo su alcuni livelli di coscienza che su altri. Al livello del sogno, della percezione, ed alcune volte della volontà, ha più libertà di agire magicamente, ma il censore spesso avrà successo nel prevenire sia il comando di fare ciò sia dal penetrare il livello di sogno, o prevenire che la memoria di ciò possa essere resa disponibile al livello di consapevolezza.

Nel livello di consapevolezza - nel quale noi siamo consci di pensare ed essere emozionali- è dato il più grande grado di protezione dal censore, e molte tecniche magiche sono disegnate per allontanare la coscienza da questo livello. Il livello robotico nel quali noi eseguiamo compiti automatici è protetto meno bene. In uno stato di assenza di mente e di preoccupazione, strani sprazzi di percezione quasi

subliminale possono avere luogo, ma il censore spesso agisce per prevenire questi dall'entrare pienamente nella consapevolezza. Se questa barriera può essere oltrepassata, può essere percepito un volume del tutto esasperante di telepatia, precognizione a breve tempo, e coincidenze improbabili. Il livello gnostico della concentrazione quiescente o eccitazione estatica è il meno protetto dal censore, perché in questo livello gran parte della mente è fatta tacere. Conseguentemente, i sistemi magici più efficaci hanno sviluppato uno o più metodi per entrare in questo livello deliberatamente.

IL DEMONE CHORONZON

Un errore curioso è entrato in molti sistemi di pensiero occulto. Questa è la nozione di un qualche Sé più grande, o volontà vera, che è stata appropriata indebitamente dalle religioni monoteistiche. Ci sono molti a cui piace pensare che essi hanno qualche sé interiore che è in qualche modo più reale o spirituale che il loro sé ordinario o più basso. I fatti non confermano ciò. Non esiste alcuna parte delle credenze di una persona circa se stessa che non possa essere modificata da tecniche psicologiche sufficientemente potenti. Non c'è niente di una persona che non può essere allontanato o cambiato. Lo stimolo appropriato può, se applicato correttamente, cambiare il comunismo in fascismo, i santi in diavoli, il docile in eroe, e vice-versa. Non vi è nessun santuario sovrano dentro di noi stessi che rappresenta la nostra reale natura. Nessuno abita la fortezza interiore. Ogni cosa che noi vagheggiamo come ego, ogni cosa che noi crediamo vi sia dentro, è solo cosa noi abbiamo rappezzato insieme dall'incidente della nostra nascita e dalle esperienze susseguenti. Con le droghe, il lavaggio del cervello, e altre tecniche di persuasione estrema noi possiamo con rapidità rendere un uomo un devoto di una ideologia differente, il patriota di un paese differente, o il seguace di una religione differente. La nostra mente è solo un'estensione del corpo, e non vi è parte di essa che non può essere tolta o modificata.

La sola parte di noi stessi che esiste oltre la struttura psicologica temporale e mutevole che noi chiamiamo ego è il Kia. Il Kia è il termine deliberatamente senza significato dato alla scintilla vitale o forza vita dentro di noi. Il Kia è senza

forma. Non è né questo né quello. Non c'è quasi alcuna cosa che possiamo dire di lui, eccetto che è il centro vuoto della coscienza, ed "è" cosa esso tocca. Non ha alcuna qualità come la bontà, la compassione, o la spiritualità, né i loro opposti. D'altra parte, da una sensazione di significato o di coscienza quando noi sperimentiamo o vogliamo ogni cosa, e diventa più apparente a noi quando sperimentiamo qualcosa di potente. La risata nell'estasi ci da una sua visione fugace.

Il centro della coscienza è senza forma e senza qualità, con le quali la mente può formare le immagini. Non vi è nessuno a casa. Kia è anonimo. Noi siamo un incomprensibile campo-forza biomistico, dall'iperspazio, se ci piace, con un corpo e una mente attaccati. L'errore di così tanti sistemi occulti è di immaginare che Kia ha una qualche preordinata o intrinseca qualità o natura. Questo è solo un pensiero desiderevole, che cerca di fornire un significato cosmico all'ego.

Il nostro ego è cosa la mente pensa che noi siamo. È un'immagine di noi stessi che è causata dalle nostre esperienze di vita - il nostro corpo, sesso, razza, religione, cultura, educazione, socializzazione, paure e desideri. Vi è una grande pressione su di noi per sviluppare un ego integrato e assertivo (dogmatico). Si suppone che noi dovremmo conoscere esattamente chi siamo e in cosa crediamo, e di essere capaci di difendere questa entità. Più forte ci identifichiamo con qualcosa, più fortemente dobbiamo rigettare il suo opposto. Così, gli ego più forti, i più ossessivi appartengono agli esseri meno completi. Per questi tipi vi è il problema addizionale che esaltare ogni principio probabilmente attrarrà il suo opposto. Coloro che esaltano la forza saranno condotti a una posizione di debolezza. Coloro che ambiscono al bene si troveranno invischiati nel male.

Sviluppare un ego è come costruire un castello contro la realtà. Necessita di qualche difesa e di un senso dello scopo, ma più grande esso è, più esso invita all'attacco e, alla fine, potrebbe sbriciolarsi. Vi è inoltre un problema ulteriore. Tutte le fortezze sono anche prigionie. Poiché le nostre credenze implicano una reazione dei loro opposti esse possono restringere seriamente la nostra libertà.

La maggior parte dei mistici e dei maghi orientati religiosamente descrivono questa esperienza mistica in termini di trascendenza. Essi descrivono se stessi come essere stati spazzati in qualcosa di molto più grande, come una foglia in un uragano, o come una goccia che cade in un oceano. Essi dichiarano che il loro proprio ego è stato dimenticato e portato all'unione con la divinità. Niente di tale

sorta è successo. Essi hanno semplicemente usato qualche forma di esaltazione gnostica per gonfiare il loro proprio ego in una versione immensa di dio che è stata coltivata attentamente. Il processo non differisce di una sola virgola da quello impiegato dal mago nero che gonfia anche lui il suo ego a dimensioni cosmiche, salvo che i tipi religiosi hanno bisogno di un dio col cui nome aumentare i loro propri interessi. Essi possono inoltre compiere una dimostrazione passeggera di umiltà per nascondere a loro stessi l'enormità della loro megalomania.

Esattamente la stessa cosa accade quando un mago tenta di invocare il Sacro Angelo Custode. La fonte di questa coscienza esiste come i poteri della volontà e della percezione. Qualsiasi nome, immagine, simbolo e direttive che il mago riceve saranno solo esagerati artefatti dalla propria mente e dall'ego, e probabilmente frammenti telepatici di altre persone. Poiché egli ottiene queste comunicazioni in uno stato gnostico, è probabile che le accetti non criticamente. La gnosi inoltre rilascia una creatività subconscia ed è probabile che i messaggi siano persino più allettanti se essi sono stati legati insieme con un'intelligenza inaspettata.

Noi, ognuno di noi, ha un reale Sacro Angelo Custode, o Kia, che è il nostro potere di coscienza magica, e il genio. Noi abbiamo anche una deplorable capacità di divenire ossessionati con i soli prodotti del nostro genio, confondendoli con il genio stesso.

Questi effetti collaterali ossessionanti hanno un nome generico, Choronzon, o probabilmente i demoni Choronzon, perché il suo nome è una legione. Adorare queste creature è imprigionarsi nella follia ed invocare un eventuale disastro.

Crederne in un dio o credere nel proprio ego sono la stessa cosa. Ogni uomo è anche la sua propria morbosa visione di Dio. Sia il maniaco religioso che il mago nero acquisiscono un certo carisma e missione dalle loro rispettive ossessioni, ma alla fine la loro ricerca è futile, perché non possono andare oltre le loro paure gonfiate e i desideri per la cosa reale - l'anonima e senza forma, ancora fantastica, fonte di potere dentro noi stessi.

Che noi siamo consci, magici e creativi è la cosa più misteriosa e incredibile nell'universo. Ogni dio o più alto sé che noi possiamo immaginare è di necessità meno stupefacente di quello che noi attualmente siamo, perché è semplicemente un atto della nostra propria creazione. Io stesso, sono restio a dare ogni nome sensibile, attributo o glifo all'infinito mistero dentro il centro della mia coscienza e

oltre l'illusione dell'universo. È stato detto saggiamente che l'Assoluto è sia ineffabile o è qualcosa minore di noi.

Invocare il reale Sacro Angelo Custode (o Kia) è un compito paradossalmente difficile. Visto che non ha forma, non vi è alcun modo per ottenerne un controllo immaginativo. Non può essere dominato né percepito, perché è esso stesso la radice della volontà e della percezione.

Se uno invoca il Sacro Angelo Custode, con l'aspettativa generale di vari segni o manifestazioni, allora il proprio genio e le capacità magiche normalmente procureranno queste specialmente se è impiegata sufficiente gnosi. Alternativamente, se uno entra in un stato esaltato in una maniera non pianificata, allora il credo libero generato usualmente attaccherà sé stesso ad ogni idea mistica incipiente. In entrambi i casi uno ha perso la barca. Lasciatemi ripetere il mio semplice sorprendente messaggio. Il reale Sacro Angelo Custode è solo la forza della coscienza, la magia, e il genio stesso -niente di più. Questo non può manifestarsi in un vuoto; è sempre espresso in qualche forma, ma le sue espressioni non sono la cosa stessa.

Vi sono forse solo due cose che uno può fare per invocare il reale Angelo Custode o Kia. Prima, l'ego deve essere posto nel suo posto attraverso il cercare intenzionalmente l'unione con qualcosa che uno ha rigettato. Secondariamente, la nascosta forza divina Kia può essere sentita come la radice di tutti gli atti di coscienza, magia e genio, attraverso l'esecuzione di una serie di questi atti il più possibile diversi ed estesi.

Invoca spesso, come l'oracolo dice.

E bandisci Choronzon in qualsiasi luogo si manifesti.

SCIAMANESIMO

Lo sciamanesimo è la nostra tradizione magica e mistica più antica. È dallo sciamanesimo che tutte le arti religiose e le scienze magiche hanno origine. Le tradizioni sciamaniche sono ancora praticate in tutti i continenti meridionali - Australia, Africa e Sud America. Si trova principalmente in società cacciatrici, ma sopravvive anche in una vita di villaggio semi-sedentario, dove raccoglie dentro di sé più di un carattere dello stregone-guaritore. L'usurpazione della civiltà moderna ha quasi distrutto lo sciamanesimo nel Nord America, Oceania, Nord Asia e dentro il Cerchio Polare Artico. Alcune conoscenze sciamaniche sopravvivono nella stregoneria Europea, mentre nel Medio Oriente lo sciamanesimo venne inghiottito nei culti sacerdotali di civiltà classiche.

Due conclusioni possono essere tracciate da un esame delle culture sciamaniche rimanenti e dalle registrazioni di quelle che ormai sono estinte. Primo, a dispetto della enorme separazione geografica tra culture sciamaniche esse condividono interamente metodi identici. Secondariamente, il mago contemporaneo cerca di riscoprire la conoscenza sciamanica e il potere. I principi basilari della magia, come i principi fondamentali della scienza non cambiano ma possono perdersi. Lo sciamanesimo presenta una tecnologia interamente magica che riassume tutti i temi occulti. L'umanità ora si trova nella situazione di un bisogno più grande di queste abilità che in qualsiasi altro momento dall'inizio del primo eone, se essa esiste per capire piuttosto che per distruggere sé stessa. Lo sciamanesimo una volta guidava tutte le società umane e le tene in equilibrio con il loro ambiente per migliaia di anni. Tutto l'occultismo è un tentativo di ritornare a questa timorosa saggezza perduta. Guardiamo quindi cosa contengono queste tradizioni dello sciamanesimo.

