

Franz Bardon

Die Praxis der magischen Evokation

Anleitung zur Anrufung von Wesen uns umgebender Sphären

Hermann Bauer Verlag Breisgau  
5. Auflage 1982  
ISBN 3-7626- Freiburg in 0005-8

Dieses Werk sei meiner treuen Lebensgefährtin, meiner lieben Gattin Marie , zum steten Angedenken gewidmet .

## Inhalt

Vorwort

Einleitung

Erster Teil : Magie . . .

Magische Hilfsmittel: . . .

Der magische Kreis. .

Das magische Dreieck .

Das magische Räuchergefäß

Der magische Spiegel .

Die magische Lampe

Der magische Stab .

Das magische Schwert Dolch, Dreizackgabel)

Die magische Krone (Mütze, Magusbinde) . .

Das magische Gewand

Der magische Gürtel

Weitere magische Hilfsmittel:

Das Pentakel, Lamen oder Siegel

Das Buch der Formeln

Im Bereiche der Wesen . .

Vor- und Nachteile der Beschwörungsmagie ..

Die Spiritus familiaris oder die sogenannten Dienstgeister

Die magische Evokation .

Die Praxis der magischen Evokation .

Zweiter Teil Hierarchie : . . .

Kapitel 1: Die Wesen der vier Elemente. ..

Kapitel 2: Einige Ur-Intelligenzen der Erdgürtelzone

Kapitel 3: Die 360 Vorsteher der Erdgürtelzone.

Kapitel 4 : Intelligenzen der Mondsphäre . .

Kapitel 5 : Die 92 Genien der Merkurzone . .

Kapitel 6: Intelligenzen der Venussphäre .

Kapitel 7: Genien der Sonnensphäre . . . ..

Kapitel 8: Intelligenzen der Marssphäre. ..

Kapitel 9 : Genien der Jupiterzone ..

Kapitel 10: Die Saturnsphäre.

Kapitel 11 : Die Sphären Uranus und Pluto ..

Kapitel 12: Verkehr mit Wesen, Genien und Intelligenzen aller Sphären durch das Mentale Wandern .

Kapitel 13: Magische Talismanologie ..

Nachwort . . .

Dritter Teil: Abbildungen . .

## Vorwort

Der Verfasser des Werkes: "Der Weg zum wahren Adepten" - eingedenk der ihm von der GÖTTLICHEN VORSEHUNG gestellten hohen Aufgabe und heiligen Mission, die Wahrheit suchende Menschheit der Jetztzeit zur Vollkommenheit zu führen - übergibt der Öffentlichkeit als Fortsetzung hiermit sein zweites Werk, betitelt "Die Praxis der magischen Evokation". In diesem zweiten Werk führt er gewissenhaft alle interessierten Leser und wahrhaftigen Schüler der Magie weiter, denen es vergönnt war, auf Grund der im ersten Werk enthaltenen Anleitungen den einzig richtigen Weg anzutreten. Allen macht der Autor verständlich, daß es auf ihrem Wege kein Aufhalten und kein Stehenbleiben mehr geben darf, da dies unzweifelhaft ein Zurücksinken in den grauen Alltag, in die Unwissenheit und somit in die Dunkelheit bedeuten würde. Es gibt daher nur ein Weiterschreiten, ein Vorwärts zu den lichtesten Höhen, die all denen winken, die keine Mühe scheuen und mutig ohne Unterlaß die Arbeit an ihrem geistigen Aufstieg fortsetzen, wozu ihnen dieses Buch behilflich sein soll! In aufopfernder Weise macht der inzwischen einem weiten Leserkreis bekannt gewordene Autor alle seine Schüler mit schlichten, dennoch ausdrucksvollen Worten gewissenhaft auf alle Gefahren, kleine wie große, aufmerksam, die durch ein Abgleiten vom wahren Weg auf jeden einzelnen lauern, um ihn um jeden Preis von diesem für sehr lange, mitunter sogar für immer, abzubringen.

Kein bisher geschriebenes Werk über dieses Wissen aus alter oder neuer Zeit, wenn es auch noch so vielversprechend zu sein schien und mit den wohlklingendsten Worten ausgeschmückt war, gibt dem Leser so klar und deutlich die wahre Richtschnur, wie das vorliegende Werk, in dem der Verfasser wahrheitsgetreu jede Einzelheit schildert und in fesselndster Weise mit einfachen Worten die sonderbarsten Geschehnisse und wunderbarsten Begebenheiten erörtert, die sich sowohl auf unserem Planeten ereignen, als auch in den verschiedenen über uns sich ausbreitenden Welten und Zonen abspielen. Sowohl der Göttlichen Vorsehung für IHRE große Gnade, als auch dem von IHR gesandten Verfasser möge tausendfacher Dank aller Leser, Interessenten und wahren Schüler des höchsten Wissens gelten.

Ausnahmslos glücklich kann sich jeder preisen, dem auch dieses zweite Werk in die Hände gelangt. Behalte er es für immer und befolge er die darin enthaltenen überaus wertvollen Anhaltspunkte, Winke und Lehren getreulich und gewissenhaft.

V. O.

## Einleitung

Über Magie ist im Laufe des Weltenwandels, namentlich der letzten Jahrhunderte, so manche Abhandlung herausgegeben worden, aber zum Großteil leider so verwirrt und im übrigen derart unvollständig, daß nur wenig davon als Anhaltspunkt zum praktischen Studium genommen werden konnte, und selbst dieses wenige waren und sind nur Bruchteile. Die ursprüngliche Initiative zur Magie war nur einzelnen Logen bekannt und blieb nur für besonders auserwählte Personen vorbehalten. Dem suchenden und strebsamen Leser dagegen mußte dieses Gebiet wohl oder übel weiterhin dunkel und geheimnisvoll bleiben.

Das magische Wissen wurde namentlich im Mittelalter von verschiedenen Religionen stark angefeindet. Die Inquisitionen der Geschichte sind hierfür das markanteste Beispiel. Später, in der moderneren Zeit, stellte man Magie als bloßen Aberglauben hin und machte jeden Menschen lächerlich, der nur Hang zu diesem Wissen zeigte, geschweige denn, sich sogar damit befaßte. Mystische und andere Sekten würdigten das Wort Magie zum Schimpfwort herab, und unbequeme Personen, die für magisches Wissen Verständnis hatten, wurden sogleich als Schwarzmagier an den Pranger gestellt.

Statt dessen wurde wahre Magie schon in den ältesten Prophetenschulen und in den höchsten Kreisen, zu denen nur besondere Eingeweihte Zutritt hatten, gelehrt. Die wenigen Bücher aber, die damals über wahre

Magie vereinzelt etwas verriet, waren mit Absicht so abgefaßt, damit ihr Inhalt selbst dem aufmerksamsten Leser nichts oder doch nur sehr wenig sage und ihm daher niemals gestatte, sich selbst ein vollkommenes Bild über Magie zu machen.

Laut den alten ägyptischen Mysterien entspricht Magie der zweiten Tarotkarte, auf der eine Päpstin dargestellt ist (siehe Seite 335). Den ernsten, strebsamen Leser und Schüler der Magie, der frei von einer fanatischen Religion und irrigen Weltanschauung ist und nicht aufhört, danach zu streben, noch weiter in das Geheimnis des magischen Wissens einzudringen, will ich gern auf dem richtigen Pfad weiterführen. Auch in diesem Buch soll, gleich meinem ersten Werk, die Ausdrucksweise volkstümlich, somit leicht verständlich sein, damit sie das bis jetzt noch am wenigsten erforschte Gebiet, das der Beschwörungsmagie, derart aufklärt, daß selbst der einfache Mensch nicht nur theoretisch, sondern vor allem auch praktisch mit diesem Gebiet völlig vertraut werden kann. Die praktische Durchführung der Beschwörungsmagie, also meines zweiten Werkes, setzt voraus, daß der Leser mein erstes Werk, das die erste Tarotkarte, den Magier, beschreibt, wenigstens bis zur achten Stufe vollkommen beherrscht, damit er auch in der Beschwörungsmagie zufriedenstellende Resultate erzielen kann.

Gelingt es mir, demjenigen Leser, der schon mein erstes Buch soweit durchgearbeitet hat, mit diesem zweiten Werk gleichfalls zu guten Erfolgen zu verhelfen, so ist damit der von mir angestrebte Zweck vollkommen erreicht. Selbst solche Leser, die sich zunächst nur theoretisch mit diesem geheimen Wissen befassen, finden auch in diesem Werk eine befriedigende Erweiterung ihrer Kenntnisse  
Der Autor

## Erster Teil

### Magie

Magie ist das höchste Wissen, das es überhaupt auf unserem Planeten gibt, denn es lehrt sowohl die metaphysischen als auch die metapsychischen Gesetze auf allen Ebenen kennen. Dieses höchste Wissen trägt schon seit Menschengedenken die Benennung Magie, war aber bisher nur besonderen Kreisen, zu denen vorwiegend Hohepriester und die größten Machthaber gehörten, zugänglich. Als die höchsten Eingeweihten galten deshalb immer nur die Magos. Diese wußten von den wahren Lehren, hüteten sie aber mit aller Strenge. Sie kannten genau die Synthese nicht nur ihrer eigenen Religion, sondern auch aller übrigen Religionen. Dem Volke dagegen wurde jede Religion nur in Symbolen dargereicht. Erst nach vielen Jahrhunderten kamen einzelne Brocken dieses Wissens, begreiflicherwise sehr verhüllt, auch unter die Menschheit. Da jedoch die überwiegende Zahl der Menschen nicht gesetzmäßig magisch geschult war, konnte sie diese vereinzelt Brocken nur vom individuellen Standpunkt aus begreifen und demzufolge auch nur unzulänglich und einseitig weitergeben. Deshalb ist das magische Wissen ohne jede Übertreibung bis zum heutigen Tage ein Geheimwissen geblieben. Das Begreifen der wahren magischen Gesetze hängt von der magischen geistigen Reife eines jeden einzelnen ab. Um die erforderliche Reife zu erlangen, bedarf es unbedingt einer gewissen Vorschulung. Der Leser wird daher meinen Hinweis begreiflich finden, daß er die erste Tarotkarte wenigstens bis zur achten Stufe vollends beherrschen muß, wenn er in der höheren Magie weitere und ebenfalls gute Erfolge erreichen will.

Es gibt keine Wunder als solche, es gibt auch nichts Übernatürliches, denn diese Auffassung haben nur solche Menschen, denen Dinge und Geschehnisse, die sie nicht zu fassen vermögen, unverständlich sind. Magie ist ein Wissen, welches die praktische Anwendung der niedersten Gesetze der Natur bis zu den höchsten Gesetzen des Geistes lehrt. Wer sich mit Magie befassen will, muß unbedingt vor allem das Wirken der niedersten Naturgesetze verstehen lernen, um dann die darauffolgenden und zu guter Letzt die höchsten Gesetze zu begreifen.

Je nachdem, bei welchem Abschnitt der Leser angelangt ist oder mit welchen Gesetzen er sich augenblicklich befaßt, kann er sich der leichteren Übersicht halber das magische Wissen in drei Gruppen einteilen und zwar: In eine niedere Magie, die die Naturgesetze, deren Wirken, Walten und Beherrschen angibt und gleichsam als Naturmagie bezeichnet werden kann.

Ferner in die mittlere Magie, die das Walten und Wirken und auch das Beherrschen der Universalgesetze im Menschen, im sogenannten Mikrokosmos, also in der kleinen Welt, behandelt, und schließlich:

In die hohe Magie, die das Wirken und Walten sowie das Beherrschen im Makrokosmos, womit das ganze Universum gemeint ist, umfaßt.

Daß die Kräfte und Gesetze sowohl der niederen als auch der mittleren und ebenso der hohen Magie in einem analogen Zusammenhang stehen, habe ich bereits in meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" einige Male erwähnt, in dem ich diese Kräfte, deren Wirken und Walten, ausführlich beschrieben habe.

Das magische Wissen könnte mit einer Schule verglichen werden, die die niedere Magie in die Elementarklassen, die mittlere Magie, das ist die des Menschen, in die Mittelschule, und die Magie des Makrokosmos, also die hohe Magie, in die Hochschule einreihet. Da laut der Hermestafel in der Magie das universale Axiom gilt, welches lautet, daß "das, was oben ist, auch das ist, was unten ist" und umgekehrt, so kann eigentlich weder von einer niederen und mittleren, noch von einer hohen Magie die Rede sein. Es gibt demnach nur eine einzige Magie, und der Reifezustand des betreffenden Magiers gibt den Grad seiner Entwicklung an, bis wohin er im magischen Wissen gekommen ist, d. h. wie weit er sich bereits entwickelt hat. Die universalen Gesetze, ob nun in guter oder böser Absicht berücksichtigt oder angewendet, bleiben immer ein und dieselben. Die Anwendungsweise eines Gesetzes hängt vom Charakter und von der Absicht des

einzelnen ab. Gebraucht der Magier die Kräfte für gute Zwecke, mag er für sich selbst den Ausdruck "weiße Magie wählen, verfolgt er aber unedle Zwecke, nenne er es "schwarze Magie. Bei guten wie bei bösen Handlungen kommen stets ein und dieselben Gesetze in Betracht.