Il potere sciamanico non può essere accumulato progressivamente come qualsiasi altra tecnologia. Uno sciamano sarà fortunato se i suoi propri novizi faranno qualsiasi avanzamento oltre i suoi propri raggiungimenti. I poteri sciamanici sono così difficili da padroneggiare che una tradizione richiede un continuo afflusso di talento solo per

prevenire se stessa dalla degenerazione. Per questa ragione gli sciamani di solito descrivono questa tradizione come declinante dalle glorie passate. Solo un praticante occasionale ed eccezionale può far ritornare alcuni dei più leggendari poteri.

Centrale allo sciamanesimo è la percezione di un altro mondo o di una serie di altri mondi. Questo tipo di dimensione astrale o eterica contenente vari poteri, entità e forze permette di creare reali effetti in questo mondo. L'anima dello sciamano viaggia attraverso questa dimensione in uno stato di trance estatica o indotta da droghe. Il viaggio può essere intrapreso per una conoscenza divinatoria, per curare un'infermità, per portare un attacco ai nemici, o per trovare animali coraggiosi.

I futuri sciamani sono generalmente selezionati tra coloro con una certa disposizione nervosa. Essi possono essere sia assegnati ad una istruzione sciamanica o sono portati a quella attraverso un potere presente nella cultura sciamanica. L'iniziazione invoca un viaggio nell'altro mondo, un incontro con spiriti e esperienze di morte-rinascita. Nell'esperienza di morte-rinascita, il candidato ha una visione del suo corpo che viene smembrato, spesso da esseri fantastici o da spiriti animali, e quindi riassembleto dai rottami. Il nuovo corpo invariabilmente contiene una parte extra spesso descritta come un osso addizionale o una inclusione di pietre magiche di quarzo o qualche volta uno spirito animale. Questa esperienza graficamente simbolizza il luogo del campo di forza eterico dentro il corpo o l'addizione di vari poteri extra a lui.

Nella maggior parte dei sistemi sciamanici questa forza eterica viene trasudata attraverso la regione ombellicale per magie di corto raggio, anche se può essere inviata invece attraverso gli occhi o le mani. È lo stesso come il Chi o Ki, o la Kundalini o l'aura.

La tradizione sciamanica esibisce un pieno raggio di temi magici. L'esorcismo e la cura sono le principali abilità condivise con la comunità, e queste sono usualmente intraprese in stati estatici o di trance durante i quali viene compiuto un viaggio nell'altro mondo per cercare una cura. Un attacco magico e la protezione possono essere eseguiti per clienti, e gli sciamani stessi combatteranno frequentemente tra di loro per la supremazia, spesso assumendo le loro forme animali dell'altro mondo per questo scopo.

Alcuni sciamani coltivano un enorme controllo fisico con il quale resistere a punte estreme di caldo, freddo e dolore. Il

camminare sul fuoco, nel quale il caldo ardente è magicamente ostacolato dal bruciare la carne, è un tratto molto comune di questa tradizione ed è presente in tutto il mondo.

Il congresso con il mondo degli spiriti è esteso e include varie nature di spiriti, entità animali, piante e servitori, le ombre della morte, entità sessuali come gli incubi e i succubi e comunemente un dio cornuto, persino in terre con nessun animale cornuto. L'emersione dentro l'altro mondo è fatta attraverso pericolosi portoni contrastanti, comparabili alla concezione moderna degli Abissi. Il sogno come la trance è un metodo importante per ottenere l'accesso all'altro mondo.

Gli strumenti sciamanici variano molto ma di solito includono un congegno per fare rumore, come un tamburo o un osso di un serpente a sonagli, e più comunemente cristalli di quarzo. Le tradizioni straordinarie dello sciamanesimo sono la sorgente di tutti i sistemi occulti, ed è allo sciamanesimo che bisogna guardare se desideriamo raccogliere i pezzi della magia, la scienza più vecchia dell'uomo, e usarli di nuovo.

Gnosticismo

Nel primo e secondo secolo, una serie di culti bizzarri spuntarono in diverse parti dell'Impero Romano, in modo particolare ad Alessandria, questo punto di fusione di popoli e culture alla bocca del Nilo. Questi culti erano conosciuti come Gnostici. Le loro idee e le loro attività sembrano stranamente essere sia antiche che altamente avanzate. Quando l'ordine nero della cristianità gerarchica accrebbe la sua influenza, sopresse vigorosamente e violentemente questi culti. Tuttavia, non puoi incolpare Gesù per la religione praticata in suo nome. Gli gnostici lasciarono un'abbondanza di materiale scritto, e alcuni dei loro culti sopravvissero segretamente

influenzando lo sviluppo dell'arte magica nei seguenti secoli. I Catari medioevali e gli Albigesi certamente possedevano qualche conoscenza Gnostica, e questo capitolo suggerisce che la loro influenza può essere determinata in molti altri momenti.

Vi sono molti fili nel pensiero Gnostico. Esso contiene speculazioni cosmiche elevate sufficientemente da compararle con i più raffinati sistemi dell'Oriente. Alcune di queste speculazioni anticipano la Cabala medioevale e l'astrologia. Vi è un sistema ben sviluppato di magia che sopravvive principalmente nella forma di manufatti. Gli Gnostici avevano una varietà di sistemi etici basati sia su un libertinismo completamente anarchico sia su uno stretto ascetismo, qualunque cosa sembrasse più promettente per portare alla liberazione in ogni situazione particolare. Soprattutto lo Gnosticismo era interessato all'esperienza mistica - la Gnosi -opposta alla semplice Pistis o fede. Cosa il mondo tende a ricordare degli Gnostici, tuttavia, sono le loro storie apocrife, che si beffavano delle religioni ortodosse dei loro tempi.

Lo Gnosticismo è stato di suprema importanza nello sviluppo dell'occultismo Occidentale perché rappresenta una sintesi delle illuminazioni Greche, Egizie e Orientali, che furono costrette repentinamente a divenire clandestine, e più tardi apparvero nel lavoro dei maghi medioevali e rinascimentali, nei Templari, nella Stregoneria, nel Rosacrucesimo e nel nostro proprio tempo.

Per gli Gnostici, nessuna concezione di Dio o dell'ultima causa o di qualunque cosa era abbastanza infinita. Essi consideravano che l'Essere Supremo era completamente ineffabile ed oltre ogni cosa che poteva essere detta di lui. Essi ridevano alle concezioni antropomorfe dell'Assoluto, parrocchiali, senza speranza, che altre religioni proponevano, e si sforzavano di dire il meno possibile su ciò, salvo che era troppo immenso per relazionarvi delle idee. Per loro era come il Tao o il Vuoto. Essi, tuttavia, consideravano che vi era un piccolo frammento di questa infinitudine nell'uomo ed in ogni essere vivente. La Gnosi significa sperimentare la scintilla fondamentale dentro sé stesso.

Il soggetto di un dibattito senza fine tra gli Gnostici era esattamente in che modo l'Infinito si era frammentato e disceso nell'esistenza con la materia. Essi produssero molte teorie. Alcune erano semplicemente allegorie poetiche del processo in termini sessuali. Altre erano commenti allegorici sulla psicologia umana - ogni cosmologia include una psicologia. Altre ancora erano scuse per coprire di ridicolo le

altre religioni. Alcuni erano probabilmente tentativi deliberati di ridicolizzare l'idea di comprendere il processo con la mente. Nella costruzione di queste teorie, essi produssero un mondo intermedio, tra questo mondo e la realtà fondamentale, magico, vario e colorato di vari Eoni e Arconti.

La realtà ultima da luogo al sorgere di un numero di Eoni, usualmente trenta, che circondano l'universo materiale. Questi Eoni non sono considerati come periodi di tempo ma come principi spirituali o principalità. Questa idea sembra essere riapparsa nelle visioni magiche di Dr. John Dee, che li vide come trenta Aethyrs. Varie tensioni inerenti agli Eoni risultano nella formazione di un numero di Arconti, o governanti. In altri sistemi, la realtà ultima è il primo Arconte, e da questo un numero di susseguenti Arconti, usualmente sette, l'Ebdomade, si sviluppano da un processo di Ennoi o cosa noi potremmo chiamare proiezione. L'Ennoia del primo Arconte produsse un essere, Barbelo (o Barbelon) che aveva un nome femminile o androgino. In alternativa, Barbelo potrebbe essere identificata con il Grande Silenzio nel quale la Prima Causa o il primo Arconte si manifestò.

In qualche modo da questi principi cosmici sorse la forza responsabile per la creazione di questo mondo. Questa è variamente chiamata Ialdabaoth o Sabaoth o Iao e molti altri nomi. Qualche volta la forza è sette volte tanto e identificata con i pianeti astrologici. La forza è generata come androgina o maschile con una manifestazione a testa di animale. È considerata responsabile della creazione di esseri materiali dentro i quali la realtà finale discende per dare respiro a una scintilla vitale. Barbelo è conosciuta a noi come Babalon o Nuit, la grande madre stella in cui uno deve ricercare il riassorbimento per penetrare il mistero più profondo. Ialdabaoth era ancora un'altra manifestazione del dio cornuto onnipotente conosciuto dai Templari come Baphomet, e dai Cristiani come il Diavolo. La forza del dragone appare in molti sistemi Gnostici come il serpente-mondo o Leviatano che circonda l'universo, mordendosi la sua propria coda.

Le attitudini degli Gnostici alla vita materiale - anche se apparentemente contraddittorie - sono una conseguenza diretta della loro Gnosi e delle loro speculazioni cosmologiche. Avendo sperimentato la scintilla dell'infinito dentro di sé, essi compresero che non potevano essere toccati da ogni cosa, e così essi erano liberi di compiere qualsiasi cosa. Alcuni consideravano alcune particolari forme di attività più adatte a oscurare la scintilla vitale, ed altre forme più adatte a liberarla. Alcuni erano libertini, altri asceti - di solito sceglievano di comportarsi all'opposto dei costumi

prevalenti nella società. Il mondo materiale era considerato interamente malvagio, corrotto e imperfetto. Questo principalmente a causa della sua ovvia impermanenza. Solo la scintilla vitale era immortale e avrebbe potuto reincarnarsi fino a che avesse raggiunto l'unione con l'infinito, sia alla fine dell'universo o nel frattempo attraverso il liberare sé stesso. Questa quindi, brevemente, fu la visione Gnostica della realtà. Lo Gnosticismo non fu mai una religione organizzata, ma esistette come una serie di culti elitari condotti da una serie di personaggi importanti come il mago Simone Mago, il filosofo Valentino e Apollonio di Tiana.