Der vernünftige Leser wird sich jedoch vollkommen klar darüber sein, daß es weder eine weiße noch eine schwarze Magie gibt. Diesen unterschiedlichen Begriff brachten mystische und religiöse Sekten in allgemeinen Gebrauch, indem sie einen Menschen, der ihnen nicht behagte, einfach als Schwarzmagier hinstellten. Um einen schlagkräftigen Vergleich anzuführen, sei bemerkt, daß es ebenso unlogisch wäre, wollte man vom universellen Standpunkt aus z. B. die Nacht als schlecht und den Tag als gut bezeichnen. Eines kann ohne das andere nicht bestehen, und diese beiden Pole mußten bei der Schaffung der großen und der kleinen Welt entstehen, um sich voneinander zu unterscheiden.

Gott, der universale Schöpfer, hat nichts Unreines und Schlechtes erschaffen. Damit soll aber nicht gesagt sein, daß der Mensch das Gute und das Böse tun soll. Der Gegensatz besteht nur deshalb, damit ihn der Mensch beherrsche und das Wahre vom Gegensätzlichen unterscheiden lerne. Der wahre Magier wird deshalb niemals das Negative unterschätzen, er wird es aber auch nicht meiden. Er räumt dem Negativen stets den Platz ein, der ihm zu Steht, und das Negative muß ihm gerade so nützlich sein wie das Positive. Der Magier sieht daher in den negativen Kräften niemals böse Kräfte. Gut wie Böse wird er nicht vom religiösen, sondern vom universellen Standpunkt aus sehen und berücksichtigen.

Magie wird zumeist mit Zauberei verwechselt. Ich will hier nur kurz den Unterschied zwischen Magie und Zauberei erklären. Der wahre Magier hält sich genau an die universalen Gesetze, er kennt ihre Ursache und Wirkung und arbeitet bewußt mit diesen Kräften, wohingegen sich der Zauberer Kräfte bedient, deren wahre Ursache er überhaupt nicht kennt. Der Zauberer weiß zwar, daß, wenn er diese oder jene Kraft in Bewegung setzt, dieses oder jenes geschieht, aber über die weiteren Zusammenhänge kann er sich keine richtige Vorstellung machen, da ihm die Kenntnis der Universalgesetze fehlt. Er kennt vielleicht dieses oder jenes Gesetz oder er weiß teilweise Bescheid darüber, aber er kann sich keinen analogen Zusammenhang vom Wirken, Werden und Walten dieser Universalgesetze machen, da er die nötige Reife nicht besitzt.

Ein wahrer Magier dagegen, der nicht zum Zauberer hinabsinken will, wird niemals etwas tun, worüber er im voraus nicht vollkommen im Bilde wäre. Auch ein Zauberer kann im guten oder im bösen Sinne dies oder jenes aus der Geheimwissenschaft in Anwendung bringen, wobei es nicht darauf ankommt, ob es positive oder negative Kräfte sind, mit denen er arbeitet. Nur ist er nicht berechtigt, deshalb schon als Magier zu gelten.

Ein Scharlatan wiederum ist eine Person, die anderen Menschen etwas vorzutäuschen versucht und daher weder als Magier noch als Zauberer angesehen werden kann. Der Volksmund würde einen solchen Menschen einfach Betrüger nennen. Scharlatane prahlen nur zu gerne mit hohen magischen Kenntnissen, die sie nicht besitzen, und hüllen sich in mystische Geheimnistuerei, nur um die eigene Unkenntnis zu verbergen. Gerade diese Kategorie von Menschen hat es auf dem Gewissen, daß das wahre magische Wissen sehr entstellt und entwürdigt wurde. Der wahre Magier kennzeichnet sich weder durch Geheimnistuerei, noch durch äußeren Prunk, im Gegenteil, er ist bescheiden und jederzeit bestrebt, der Menschheit zu helfen und den Reifen das Wissen verständlich zu machen. Dem Unreifen wird der Magier begreiflicherweise keine Mysterien anvertrauen, um das heilige Wissen nicht zu entwürdigen. Niemals wird der wahre Magier durch sein äußeres Gebaren das wahre Wissen nach außen hin zeigen. Ein wahrer Magier ist von einem Durchschnittsmenschen fast überhaupt nicht zu unterscheiden, denn er paßt sich jedem Menschen, jeder Gelegenheit und jeder Situation an. Seine magische Autorität ist eine innere, die es nicht notwendig hat, äußerlich zu glänzen.

Noch eine Abart der Magie ist erwähnenswert, die irrtümlicherweise mit Magie verwechselt wird, mit derselben aber durchaus nichts zu tun hat, und zwar ist es die sogenannte Taschenspielerkunst. Der Taschenspieler ahmt durch seine Handfertigkeit und durch Sinnestäuschung anderer Personen einige Phänomene nach, die der echte Magier mit Hilfe der universalen Gesetze vollbringt. Dadurch, daß auch

Taschenspieler das Wort Magie für ihre Kunststücke gebrauchen, ist abermals ein Beweis dafür erbracht, wie tief der wahre Begriff von Magie gesunken ist. Es ist nicht meine Absicht, mich in diesem Buch mit Zauberkunststücken und Bühnentricks näher zu befassen, Tatsache jedoch ist, daß ein Taschenspieler weder ein Magier noch ein Zauberer sein kann, selbst dann nicht, wenn er sich seiner Handfertigkeit wegen noch so verlockende Namen gibt.

In diesem Buch beschreibe ich die Synthese des bisher noch nicht aufgeklärten Gebietes der Magie, und zwar das der Beschwörungsmagie, da gerade diese Art von Magie die am schwersten faßbare ist. Seit dem grauesten Altertum bis zur Neuzeit kamen Hunderte von Büchern in den Umlauf, die Anleitungen für Beschwörungen von Wesen, für Teufelspakte u. dgl. m. enthielten, aber keines von diesen Büchern konnte dem Leser wahres Wissen geben, geschweige denn ihm praktische Erfolge an Hand der empfohlenen Lektionen sichern. Allerdings kam es laut Veranlagung und Reife des einzelnen hie und da dennoch vor, daß Teilerfolge erzielt wurden. Ein wahrer Magier aber, der sich mit dem Problem der Beschwörungsmagie eingehend befassen will, braucht nicht zu befürchten, daß er keine Erfolge oder nur Teilerfolge erzielen wird. Er gelangt zu der Überzeugung, daß er mit der Synthese der Beschwörungsmagie ohne weiteres eine erfolgreiche Evokation zustande bringt.

Die anderen Kategorien der Magie, wie z. B. Mumialmagie, Sympathiemagie, Besprechungen, Heilungen durch sympathetische Mittel, will ich in diesem Werk nicht behandeln, denn diese ergeben sich einem echten Magier von selbst, falls er sich ihrer gelegentlich bedienen will. Die in den üblichen Büchern gegebenen Anleitungen kann sich der eingeweihte Magier nach den Universalgesetzen selbst umarbeiten und für die eventuelle Praxis anwenden.

#### Die magischen Hilfsmittel

Obwohl ein wahrer Magier alles mit eigenen Kräften, die er infolge seiner geistigen Reife während der magischen Entwicklung errungen hat, also ohne Zuhilfenahme irgendwelcher Behelfe, vollbringen kann, bleibt es ihm überlassen, außerdem noch zur zeremoniellen Magie zu greifen und von dieser, wie von allen dazugehörigen Hilfsmitteln, ausgiebigen Gebrauch zu machen.

Die zeremonielle Magie hat den Vorteil, daß bei ständigem, also oftmaligem Gebrauch ein und derselben Sache Wirkungen hervorgerufen werden, ohne daß dabei die eigenen Kräfte in Anspruch genommen werden müssen. Die zeremonielle Magie ermöglicht demnach unter Zuhilfenahme verschiedener Hilfsmittel ein erleichtertes Arbeiten mit okkulten Kräften. Im Grunde genommen sind alle magischen Hilfsmittel, jedes einzelne magische Gerät, eine Bewußtseinsstütze, besser gesagt Gedächtnisstütze. Durch die auf dieses oder jenes Gerät gelenkte Aufmerksamkeit wird im Bewußtsein diejenige Fähigkeit oder Kraft wachgerufen, die das betreffende Gerät symbolisiert. Sobald der Magier bei der Evokation das eine oder das andere Gerät zur Hand nimmt, kommt er augenblicklich in den entsprechenden Kontakt und erreicht mühelos den angestrebten Zweck.

Nimmt z. B. der Magier den magischen Stab in die Hand, der seinen absoluten Willen darstellt, so wird beim Gebrauch des Stabes durch den Willen des Magiers sofort der Kontakt mit dem gewünschten Geist hergestellt. Ebenso verhält es sich mit allen anderen magischen Hilfsmitteln, da sie die Symbole geistiger Kräfte, Gesetze und Eigenschaften sind.

Falls sich also der Magier mit zeremonieller Magie befassen will, so muß er seinen magischen Geräten die größte Sorgfalt widmen. Die Geräte sind mit einer geradezu religiösen Ehrfurcht zu behandeln. Je sorgfältiger, genauer und aufmerksamer man mit ihnen umgeht, um so wirkungsvoller werden sie sein. Magische Geräte sind soviel wie Heiligtümer und dienen ebenfalls dazu, dem Magier die für die zeremonielle Magie erforderliche Tempelatmosphäre hervorzurufen. Beim Gebrauch der Geräte muß sich der Magier geradezu in einem völligen Entrückungszustand befinden. Würde man nur ein einziges Mal ein Gerät für einen anderen Zweck verwenden

als für den es bestimmt ist, so hört das betreffende Gerät auf, magisch zu wirken und ist dann für den eigentlichen Zweck für immer unbrauchbar.

Da alle magischen Hilfsmittel in jedem Magier ein besonderes Ehrfurchtsgefühl hervorrufen, müssen sie den Augen uneingeweihter Personen verborgen bleiben, damit jede Profanation vermieden wird. Bevor also der Magier zu einem magischen Gerät greift, muß er unbedingt einen inneren Reinigungsprozeß entweder durch ein Gebet oder durch geeignete Meditation vornehmen. Niemals fasse er ein magisches Gerät an, wenn er sich nicht in dem zur Zeremonie erforderlichen Verfassungszustand befindet. Der Magier sei sich jederzeit dessen bewußt, daß alle magischen Hilfsmittel bzw. Geräte die heiligsten Gesetze symbolisieren sollen und daß mit ihnen genau so wie mit Reliquien umzugehen ist. Nur in den Händen eines Magiers, der dies alles genau berücksichtigt, werden die magischen Geräte tatsächliche magische Wirkungen hervorrufen.

Durch genaue Beachtung der hier empfohlenen Maßregeln bezüglich der Einstellung zu allen magischen Geräten ruft der Magier in sich einen überaus starken Manifestationszustand des Glaubens, des Willens und sämtlicher Eigenschaften des Gesetzes hervor. Dadurch steigert er nur noch mehr seine magische Autorität und übt auf ein Wesen oder auf eine Kraft den erforderlichen Einfluß aus, so daß sich das angestrebte Resultat, die gewünschte Wirkung, auch tatsächlich realisiert. Selbst dann, wenn der Magier längere Zeit seine magischen Geräte nicht gebrauchen sollte, stehen sie infolge ihrer Symbolik dennoch dauernd im Kontakt mit den bestimmten sie symbolisierenden Eigenschaften. Da ein jedes Gerät für einen besonderen Zweck magisch geladen, also geweiht ist, verliert es, solange es richtig behandelt wird, niemals die magische Wirkung, selbst dann nicht, wenn seit dem letzten Gebrauch Jahrhunderte vergangen sein sollten.

Sind die magischen Geräte dazu geweiht und geladen, daß sie nur dem Gebrauch jenes Magiers dienen sollen, für welchen sie hergestellt wurden, so dürfen solche Geräte natürlich von keinem anderen Magier benützt werden. Die Geräte hätten auch dann keine Wirkung, wenn sie etwa in die Hände eines Magiers geraten würden, der über die heilige Wissenschaft der Magie genau Bescheid wüßte, es sei denn, daß er dieselben für sich selbst von neuem weihen würde.

In den nachfolgenden Kapiteln führe ich die wichtigsten magischen Geräte und deren symbolische Entsprechungen sowie ihren praktischen Gebrauch an, wie sie für eine zeremonielle magische Operation im allgemeinen verwendet werden. Auf Grund meiner Angaben kann sich dann jeder Magier, wenn es ihm wünschenswert oder notwendig erscheint, weitere Hilfsmittel für besondere magische Zwecke selbst herstellen. Ich gebe ihm nur eine Richtschnur, wie er zu verfahren hat.