Ogni maestro diffondeva la sua gnosi attraverso la parola della bocca, esprimendo il messaggio in una forma adatta alla struttura locale di credenza, adattando le pratiche gnostiche al bisogno locale. In addizione, una grande quantità di materiale fu redatto, in parte per ricordare cosa avevano insegnato maestri particolari e anche per seminare la confusione e il dissenso nelle schiere delle principali religioni organizzate del momento -la Cristianità e il Giudaismo. Un numero di interpolazioni alternative della Bibbia furono prodotte per affermare importanti speculazioni gnostiche. Primo, il Dio Yeovah del Vecchio Testamento era visto come vizioso, un vecchio pazzo senile intento a perseguire l'umanità, mentre il serpente (che dava la conoscenza) era visto come un amico dell'umanità. Secondariamente, Gesù era visto come un vero messaggero dell'infinito, ma la sua crocifissione era considerata senza significato. Solo il suo messaggio di amore e il suo potere erano considerati importanti.

Gli Gnostici erano veri anarchici dello spirito. Essi vedevano tutte le altre religioni come strutture che incoraggiavano l'asservimento al clero e ai poteri secolari con le loro strutture morali e legali. Contro queste loro opponevano i loro scherzi cosmologici, la loro anti-moralità e la loro magia.

La magia gnostica includeva l'uso di spiriti familiari, necromanzia, e l'uso di pozioni per l'erotismo e i sogni che inducono propositi, ma le loro principali pratiche erano orgiastiche, telesmatiche e incantatorie. I loro riti orgiastici includevano la consumazione (come sacramento) degli elisir sessuali maschili e femminili mescolati e il sangue mestruale dopo il coito. Si riteneva che avessero consumato i propri feti, deliberatamente abortiti. Molte sette gnostiche non erano interessate alla riproduzione - che consideravano come la ripetizione di un errore fondamentale. I loro riti sessuali erano disegnati per defraudare il cattivo Arconte di ulteriori vittime

umane, e per dare un anticipo ispirativo del riassorbimento finale e ultimo in Babalon. Gli Gnostici lasciarono dietro di loro innumerevoli, intricate e belle impressioni su pietre, gioielli, ceramica e metallo, che andavano sotto il nome di gemme Gnostiche. Esse avrebbero dovuto funzionare come talismani e amuleti carichi con vari sortilegi e incantesimi. Inoltre ci hanno lasciato alcune collezioni di statue votive molto bizzarre e sorprendenti che avrebbero dovuto operare come figure centrali feticiste nei rituali.

Molte delle parole di potere e dei nomi barbari di evocazioni che esistono nella magia medioevale e contemporanea hanno la loro origine negli incantesimi gnostici. Questi sono spesso intrecciati con invocazioni di grande bellezza e potere, tali come il rituale del Non Nato o Senza Testa. La parola Abracadabra, in sé, deriva dal nome del dio Gnostico Abraxas. Un numero di sette gnostiche erano attive nell'area di Damasco, e se uno avesse intenzione di cercare di riscoprire o persino inventare il morto Necronomicon dei miti di Lovecraft, allora lo gnosticismo sarebbe la migliore fonte. I temi senza tempo della magia appaiono nella loro completezza nello Gnosticismo perchè esso era capace di sviluppare le sue tecniche dall'apprendimento Egiziano, dalle scuole Mistiche Greche, e dai sistemi dell'Estremo Oriente, ognuno dei quali aveva preservato tradizioni da quella fonte perenne finale della magia - lo Sciamanesimo.

CLERICALISMO OCCULTO

Le imprese magiche, mistiche e religiose cercano di soddisfare cinque bisogni basilari umani, che possono essere identificati come i seguenti:

- Di fornire tecniche di Ingegneria Emozionale.
- Di dare alla vita un senso di Significato.
- Di fornire alcuni mezzi di Intercessione o di Intervento.
- Di fornire una spiegazione della Morte.
- Di formulare una Struttura Sociale o un Culto.

Questi bisogni sono profondamente correlati e molte religioni, e particolarmente molte filosofie politiche, non cercano di affrontarle. Trovare una soluzione ad alcuni dei problemi potrebbe rendere meno urgente risolverne altri. Un sacerdote occulto dovrebbe essere capace di trattare con

tutti questi argomenti. Consideriamo come egli deve affrontare ognuno di questi e contrastare i suoi metodi con quelli dei sistemi più ortodossi.

Ingegneria Emozionale

Questa include tutte le pratiche designate a stimolare o controllare gli stati emozionali. L'esaltazione nella preghiera e nella canzone, la contrizione e la colpa per peccati immaginati, la paura e l'angoscia di fronte alla rabbia divina, e la gioia nella prospettiva di una ricompensa divina.

Nella nostra cultura, una relazione tra una caduta della religione e un aumento nell'uso di droghe che alterano gli umori è molto marcata. La più grande minaccia alla religione tuttavia, è il divertimento. Il nuovo potere dei media del divertimento di fornirci di ogni cosa, dalla gioia al terrore, ha usurpato molte delle funzioni del prete. Vi è una onestà rinfrescante nel divertimento secolare; è solo un divertimento senza la scusa della spiritualità per la sua giustificazione. È tuttavia ancora manipolativo.

Se il mago desidera porsi al di dentro o al di fuori di ogni stato emozionale, allora dovrebbe essere provvisto di tecniche per raggiungere ciò. Il processo non richiede alcuna giustificazione - è sufficiente che egli lo voglia. Uno non può fuggire da una esperienza emozionale in una incarnazione umana, ed è preferibile adottare un maestro piuttosto che instaurare una relazione di schiavitù a essa. Il prete occulto dovrebbe essere capace di istruire qualsiasi persona nella procedura della ingegneria emozionale. I principali metodi sono quelli gnostici di porsi dentro una estasi delirante, acquietando la mente fino a un punto di assoluta quiescenza, e evocando la risata degli dei attraverso la combinazione della risata con la contemplazione del paradosso.

Chiunque padroneggi queste tecniche pienamente ha raggiunto un potere tremendo su sé stesso più prezioso che la salute, l'amore, la fama o le ricchezze. Egli ha reso sé stesso libero dagli effetti del mondo, niente lo può toccare a meno che egli non lo voglia. Come è stato detto, il saggio conosce come può vivere confortevolmente all'inferno.

Significato

Il significato è la motivazione. Ogni cosa che da luogo a comportamenti fisici e mentali di ogni sorta è considerata come significato. Così il corpo è la fonte di molti significati basilari in questo mondo. Il dolore, il piacere, la fame, la

sessualità e così via forniscono un impeto all'azione e quindi una fonte di significato. Una volta che l'organismo ha risolto questi problemi, altre più sottili motivazioni sorgono a livello mentale - il desiderio per la conoscenza e il potere, e la gratificazione emozionale di tutti i tipi. Oltre questo l'organismo può cercare un più alto livello di motivazioni che sono state chiamate "spirituali" e ci sono alcuni che cercano il significato del significato stesso.

Interrogare qualsiasi livello di significato con ragione è generalmente liberarlo. Il significato si presenta dalla differenziazione dell'esperienza nel dolore e piacere, nel bene e nel male, nell'interessante e non interessante, nel bello e brutto, che ne vale la pena e che non ne vale la pena. Le esperienze sono solo significative quando noi vi siamo sensibili. Noi possiamo solo percepire le differenze. Le idee sono solo significative quando noi possiamo apprezzare la loro separatezza e la loro novità. La spiritualità sorge solo quando noi cominciamo a considerare alcune cose non-spirituali. Il significato è dipendente dallo stabilire la dualità, e il credo è fondamentalmente un atto di differenziazione - considerando una cosa differente da un'altra. Così le idee che creano significato per noi possono essere credi condizionati. Per esempio, una certa conoscenza su Dio, sia sì o no, o una certezza su una vita immortale, sia sì che no, potrebbe completamente distruggere qualsiasi significato in queste idee. Se si credesse assolutamente che ci fossero il paradiso e l'inferno eterni senza alcuna scappatoia, non ci dovrebbe essere alcuna ragione per importarci di ogni cosa.

La ragione è quindi distruttrice di significato quando cerca risposte assolute e incondizionate. In questo contesto è probabilmente più prudente fermare la mano del suicida e domandare se la ragione non è qualche cosa fuori di fase con la natura dell'esistenza.

Il mistico asceta e il mago adottano differenti posizioni riguardo alle loro rispettive esistenze. Il mistico asceta concepisce una vasta differenziazione tra il materiale e lo spirituale. Egli quindi cerca di prelevare il significato dal materiale così da porlo nello spirituale. Prelevare il significato dal materiale sembra un esercizio bizzarro, ma esiste una logica interna per farlo. Egli cerca indifferenza rispetto al sesso, indifferenza alla fame, al piacere e al dolore, al contrario di ogni cosa che motiva gli uomini normali. Di ritorno un mondo interno che egli chiama esperienze spirituali gli si apre di fronte. I suoi sogni, i suoi atti di devozione, e i suoi pensieri interiori divengono caricati di significato.

Per coloro che concepiscono o credono nelle religioni, è necessario erigere concezioni su scala cosmica per fornire una fonte di referenza e significato. Invariabilmente il più alto principio dovrebbe essere paradossale o contenere una qualche dualità. Sia che il principio finale debba realmente consistere di due principi opposti o che ci debba essere una qualche sorta di caduta dal principio finale. I paradossi della religione sono inquestionabili e possono essere interpretati solo su una base gerarchica. Le religioni sono congenitamente repressive e conservatrici. Solo l'eresia e lo scisma permettono una evoluzione delle idee. Molto del significato nella religione deriva dalle relazioni di autorità-e-obbedienza: quindi le religioni esistono solo come un fenomeno sociale. La religione privata evolve inevitabilmente nel misticismo e nella magia, e queste hanno la tendenza a ricadere in nuove religioni.

Il mago non concepisce una tale vasto abisso tra lo spirito e la materia. Per lui esse sono entrambi parti della stessa cosa, e egli non esalta l'una sopra l'altra. Egli non rigetta alcuna parte della sua esperienza. Il mago vive in un continuo esordio con il sublime e ineffabile Tao/Dio/Chaos attraverso i misteriosi e sottili Aethyrs ai paurosi e strani mondi materiali. Per il mago, qualsiasi pezzo di conoscenza, qualsiasi nuovo potere, qualsiasi opportunità per l'illuminazione vale la pena di averla per il suo proprio interesse. La sola cosa aborrita in questa esistenza incredibile è il fallimento di arrivare ad afferrare qualche parte di lei. Per essere capace di operare in tutte le sfere, il mago deve padroneggiare l'arte sia di attuare senza credo o di essere capace di investire il credo temporalmente in qualsiasi cosa con la quale egli sta sperimentando. Il mago dovrebbe essere egualmente a casa con un pastorale, un pennello da pittura, una provetta o un bastone. In tutte le cose egli cerca di portare il suo Kia a manifestarsi; per lui la vita è la sua propria risposta, e il modo in cui egli la vive la sua spiritualità.

É senza senso chiedere enormi e non specifiche domande sulla vita e sull'universo in generale, perché per una risposta noi possiamo solo inventare stati ipotetici di non vita o non universo. L'universo come esiste è un luogo fantastico e magico per se stesso, e la vita è un mistero la cui profondità non può venire esaurita. É solo quando l'uomo non concede abbastanza attenzione alla totalità di quello che sta accadendo ogni secondo intorno a lui che egli è tentato ad inventare teorie spurie per coprire la sua mancanza di conoscenza. Per il mago, questa mancanza di conoscenza è la fonte finale del significato. Il vero prete è colui che può

comunicare questo senso del mistero.