### Der magische Kreis

Alle magischen Bücher, die über zeremonielle Magie schreiben und über Beschwörungen und Anrufungen von Wesen jeglicher Art berichten, weisen darauf hin, daß hierbei der magische Kreis die wichtigste Rolle spielt. Für die Herstellung von magischen Kreisen zu verschiedensten Zwecken sind Hunderte von Anleitungen z. B. im Albertus Magnus, in der Clavicula Salomonis, in der Goethie, im Agrippa, in *Magia Naturalis*, in der *Faust-Magia-Naturalis* und in den ältesten Grimoiren zu finden. Überall wird nur gesagt, daß man bei der Rufung oder Zitierung eines Wesens im Kreise stehen solle, aber nur höchst selten wird die esoterische Symbolik eines magischen Kreises erklärt. Für den ernst strebenden Magier will ich laut Analogien und laut den Universalgesetzen einen magischen Kreis in jeder Hinsicht eingehend beschreiben.

Ein richtiger magischer Kreis ist die symbolische Darstellung des Makrokosmos und auch des Mikrokosmos, also des vollkommenen Menschen. Er bedeutet den Anfang und das Ende, somit das Alpha und Omega, ferner die Ewigkeit, die weder Anfang noch Ende hat. Der Kreis ist daher ein symbolisches Diagramm des Unendlichen, der Gottheit in allen ihren Aspekten, die vom Mikrokosmos, das ist vom wahren Eingeweihten oder dem vollkommenen Magier, erfaßt werden kann. Einen magischen Kreis zeichnen heißt die Göttlichkeit in ihrer Vollkommenheit symbolisieren, mit ihr in Verbindung zu kommen, namentlich dann, wenn der Magier

mitten im Kreise steht, wodurch - symbolisch ausgedrückt - die Verbindung mit der Gottheit graphisch dargestellt wird. Es ist die Verbindung des Magiers mit dem Makrokosmos in seiner höchsten Bewußtseinsstufe. Deshalb ist es vom Standpunkt der Magie aus durchaus logisch, wenn es heißt, im Mittelpunkt des magischen Kreises zu stehen und mit dem Bewußtsein, Eins zu sein mit seiner universalen Gottheit. Daraus ist ersichtlich, daß der magische Kreis nicht nur ein Schutzdiagramm gegen unerwünschte negative Einflüsse ist, sondern die Unantastbarkeit und Unangreifbarkeit wird infolge der Bewußtseinsverbindung mit dem Höchsten zum Ausdruck gebracht. Ein im Mittelpunkt des magischen Kreises stehender Magier ist somit gegen alle Einflüsse, ob guter oder schlechter Art, gefeit, denn er symbolisiert die Gottheit im Universum. Außerdem ist ein im Kreise stehender Magier Gott selbst im Mikrokosmos, der die im Universum erschaffenen Wesen regiert und eine absolute Herrschaft ausübt.

Die esoterische Bedeutung des Stehens im Kreise ist also etwas ganz anderes, als die üblichen Bücher der Beschwörungsmagie behaupten. Würde sich ein im magischen Kreise befindlicher Magier dieser Esoterik nicht bewußt sein, daß er Gott, das unendliche Wesen, symbolisiert, wäre er nicht in der Lage, irgendeinen Einfluß auf ein Wesen auszuüben. Der Magier ist nämlich dann eine vollkommene magische Autorität, welcher alle Kräfte und Wesenheiten absoluten Gehorsam leisten müssen. Sein Wille und sein an die Wesen erteilter Befehl ist der Befehl des Unendlichen, also Gottes, und muß von den Wesen, mit denen der Magier in Kontakt tritt, ausnahmslos respektiert werden. Unterläßt bei einer magischen Operation der Magier diese Einstellung, sinkt er zu einem Zauberer herab, der bloß etwas nachäfft, ohne in Kontakt mit dem Höchsten zu sein. Seine magische Autorität wäre demnach eine fragliche. Außerdem bestünde für ihn die Gefahr, von den zitierten Wesen entweder überhaupt nicht respektiert zu werden oder aber, was noch schlimmer wäre, er könnte geäfft werden, ganz abgesehen von anderen unerwünschten Begleiterscheinungen, denen er von den heraufbeschworenen Kräften ausgesetzt wäre, namentlich dann, wenn es sich um negative Wesen handeln sollte.

Die Bildung des magischen Kreises hängt von der individuellen Einstellung und vom Reifegrad eines jeden Magiers ab. Das Diagramm, also die Einzeichnung und Ausdrucksform der Göttlichkeit im Kreise, beruht auf der religiösen Weltanschauung des betreffenden Magiers. Deshalb sind Anleitungen über magische Kreise, die der orientalische Magus bei seinen Operationen befolgt, für einen Abendländer unverwendbar, da seine Ansicht über die Unendlichkeit und über den Gottesbegriff eine andere ist als die des Morgenländers. Würde ein abendländischer Magier einen magischen Kreis nach morgenländischer Anleitung mit allen dazugehörigen göttlichen Namen zeichnen, so wäre der Kreis wirkungslos und der angestrebte Zweck niemals erreichbar. Ein dem Christentum angehöriger Magier darf also niemals einen magischen Kreis nach indischer oder nach einer anderen Religion zeichnen, wenn er sich vergebliche Mühe ersparen will. Immer hängt die Zubereitung des Kreises von der Anschauung und vom Glauben des persönlichen Gottesbegriffes ab, der ja im Kreise graphisch dargestellt werden muß. Deshalb wird es einem wahren Magier niemals einfallen, Kreise zu ziehen, Rituale durchzuführen und Anleitungen der zeremoniellen Magie zu befolgen, mit denen er in seiner Praxis nicht identisch ist. Es wäre genau so, wie wenn ein Abendländer im Abendlande morgenländische Kleidung tragen würde.

Das Zeichnen oder Ziehen des magischen Kreises ist demnach am besten so zu wählen, daß es der individuellen Reife und Ansicht des Magiers vollkommen entspricht. Ein in der Harmonie des Universums bewandter und die Hierarchie genau kennender Magier kann bei Ziehung des Kreises diese berücksichtigen. Solch ein Magier kann in seinen Kreis zwecks leichter Bewußtseinserhebung und Kontaktherstellung mit dem Universum je nach Möglichkeit die ganze Hierarchie des Universums in das Diagramm aufnehmen. Es steht ihm frei, eventuell auch mehrere Kreise in gewissen Abständen zu ziehen, in die er die Hierarchie des Universums in Form von göttlichen Namen, Genien, Fürsten, Engeln und übrigen Mächten einzeichnet. Beim Zeichnen des Kreises ist natürlich entsprechend zu meditieren und die Vorstellung des betreffenden göttlichen Aspektes in

Betracht zu ziehen. Der wahre Magier muß wissen, daß göttliche Namen symbolische Bezeichnungen von göttlichen Eigenschaften und Kräften sind. Daß er bei der Ziehung des Kreises und bei der Einzeichnung der göttlichen Namen auch die den betreffenden Kräften zusagende Analogie, wie Farbe, Zahl und Weltrichtung, berücksichtigen muß, ist selbstverständlich, will der Magier nicht insofern eine Lücke in seinem Bewußtsein entstehen lassen, als er das Universum nicht vollkommen analog dargestellt hätte.

Jeder magische Kreis erfüllt stets seinen Zweck, ob er nun einfach oder kompliziert ausgearbeitet ist, wenn man in der Lage ist, das eigene Bewußtsein mit dem Universalbewußtsein, worunter das kosmische Bewußtsein zu verstehen ist, in Einklang zu bringen. Sogar ein großer Faßreifen erweist im Notfall denselben Dienst, wenn man sich bei dessen Anwendung gleichfalls richtig einzustellen vermag und felsenfest davon überzeugt ist, daß dieser Kreis, in dessen Mittelpunkt man sich befindet, das Universum darstellt, auf das zu reagieren ist.

Der Magier wird die Wahrnehmung machen, daß je belesener, je intellektueller und je reicher an Wissen er ist, um so kompliziertere Rituale und ebenso hergestellte magische Kreise er benötigen wird, um genügend Bewußtseinsstützen in seinem Geist zu haben, die ihm dann im Mittelpunkt des Kreises eine leichtere Verbindung des Mikro- und Makrokosmos ermöglichen. Die Kreise selbst, ob es nun um ganz einfache oder komplizierte hierarchisch gezeichnete geht, können je nach den Umständen, je nach der Situation, dem Zweck und der Möglichkeit, verschiedenartig gebildet werden.

Arbeitet man im Freien, so zieht man den magischen Kreis mit einer magischen Waffe, entweder mit einem Dolch oder magischen Schwert, in die Erde. Beim Arbeiten im Raum kann der Kreis mit Kreide auf dem Fußboden gezogen werden. Auch auf ein großes Stück Papier kann man den magischen Kreis aufzeichnen. Der idealste Kreis aber ist derjenige, der auf einem Tuch, Flanell oder Seide, genäht oder gestickt wird, da man einen solchen Kreis sowohl im Raum als auch im Freien einfach ausbreiten kann. Auf Papier gemalte Kreise haben den Nachteil, daß bei deren öfterem Gebrauch das Papier reißt oder anderweitig beschädigt wird. Jedenfalls muß der Kreis so groß sein, daß man sich in demselben frei bewegen kann. Bei der Ziehung des Kreises ist die nötige Einstellung und Konzentration das wichtigste. Würde man einen Kreis ziehen, ohne sich dabei gleichzeitig entsprechend zu konzentrieren, hätte man zwar einen Kreis, aber keinen magischen. Bei einem auf Tuch oder Seide aufgenähten magischen Kreis ist derselbe mit dem Finger, mit dem magischen Stab oder mit einer magischen Waffe bei entsprechender Konzentration, Meditation und Einstellung zu überfahren bzw. nachzuziehen. Der Magier muß sich bei diesem Nachziehen des Kreises magisch darauf einstellen, daß nicht die Waffe, die er zum Nachziehen benützt, den Kreis bildet, sondern daß es die göttliche Fähigkeit ist, die durch das betreffende magische Gerät symbolisiert wird. Ferner bedenke der Magier, daß nicht er es ist, der in seiner persönlichen Einstellung den magischen Kreis zieht, sondern daß der göttliche Geist durch die Hand des Magiers und durch das Gerät den Kreis bildet. Deshalb ist vor jeder Ziehung des magischen Kreises die Bewußtseinsverbindung mit der Allmacht, also mit dem Unendlichen, durch Meditation und durch Influenzierung herbeizuführen.

Der geschulte Magier, der die praktischen Übungen der ersten Tarotkarte laut meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" vollkommen beherrscht, hat in einer der im genannten Werk angegebenen Stufen gelernt, sich seines Geistes bewußt zu werden und als Geist bewußt zu handeln. Für ihn ist es natürlich nicht schwer, sich vorzustellen, daß nicht er, sondern der göttliche Geist in allen seinen höchsten Aspekten den gewünschten magischen Kreis zieht. Der Magier sieht hier ganz eindeutig, daß auch in der unsichtbaren Welt es nicht dasselbe ist, wenn zwei Menschen ein und dasselbe tun, denn ein Zauberer oder Stümper in der Magie, der die nötige Reife nicht hat, wird niemals imstande sein, einen Kreis magisch zu ziehen.

Ein in der Quabalah bewandeter Magier kann in den inneren Kreis auch noch einen zweiten schlangenförmigen Kreis ziehen, den er in 72 Felder teilt und jedes Feld mit dem Namen eines Genius versieht. Die Namen der Genien nebst Analogien werden wiederum durch das richtige Aussprechen magisch gezeichnet.

Arbeitet man mit einem auf Tuch angebrachten Kreis, so müssen die Namen in den einzelnen Feldern entweder in lateinischer oder hebräischer Sprache lauten. Über die Genien, deren Analogie, Wirkung und Gebrauch, spreche ich ganz ausführlich in meinem weiteren Werk "Der Schlüssel zur wahren Quabbalah", das die praktische Quabbalah behandelt. Ein gestickter Kreis hat den Vorteil, daß man ihn leicht ausbreiten und zusammenfalten kann, ihn nicht jedesmal zeichnen muß und auch nicht jedesmal zu laden braucht. Die innen angebrachte Schlange ist nicht nur die Kopierung eines inneren Kreises, sondern sie vertritt außerdem symbolisch die Weisheit. Noch andere Bedeutungen können dem Schlangensymbol zugeschrieben werden, wie z. B. die Schlangenkraft, also Imaginationsfähigkeit usw. Es erübrigt sich, alles nochmals anzuführen, da es den Rahmen dieses Werkes weit überschreiten würde.

Ein buddhistischer Eingeweihter, der sein Mandala zeichnet, in das er seine fünf Gottheiten in Form von Figuren oder Diagrammen auf die dazugehörigen Emanationen stellt, meditiert dabei über jede einzelne Gottheit, mit der er sich influenziert. Auch diese magische Zeremonie, die eigentlich ein wahres Gebet zu den buddhistischen Gottheiten ist, kann nach unserer Anschauung als ein magischer Kreis angesehen werden. Näher darauf einzugehen ist überflüssig, denn die orientalische Literatur hat über diese magische Praxis teils in exoterischen und teils in geheimen Manuskripten genügend Material herausgegeben.