Intercessione

Tutte le religioni hanno qualche metodo per influenzare la realtà o per incoraggiare qualche dio a influenzare la realtà, o per dare semplicemente l'apparenza che essi stanno compiendo queste cose. Nel momento in cui una religione diviene più istituzionalizzata e ortodossa, vi è sempre meno enfasi su questo tipo di attività, e per una buona ragione. La magia è un affare altamente anarchico. Alcune persone hanno un dono più grande per questa che altri, e alcune volte essa fallisce. La maggior parte dei sacerdoti che divengono adepti a essa presto dovranno comprendere che era al lavoro il loro proprio potere psichico e non quello di un dio. Tali sacerdoti che divengono adepti attrarranno presto un vasto seguito e usurperanno e porranno problemi alla gerarchia clericale. Tutte le ortodossie tendono a guardare con disapprovazione il suo uso per questa ragione, e anche perché non potrebbero esse stesse essere capaci di liberare su richiesta.

La risposta delle religioni è di coinvolgere la congregazione in un tentativo apatico di intercessione, e, dopo, essere pronti con la frase canonica "Non era la volontà di dio" nell'evento del fallimento. Uno potrebbe benissimo chiedersi, se dio va a compiere la sua volontà in ogni caso, sicuramente egli non richiede un suggerimento da noi?

L'approccio del prete occulto è interamente differente quando egli conduce il suo ordine o congrega nell'attività magica. Vi è una grande probabilità di fallimento perché essi non possono essere capaci di far sorgere un potere sufficiente, e potrebbero non compiere esattamente quello che viene richiesto. Ognuno sarà cosciente di questo. In questa situazione essi devono agire con totale impegno e senza la più minima traccia di brama di risultato. Ogni cosa possibile deve essere compiuta sul piano fisico per costruire le condizioni del successo in anticipo, e quindi la magia è lanciata per indicare l'equilibrio. Aver dato il massimo è sufficiente in sé. Il risultato può essere atteso senza paura o desiderio e ricevuto con la risata, qualunque esso sia.

Morte

La differenza tra le idee e i credi è che le idee possono essere vere ma i credi sono sempre falsi. Ciò può sembrare una cosa mostruosa da dire, ma io la offro come una definizione. Cosa

separa un'idea da un credo è una forza emozionale impegnata a sostenere il credo. Se qualcosa era veramente vera per noi, noi non avremmo dovuto compiere uno sforzo per crederci. Tutte le credenze circa la morte hanno un'altra caratteristica a parte la loro inerente improbabilità e falsità. Esse devono essere condizionate. Cioè, esse devono contenere sia l'inferno che il paradiso, o sia reincarnazioni piacevoli e spiacevoli. Considera uno schema nel quale uno era destinato sia per un paradiso o un inferno eterni, o sia per la totale estinzione o la perpetua esistenza come uno spirito totalmente incorporeo senza gli organi della volontà o del senso. O considera una certa conoscenza che la propria incarnazione prossima potrebbe non essere influenzata dagli eventi di questa vita. Come i credi, queste cose dovrebbero essere quasi senza utilità e insoddisfacenti. Questo rivela i credi circa la morte per quello che essi in gran parte sono, espedienti per creare effetti emozionali in questa vita. Il prete occulto dovrebbe astenersi dall'aggiungere qualsiasi cosa a questo cumulo necrotico. Piuttosto egli dovrebbe dedicare i suoi talenti a mostrare alla gente cosa è la morte. La necromanzia è in questi giorni un'arte morente, in larga parte a causa del fatto che è stata ampiamente abusata da coloro che sono semplicemente telepatici con il vivente e/o da coloro che vogliono i loro soldi. Cionondimeno coloro che hanno direttamente visto o parlato con il morto hanno una certezza di qualcosa che va oltre la fede. L'esperienza singola di aver lasciato il proprio corpo per un dato tempo è degna più di qualsiasi altro credo, ed è la sola preparazione utile per la morte. L'esperienza è ragionevolmente accessibile per qualsiasi persona determinata.

Struttura Sociale

Qualsiasi impresa umana che implichi più di un individuo mostrerà una qualche forma di struttura sociale, dalla gerarchia completa alla democrazia apparente. Le dinamiche di culti assortiti, cabale, e religioni sono istruttive sulle varie maniere nel quale un ordine magico deve, o non deve, essere organizzato.

In una religione la gerarchia è di importanza predominante ed è effettivamente un oggetto di devozione essa stessa, sebbene questo non dovrebbe mai essere dichiarato apertamente. Per schiavizzare i propri seguaci, i gerarchi rappresentano sé stessi come gli emissari di più grandi poteri o "l'insegnamento" o qualunque altra cosa, ma non come la cosa stessa. Questo è analogo alle truppe che

salutano non l'ufficiale ma il grado che egli veste sul suo petto. Il risultato finale è lo stesso, ma aiuta a superare la resistenza dell'ego implicita in una persona che si sottomette alla volontà di un'altra.

Una volta che tale relazione asimmetrica è stata stabilita, essa si perpetua prontamente. Al prete o al leader è concesso fare commenti personali sui propri seguaci. Questi non necessitano persino di essere specialmente percettivi. Essi hanno bisogno solo di essere quella sorta di cose che i propri amici non gli direbbero mai in faccia, più alcune cose che uno gli piacerebbe sentire e all'improvviso il guru appare come l'uomo più saggio sulla terra.

Un altro primo passo delle organizzazioni politiche e religiose è di forzare a una ri-razionalizzazione delle credenze attraverso l'azione. Le persone non sono persuase a credere intellettualmente. Esse sono persuase a eseguire atti religiosi nell'infanzia o sotto stress. In seguito sviluppano o accettano le razionalizzazioni e le opinioni che vi si accompagnano. Converti un uomo all'anarchismo, persuadilo a tirare una bomba per varie ragioni emozionali e romantiche. Egli in seguito dovrà arrangiare i suoi credi per giustificare il suo comportamento. Le organizzazioni più ben riuscite sono quelle che gettano dei convertiti potenziali diritti verso l'azione. L'obbedienza segue un modello simile. All'inizio saranno richieste solo le più piccole, le più irrilevanti obbedienze. Queste forzano la razionalizzazione che uno è nei fatti leale a qualunque cosa gli sia stata data da obbedire. Questa lealtà è solo una prima pietra per più grandi atti di sottomissione, generalmente dell'intelligenza di uno, del portafoglio e favori sessuali.

Le relazioni leader-seguaci permettono al leader di accordare ai suoi seguaci di agire senza responsabilità. Le inibizioni naturali a dimostrazioni di violenza, sessualità e altre emozionalità possono essere facilmente superate se il leader dice ai suoi seguaci di compiere queste cose. Essi spesso lo ringrazieranno per lasciarli fare quello che per loro è sempre stato un desiderio di fare.

La segretezza e l'elitarismo caratterizzano tutte le gerarchie. Non vi è niente di sbagliato nell'essere un'élite o ad avere dei reali segreti, come tali, ma la maggior parte dei culti fanno affidamento a élites artificiali e la produzione di segretezza come mezzi di attrattiva e di controllo. Accettare che le élites esistano e mantenere i segreti sono atti di obbedienza essi stessi. L'appartenenza ad una élite e un grado di megalomania sono tra le licenze che i leader possono conferire ai loro seguaci. A questo fine la maggior parte dei

culti rinforzano la loro identità collettiva con modelli di vestito e credenza e tutte le forme di badges, insegne e etichette. Queste spesso assumono una così grande importanza come le attività reali del culto. Le persone sono facilmente abbindolate nell'accettare l'appartenenza a un grande gruppo come un sostituto per allargare sé stessi.

Le attività del culto potrebbero sembrare presupporre un alto grado di cinismo tra i propri leaders. Ciò è raro. I più hanno totalmente inghioiato le loro proprie menzogne e frodi, o altrimenti le hanno razionalizzate in termini di una causa persino più grande. Come risultato, la loro bruciante ossessione li equipaggia con un certo carisma che pone fuoco nei loro occhi ed infiamma i loro discorsi. E quale è il risultato finale di tutta questa attività di culto?

Commercialismo o un'Irruzione della Polizia: Un culto manovra sempre o per divenire una istituzione inoffensiva o diventa progressivamente più estremista fino a che lo stato decide di stroncarlo. Un Ordine Magico genuino sarà impegnato in uno stato di guerriglia psichica contro tutti i culti neri e le religioni, incluse le filosofie materialiste. In tale culto ogni uomo è il suo proprio prete. Ogni membro ha il diritto di insegnare ad ogni altro membro ogni cosa che egli conosca. Nessun membro ha il diritto di rivendicare alcun segreto dentro l'ordine a parte il segreto della sua identità se egli lo desidera.

Al contrario dei culti e delle religioni un genuino Ordine non ammetterà persone per l'interesse fondamentale del suo solo numero. Qualunque gerarchia che nasca all'interno di un Ordine sarà una riflessione di una abilità dimostrabile. Tentativi di usare i vari tranelli di un maestro enumerati in questa sezione saranno immediatamente riconosciuti e ridicolizzati. Esiste una sola giustificazione per l'esistenza di un genuino Ordine Magico - permettere agli individui di prendere il controllo della loro propria spiritualità. E vi è un obiettivo molto eroico e pericoloso. Stare in guardia dall'Irruzione della Polizia.

ARMI MAGICHE

Le cinque classi di armi magiche sono divise in relazione alla loro funzione piuttosto che all'apparenza generale che esse possono manifestare sul piano fisico. Tutte le armi sono disegnate per avere un effetto sul fisico, ma le armi stesse esistono principalmente per il livello eterico o astrale. La forma fisica di un'arma magica non è niente altro che un'appiglio o un'ancora conveniente per la sua forma eterica.

La Spada ed il Pentacolo sono armi di analisi e di sintesi rispettivamente. Sulle forme eteriche del pentacolo, immagini e poteri sono raccolti quando la volontà magica e la percezione vitalizzano l'immaginazione. Il mago può creare centinaia di pentacoli nel corso delle sue stregonerie, inoltre vi è una virtù nell'avere un'arma di scopo generale di questa classe, perché il suo potere si accresce con l'uso, e può essere impiegata come un altare per la consacrazione di pentacoli minori. Per molte operazioni di tipo evocatorio, il pentacolo è posto sulla coppa e l'invocazione eseguita con il bastone.

La spada, o più usualmente lo stiletto, è l'arma dell'analisi o della scissione, o nel senso più semplice, della distruzione. Attraverso la spada la volontà magica e la percezione vitalizzano la loro immaginazione dell'annullamento delle cose. La spada è la riserva di potere che disintegra le influenze eteriche che influenzano il piano eterico. Sia la spada che il pentacolo sono armi eteriche attraverso le quali poteri di un più alto ordine di volontà, percezione e immaginazione eseguono comandi mentali sul piano della natura intermedia.

Le armi del Bastone e la Coppa sono usate per trasmettere il potere della forza-vita (Kia) direttamente nell'eterico. Il bastone è l'arma della volontà e la coppa della percezione. Queste parole sono usate per esprimere i processi indescrivibili che accadono al momento dell'incontro tra la coscienza e la materia, piuttosto che il mero senso dell'azione della percezione e l'azione motoria. Tutto quello che può essere detto di questi processi è che alcuni eventi hanno l'apparenza di provenire dall'esterno verso di noi, ed altri appaiono originarsi dentro di noi e procedono verso

l'esterno. La lezione delle più alte estasi è che questa differenza è arbitraria e irrealistica. Qui noi stiamo entrando in un regno dove le nostre strutture logiche sono male equipaggiate per proseguire, e solo i poteri della lampada trascendono il paradosso.