Der magische Kreis bietet viele Anwendungsmöglichkeiten. XXX' dient bei Beschwörungen von Wesen und auch zum Schutze gegen unsichtbare Einflüsse. Ein magischer Kreis braucht nicht immer auf der Erde gezeichnet oder aufgelegt werden. Er kann mitunter auch mit irgendeiner magischen Waffe, mit dem magischen Stab oder Schwert, in der Luft um sich herum mit der festen Vorstellung der betreffenden universalen Eigenschaft des Schutzes u. dgl. gezogen werden. Ist keine magische Waffe bei der Hand, so kann dies bei richtiger Einstellung, d. h. mit der Verbundenheit Gottes, magisch auch mit dem Finger oder mit der Hand geschehen. Sogar durch bloße Imagination kann man einen magischen Kreis herstellen. Je nach Stärke und Wirkung der Imagination äußert sich dann auch die Wirkung des magischen Kreises entweder auf der Mental- oder Astralebene und indirekt auch in der grobstofflichen Welt. Die bindende Kraft des Kreises ist in der magnetischen Magie allgemein bekannt. Ein magischer Kreis läßt sich auch mit Hilfe der Elementestauung oder der Lichtstauung herstellen. Bei der Beschwörungsmagie oder bei Anrufungen von Wesen empfiehlt es sich außerdem noch, in den Mittelpunkt des Kreises, in dem man steht, entweder einen noch kleineren Kreis oder ein Pentagramm mit der Spitze nach oben als Symbol des Menschen zu zeichnen, wodurch die kleine Welt, also der Mensch als wahrer Magier, symbolisiert wird.

In jenen Büchern, die den magischen Kreis beschreiben, heißt es ausdrücklich, daß man bei Anrufungen aus dem Kreis nicht heraustreten solle, was magisch soviel bedeutet, daß man den Kontakt oder das Bewußtsein der Verbundenheit mit dem Absoluten, also dem Makrokosmos, nicht unterbrechen darf. Daß man bei einer magischen Operation, bei der ein Kreis verwendet wird oder wo das Wesen vor dem Kreise steht, dann natürlich auch physisch nicht eher aus dem Kreise heraustreten darf, bevor das Experiment beendet und das Wesen abgeschickt wurde, ist selbstverständlich.

Aus dem hier Gesagten geht klar hervor, daß sich der wahre magische Kreis bei Arbeiten mit zeremonieller Magie durch nichts ersetzen läßt. Der Magier wird im magischen Kreis in jeder Hinsicht stets das höchste Symbol erblicken.

Es erübrigt sich, ein Muster eines magischen Kreises anzugeben, da auf Grund all dieser Angaben jeder Magier schon wissen wird, wie er zu verfahren hat, und die gegebenen Weisungen nur noch in die eigene Praxis zu übertragen braucht. Niemals vergesse er aber dabei die Hauptsache, und zwar die Einstellung zum magischen Kreis. Erst wenn er die kosmische Verbundenheit in sich durch Meditation und Imagination, also die Verbundenheit mit seinem Gott, erreicht hat, ist er befähigt, in den Kreis einzutreten und in demselben mit seiner Arbeit zu beginnen.

## Das magische Dreieck

Dieses ist im Gegensatz zum Kreis, der das Symbol der Unendlichkeit, der Gottverbundenheit, das Alpha und Omega darstellt, das Symbol der Manifestation, das Symbol alles Erschaffenen, kurz gesagt, alles dessen, was überhaupt entstanden ist. Ohne richtige Kenntnis der Symbolik des magischen Dreiecks sowie aller weiteren magischen Hilfsmittel, wäre ein rituelles oder zeremonielles Arbeiten überhaupt nicht möglich.

In sämtlichen Grimoiren oder Beschwörungsriten wird vom Dreieck im allgemeinen gesagt, daß sich in ihm der gewünschte Geist, die Wesenheit und Kraft manifestieren solle. Das Manifestieren eines Wesens in ein Dreieck ist nur ein Aspekt der rituellen Magie, und kein Wesen könnte sich vollkommen manifestieren, wenn man nicht die ganze Symbolik des magischen Dreiecks verstehen würde. Um diese Symbolik richtig zu erfassen, muß man in der Quabalah einigermaßen bewandert sein und über das Geheimnis der Zahl Drei völlige Kenntnis besitzen. Je mehr man von der Analogie der mystischen Zahl Drei weiß, um so tiefer kann man in die Symbolik des darzustellenden Dreiecks eindringen und um so leichter kann sich dann auch die gewünschte Kraft manifestieren. Es würde zu weit führen, wenn ich hier die ganze Symbolik der Zahl Drei nebst deren Entsprechungen angeben wollte. Ich kann hier nur einige Anregungen bringen, die dem Magier als Richtschnur dienen mögen.

Vor allem ist das Dreieck ein Diagramm der uns bekannten dreidimensionalen Welt, worunter die mentale, astrale und grobmaterielle Welt zu verstehen ist. Jede gewünschte Kraft, die in die grobmaterielle Ebene nach außen hin projiziert wird, muß diese drei Ebenen durchlaufen. Das Diagramm zeigt uns das Dreieck mit der Spitze nach oben und deutet an, daß von oben, aus einem Punkt heraus, zwei Kräfte seitwärts auseinandergehen und in einer abgegrenzten Linie enden. Ein Gesamtbild dieser zwei seitwärts auseinanderlaufenden Linien zeigt die beiden Universalkräfte, das ist das Plus und das Minus, Elektrizität und Magnetismus, die die untere Linie vereinigt. Damit ist die manifestierte Ursachenwelt symbolisiert, die sich vom astrologischen Standpunkt aus im Saturn, also in der Zahl Drei, kennzeichnet. Auf der Mentalebene symbolisiert sie den Willen, den Intellekt und das Gefühl, in der Astralwelt die Kraft, die Gesetzmäßigkeit und das Leben, und auf der grobmateriellen Ebene, wie schon erwähnt, das Plus und Minus und das Neutrale. Das Dreieck spiegelt sich mit seiner Gesetzmäßigkeit somit in allem und in jeder Hinsicht, denn es ist der Anfang alles Erschaffenen, die Grundursache alles Begreiflichen. Auch in allen Religionen spielt die Zahl Drei, also die Symbolik des Dreiecks, eine der wichtigsten Rollen. In der christlichen Religion ist es z. B. die Dreifaltigkeit: Gott Vater, Gott Sohn, Gott Heiliger Geist; in der indischen Lehre ist es Brahma, Vishnu und Shiva, also der Erbauer, der Erhalter und der Vernichter usw. Es ließen sich noch Hunderte von symbolischen Entsprechungen anführen, aber es soll dem Magier anheimgestellt bleiben, selbst und womöglich recht tief in diese Symbolik nebst allen Entsprechungen einzudringen. Das Wichtigste und Wissenswerteste dabei bleibt stets das gleichseitige Dreieck, das sogleich nach dem Kreis ein universales Symbol in der Magie darstellt.

Niemals könnte man eine bestimmte Kraft oder ein Wesen in einen Kreis ohne ein Dreieck zitieren, da ja der Kreis das Symbol der Unendlichkeit und nicht das Manifestationssymbol darstellt. Diesen Grundbegriff übersehe kein Magier. Man könnte zwar ein Wesen oder eine Kraft auch in eine andere Form als in die des Dreiecks zitieren, was zumeist bei niedrigeren Wesen gemacht wird, aber für hohe Kräfte und hohe Wesen wird es der Magier niemals unterlassen, auch das entsprechende Diagramm, in unserem Falle das Dreieck, gleich nach dem Kreis zu bilden. Der Magier weiß nun auch, daß der Kreis das unbegrenzte und das Dreieck das erste begrenzte Diagramm oder Raumzeichen ist, in welches ein Wesen, eine Kraft u. dgl. projiziert wird. Bei magischen Anrufungen muß das Dreieck so groß sein, daß die zitierte oder projizierte Kraft oder Wesenheit darin genügend Platz hat, also nicht über das Dreieck hinausragen soll. Der Magier muß beim Arbeiten die Gewißheit haben, daß die Kräfte, die er in das Dreieck evoziert, ihm absoluten Gehorsam leisten und er selbst im Kreise stehend eine übergeordnete Kraft darstellt, durch den Kreis somit eine universale Gottesidee vertritt. Deshalb kann auch ein Wesen, das in das Dreieck hineinevoziert wurde, dasselbe ohne

vorherige Erlaubnis, oder richtig magisch gesagt ohne Abdankung, nicht verlassen. Was die Form des Dreieckes anbelangt, so kann es sowohl spitzwinklig als auch rechtwinklig sein. Das Dreieck wird aus demselben Material hergestellt wie der Kreis. Beim Arbeiten im Freien kann das Dreieck mit einer magischen Waffe, mit dem Schwert oder Dolch, gezogen werden. Ist der Kreis auf Tuch angebracht, so muß natürlich auch das Dreieck dementsprechend gefertigt sein. Das Zeichnen des Dreiecks ist magisch vorzunehmen, und zwar wird es nicht mit der grobstofflichen Hand, sondern mit dem Bewußtsein der astralen und geistigen Hand, ähnlich wie beim Kreis beschrieben, ausgeführt. Ansonsten wäre das Dreieck wirkungslos und würde nicht den erwarteten Einfluß auf die gewünschte Kraft oder auf das gerufene Wesen ausüben. Dabei ist zu meditieren, daß durch das Dreieck als dem höchsten Symbol die Verdichtung der gewünschten Kraft zustande kommt. Der Magier wird zu der Überzeugung gelangen, daß, je mehr er von der Symbolik des Dreiecks weiß, einen um so größeren Einfluß er auf das gewünschte Wesen oder auf die gerufene Kraft ausüben kann. Einen großen Vorteil bietet außerdem die Gewißheit, daß man schon beim Zeichnen des Dreieckes das Bewußtsein der Gottverbundenheit in sich hat, diese durch Meditation oder mittels Imagination hervorruft, so daß dann das magische Dreieck nicht der Magier, sondern die in ihm evozierte Gottheit zieht. Es empfiehlt sich, das Dreieck bei jedem Gebrauch mit der angegebenen Waffe nachzuziehen, um die Analogie im Dreieck selbst und im Bewußtsein des Magiers stets neu zu beleben. Bei einem auf Papier gemalten oder auf Tuch ausgenähten Dreieck ist mit der Waffe leicht über die Linien zu fahren. Bei magischen Operationen, die keine magische Waffe erfordern, kann das Dreieck entweder mit dem magischen Stab oder auch nur mit dem Zeigefinger überfahren werden.

In die Mitte des Dreieckes wird gewöhnlich das Siegel oder der Talisman des betreffenden Wesens gelegt, womit seine symbolische Bedeutung zum Ausdruck gelangt. Die Herstellung eines Siegels oder Talismans beschreibe ich ausführlich in einem separaten Kapitel. Ein gut geschulter Magier kann in das Dreieck statt eines Sigills einen fluidischen Kondensator mit entsprechender Ladung stellen, den er in ein flaches Gefäß, in den sogenannten Becher, schüttet. Er kann aber auch ein mit fluidischem Kondensator imprägniertes Fließpapier verwenden, das zum Zweck der Manifestierung der betreffenden Kraft oder Wesenheit entsprechend geladen wird. Welche von den beiden Möglichkeiten zu wählen ist, bleibt der Individualität des Magiers überlassen. Diese Einzelheiten richten sich je nach der Wahl des Wesens oder der Kraft, mit der der Magier in Verbindung treten und die er verdichten oder manifestieren will.

Über fluidische Kondensatoren, flüssige und feste, einfache und komplizierte, habe ich bereits im Band "Der Weg zum wahren Adepten" eingehend berichtet. Man kann je nach Zweck und Analogie entweder einfache oder komplizierte fluidische Kondensatoren verwenden.

Das magische Dreieck ist also das Verbindungsdiagramm zu der gewünschten Kraft oder Wesenheit und kann eine, mitunter auch mehrere Aufgaben erfüllen. Vor allem dient es erstens dazu, den Kontakt mit den gewünschten Wesen anzuknüpfen, zweitens eine ganz bestimmte Wesenheit aus dem Makrokosmos in unsere grobstoffliche Welt zu evozieren und drittens die betreffende Wesenheit so zu verdichten, daß sie sogar auf der grobmateriellen Ebene Wirkungen hervorruft. All das richtet sich nach dem Wunsch des Magiers, ob die gerufene Wesenheit oder Kraft auf der Mental- oder Astralebene oder auf der grobstofflichen Welt wirken soll.

Laut dem Grundsatz, der dem Magier inzwischen gut bekannt ist, wird eine jede Kraft nur in der Sphäre wirksam sein, in die sie gerufen und verdichtet wurde. Beispielsweise kann ein in die Mentalsphäre projiziertes Wesen natürlich nicht die materielle Welt beeinflussen, sondern lediglich auf der Mentalsphäre wirken. Dasselbe gilt für die astrale und grobmaterielle Ebene. Über das Geheimnis der Verdichtung oder Materialisation von einer Sphäre in die andere findet der Leser Näheres im nachfolgenden Kapitel.