La coppa può essere considerata come un ricettacolo eterico per la percezione magica. Di tutte le armi, è la sola alla fine probabilmente che rassomigli all'oggetto fisico di cui porta il nome, anche se le coppe reali di inchiostro o di sangue vengono usate alcune volte. Per alcuni, la coppa esiste come uno specchio, una pietra mostrata, uno stato di trance, un mazzo di tarocchi, un mandala, uno stato di sogno, o una sensazione che solo viene fuori da essi. Queste cose spesso agiscono come dei meccanismi per far preoccupare uno con qualcosa d'altro, così che la percezione magica possa emergere senza impedimenti da un pensiero discorsivo e dalla

immaginazione. Parte del potere che viene costruito in loro può essere legato alla auto-fascinazione. L'arma della coppa acquista una qualità autoipnotica e fornisce un vano della porta attraverso la quale la percezione ha accesso ad altri regni.

L'arma del bastone allo stesso modo appare in una profusione di forme. Come strumento per assistere la proiezione della volontà magica nei piani eterico e materiali, potrebbe essere un sigillo per uno scopo generale, un amuleto, un anello, un mantra incantevole, o persino un atto o un gesto che uno esegue. Come con il pentacolo, vi è una virtù nell'avere un piccolo, portatile e permanente strumento di questa classe, perché il potere vi si accumula con l'uso. Come con la coppa il potere del bastone è in parte di affascinare le funzioni di superficie della mente e canalizzare le forze dissimulate nelle profondità. Come la spada, il bastone è manipolato in tale modo da descrivere vividamente alla volontà e al subconscio cosa è richiesto da loro.

L'arma della lampada è solo nominata come tale a causa della popolare analogia dello spirito con la luce. Il Caos, il fondamentale substrato dell'esistenza, e Kia, la forza vita personale, sono probabilmente egualmente sentiti come un'oscurità spaventosa o come entrambi brillantezza e vuoto simultaneamente. Come strumento per canalizzare queste forze per la coscienza mondana del mago, non vi è un limite alle forme che la lampada potrebbe prendere. Essa potrebbe essere qualsiasi cosa, da un'idea di Dio o del Tao, a qualche primitivo che sembra un feticcio o un simbolo. L'agire del

mago è la manifestazione dello spirito nella materia, e la sua tecnica fondamentale è la gnosi, il focalizzare la coscienza attraverso mezzi fisiologici. La lampada del mago dovrebbe essere qualcosa che aiuta la sua gnosi e riceve le forze che egli genera. La lampada è l'arma dell'ispirazione nel senso originale della parola - essa lo anima.

Il mago dovrebbe essere capace di eseguire qualsiasi rituale sull'astrale, cioè, attraverso solo il potere dell'immaginazione. Attraverso una forte visualizzazione di qualsiasi delle sue armi, al punto dove egli effettivamente allucina la loro presenza, egli porta sia la forma eterica dell'arma e sia i poteri associati dentro di lui all'azione. Tali tecniche a mani vuote sono il contrassegno di un adepto.

PARADIGMI MAGICI

Ogni sistema di pensiero e di comprensione deriva da un numero di postulati di base sull'universo e sulla relazione dell'uomo ad esso. Queste idee e assunzioni vanno a costruire il paradigma della visione del mondo dominante attraverso il quale una cultura, o un individuo, interagisce con il suo universo. Gli eoni sono segnati dal passaggio di vari grandi paradigmi metafisici di pensiero piuttosto che dal passaggio di periodi fissi di tempo storico. Dentro ogni grande paradigma vi saranno paradigmi minori che contribuiscono al tutto. Per esempio, nella cultura dominante Bianca-Anglosassone-Protestante dell'Europa e dell'America, il maggiore paradigma è l' Ateismo-Protestante con i suoi paradigmi dipendenti dell'individualismo liberale umanistico e dell'etica del lavoro, e la scienza con i suoi dipendenti

paradigmi della causalità e del materialismo.

Altre culture hanno avuto, e ancora hanno, visioni completamente differenti del mondo che è difficile per un estraneo accedervi. L'Universo (essendo la creatura conciliante che è) tenderà a fornire conferma di ogni paradigma che uno sceglie di vivere. Noi viviamo, per una estensione, in un universo creato dall'osservatore. Piuttosto che trascinarsi solamente nella visione del mondo magica in una maniera accidentale, è utile considerare i paradigmi alternativi nei quali noi possiamo decidere di operare. Come la maggior parte di noi ha il proprio essere dentro un paradigma scientifico culturale, un mago moderno dovrebbe racchiudere questo anche se è efficace nella civiltà tecnologica. Sei paradigmi alternativi appaiono qui sotto, ed essi sono infatti una strana mescolanza di stregoneria e iperscienza. Tutti sembrano un pò pazzi dal nostro normale punto di vista, ma il nostro punto di vista normale allo stesso modo si dimostra essere ad una ispezione accurata abbastanza strano.

Tutti i paradigmi magici fanno parte di una qualche forma di azione a distanza, sia essa una distanza nello spazio o nel tempo o entrambi. Anche se noi siamo incapaci di immaginare come ciò accade, noi non dovremmo gettarla dalla finestra. La scienza può dimostrare benissimo sia l'azione a distanza che la gravità e il magnetismo, e la distorsione dello spazio/tempo nella così chiamata realtà ordinaria. Nella magia questa non è chiamata realtà ordinaria. Nella magia è chiamata sincronicità. Un evento mentale, una percezione, o un atto di volontà ha luogo allo stesso tempo (sincronicamente) come un evento nel mondo materiale. La scienza non nega la possibilità che la semplice informazione possa essere trasmessa da luogo a luogo; infatti il Principio della Inseparabilità del Quantum pretende che sia così. Di certo, questo può essere sempre giustificato come coincidenza, ma la maggior parte dei maghi dovrebbe essere abbastanza contenta con l'essere capace di predisporre le coincidenze. I seguenti sei paradigmi cercano di spiegare il meccanismo all'opera.

Il Paradigma Caoseterico

L'universo manifesto è solo un'isola minuscola di ordine comparativo, fissata in un oceano infinito di primordiale Caos, o potentia. Inoltre, questo caos senza limiti pervade ogni

interstizio della nostra isola di ordine. Questa isola di ordine fu casualmente espulsa dal caos e alla fine sarà ridissolta in esso. Anche se l'universo è un evento altamente improbabile, alla fine era destinato ad accadere. Noi stessi siamo la più alta struttura ordinata conosciuta su questa isola, ed in più nel centro reale del nostro essere vi è una scintilla di questo stesso caos che da luogo all'illusione dell'universo. È questa scintilla del caos che ci anima e ci permette di lavorare nella magia. Noi non possiamo percepire il Caos direttamente, perché egli contiene simultaneamente l'opposto di ogni cosa che noi potremmo pensare esso sia. Noi possiamo, d'altra parte, sporadicamente intravedere e fare uso con parzialità di materia formata che ha solo una esistenza probabilistica e indeterminata. Questa materia è quella che noi possiamo chiamare eteri.

Se ci fa sentire un pò meglio noi possiamo chiamarla Caos, il Tao, o Dio, e immaginare che sia benevolo e con cuore umano. Ci sono due scuole di pensiero nella magia. Una considera l'agente formativo dell'universo un essere casuale e caotico, e l'altra considera questo come una forza di coscienza spirituale. Avendo solo essi stessi sui quali basare le loro speculazioni, essi hanno di fatto detto che le loro proprie nature sono sia casuali e caotiche o conscie spiritualmente. Io stesso, sono incline al punto di vista che la mia coscienza spirituale è casuale e caotica in un modo accettabile.

Manipolazione delle Probabilità

Questa è una versione più modesta, meno cosmicamente pretenziosa del primo paradigma. Vi è un punto da qualche parte nella genesi di ogni evento dove la sua realtà futura è incerta. L'universo non è una struttura di un orologio automatico; vi è un livello di disorganizzazione all'interno che l'universo stesso non conosce cosa egli deve fare. L'informazione non è profetizzabile persino negli stessi eventi. Bizzarro come può essere, c'è persino una formulazione matematica accurata dei limiti di questa disorganizzazione, il Principio dell'Incertezza di Heisenberg. Ora gli eventi nella mente sicuramente condividono una qualità simile; essi sono non profetizzabili e sorgono in apparenza senza una causa. Si sospetta, persino dagli scienziati, che vi è una variabile nascosta che causa all'evento di materializzarsi in una forma particolare da un numero di possibilità. Questa variabile nascosta si suppone che sia la coscienza o l'informazione. La coscienza, quindi,

potrebbe controllare come gli eventi indeterminati si materializzeranno di fatto. Armato con questa idea e applicando la sua magia al punto critico, il mago può progettare alcune coincidenze impressionanti.

Teoria del Campo Morfico

Il romanzo e l'ipotesi straordinaria della causalità formativa forniscono un eccellente paradigma magico. Brevemente, esso esprime che in qualsiasi momento un nuovo evento accade nell'universo, esso predispone tutti gli eventi simili susseguenti ad accadere nello stesso modo attraverso l'intervento di un "campo morfico" onnipresente attraverso lo spazio e il tempo. L'ipotesi è relazionata con il perché l'evento accade nel primo luogo, ma suggerisce che non appena esso ha luogo, genera questo campo morfico che lo rende più probabile che accada di nuovo. Questo fornisce un razionale per molta magia.

La chiaroveggenza per esempio è l'intercettazione di un campo morfico lasciato da un evento nel passato prossimo o remoto. Solo la profezia, sempre la più dubbiosa delle arti mantiche, non può essere iscritta dentro questo schema. Gli atavismi, le entità, gli dei e i demoni potrebbero rappresentare i campi morfici lasciati dai pensieri animali e umani. La magia simpatica diventa la rappresentazione deliberata di un evento in miniatura per produrre un campo morfico che causa l'accadimento di un evento desiderato in qualche altro luogo. Se immaginare un evento basta per generare un piccolo campo morfico, allora l'effettività della visualizzazione è spiegata.

La religione fa suo il punto di vista che la coscienza precede la vita organica. Secondo le supposizioni vi erano dei, forze angeliche, titani e demoni che riempivano la scena prima che si sviluppasse la vita materiale. La scienza accetta il punto di vista opposto e considera che la maggior parte della evoluzione organica ebbe luogo prima che apparisse il fenomeno della coscienza. La magia, che ha dato più attenzione alla qualità della coscienza stessa, ha una posizione alternativa e conclude che le forme organiche e psichiche evolvono sincronicamente. Come ha luogo uno sviluppo organico, un campo psichico viene generato che alimenta di ritorno le forme organiche. Così ogni specie di esseri viventi ha il suo proprio tipo di forma psichica o essenza magica. Queste egrogores possono talvolta essere sentite come una presenza o persino intraviste nella forma delle specie che essi controllano. Coloro che hanno percepito

l'egregore umana di solito la descrivono come Dio. La comunione con i campi morfici di bestie è di grande importanza per lo sciamano e lo stregone, poiché trasmettono una conoscenza intima della creatura effettiva e concedono al mago un certo potere sulle specie. Può inoltre dargli la possibilità di appropriarsi di alcuni dei poteri della bestia, particolarmente sul piano eterico. Questa è la ragione dell'avvenimento diffuso in tutto il mondo del totemismo fra popoli di cacciatori, ed il prevalere degli dei dal corpo umano e dalla testa di animale nella maggior parte delle mitologie.