## Das magische Räuchergefäß

Viele Menschen glauben irrtümlicherweise, daß das gewünschte Wesen oder die gewünschte Kraft schon erscheinen muß, wenn sie bloß eine Räucherung und Zitation vornehmen, und sind dann sehr enttäuscht, wenn sich entweder gar keine Erfolge oder nur Teilerfolge einstellen! Mitunter fallen sie, was noch schlimmer ist, sogar der eigenen Phantasie und den verschiedenartigsten Halluzinationen zum Opfer. Aus diesem Grunde will ich dem Leser das große Geheimnis und die symbolische Bedeutung des Räuchergefäßes sogleich offenbaren. Vor allem birgt die Symbolik des Räuchergefäßes das Geheimnis der Materialisation bzw. Verdichtung der gewünschten Kraft und Wesenheit. Weil nur wenigen Eingeweihten diese Tatsache bekannt war und ist, gehen so viele Anrufungen, bei denen versuchsweise die Exteriorisation eines Wesens angestrebt wird, fehl. Um hierfür ein einleuchtendes Beispiel anzuführen, könnte man solch ein einseitiges und unzulängliches Vorgehen mit einem Fisch vergleichen, den man aus seinem Element, dem Wasser, herauszieht und annimmt, daß er an der Luft weiterleben werde. Nachher wundert man sich aber nicht wenig darüber, daß der Fisch bald zugrunde gegangen ist. Genau so verhält es sich bei Zitationen von Wesen und Kräften. Will man aus der unsichtbaren Welt ein Wesen auf unsere Erde rufen, dann muß man es verstehen, eine dem Wesen zusagende Atmosphäre zu bilden. Auch dem Menschen wäre es ohne vorherige Maßnahmen unmöglich, mit seinem grobmateriellen Körper in eine feinere Atmosphäre einzugehen. Bei guter Veranlagung, starkem Willen und festem Glauben könnte man zwar im eigenen Mikrokosmos eine dem Wesen zusagende Schwingung hervorrufen und so den Kontakt mit dem Wesen herstellen, ähnlich wie ich es im ersten Band "Der Weg zum wahren Adepten", im Kapitel über den Gebrauch der Spiegelmagie beschrieben habe, aber dennoch wäre das Wesen dadurch niemals in der Lage, sich auf unsere grobstoffliche Ebene zu versetzen, um wirksam zu sein. Nur hohe Intelligenzen, die die Gesetze der materiellen Welt genau so gut kennen und zu gebrauchen verstehen wie ein hoher Eingeweihter, der die Gesetze der sich außer seiner materiellen Welt befindlichen Sphären kennt und beherrscht, wären in der Lage, sich den zu manifestierenden Platz, in unserem Fall das Dreieck, für eine Materialisation selbst vorzubereiten. Nur hat dann der Magier in einem solchen Fall keine Möglichkeit, das Wesen, das sich die für die Projektion notwendigen Vorbedingungen selbst schaffen muß, nach eigenem Gebrauch und Willen zu beherrschen, auch dann nicht, wenn er die Gottform in sich erzeugen würde. Er müßte sich damit abfinden, daß ein solches Wesen niemals seine magische Autorität vollkommen anerkennen würde, sondern freie Hand hätte, ihn zu täuschen und ihm den Gehorsam zu verweigern. Diese Art der Evokation, wo sich ein Wesen die erforderliche Atmosphäre selbst schafft, wird leider von Zauberern gehandhabt, die es teils aus völliger Unwissenheit, teils aus mangelhafter magischer Entwicklung oder anderer Gründe wegen nicht verstehen, den sogenannten magischen Raum für das zitierte Wesen vorzubereiten. Ein auf solche Art angerufenes Wesen wird einem Zauberer in den meisten Fällen den Gehorsam verweigern, wird ihn betrügen oder gar zwingen, auf einen Pakt einzugehen, ganz abgesehen von Drohungen und vielen anderen Gefahren, denen ein Zauberer durch solch ein Wesen ausgesetzt ist. Ein untrügliches Beispiel für diese Beschwörungsart ist und bleibt die Begebenheit mit Faust und Mephisto, über die ich noch im weiteren ausführlicher spreche. Solche und ähnliche Fälle haben sich im Laufe der Zeiten zu Hunderten, wenn nicht mehr, mit Unvorsichtigen zugetragen, nur sind sie fast durchweg unbekannt geblieben. Einem wahren Eingeweihten, der alle Maßnahmen sowie alle Entsprechungen, die für eine rituelle Magie notwendig sind, berücksichtigt, kann so eine Tragödie niemals begegnen. Es ist daher Vorbedingung, die Symbolik aller magischen Hilfsmittel gut zu kennen und zu verstehen, um die Wesenheiten und Kräfte vollkommen beherrschen zu können.

Das Räuchergefäß ist also die Symbolik der Materialisierung eines Wesens, und bevor der Magier zur Rufung eines Wesens übergeht, muß er zuvor die für das Wesen erforderliche Atmosphäre schaffen. Er darf sich keinesfalls darauf verlassen, daß sich diese das Wesen selbst vorbereitet. Ansonsten besteht die Gefahr, daß der Magier dem Einfluß des Wesens gänzlich unterliegt.

Laut den ältesten Mysterien wurde unter Schaffung der Atmosphäre für ein gewünschtes Wesen jeglichen Ranges die Einstellung in den magischen Raum verstanden. Die verschiedensten Anleitungen waren hierfür

maßgebend. Aus dem alten Ägypten bestehen bis heute noch Papyrusrollen, in denen Praktiken für die Einstellung in den magischen Raum enthalten sind, aber durch Unkenntnis der Symbolik blieben sie entweder unbeachtet oder wurden gänzlich mißverstanden.

Für die Zubereitung des magischen Raumes, also zur Symbolik des Räuchergefäßes, gehört zwecks Materialisierung eines Wesens die Raumimprägnierung. Schon in meinem ersten Werk, "Der Weg zum wahren Adepten" habe ich über die Imprägnierung des Raumes und dessen Ladungen für eigene und fremde Zwecke auf der grobstofflichen Ebene gesprochen und darauf aufmerksam gemacht, daß gerade diese Raumimprägnierung, also die Einstellung in den magischen Raum, die Zubereitung des Gefäßes, in dem sich das gewünschte Wesen oder die Kraft manifestieren soll, maßgebend ist. Die Raumimprägnierung selbst und der Platz, an dem sich das betreffende Wesen manifestieren soll, hängen von der Kraft ab, mit der man arbeitet. Es wird sicherlich niemandem einfallen, den Raum etwa mit dem Erdprinzip zu laden, wenn man mit dem Feuerelement arbeitet usw. Dies wäre nicht nur töricht, sondern vor allem auch ungesetzmäßig. Arbeitet der Magier also beispielsweise mit Wesen der Elemente, so muß er den Raum, in dem die betreffenden Elementewesen materialisiert werden sollen, mit ihrem eigenen Element laden. Gnomen oder Erdgeister können nur in einem Raum oder an einem Ort erscheinen, der mit dem Erdelement angefüllt ist; Wassergeister nur dann, wenn der Raum mit dem Wasserelement geladen ist. Luftgeister oder Feen können sich nur dann manifestieren, wenn das geistige astrale Luftelement im Raum vorherrscht; Salamander oder Feuergeister in einem mit dem Feuerelement geladenen Raume; höhere Wesen und Intelligenzen müssen den Raum mit Licht gefüllt haben. Das Licht muß die Farbe der dem Wesen entsprechenden planetarischen Analogie haben. Außerplanetarische Wesen können nur in reinem weißen Licht erscheinen.

Die Verfärbung des planetarischen Lichtes geschieht durch Imagination. Wesen der Saturnsphäre z. B. werden erscheinen, wenn die Farbe des Saturns vibriert, die violett ist; Wesen der Jupitersphäre erscheinen in blauer Schwingung; Wesen der Sonne in goldenem Licht; die des Marses in rotem; der Venus in grünem; des Merkurs in orangefarbigem und die des Mondes in silbernem. Arbeitet man mit guten Wesen, so darf die Verfärbung der einzelnen Sphären im glänzenden Licht nur schwach sein. Je dunkler eine Farbe ist, um so schwieriger kann sich ein gutes Wesen manifestieren. Beim Arbeiten mit negativen Wesen ist dagegen die Satttheit der Farbe stark zu vertiefen. Wollte man ein gutes Wesen zwingen, in einem imprägnierten Raum wirksam zu sein, in dem eine Farbe dunkel vibriert, auch wenn es die Farbe des Wesens wäre, so kann es leicht vorkommen, daß ein negatives Wesen der planetarischen Sphäre die gewünschte Form des gerufenen guten Wesens annimmt und die gewünschte Intelligenz vortäuscht. Immer wird jenes Wesen erscheinen, das die Charaktereigenschaft der betreffenden Farbe hat. Niedrige Wesen benötigen eine dunklere Färbung, also eine langsamere Schwingung als die höheren Wesen, die eine reinere Farbe und somit eine höhere Schwingung beanspruchen.

Arbeitet man im Freien, so ist imaginativ ein bestimmter Raum für die Imprägnierung zu bilden. Die Arbeit im Zimmer erfordert, daß es ganz mit dem betreffenden Element gefüllt wird. Die Imprägnierung geschieht entweder durch die Lungen und Porenatmung in Verbindung mit der Imagination oder nur mit Hilfe bloßer Imagination. Das Einziehen des betreffenden Elementes oder des farbigen Lichtes geschieht durch den Körper des Magiers, der die Stauung im Körper vornimmt und das verfärbte Licht durch die Hände oder durch den magischen Stab oder direkt durch die Poren in den Raum ausstrahlen läßt und ihn auf diese Weise füllt, belebt und für das gewünschte Wesen oder für die gewünschte Kraft vorbereitet. Diese Praktik der imaginativen Lichtstauung durch den Körper in den Raum wird bei Zitationen von Wesen und Kräften für eigene Zwecke angewendet. Der gleichen Methode bedient man sich, wenn man aus dem eigenen Körper, aus der eigenen Seele und aus dem eigenen Geist, also dem Mikrokosmos, eine der planetarischen Analogie zugehörige Eigenschaft oder Kraft projiziert und diese verdichten will. Arbeitet man mit Wesenheiten, die für Zwecke anderer Menschen, also nicht für die des Magiers, bestimmt sind, so geschieht die Imprägnierung nur mittels

Imagination, wobei die Raumimprägnerung direkt aus dem Universum zu nehmen ist. Erst in einem auf diese Art zubereiteten Raum kann die gewünschte Kraft oder das Wesen wirken und sich auch verdichten. Ist der Raum genügend imprägniert, so kann der Magier noch eine spezielle Stauung im Dreieck vornehmen und mit Hilfe seiner Imagination die Form des zitierten Wesens bilden. Die Stauungskraft oder Dynamide des zugehörigen Elementes spielt hierbei die größte Rolle, und von ihr hängt auch die Wirksamkeit eines Wesens ab. Für grobmaterielle Wirkungen oder Einflüsse kann der Magier bei der Stauung eine schwache Räucherung von Ingredienzen vornehmen, die mit den betreffenden planetarischen Wesen im Einklang stehen. Will man einen besonders starken Einfluß für materielle Wirkungen hervorbringen, dann ist bei diesen Räucherungen in die für die Erscheinung erzeugte Form entweder das elektrische oder das magnetische Fluid gestaut einzuleiten. Man kann auch das eine oder das andere Fluid oder eventuell beide zusammen - elektromagnetisches Fluid -, so wie es im Kapitel des ersten Werkes, "Der Weg zum wahren Adepten", über das Voltieren beschrieben ist - in einen fluidischen Kondensator bannen, den dann das Wesen benützt, um sich physisch betätigen zu können. Besteht man aber bei der Materialisierung eines Wesens auf keinerlei Formbildung, so daß das Wesen auch formlos wirkt oder selbst eine beliebige Form annimmt, dann ist in das Dreieck auf die Oberfläche des flüssigen oder festen fluidischen Kondensators ein entsprechendes elektromagnetisches Volt mit der Wunschkonzentration zu bilden, das Wesen möge diese Kraft benützen, um die gewünschte Wirkung hervorzurufen. Die Herstellung eines Voltes - in Form einer Kugel, innen elektrisch, außen magnetisch findet der Leser im ersten Werk, "Der Weg zum wahren Adepten", im Kapitel über die Erzeugung elektromagnetischer Volte beschrieben. Es sind hier gleichfalls alle Gesetze, wie Zeitdauer der Wirkung usw.. zu berücksichtigen. Die grobstoffliche Räucherung mit den zuständigen Ingredienzen bezweckt nur eine leichtere Bildung des elektromagnetischen Fluids. Der Magier bedient sich ihrer im Anfang, falls er eine entsprechende Bewußtseinsstütze in dieser Hinsicht benötigt. Durchaus notwendig ist sie nicht, und ein Magier, der alle Gesetze gut beherrscht, kann ruhig davon Abstand nehmen. Der Gebrauch von narkotischen Räuchermitteln, die in vielen über die Beschwörungsmagie handelnden Büchern angeführt sind, ist vom richtigen Standpunkt des Magiers aus verwerflich, denn Opiate rufen, abgesehen von ihrer Gifthaligkeit, nicht das gewünschte Wesen herbei, dafür aber Halluzinationen oder Unterbewußtseinsprojektionen des gewünschten Wesens hervor. Ein Magier wird deshalb niemals durch solche Versuche oder ähnliche Experimente seine Gesundheit gefährden. Will der Magier Verstorbene oder Wesen, die sich im Akasha oder in der Astralwelt befinden, erscheinen lassen oder sie für andere Zwecke benützen, dann hat er auf dieselbe Art und Weise, wie bereits beschrieben, die Raumimprägnerung mit Akasha vorzunehmen und das elektromagnetische Fluid als Volt zu gebrauchen oder herzustellen. Diese Praktik behandle ich noch ausführlicher in einem weiteren Kapitel betreffend die Nekromantie.