Il mago considera che tutta la vita in questo mondo contribuisce e dipende da una vasto composto egregore che è stato conosciuto svariatamente come la Grande Madre, l'Anima Mundi, il Grande Arconte, il Diavolo, Pan e Baphomet.

L'Osservatore Creò l'Universo

Noi generalmente tendiamo a considerare la volontà e la percezione come funzioni separate della nostra coscienza o consapevolezza. Infatti, la nostra volontà e la percezione sembrano essere le proprietà più fondamentali del nostro essere. Invece, cerca di fare queste assunzioni:

Ogni cosa che noi percepiamo è reale (non irragionevole)

Ogni cosa che non possiamo percepire non esiste (non per noi in ogni caso)

Ogni cosa che vogliamo che non arrivi alla nostra percezione non era volontà ma semplicemente un desiderio fallito

Quindi la Volontà e la Percezione Sono la Stessa Cosa.

Getta per un istante uno sguardo intorno a te; il tuo intero universo è esattamente come lo vuoi e come lo percepisci. È tutta una creazione del tuo credo in esso. Persino altre persone possono essere calcolate come invenzioni del tuo credo in loro. Ovviamente, le credenze che sostengono l'universo dovrebbero essere situate abbastanza profondamente e non recettive a semplici desideri, anche se atti reali di volontà/percezioni potrebbero cambiare parti di esso. Questo fornisce un modello magico in cui ogni cosa è permessa anche se potrebbe essere dannatamente difficile. Austin Spare spesso operò con questo paradigma, anticipando di mezzo secolo lo sviluppo della non-oggettività,

uno degli aspetti dell'interpretazione della teoria quantica. Questo suggerisce che è l'atto reale della percezione voluta o grandezza che di solito crea gli eventi. Magicamente è attraverso l'intercettazione dei più profondi livelli di coscienza e credo che gli eventi creativi hanno inizio.

L'Universo Olografico

Per specificare la posizione di una particella con una precisione completa, noi avremmo dovuto specificare anche la relativa posizione di ognuna e di tutte le altre particelle nell'universo. Nel modello di universo olografico, questa idea compie un altro passo in avanti; ogni particella nell'universo è effettivamente connessa a ogni altra particella da qualche forma nascosta di connessione istantanea. Questa connessione ha una formulazione matematica nel Principio Quantico dell'Inseparabilità. Ipotesi di questo tipo sono spesso chiamate "teorie dei lacci delle scarpe" perché propongono che ogni cosa è la causa di ogni cosa - l'universo sostiene se stesso attraverso i suoi lacci delle scarpe. Ogni cambiamento in ogni luogo in tale universo olografico dovrebbe, in teoria, essere distinguibile ovunque istantaneamente. Tale forma nascosta di comunicazione istantanea è la materia reale della magia.

La ragnatela di connessioni tra ogni evento può essere vista come una realtà di ordine più alto, l'ologramma. La parte della realtà della quale noi siamo normalmente consapevoli è semplicemente una proiezione di questo, l'olografo. La sincronicità e tutti gli altri paradigmi magici assumono che vi è una qualche forma di trasferimento di informazioni che può procedere in modi piuttosto inusuali attraverso il tempo e lo spazio. Anche se è difficile immaginare come la materia o l'energia si possa comportare in questo modo, non vi è alcuna ragione dal ritenere che la semplice informazione stessa non possa fare ciò. La pura informazione non ha peso o forza, e così niente può prevenire il suo passaggio istantaneo a qualche luogo o forse in qualche momento. È presumibile che in qualche luogo dentro la psiche e dentro la indeterminazione quantica che giace sotto la realtà fisica ci potrebbe essere qualcosa che agisce come una trasmittente e un ricevitore di pura informazione.

Questo dovrebbe, per esempio, spiegare perché i fenomeni psichici possono essere percepiti ma non possono essere facilmente resi registrabili oggettivamente, come convaliderà chi ha cercato di fotografare o registrare i fantasmi. Dovrebbe inoltre confermare il luogo comune

magico che è più facile far cadere un uomo sotto un peso di sedici tonnellate che fare sì che un peso di sedici tonnellate cada sopra un uomo. L'informazione richiesta è infinitamente più piccola nel primo caso, a meno che naturalmente uno possa ammaliare il conducente della gru esattamente al momento giusto.

Dimensionalità Più Alta

Noi ci troviamo in un universo che è almeno a quattro dimensioni. Per divenire sensibile a noi un evento deve avere uno spostamento sia nel tempo che nello spazio. Un pezzo di carta che ha solo due o tre dimensioni, non avendo alcun spessore, o esistendo per un impercettibile breve tempo, potrebbe non essere parte del nostro universo. Anche se comunemente noi pensiamo in termini di una realtà a tre dimensioni, questa potrebbe essere al minimo una realtà a quattro dimensioni, persino se il tempo sembra che abbia una differente qualità rispetto alle nostre percezioni. Noi spesso dimentichiamo di includere il tempo nelle nostre concezioni perché noi lo diamo simultaneamente per accordato; noi assumiamo che le cose esistano nella stessa struttura temporale e che esse persisteranno.

Supponiamo che per un momento ci fosse una quinta dimensione che noi non eravamo capaci di percepire con i nostri sensi. Supponiamo anche che tutti i fenomeni fossero a cinque dimensioni. Come potrebbero i fenomeni a cinque dimensioni apparire alla nostra percezione a quattro dimensioni? Un punto dalla quinta dimensione non dovrebbe essere percepito nella quarta dimensione. Questo può spiegare perché le particelle fondamentali, o quarks, non possono essere osservate singolarmente. La dimensionalità più alta potrebbe inoltre risolvere altri problemi nella fisica come la violazione eguale e certe proprietà del vuoto. Una superficie della quinta dimensione potrebbe apparire come una linea nella nostra realtà. Un "oggetto solido" della quinta dimensione potrebbe essere percepito come una superficie, e le cose che a noi appaiono come solidi oggetti nella nostra realtà dovrebbero essere le manifestazioni dei veri solidi della quinta dimensione per i quali non abbiamo alcun nome. Ora i punti, le linee, le superfici e gli "oggetti solidi" non esistono realmente in questa quinta dimensione non più che i punti, le linee e le superfici esistono nella geometria ordinaria a quattro dimensioni, eccetto che come idealizzazioni.

Segue quindi che se vi fossero cinque dimensioni, tutte le cose che percepiamo come oggetti solidi esistenti nella "nostra realtà" sono semplicemente il modo in cui gli oggetti della quinta dimensione ci appaiono. Questa potrebbe sembrare una complicazione senza senso, ma è stata raggiunta per dimostrare che noi potremmo stare vivendo in una realtà a cinque dimensioni, ancora incapaci di percepirla come tale. Quali dovrebbero essere le conseguenze se fosse così? Dovrebbe in realtà spiegare una grande quantità di questioni oltre alcuni oscuri problemi nelle fisiche fondamentali. Primo, dovrebbe spiegare perché a noi ci sembra di vivere in un mondo di effetto piuttosto che in un mondo di causa. Noi sembriamo solo capaci di misurare gli effetti. Non abbiamo alcuna idea di come ogni cosa causa ogni altra cosa in un senso finale. Tutte le nostre cosiddette leggi fisiche sono semplicemente cataloghi di effetti che dobbiamo aspettarci. Il nostro potere di causare in realtà eventi è illusorio. Noi semplicemente arrangiamo le cose per rendere certi effetti più probabili ma non possiamo arrivare alla radice delle cause stesse. Questo è appena sorprendente se noi siamo incapaci di interagire con la piena dimensionalità di un evento. Come i Kabbalisti avrebbero detto, il mondo causale esiste in una dimensione nascosta.

Una quinta dimensione alla quale la psiche aveva un qualche limitato accesso potrebbe spiegare tutti i fenomeni occulti e magici senza alcuna eccezione. L'informazione mossa attraverso la quinta dimensione potrebbe manifestarsi in ogni punto nel tempo e spazio ordinario. Telepatia, necromanzia, chiaroveggenza, e la precognizione sono spiegati in un colpo. Le trasformazioni causate nella quinta dimensione dovrebbero apparire come effetti nella realtà ordinaria; la telecinesi e tutte le forme di lanciare incantesimi e sortilegi sono così possibili. Cercare di far sì che queste cose accadano nel mondo ordinario attraverso l'arrangiamento per gli effetti è laborioso e un affare che consuma il tempo. Se noi potessimo guadagnare l'accesso al mondo causale, un potere e una possibilità infiniti potrebbero essere disponibili a capriccio, se noi fossimo ancora interessati.

Lo scopo di questo studio non è di riabilitare la scienza e la magia ma di dimostrare che vi sono alternative all'irrazionalismo quando questi arriva ad erigere le basi teoretiche di un *modus operandi* magico. Se la scienza iniziasse persino a fare una seria inchiesta sulla magia, il risultato dovrebbe essere disastroso. L'umanità ha dimostrato di essere totalmente incapace di maneggiare con

responsabilità persino una sostanza moderatamente pericolosa come il plutonio. Immagina cosa essa potrebbe fare con una stregoneria accresciuta dalla tecnica meccanica o persino una semplice, attendibile telepatia. È negli interessi della sopravvivenza della specie che gli occultisti continuino a ridicolizzare e discreditarne le loro proprie arti agli occhi della scienza ortodossa.

L'autore ha una certa preferenza per i paradigmi di una dimensionalità più alta, solo perché l'evoluzione delle forme regolari più semplici attraverso l'aumento della dimensionalità porta a simboli profondamente familiari come mostrati insieme nella figura 1.

1-D

2-D

3-D

Il punto

La linea

Il triangolo

4-D

5-D

Il tetraedo

!

Similarmente:

Punto

Linea

Superficie

Figura 1. L'evoluzione delle forme attraverso i vari livelli dimensionali.

La maggior parte dei paradigmi affrontano un universo costruito di tre realtà.

Realtà Primaria: Il Vuoto, Caos, Ain Soph Aur, Dio, l'Empireo, Universo B, il Meon, Il Pleroma o Plenum, Mummum, il Nagual, il Mondo Archetipico o Formativo, la 5a Dimensione, la Mente Cosmica, l'Ologramma, la Notte di Pan, l'Iperspazio, Acasualità, il Regno Quantico.

Seconda Realtà: Gli Eteri o Astrali, Probabilità, gli Dei, i Campi Morfici, il Mondo dell'Ombra, la Misura, il Vento, la Luce Astrale, Potentia, Aura, Natura Mediana.

Realtà Terziaria: il Mondo Fisico o Materiale, Malkuth, Universo A, il Tonal, la 4a Dimensione, il Corpo di Dio, l'Olografo, Casualità.

É una caratteristica ulteriore di tutti i paradigmi magici che vi sia una equivalenza tra il microcosmo e il macrosmo. Come sopra così sotto. Così l'uomo contiene una parte della realtà primaria e secondaria in addizione all'essere fisico.

ANEDDOTI

Ognuna di queste storie dal quaderno di appunti dell'autore è interessante sia perché illustra una particolare tecnica della genesi di idee particolari che appaiono in questo libro. In alcuni casi i dettagli della precisa locazione sono stati omessi o i nomi cambiati per proteggere gli individui. Per quel che è possibile, gli eventi sono presentati esattamente come mi accaddero.

Forse era a causa del fatto che io ero nato e cresciuto vicino a quella parte dei South Downs che accoglie sia le rovine di un antico tempio Romano-Britannico a Chanctonbury sia una roccaforte dei Templari a Steyning. O forse era a causa del fatto che io avevo una madre psichica. Io non lo so di certo ma posso ancora ricordare l'incontro con entità strane nei sogni dell'infanzia, che erano come campi di forza elementare, e di avere avuto un interesse persistente

nella stregoneria sin dalla mia prima adolescenza. Ricordo chiaramente la prima notte in cui io cercai di fare sì che qualcosa accadesse. Ero soggetto alle comuni frustrazioni adolescenziali, che sorgevano principalmente dal sesso, ed ero solito scoppiare in collere che trovavo estremamente eccitanti ed esilaranti. Alcune volte potevo buttar giù alcuni pezzi dalle collezioni di vecchie spade e scuri da battaglia che avevo il permesso di tenere nella mia stanza e imperversavo in giro brandendole all'aria e trascinandomi verso una rabbia furiosa solo per il gusto di farlo. Una sera, così esaltato, uscii fuori per una camminata ancora con gli ultimi bagliori di una di queste furie. A una certa distanza davanti a me vidi una insospettata vittima vestita in qualcosa che sembrava essere una uniforme da ispettore del bus. Da circa trenta yards deliberatamente liberai un dardo di energia contro di lui puntando e concentrando silenziosamente la sua schiena. Quasi immediatamente egli saltò, come se fosse stato calciato violentemente nel didietro. Egli si girò per osservarmi con shock e sorpresa ed io, allo stesso tempo scioccato e sorpreso, finsi indifferenza. Quindi egli coprì il suo imbarazzo e se ne andò in un'altra direzione. Spero sinceramente che non vi furono effetti duraturi. La causa non era stata altro che teppismo adolescenziale e curiosità e io da allora lo ho raramente usato. Ma la cosa più importante era che io ora avevo avuto una prova che ci doveva essere qualcosa in tutti quei vecchi libri di stregoneria.

La mia nuova scoperta accadde quando sperimentai allucinogeni potenti all'università. Io mi aspettavo che questi mi avrebbero mostrato la mia vera anima, il centro del ciclone come esso era. Invece, vidi che nel nucleo più intimo del mio essere vi era solo il potere della volontà e il potere della percezione. Ogni altra cosa vi veniva aggiunta e poteva essere tolta. Cominciai a vedere che sotto l'apparente ordine della materia vi era all'opera una forza magica spontanea, creativa e caotica. Queste intuizioni a prima vista mi sorpresero e passarono alcuni anni prima che io le accettassi e confermassi.

Nel frattempo incominciai a meditare. All'inizio pensavo che la meditazione mi aveva portato solo calma, perché io avevo chiesto poco al di là di ciò. Più tardi dovevo comprendere che essa mi aveva dato un grado considerevole di controllo che doveva provarsi utile in molti modi. Cominciai a registrare i miei sogni e trovai che con perseveranza poteva essere aperto un mondo fantastico. Sognai diverse volte cose particolari che erano accadute esattamente a mia madre, con

una accuratezza completa. Incoraggiato, cominciai a cercare e trovare le mie mani nel sogno come un preliminare per un viaggio astrale deliberato. Fu allora che incontrai il Censore Psicico. Vi è una qualche parte della mente di una persona che sembra inflessibile nel ritenere che queste esperienze vadino al di fuori dei confini. Il censore si sforzerà in ogni modo di prevenire di sperimentare, o ricordare che uno ha sperimentato fenomeni di un altro mondo. Mi ci vollero molti mesi per superare questo ostacolo, ma il risultato ne valse la pena.

Una notte un parente da lungo tempo deceduto mi apparve in sogno. Questo era sufficiente per impressionarmi nell'azione. Immediatamente trovai le mie mani e quindi le strappai via, e improvvisamente una qualche parte di me stesso era presente in un luogo che io mi ero disposto a visitare, quindici miglia lontano. Il viaggio fu istantaneo e come la sensazione di scoppiare attraverso un pallone. In tutte le esperienze seguenti, è stato lo stesso; improvvisamente, contro una qualche enorme resistenza io esplodo attraverso una sorta di membrana, e mi viene permesso di essere presente e osservare il luogo desiderato per alcuni momenti prima di essere scacciato indietro. I dettagli degli obbiettivi sono sempre esatti come essi dovrebbero essere, senza le comuni distorsioni del sogno. In una occasione quando pensavo che avevo mancato, improvvisamente compresi che ero arrivato capovolto alla scena che era ad ogni modo corretta in tutti i dettagli.

Durante questo periodo cominciai a utilizzare il mio tempo con la Posizione della Morte di Austin Spare e i suoi sigilli. Non dimenticherò la prima volta che cercai di sperimentare un atavismo animale attraverso i sigilli. Avevo fatto un sigillo per acquisire il karma di un gatto alcuni giorni prima. Essendomi concentrato su di esso per un pò non avevo ottenuto alcun risultato, e lo avevo più o meno dimenticato nella notte nella quale stavo camminando attraverso un povero vicolo da ubriachi nella mia città natale. Colsi una visione di qualcosa che si muoveva alla mia destra e mi girai per vedere un enorme grosso gatto di vicolo seduto su un pilastro. Nel momento in cui i nostri occhi si incontrarono, qualcosa di indescrivibile lampeggiò tra di noi, e improvvisamente corsi a tutta velocità nell'oscurità gridando e urlando come un felino, completamente posseduto. Solo la mancanza di sporcizia sulle mie mani in seguito mi convinse che non ero a quattro zampe.

Negli appartamenti dove vivevo al tempo in una grande città vi era un ragazzo che stava progressivamente discendendo verso la pazzia. Chiamiamolo Ron. La maggior parte dei dottori che si occupano della mente avrebbero diagnosticato Ron come un paranoico schizofrenico. Il suo comportamento era bizzarro all'estremo. Egli sentiva voci continuamente e immaginava una persecuzione dalle fonti più improbabili. Un giorno mi fece visita, diretto forse dai rumori sui miei strani interessi. Egli era vestito in almeno cinque modi diversi, morendo di fame, e quasi completamente fuori di mente. Egli aveva campeggiato in una landa per un certo periodo di tempo per evitare i demoni nel suo appartamento. Avendolo reso più tranquillo che fosse possibile pensavo che avrei dovuto forse tentare e fare ogni cosa che fosse possibile per aiutarlo.

Andammo in una stanza che avevo preparato per vari esperimenti magici e applicai le procedure correnti dell'esorcismo. Niente sembrava che avesse effetto. Ros divenne molto difensivo e incominciò solo a mormorare una corrente di dissociati nonsense. Niente gli avrebbe permesso di manifestare i demoni di cui si lamentava, così da poterli bandire. Nell'exasperazione decisi di essere il suo demone. Avanzai verso di lui ringhiando e maledicendo, minacciandolo con armi e minacce, tirandogli dietro tutte le cose di cui egli si lamentava. Per alcuni minuti divenni la sua paranoia. Rivestito di una tunica in una stanza oscura pieno di zolfo bruciante, tenevo la sua anima al punto di spada e veramente a fondo evocai l'inferno tutto intorno a lui. L'effetto fu rimarchevole. Egli si aprì e divenne completamente lucido e ragionevole, cercando di trovare il modo di uscire da quella situazione imbarazzante, usando un senso e una logica perfetti con i responsi emozionalmente corretti. Di conseguenza chiusi l'atto e entrambi uscimmo dalla camera soffocante. Ron rimase allora normale per altri venti minuti durante i quali egli cercò di risolvere in che modo doveva riprendere la sua vita. Verso la fine di ciò tuttavia egli cominciò a scivolare indietro nel suo modo folle, e al momento in cui egli improvvisamente decise di uscire egli era ritornato di nuovo completamente pazzo. Fu il mio più grande rammarico di non avere la capacità di trattenerlo e cercare di fare qualcosa di più per lui. Come dicono i dottori stregoni, uno che si ammala nella testa può essere aiutato, ma un uomo con una "cattiva anima", cioè un caso di malattia mentale di lungo termine, spesso si dimostra intrattabile. Io vidi solo un'altra volta brevemente Ron dopo che gli psichiatri lo avevano preso in cura, e sembrava un cavolo virtuale.

Speriamo che fossero solo sedativi.

Circa in questo periodo ebbi il mio primo successo con la posizione della morte di Spare. Dopo alcuni mesi di pratica entrai improvvisamente in uno strano stato estatico che era esilarante oltre le mie più selvagge aspettative e sembrava essere il passaggio a certe esperienze magiche. Mi ero trovato librato in volo come un punto di consapevolezza, interamente fuori dal mio corpo e mi fu permesso di esaminare la palla di forza ectoplasmica che ognuno di noi contiene nella sua sezione mediana (plesso solare).

La mia capacità per accessi di rabbia violenta qualche volta si riaffermava quando gli eventi diventavano difficili. In una occasione avevo perso le mie chiavi di casa nel disordine del mio appartamento ed ero in ritardo per un appuntamento. Imperversai in giro da camera a camera rovesciando ogni possibile luogo nascosto di nessuna utilità, diventando sempre più arrabbiato. Alla fine mi posi al centro della stanza principale e urlai e gridai fuori la mia frustrazione. Improvvisamente le chiavi apparirono a mezz'aria quasi sopra la mia spalla destra e caddero al suolo. Io le raccolsi senza un pensiero e mi lanciai fuori dalla porta. Non fu fino a che io ero a cinquanta metri nella strada che la forza piena di quello che io avevo fatto spuntò nella mia mente pensante. Essa tende ancora a darmi i brividi.

Poco tempo dopo mi preparai per un viaggio economico intorno al mondo. Questo si provò essere un'eccellente maniera di affinare le abilità magiche. Lunghi periodi di inattività forzata attraversando deserti, e lunghi periodi di quiete nelle montagne himalayane sembra che facciano sbocciare una capacità per la telepatia. L'annullamento degli azzardi associati con un viaggio economico è uno stimolo ulteriore.

Se la vita umana è precaria in India, allora la vita di un cane Indiano dovrebbe essere lo stile di vita più richiesto e competitivo possibile. Come risultato, i cani indiani hanno sviluppato un'intelligenza raramente eguagliata dai loro parenti boriosi e coccolati dei paesi occidentali. Avresti bisogno di essere metà psichico per sopravvivere come un cane in India e molti di quelli che io incontrai lo erano. Uno in particolare avrebbe lasciato qualsiasi cosa stesse facendo per venire da me in pochi minuti se lo pensavo intenzionalmente.