#### Der magische Spiegel

Nur vereinzelt wird in der bisher erschienenen Literatur der Gebrauch von magischen Spiegeln bei ritueller Magie empfohlen, da die Anwendung von fluidischen Kondensatoren in bezug auf die magischen Spiegel nur sehr wenigen Eingeweihten bekannt war und von diesen stets als ein großes Geheimnis gehütet wurde.

Der magische Spiegel ist zwar nicht unumgänglich notwendig, aber der Magier wird bei seinen Arbeiten zu solch einem guten Hilfsmittel immer gern greifen, namentlich dann, wenn er mit weniger intelligenten Wesen oder Kräften arbeitet. Mitunter kann der magische Spiegel sogar das magische Dreieck ersetzen. Vorteilhafter ist ein mit einem fluidischen Kondensator versehener magischer Spiegel, aber im Notfall kommt man auch mit einem optischen magischen Spiegel aus. In meinem ersten Buch, "Der Weg zum wahren Adepten", habe ich in einem separaten Kapitel über den Gebrauch von magischen Spiegeln ausführlich geschrieben, so daß ich hier

nur ganz kurz den Zweck anführe, dem ein magischer Spiegel bei einer Evokation dient um das Arbeiten zu erleichtern. Der magische Spiegel kann also bei ritueller Magie für folgende Zwecke verwendet werden:

1. Zur Kontaktherstellung mit Wesen und Kräften und zum Erschauen derselben.

Hierbei wird der magische Spiegel entweder in das Dreieck gestellt oder - was noch vorteilhafter ist - außerhalb des Dreieckes über der oberen Spitze angebracht. Die Ladung oder Imprägnierung ist dann mit der gewünschten Kraftstauung vorzunehmen. Die Wunschkonzentration erfolgt für den gedachten Zweck mittels Imagination in die gestaute Kraft Volt - noch vor der eigentlichen Anrufung.

2. kann mit Hilfe eines magischen Spiegels die Raumimprägnierung vorgenommen werden, wobei die erforderliche Dynamide automatisch während der ganzen Evokation erhalten bleibt, ohne daß der Magier seine besondere Aufmerksamkeit darauf lenken muß und sich statt dessen anderen Phasen des Rituals, wie z. B. der Materialisation, dem Schauen, voll zuwendet. In diesem Falle wird der Spiegel in ein,er Ecke des Zimmers aufgestellt, so daß sich der Einfluß auf das ganze Arbeitsfeld erstreckt.

3. dient der Spiegel als Anziehungsmagnet für das gewünschte Wesen. Zu diesem Zweck ist mittels Imagination in der gewünschten Richtung die Spiegeloberfläche mit einem fluidischen Kondensator entsprechend zu laden. Der Spiegel ist dann entweder in der Mitte des Dreieckes oder über der oberen Spitze aufzustellen.

4. ist der magische Spiegel auch als Akkumulator zu verwenden, in den mittels Imagination und Stauung so viel qualitative und quantitative Kraft einkonzentriert wird, die es dem Wesen ermöglicht, die gewünschte Wirkung hervorzurufen. Hierbei kommt es nicht darauf an, ob durch diese gesammelte Kraft das Wesen eine sichtbare Form annimmt oder ein anderer Effekt, eine andere Wirkung, hervorgerufen werden soll. All dies hängt vom Wunsch und Willen des Magiers ab.

5. Ferner kann der Spiegel auch als Fernsprechgerät wirken. Zu diesem Zweck ist der fluidische Kondensator mit Akasha zu laden, und durch die Wunschkonzentration (Imagination) ist die Zeit- und Raumlosigkeit herzustellen. Die Evokation wird dann in den Spiegel hineingesprochen respektive hineinzitiert, und der magische Spiegel wird auf diese Weise zum astralen Fernsprechrohr gemacht. Durch diese Methode wird nicht nur eine Kraft oder ein Wesen herbeigerufen, sondern das Wesen ist auch in der Lage, aus dem Spiegel heraus zu sprechen, und der Magier vernimmt dessen Stimme wie aus einem Lautsprecher nicht nur mentalisch oder astralisch, sondern er hört das Wesen zuweilen auch physisch. All dies bleibt dem Magier überlassen, wie und auf welche Sphäre er seinen Spiegel einstellen will. Ein für die physische Ebene geladener Spiegel gibt auch magisch unentwickelten Personen die Möglichkeit, die Stimme eines Geistes physisch zu vernehmen. Nebenbei bemerkt können sich zwei gleichgeschulte Magier durch diese Spiegelmethode auch auf die größte Entfernung nicht nur geistig und seelisch, sondern auch physisch unterhalten und alles, ähnlich wie bei einem Radiosender, mit dem materiellen Ohr hören.

6. Noch eine weitere Möglichkeit bietet der Gebrauch des magischen Spiegels bei ritueller Magie, und zwar die Abschirmung von unerwünschten Einflüssen. Die Lichtkraftstauung ist dabei die gebräuchlichste Art. Bei der Ladung ist die Wunschkonzentration darauf zu lenken, daß alle unerwünschten Einflüsse zurückgehalten werden. Die Strahlkraft eines auf diese Weise geladene n Spiegels muß so groß sein, daß ein unerwünschtes Wesen (Larve, Schemen u. dgl.) nicht einmal in die Nähe des Arbeitsfeldes kommt, geschweige denn sich getrauen würde, in dasselbe einzudringen. Auch hier ist der magische Spiegel so aufzustellen, daß er das ganze Arbeitsfeld bestrahlt. In den meisten Fällen wird der Magier nur einen einzigen magischen Spiegel verwenden, und zwar für diejenige Aufgabe, die ihm am schwierigsten zu sein scheint. Bei zeremonieller Magie kann der Magier, wenn er will, mehrere magische Spiegel als Hilfsmittel für seine Zwecke verwenden, um sich die Arbeit zu erleichtern.

## Die magische Lampe

Über diese, bekannt als die sogenannte *Laterna magica*, wurde ebenfalls in vielen Grimoiren und in den ältesten Büchern, die Geisterbeschwörungen behandeln, so manches angedeutet. Auch die magische Lampe ist in der Praxis der rituellen Magie ein sehr wichtiger Behelf, und der Magier wird sich ihrer beim Arbeiten sicherlich gern bedienen. Die magische Lampe ist das Symbol der Erleuchtung, Erkenntnis, Erfahrung, der Intuition sowie des inneren Lichtes. Kurz gesagt, alle symbolischen Entsprechungen des Lichtes sind durch die magische Lampe vertreten. Das Anzünden der magischen Lampe bedeutet vom hermetischen Standpunkt aus soviel, als das innere Licht des Magiers anzünden und zur Flamme entfachen. Zum Mysterium der magischen Lampe gehört gleichzeitig auch die Farbe, worunter die Qualität, Vibration und Schwingung des Lichtes zu verstehen ist. Die Qualität eines Wesens oder einer Ebene kommt in der Qualität der Farbe - rein oder gemischt -, die dem Charakter des Wesens entspricht, zum Ausdruck. Je reiner, heller, lichter und gleißender sich die farbige Atmosphäre eines Wesens oder einer Ebene gestaltet, mit einer um so höheren, intelligenteren und reineren Qualität hat man es zu tun. Niedrigere oder negative Wesen machen sich durch eine dunkle und trübe, somit unreine Farbe bemerkbar. All dies zu wissen, ist für den rituell arbeitenden Magier von großer Wichtigkeit, und durch die Lampe bringt er die Erleuchtung symbolisch zum Ausdruck. Beim Arbeiten mit Wesen ist das Lampenlicht mit Gläsern oder farbigem Cellophan so abzuschirmen, damit man diejenige Farbe erzielt, die dem Wesen zusagt. So wird z. B. beim Arbeiten mit Elementewesen bei Feuergeistern das Lampenlicht mit rubinroten Gläsern versehen oder das Glas so gefärbt, damit die Lampe rotes Licht verbreitet. Bei Luftgeistern oder den sogenannten Feen ist dunkelblaues Licht notwendig; die Lampe ist also mit dunkelblauem Cellophan oder mit Seide von dieser Farbe zu umgeben, damit blaues Licht entsteht. Wassergeister, die sogenannten Nixen, müssen grünes Licht haben. Bei Erdgeistern nimmt man gelbes bis ins Braune gehendes Licht. Als Universallicht gilt die Akashafarbe, und die magische Lampe muß infolgedessen violett leuchten. Hohe Wesen oder außerplanetarische Intelligenzen beanspruchen weißes Licht. Bei planetarischen Intelligenzen ist stets jenes Licht zu wählen, welches der den Planeten entsprechenden Farbe zusagt. Demzufolge beanspruchen Saturnwesen hellviolett oder ultramarin gefärbtes Licht, Jupiterwesen blaues, Marswesen rotes, Wesen der Sonne gelbes, Wesen der Venus grünes, Merkurwesen opalisierendes und Mondwesen weißes Licht. Bei normalem künstlichen Licht dürfen nur in den seltensten Fällen magische Operationen bei ritueller Magie vorgenommen werden, da die grobstoffliche Elektrizität auf die Astralschwingung, die im Raume vibriert, störend einwirkt. Im allgemeinen wird die *Laterna magica* oder die magische Lampe mit einer Kerze oder Ölflamme versehen. Ein ideales Licht ist die Spiritusflamme. Der Brennstoff (Spiritus - vergällter Weingeist) wird so zubereitet, daß man 1/3 getrocknete Kamillenblüten und 2/3 Brennspiritus zusammenschüttet, 8-9 Tage in einem geschlossenen Gefäß ziehen läßt und hierauf durchsieht oder durchfiltriert. Der so gewonnene Brennstoff ist gleichfalls ein guter fluidischer Kondensator, den der Magier außerdem noch mit seinem Willen laden kann, um bessere Erfolge zu erzielen. Der geladene Brennspiritus hilft beim Brennen in der Lampe eine günstigere Atmosphäre schaffen, was gleichfalls zu guten Erfolgen beiträgt. Auch beim Hellsehen und bei Arbeiten mit dem magischen Spiegel oder bei anderen astralen magischen Arbeiten, wo kein künstliches Licht gebraucht wird, kann man eine solche Spiritusflamme laden. Arbeitet man in einem abgeschlossenen Raum, so kann die Lampe entweder in den magischen Kreis gestellt werden oder in einer Ecke des Zimmers Platz finden. Am vorteilhaftesten ist es, die Lampe über dem Kopf des Magiers anzubringen, wodurch das Zimmer gleichmäßig beleuchtet wird. Beim Anzünden der Lampe ist zu meditieren, daß sich das innere Licht der Seele und des Geistes gleichmäßig entfache.

#### Der magische Stab

Das allerwichtigste Hilfsmittel in der rituellen Magie ist und bleibt der magische Stab. Seit jeher hat man einen Magier und ebenso einen Zauberer mit einem magischen Stab versehen dargestellt. Scharlatane und Bühnenzauberer bedienen sich noch heutzutage des Zauberstabes, mit dem sie alle möglichen Kunststücke

vorgaukeln. Wer annimmt, daß es genügt, einen magischen Stab in die Hand zu nehmen, um Wunder mit ihm zu vollbringen, der ist im Irrtum. Nachstehend beschreibe ich die symbolische Bedeutung und gleichzeitig die Synthese des magischen Stabes vom magischen Standpunkt aus sowohl theoretisch als auch für die praktische Anwendung.

Vor allem ist der magische Stab das Symbol des Willens, der Kraft und der Macht, mit der der Magier seinen Einfluß auf diejenige Sphäre geltend macht, für die der Stab hergestellt und geladen wurde. Ein Magier wird deshalb für seine Praxis nicht nur einen einzigen Stab besitzen, sondern er wird sich mehrere Stäbe anfertigen, je nachdem, was er zu tun beabsichtigt und was er erreichen will.

Der eigentliche Zweck eines magischen Stabes liegt darin, daß der Magier durch den Selben seinen Willen in jeder Ebene und Sphäre nach außen hin projiziert. Er kann einen Stab haben 1. für Beeinflussungen sämtlicher Wesen - ohne Unterschied, ob es Mensch oder Tier ist -, 2. für Heilungen von Krankheiten und für das Beseitigen von ungünstigen Einflüssen, 3. für Rufungen von hohen Intelligenzen und für Zitierungen von Dämonen und Geistern. Die Behauptung, daß der magische Stab die absolute Macht des Magiers symbolisiert, ist durchaus gerechtfertigt. Wer das Mysterium des magischen Stabes in seiner Größe erfaßt hat, wird namentlich in der rituellen Magie ohne dieses Hilfsmittel niemals arbeiten. Es wäre zu umfangreich, wenn ich alle Möglichkeiten des magischen Stabes hier anführen wollte. Dem verständigen Schüler müssen diese Hinweise genügen und werden ihm als Richtschnur dienen. Durch ausreichende Meditation kann er sein Wissen darüber noch mehr bereichern.

Ein magischer Stab ist, ganz gleich aus welchem Material geschaffen und auf welche Weise hergestellt, ein Kondensator, der, mit dem Willen des Magiers geladen, eine gewisse Macht ausdrückt. Es gibt gewöhnliche - einfache - und zusammengesetzte magische Stäbe. Unter die gewöhnlichen Stäbe werden alle aus Holz geschnitzten gezählt. Es ist immer spezielles, dem Zweck entsprechendes Holz zu nehmen. So verwendet man z. B. für Wünschelruten Haselnuß und Weide. Eine Wünschelrute ist nämlich auch eine Abart des magischen Stabes. Ein aus Eschenholz hergestellter magischer Stab kann wohl für alle magischen Arbeiten genommen werden, aber der Magier wird ihn bei ritueller Magie nur für solche Ladungen vorziehen, welche für Krankenbehandlungen maßgebend sind. Der Holunderstab ist infolge seiner analogen Entsprechung zum Saturn als ein besonders wirksamer Stab für Rufungen oder Zitierungen sowie für Beschwörungen von Elementegeistern und Dämonen zu empfehlen. Auch aus Weidenruten können magische Stäbe für jeden Zweck und für jede magische Operation hergestellt werden, da die Weide ein sehr guter fluidischer Kondensator ist. Jeder aufmerksame Leser wird sich dabei daran erinnern, daß in Weiden infolge ihres hohen Wassergehaltes - Aufnahmefähigkeit - gern der Blitz einschlägt. Und nicht umsonst heißt es ja auch im Sprichwort bei Gewittern: "Weiden sollst du meiden, Buchen sollst du suchen!". Auch Eichen- oder Akazienholz eignet sich ausgezeichnet für die Herstellung von magischen Stäben.

Die eigentliche Herstellung eines magischen Stabes aus einer der hier angeführten Holzarten ist sehr einfach. Man schneidet eine Rute von ungefähr 1-2 cm Durchmesser und ca. 30-50 cm Länge ab, befreit sie von der Rinde und macht sie glatt. Vielfach wurde das Schneiden der magischen Ruten an astrologische Zeiten gebunden, und dem astrologiekundigen Magier steht es frei, diese beim Herstellen eines magischen Stabes nach freiem Ermessen zu berücksichtigen. Notwendig ist es aber nicht, da der Magier sich dessen bewußt ist, daß die Sterne wohl beeinflussen, aber nicht zwingen und daß der Weise die Sterne regiert. Es ist also jedem Menschen möglich, sich einen magischen Stab aus einer der hier angeführten Holzarten selbst anzufertigen. Besteht die Absicht, einen magischen Stab für rituelle Zwecke herzustellen, dann empfiehlt es sich, zum Schneiden ein ganz neues Messer zu nehmen. Das Messer kann dann für andere rituelle Zwecke oder magische Arbeiten weiterverwendet werden, aber für den allgemeinen Gebrauch soll es nicht mehr genommen werden. Ist der Magier der Ansicht, daß er nach Anfertigung des magischen Stabes das Messer nicht mehr gebrauchen wird, so soll er es irgendwo vergraben, damit es einem zweiten Menschen nicht in die Hände falle.

Eine weitere Art von magischen Stäben ist ein Stahlmagnet, den man mit einem Isoliergriff versieht. Für diesen nehme man einen 30-50 cm langen runden Stahlstab, am besten Elektrostahl, also Magnetstahl, von 1 cm Durchmesser, poliere denselben und lasse ihn vernickeln, damit er mit der Zeit nicht verrostet. Nach dem Vernickeln kann der Magier diesen Stahlstab durch eine Elekterspule magnetisieren lassen, ähnlich wie es bei Hufeisenmagneten oder bei Magneten für Elektromotore gemacht wird. Je stärker die physische Anziehungskraft des Magneten ist, um so besser arbeitet es sich mit demselben. Man bekommt auf diese Weise einen sehr starken Stahlmagnet, der nicht nur als ein solcher, sondern auch als ausgezeichnete magischer Stab für viele magische und magnetische Experimente gebraucht werden kann. Vor allem stelle man auf dem magischen Stahlmagnetenstab den Südpol und den Nordpol fest und zeichne beide Pole an: den Südpol mit einem Minus und den Nordpol mit einem Pluszeichen. Um die Mitte des Stabes wickle man in der Länge der inneren Handfläche, also ungefähr 8-10 cm, zwecks Isolierung ein Seidenband oder wähle in der gleichen Länge einen Gummischlauch oder durchbohre einen Holzgriff. Mit einem solchen Stab ist man dann in der Lage, viele magnetische und magische Phänomene hervorzurufen, von denen ich hier nur einige anführe. Arbeitet der Magier mit dem elektromagnetischen Fluid aus dem Universum und will er es besonders stark physisch verdichten, dann nehme er den Stab so zur Hand, daß der Pluspol in seine rechte und der Minuspol in seine linke Hand kommt, die Enden des Stabes demnach in die Mitte der Handflächen zu liegen kommen. Hierauf leite er durch die rechte Seite des Stabes das elektrische Fluid aus dem Universum mittels Imagination in seinen Körper ein. Die in dem Stab vorhandene Plusstrahlung - Odopolstrahlung - wird sich infolge der gleichartigen Schwingung des Pluspoles stark verdichten, so daß es dem Magier leichter fallen wird, das elektrische Fluid in seinem Körper zu stauen. Dasselbe gilt von dem magnetischen Fluid im Südpol. In umgekehrter Folge verdichtet der Magier wiederum das elektrische Fluid, das er in seinem Körper durch Stauung hervorgerufen hat, in den Plusraum des Stabes so stark, daß er direkt auf der physischen Ebene seinen Einfluß geltend machen kann. Dasselbe gilt von dem magnetischen Fluid, das er in die linke, das ist die negative Polstrahlung, zu stauen vermag. Die mit der Isolierschicht versehene Mitte des Stabes bleibt neutral. Konzentriert nun der Magier in das in diesen Stahlmagneten gestaute elektromagnetische Fluid seinen Wunsch mittels Imagination, so wird auf diese Weise der Stab tatsächlich zu einem magisch-magnetischelektrischen Stab gemacht. Mittels des elektromagnetischen Fluids, welches aus diesem Stab strahlend leuchtet, läßt sich jede Realisation auf der grobstofflichen Ebene erreichen. Eingeweihte wählen diese Stäbe namentlich für Beeinflussungen von Personen bei Krankenbehandlungen und für alle magnetischen Phänomene. Dieser magisch-elektromagnetische Stab ist laut den Universalgesetzen ein ausgezeichnete Kondensator mit denselben Schwingungen wie das Universum, nur in subtilster Form. Wer darüber eingehend meditiert, wird sich auf Grund der Universalgesetze mittels des magisch - magnetischen Stabes weitere Methoden selbst mühelos zusammenstellen können. Der Magier wird z. B. gleich einer Antenne das Fluid entweder aus dem Universum ziehen und in sich stauen oder aber es auf andere nahe oder fern befindliche Personen mittels Imagination übertragen. Der Stab wird für ihn ein unentbehrliches Hilfsmittel, denn die in den Stab einkonzentrierte Plus und Minuskraft wird ihm behilflich sein, in seinem elektromagnetischen Fluid die gleiche Schwingung hervorzurufen.

Ferner gibt es magische Stäbe, die mit festen, flüssigen oder zusammengesetzten Kondensatoren gefüllt sind. Über ihre Herstellungsweise wäre vieles zu sagen, und auch viele Herstellungsmethoden ließen sich anführen. Ich will hier nur einige angeben, von denen die besten dem Magier dienlich sein mögen.

Nehmen Sie eine Holunderrute von 30-50 cm Länge und 1-2 cm Stärke, die Sie von der Rinde befreien und mit Glaspapier glätten. Ferner ist das Mark zu entfernen, so daß Sie ein Holunderrohr erhalten. Die eine ausgehöhlte Seite verkorken und verkleben Sie mit Siegelack, und von der anderen Seite schütten Sie in den Hohlraum einen Kondensator eventuell flüssigen -, worauf Sie die Einschüttöffnung gleichfalls luftdicht verschließen. Der Stab ist hiermit gebrauchsfertig. Auf gleiche Art können Sie auch mit einer anderen Holzart,

wie Esche, Haselnuß, Weide oder Eiche verfahren. Nur sind die Holzarten, die kein Mark haben, mit einem langen feinen Bohrer vorsichtig zu durchbohren, damit ein hohles Holzrohr entsteht. Statt des flüssigen Kondensators kann auch ein fester fluidischer Kondensator genommen werden, derselbe, wie ich ihn in der Herstellung von magischen Spiegeln in meinem ersten Werk, "Der Weg zum wahren Adepten", beschrieben habe. Auch besteht die Möglichkeit, statt des festen und flüssigen Kondensators ein mit einem fluidischen Kondensator getränktes Fließpapier zu verwenden, das nach dem Austrocknen zu laden ist und zusammengerollt in den Hohlraum des Stabes behutsam geschoben wird. Da Holz den einen Nachteil hat, nämlich daß es mit der Zeit vermodert oder durch den fluidischen Kondensator angegriffen, somit porös wird, kann das Holzrohr durch ein Metallrohr ersetzt werden. Von den Metallen eignen sich am besten gute Wärme- und Elektrizitätsleiter. Am vorteilhaftesten eignet sich ein Kupferrohr in der Stärke von 1-1,1/2 cm. Um ein Oxydieren des Metalles zu vermeiden, kann man das Rohr vor dem Füllen mit dem Kondensator entweder vernickeln, verchromen oder verzinnen lassen. Die eine Öffnung wird sofort zugelötet und die andere Öffnung sogleich nach dem Anfüllen. Man erhält auf diese Weise einen vorzüglichen magischen Stab, der für alle Zwecke zu gebrauchen ist. Magier, die das eine Mal mit dem magnetischen und das andere Mal mit dem elektrischen Fluid arbeiten, werden gut tun, sich auf die empfohlene Weise für das magnetische Fluid einen Stab aus einem schwachwandigen Eisen- und Stahlrohr anzuschaffen und für das elektrische Fluid einen Kupferstab herzustellen. Ein geübter Magier kann allerdings auch mit zwei Stäben auf einmal arbeiten, indem er in das Kupferrohr das elektrische und in das Eisen- oder Stahlrohr das magnetische Fluid bannt. Ein Universalstab wird ebenso hergestellt, nur nimmt man statt des Kupfers oder des Eisens ein vernickeltes Messingrohr. Bei wem die finanzielle Frage keine so große Rolle spielt, so daß er statt des fluidischen Kondensators einen aus Halbedelsteinen zusammengesetzten Kondensator für seinen magischen Stab nehmen kann, verfährt folgendermaßen:

Für das elektrische Fluid verwendet er den Kupferstab, in dessen Hohlraum er pulverisierten Bernstein gibt, der für dieses Fluid ein unübertrefflicher Kondensator ist. Für das magnetische Fluid müßte er dann in das Stahlrohr statt des festen Kondensators pulverisierten Bergkristall schütten, der wiederum ein sehr guter fluidischer Kondensator für das magnetische Fluid ist. Auch besteht die Möglichkeit, zwei einzelne kleine Röhrchen zu einem einzigen Stab zusammenzulöten, in dessen eine Hälfte man das Bernsteinpulver gibt und die zweite Hälfte mit Bergkristallpulver füllt, so daß in einem einzigen in der Mitte getrennten Stab beide fluidische Kondensatoren enthalten sind. In so einem Fall ist die eine Hälfte mit der anderen durch einen dünnen Kupfer- und Eisendraht zu verbinden, der durch die Mitte der beiden Röhrchen geht. Äußerlich kann man den Stab gut vernickeln lassen. Dieser ideale Stab hat dann eine fluidale Eigenschaft und eignet sich für jede magische Handlung.

Es besteht noch eine Möglichkeit und zwar die, daß ein Holzstab mit sieben aus den planetarischen Metallen angefertigten Ringen verziert werden kann. Die Ringe sind entweder der quabballistischen Reihenfolge gemäß anzubringen oder es kommt die Sonne, also der Goldring, in die Mitte des Stabes und zu je einer Seite die weiteren drei Metall-Ringe. Für die Anfertigung der Ringe kommen folgende Metalle in Betracht:

Blei, das dem Saturn entspricht, Zinn, das dem Jupiter entspricht, Eisen, das dem Mars entspricht, Gold, das der Sonne entspricht, Kupfer, das der Venus entspricht, Messing, das dem Merkur entspricht, Silber, das dem Mond entspricht.