Vi erano molti monaci buddisti Tibetani nel villaggio di montagna dove io stavo. Queste persone là sono accreditate con alcune abilità abbastanza straordinarie. Un giorno,

sedendo al vertice di un edificio basso sovrastando il mercato, decisi di vedere se potevo influenzare uno di loro. Selezionando a caso uno di quei monaci vestiti di rosso, con la testa rasata, mentre egli entrava nel mercato, gli comandai di fermarsi. Egli fece ciò a dispetto del fatto che stava nel mezzo della strada. "Girati intorno" io pensai. Egli lo ottemperò. Lo lasciai camminare indietro dieci passi la via da dove era venuto e quindi proiettai la mia suggestione di nuovo. Una seconda volta egli ripercorse i suoi passi dopo essersi girato intorno di nuovo. Quando egli raggiunse la sua prima posizione, mandai un messaggio una terza volta. A questo egli si fermò, si guardò in una maniera confusa, scosse la testa, e andò via determinatamente sul suo percorso originale. Io lo avevo perso. Pensando a ciò in seguito, suppongo che non fosse una questione così complicata. Questi monaci spendono tutto il giorno a meditare e non è sorprendente che essi siano ricettivi a questa sorta di cose.

Alla fine ritornando in Inghilterra scoprii che i funghi autunnali erano il soggetto di molto interesse. Un amico mago mi portò fuori all'inizio della stagione e mi prese una manciata del sacramento suddetto, che io mangiai fresco. Circa un'ora dopo, disteso a terra nell'attico del mio amico, una visione splendida e bellissima mi si mostrò. Era un corpo segmentato risplendente sormontato da favolose ali diafane. Egli si ruotava intorno a me così che potei ispezionarlo per alcuni momenti e quindi se ne andò. Non fu fino a quando andai fuori alla ricerca dei funghi una seconda volta che compresi cosa era la visione. Nella seconda caccia per i funghi osservai i numerosi piccoli moscerini che ronzavano tra i funghi. Quando ponemmo alcuni dei funghi a seccare su una carta emerse un numero di vermi minuscoli. Nella prima dose io ne avevo inghiottiti alcuni e in qualche modo preso una parte del loro essere. Chissà che io non abbia incontrato il Signore dei Vermi?

Queste sono solo alcune delle più semplici esperienze da spiegare che io ho fatto durante i miei anni di coinvolgimento con la magia. Molti centinaia di esempi di telepatia, precognizione, coincidenza, e lancio di sortilegi non sono registrati. Io non considero più queste cose come strane o inusuali. Il più grande mistero per me ora è perché queste cose non sono sempre accessibili e disponibili a noi tutto il tempo. Considero che ogni persona che sia preparata a sforzarsi contro la sua propria resistenza a questi fenomeni,

"il censore psichico", raggiungerà dei risultati.

LA TEORIA DELLA CATASTROFE E LA MAGIA

La Teoria della Catastrofe è uno strumento matematico che permette a cambiamenti improvvisi e discontinui di essere rappresentati in un modello topologico. La topologia è molte

volte chiamata "geometria di tela cerata" nella quale una forma può essere distorta in qualsiasi modo fino a che i lineamenti fondamentali rimangono inalterati. La teoria fornisce una descrizione qualitativa ma non quantitativa di come un improvviso cambiamento è probabile che accada. Ci dice che qualcosa di inusuale si deve aspettare sotto certe condizioni, ma non ci dice esattamente quando aspettarlo. Comunque ci dice come provocare catastrofi. La teoria è qui applicata alle situazioni come l'iniziazione, l'illuminazione e la conversione religiosa, dove vi è un improvviso cambiamento di stato. In ogni caso la teoria descrive la situazione in maniera soddisfacente ed inoltre mette in rilievo quello che è inaspettato e prezioso. Fu originalmente il mio interesse per la saggezza infida che portò la mia attenzione alla teoria che la maggior parte dei matematici ancora considerano "magia nera" ma avendo trovato che essa ha una certa applicabilità alla magia io qui la presento.

LA TEORIA DELLA CATASTROFE

Userò principalmente il modello di catastrofe a cuspidi mostrato nella figura 2. Il foglio con il nodo è la superficie della catastrofe attraverso la quale un punto rappresentante il comportamento può muoversi. La direzione Z è l'asse del comportamento, e più alto è l'asse sulla superficie, il più di un particolare comportamento sarà mostrato. A è il punto più alto, B è un poco più basso, D è ancora più basso e C è il punto più basso. L'asse Y è il fattore controllo che tende a muovere il comportamento da D a B o da C a A quando viene applicato. L'asse X è il secondo fattore di controllo che causa le catastrofi. Quando vi è un largo fattore di X, qualsiasi cambiamento da A o C o all'indietro di nuovo non sarà calmo, ma sarà un improvviso cambiamento visto che il punto cade sopra il margine della piega indietro giù in un'altra parte della superficie. Così se il comportamento è al punto B o D, un cambiamento nel valore di X o Y causerà solo calmi cambiamenti continui. Comunque, se il comportamento è al punto A o C, qualsiasi cambiamento largo in Y risulterà in un cambiamento catastrofico come il punto cade oltre il margine.

Figura 2. Il modello per la teoria della catastrofe.

Figura 3. La teoria della catastrofe applicata ai punti di vista dell'occulto contro i punti di vista del mondo materialistico. Qui i punti rappresentano i seguenti A) occultisti di mente dura; B) materialisti di mente dura; C) occultisti di mente trasandata; D) materialisti di mente trasandata.

Applicazioni alla Teoria della Catastrofe: I punti di vista del mondo dell'Occulto contro quello Materialista

Questo modello rappresenta il punto di vista del Mondo Occulto contro quello Materialista. I fattori di controllo sono Y, la quantità di esperienze magiche che il soggetto ricorda di aver percepito; e X, il grado al quale il soggetto è di mente dura o rigorosa circa cosa egli ricorda di aver percepito. Vedi la figura 3.

Le Transizioni: B---D; una oscillazione caratteristica dell'occultismo popolare, dove ogni pezzetto di nonsense accettato non criticamente cambia la mente di uno per quei pochi giorni che uno se la può ricordare.

D---C; una sofisticazione crescente di prospettiva materialista causata dallo studio scientifico e dalla razionalizzazione.

B---A; una sofisticazione crescente di prospettiva occulta causata dallo studio magico e dalla razionalizzazione.

D---A; una graduale crescita di un punto di vista occulto causato dallo studio delle teorie magiche e dall'esposizione alle esperienze magiche.

C---A, un improvviso e discontinuo cambiamento verso il punto di vista occulto causato da una esposizione a esperienze magiche.

Le transizioni fuori da A sono improbabili poiché includono esperienze eliminate dalla memoria. Qualsiasi schema di educazione magica cerca di produrre lo stato A nel quale il soggetto può essere discriminante circa le esperienze occulte. Alcuni maestri insistono in un corso di educazione mentale che inizialmente forza l'alunno nello stato C così che egli possa rendere la revisione della catastrofe del punto di vista del mondo a A essendo esposta a esperienze magiche. Io tendo a riconoscere la rotta D---A (un graduale aumento sia nell'obiettività che nell'esperienza) come la via più facile da seguire, anche se lo scopo generale di questo libro è di provocare le transizioni B---A.

. . .

Applicazioni della Teoria della Catastrofe: Cambiamento di Credo.

Noi possiamo usare il modello di catastrofe anche per mostrare un cambiamento da un credo a un altro. I fattori di controllo sono Y, rinvio emozionale da un credo ad un altro; e X, razionalità e irrazionalità come mostrato nella figura 4. Tipi di credo (I) e (II) possono estendersi dall'ideologico al religioso e includere tali credi come l'incredulità.

Le Transizioni: A---B e C---D rappresentano soltanto l'indebolimento e il rafforzamento del credo da un aumento o una diminuzione della razionalità. L'aumento di credo con l'irrazionalità corrisponde ai risvegli religiosi e al nazionalismo.

B---D: rappresenta l'oscillazione tra credi ritenuti razionali (I) e (II) su una base emozionale.

A---C: rappresenta il cambiamento catastrofico o credi ritenuti irrazionali (I)---(I) causati da un cambiamento dell'impegno emozionale per esempio, una conversione religiosa.

A---D e B---C: sono possibili

Un ulteriore fenomeno può essere mostrato sulla superficie della catastrofe -quello della biforcazione o separazione come mostrato nella figura 5. Questa figura mostra come una discesa nell'irrazionalità produce due possibilità per un credo

forte che sono molto instabili rispetto all'impegno emozionale. Questa è la tecnica che ha i suoi usi nella magia.

Figura 4. La teoria della catastrofe applicata a un cambiamento da un credo a un altro. A e C rappresentano credi forti che sono sia emozionali che irrazionali. B e D rappresentano credi che sono emozionali e razionali. Nota come l'elemento della razionalità causa una diminuzione nella forza dei credi.

Applicazione della Teoria della Catastrofe: Iniziazione Mistica

I fattori di controllo sono Y, la conoscenza mistica; e X, l'abilità/potere mistico con la gnosi come mostrato nella figura 6.

Le Transizioni: D---A; un aumento graduale sia nella conoscenza che nel potere, seguito da sistemi migliori.

D---B---A: prima conoscenza poi potere, un processo che, anche se sicuro, può non essere soddisfacentemente completato in tempo.

D---C: prima potere, poi conoscenza. Questo tipo di educazione o esperienza spesso produce l'eresia o la follia. Molti maestri mistici dicono che il potere in se stesso rimuove effettivamente il candidato più lontano dall'obbiettivo della iniziazione mistica e crea una barriera di catastrofe per ulteriori progressi.

Figura 5. Questa è una estrapolazione della figura 4, e mostra il fenomeno della biforcazione o separazione.

Figura 6. La teoria della catastrofe applicata all'iniziazione mistica. Qui i punti rappresentano i seguenti: A) mistico illuminato; B) mistico che possiede conoscenza; C) qualcuno con potere ma con nessuna conoscenza; e D) l'iniziando.

Applicazione della Teoria della Catastrofe: Iniziazione Magica

I fattori di controllo sono Y, potere e X, conoscenza. In una iniziazione magica i fattori di controllo operano un'altra via intorno perchè le strutture della conoscenza e del potere sono differenti, come sono i loro effetti sul candidato. E' spesso semplice questa differenza che porta i maghi e i mistici a denigrare i sistemi di ogni altro. Vedi figura 7.

Figura 7. La teoria della catastrofe applicata alla iniziazione magica. Qui i punti rappresentano: A) mago illuminato; B) mago potente ma non saggio; C) uno che è solamente pieno di idee; e D) l'iniziando.

Figura 8. Un'estrapolazione della Figura 7 - la superficie doppia della catastrofe.

Le Transizioni: D---A un graduale aumento sia della conoscenza che del potere.

D---B: prima potere, un sentiero pericoloso che può portare il candidato al disastro.

D---C; prima la conoscenza; questo tipo di educazione normalmente produce solo un dilettante

Così noi vediamo che i maestri mistici denigrano il potere per il suo proprio interesse e i maestri magici denigrano la conoscenza per il suo proprio interesse. Ognuno rimuove il candidato lontano dall'obbiettivo ed è necessario un cambiamento catastrofico per raggiungere l'effetto desiderato. Il potere nella magia e la conoscenza nel misticismo portano almeno il candidato in qualche modo più avanti. Entrambi questi schemi possono essere combinati in un superficie doppia della catastrofe di cui io spero che l'originatore della teoria mi perdonerà. Vedi figura 8.

I punti B e C sono su questa superficie un poco più bassi di D. A parte dal notare come pericolosamente fine diventa il sentiero D---A ad un certo punto, lo presento senza ulteriore commento.