Die Ringe können außerdem mit Gravierungen der Intelligenzen der genannten Planeten versehen werden. Solch ein magischer Stab wird zumeist nur für Beschwörungen von Intelligenzen der sieben Planeten gebraucht, ist aber sonst in seiner Wirkung den anderen magischen Stäben nicht überlegen. Diese Beispiele mögen dem Magier genügen, und an Hand derselben wird er auf andere Variationen selbst kommen. An der Form und Größe eines Stabes ist weniger gelegen. Das Wichtigste bei einem magischen Stab ist die Ladung für den praktischen Gebrauch, deren Beschreibung gleich anschließend folgt: Ähnlich wie ein mit einem fluidischen

Kondensator versehener magischer Spiegel für spezielle Zwecke geladen werden kann; verhält es sich mit der Ladung eines magischen Stabes. Es gibt viele Ladungsmöglichkeiten, die sich alle nach dem Wunsch und nach der Absicht, die der Magier mit seinem Stab verfolgt, richten.

Vor allem muß sich der Magier stets dessen bewußt sein, daß der magische Stab seinen Willen, seine Kraft und seine Macht symbolisiert und einen Behälter, sozusagen einen fluidischen Kondensator derjenigen Kraft, Qualität etc. darstellt, in dem er die gewünschte Kraft nicht nur laden, sondern daselbst besonders stark stauen kann. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Stab bloß eine einfache Rute ist, die für diesen Zweck abgeschnitten und entsprechend bearbeitet wurde, oder ob es ein komplizierter, mit einem fluidischen Kondensator getränkter oder gefüllter Stab ist. Ein magischer Stab kann geladen werden:

1. mit dem Willen,
2. mit Eigenschaften, Qualitäten u. dgl.,
3. mit Magnetismus - Biomagnetismus usw.,
4. mit den Elementen,
5. mit Akasha,
6. mit Hilfe des Lichtfluids.

Anschließend einige praktische Beispiele:

Zu Punkt 1: Ladung mit dem Willen:

Nehmen Sie den vorbereiteten Stab zur Hand und konzentrieren Sie insofern Ihren Willen in denselben hinein, als Sie sich mit Ihrem Bewußtsein in den Stab hineinversetzen und sich selbst als Stab fühlen. Nun konzentrieren Sie dabei, daß Ihre ganze Willenskraft, Ihre Macht usw. dem Stabe einverleibt wird. Es ist ohne Unterbrechung mindestens fünf Minuten lang auf diese Weise zu konzentrieren. Schon bei der Einverleibung Ihres Willens in den Stab müssen Sie denken, daß, sobald Sie den Stab in die Hand nehmen, sich Ihre Willenskraft sogleich in Bewegung setzt und daß alles geschieht, was nach Ihrem Wunsche geschehen soll. Haben Sie mit äußerster Spannung und stärkster Imagination Ihre ganze Willenskraft in den Stab hineinversetzt, beenden Sie die Ladung damit, daß Sie den Stab in ein Stück echte Seide hüllen und dort gut aufbewahren, wo Sie Ihre übrigen magischen Hilfsmittel untergebracht haben.

Wiederholen Sie ein andermal diese Ladung, und bei jeder Wiederholung verstärken Sie die Intensität Ihrer Imagination. Niemals dürfen Sie vergessen, daß Sie in dem Stab Ihren ganzen geistigen Willen verkörpern. Wichtig ist dabei, die in den Stab einkonzentrierte Kraft zeitlich, eventuell räumlich, zu terminieren. Konzentrieren Sie also Ihre Willenskraft in den Stab mit der Terminierung, daß, solange der Stab bestehen wird, er Ihren ganzen Willen, Ihre ganze Macht verkörpert und wirksam bleibt. Ein so geladener Stab kann bis an Ihr Lebensende, und wenn es Ihr Wunsch sein sollte, noch nach Ihrem physischen Tode wirksam, also magisch sein. Er kann sogar Jahrhunderte lang seinen Einfluß behalten, der mit der Zeit immer stärker wird, falls bei der Ladung die Wunschäußerung in den Stab hineingelegt wird, daß sich derselbe automatisch von Tag zu Tag verstärken soll. Anfänglich wird der Stab nur auf der Mentalsphäre, nach längerer Zeit und nach wiederholtem Laden auf der Astralsphäre und schließlich auch auf der physischen Welt wirksam sein können. Die Zeit in welcher ein Stab von der Mentalebene bis auf die grobstoffliche Welt wirksam gemacht werden kann, hängt von der Reife, Entwicklung, Imaginationsfähigkeit und dem Wunsch ab, welchen der Magier anstrebt und erzielen will. Ein in der Quabalah bewandeter Magier wird genau wissen, daß eine Realisierung von der Mentalsphäre in die grobstoffliche Welt gewöhnlich 462 Mal wiederholt werden muß, bis sich der Einfluß von oben nach unten, d. h. von der Mentalsphäre auf die grobstoffliche Welt verdichtet. Damit ist aber nicht gesagt, daß nicht schon früher der gleiche Erfolg erreicht werden könnte. Wie schon bemerkt, richtet sich die Realisationsfähigkeit des magischen Stabes nach dem Wunsch und Zweck, für den der magische Stab gefertigt und geladen wird. Man könnte einwenden, warum der magische Stab überhaupt geladen werden muß, da doch die Willenskraft des Magiers ausreichen müßte. Nicht immer ist der Magier in der Lage, mit

seiner äußersten Willensanstrengung expansionsfähig zu sein, um die erforderliche Willensprojektion hervorzurufen. Es kommen Situationen vor, wo auch der beste Magier erschöpft ist und infolgedessen nicht gleich expansiv konzentrierfähig sein kann. Dagegen ist ein gut geladener magischer Stab auch dann ständig wirksam, wenn der Magier nicht seinen Willen anstrengt und nur den Gedanken auf die Realisation seines Wunsches richtet und dazu den Stab gebraucht. Nur besteht hierbei die Gefahr, daß dann auch ein Uneingeweihter in der Lage ist, mit dem Stabe eine Realisation des eigenen Wunsches zu erreichen, was auf Kosten des Magiers und seines Stabvoltes gehen würde. Deshalb wird der Magier immer gut daran tun, wenn er niemandem, auch nicht dem besten Freund, verrät, für welchen Zweck, in welcher Hinsicht und auf welche Art er seinen magischen Stab geladen hat.

Diese Ladungsart des Willens in den magischen Stab dient im allgemeinen für Beeinflussungen von Geistern, Wesen, Menschen und Tieren, welchen man absoluten Willen aufzwingen will, damit sie der Macht des Magiers gehorchen, ganz gleich, ob auf der Mental-, Astral- oder grobstofflichen Ebene. Die Beeinflussung beschränkt sich nicht nur auf Lebewesen, sondern auch auf die tote Materie, falls bei der Ladung des Stabes dieselbe berücksichtigt wurde.

Zu Punkt 2: Ladung mit Eigenschaften - Qualitäten u. dgl. -

Darunter ist die Ladung mit einer bestimmten universalen Eigenschaft zu verstehen, wie z. B. die der Allmacht, Allkraft oder einer anderen spezifischen Eigenschaft, die der Magier für seine Realisierung auf der mentalen, astralen oder grobstofflichen Ebene benötigt und die er auf gleiche Weise, wie im vorigen Kapitel angegeben, in den Stab projiziert. Wie bei der Ladung mit dem Willen, ebenso bei der Ladung mit einer Eigenschaft, besteht die Möglichkeit, nicht nur durch die Bewußtseinsversetzung in den Stab und durch die Kraftstauung die Eigenschaft in den Stab zu bannen, sondern man kann auch mittels Imagination die Eigenschaft direkt aus dem Universum in den Stab mit der Wunschkonzentration herabziehen und sie im Stab zusammenpressen respektive stauen. Bei andauernder Stauung ein und derselben Eigenschaft, besser gesagt Qualität, wird die in den Stab einkonzentrierte und gestaute Kraft direkt zur physischen Kraft, und man hat auf diese Weise im Stab einen Akkumulator, der einem mit Starkstrom geladenen Akkumulator gleicht. Daß dann ein und dieselbe Kraft sowohl für gute als auch für schlechte Zwecke gebraucht werden kann, ist wohl wahr, aber ein Magier, der in seiner Entwicklung bis hierher gekommen ist, wird sich niemals dazu hergeben, unedle Motive aufkommen zu lassen und zu verfolgen, will er von der Göttlichen Vorsehung stets als ihr treuer Diener betrachtet und geachtet werden.

Zu Punkt 3: Die Ladung des Stabes mit Magnetismus - Biomagnetismus oder Prana -

Diese hat denselben Vorgang, wie im vorhergehenden Kapitel beschrieben. Nur empfiehlt es sich, die Stauung der Kraft im Stab ohne Bewußtseinsversetzung vorzunehmen, und zwar entweder durch den Körper mittels Imagination oder direkt aus dem Universum. Auch hier darf die Terminierung der Kraft im Stab nicht vergessen werden, und die Wunschkonzentration für den entsprechenden Zweck ist gleich bei der Imagination mit einzufügen. Durch wiederholte Ladungen wird die Kraft nicht nur auf der mentalen und astralen, sondern auch auf der grobstofflichen Ebene wirksam sein. Daß man diese Kraft aus dem Stab auch auf die weiteste Entfernung aussenden kann, braucht dem erfahrenen Magier nicht erst von neuem gesagt zu werden. Wenn er das Akashaprinzip zwischen das Subjekt und sich selbst einleitet, hat er die Möglichkeit, sofort Zeit und Raum zu überbrücken und die Kraft dann ohne weiteres mittels des Stabes auf die betreffende Person mit demselben Einfluß, mit gleicher Stärke und mit gleichem Erfolg zu übertragen, als wenn die Person direkt bei ihm stehen würde. Die Ladung mit Lebenskraft oder Magnetismus gibt bei richtiger Terminierung, nämlich, daß sich diese im Stab automatisch aus dem Universum von Tag zu Tag verstärkt, dem Magier die Möglichkeit, mit Hilfe des Stabes alle Phänomene, die mittels der Lebenskraft erzielt werden können, spielend leicht hervorzurufen. Mit einem derart magisch geladenen Stab könnte auch eine unerfahrene Person Wunder wirken, wenn sie den Stab zu gebrauchen wüßte, und es liegt daher im Interesse des Magiers, das Geheimnis seines Stabes wohlweislich

zu hüten. Der Magier kann auch den Stab so laden, daß er automatisch, ohne Willensanstrengung, ein Stück Lebenskraft aus dem Universum heranzieht und durch den Stab aussendet. Dieser Art von Ladung mit Magnetismus - Biomagnetismus - gibt man namentlich für Heilzwecke den Vorzug. Ein Magier, der sich mit Heilungen befaßt, wird gern von dieser Methode Gebrauch machen und seinen auf diese Art geladenen Stab für Fernheilungen seiner Patienten anwenden. In der Hand eines Magiers ist ein auf diese Weise geladener Stab, mit dem Wunderheilungen selbst auf die größte Entfernung vollbracht werden können, ein Segen für die leidende Menschheit.

Die Ladung eines magischen Stabes mit dem elektrischen, magnetischen oder elektromagnetischen Fluid ist bis auf eine kleine Ausnahme, die darin besteht, daß die Bewußtseinsversetzung in den Stab entfällt, dieselbe. Ladet man nur einen einzigen Stab, so ist die Ladung ein wenig komplizierter. Wird ein magischer Stab nur mit einem Fluid, ob nun mit dem elektrischen oder magnetischen, geladen, so ist das Fluid aus dem Universum mittels Imagination zu ziehen und in den Stab gleichzeitig mit der Wunschkonzentration zu bannen, daß das im Stab befindliche Fluid den Wunsch augenblicklich realisiert, selbst dann, wenn man es in die größte Entfernung entweder auf eine Ebene oder ins Akashaprinzip schleudert. Terminiert man die Stauung und zwar, daß sich das im Stab gestaute Fluid aus dem Universum automatisch verstärkt, also von selbst bioelektrisch oder biomagnetisch arbeitet, wächst ein solcher Stab zu einer enorm starken Batterie heran. Dem Magier wird empfohlen, vor jedem Gebrauch das entsprechende Fluid vorher in sich selbst zu stauen, damit er der Spannkraft des gestauten Fluids im Stab gewachsen ist. Beabsichtigt er, dies nicht zu tun, muß er sich wenigstens isolatorisch schützen indem er sich vorher echte Seidenhandschuhe anzieht, die er sich am besten selbst verfertigt. Erst wenn er sich auf diese Weise isoliert hat, nimmt er den Stab in die Hände. Da der Magier gewöhnlich mit beiden Fluiden arbeitet, soll er den mit dem elektrischen Fluid gestauten Stab in die rechte Hand und den mit dem magnetischen Fluid gestauten in die linke Hand nehmen. Es ist immer besser, zwei Stäbe zu laden, den einen mit dem elektrischen und den anderen mit dem magnetischen Fluid, insbesondere wenn es sich um gewöhnliche Ruten oder um einfache Holzstäbe handelt, die nicht mit einem fluidischen Kondensator imprägniert sind. Es ist zwar nicht unbedingt notwendig, aber immerhin läßt es sich so besser arbeiten. Hat der Magier einen magischen Stab, der mit einem fluidischen Kondensator zwar gefüllt, aber in der Mitte nicht abgeteilt ist, dann ist es für ihn vorteilhafter, wenn er den Stab nur mit einem einzigen Fluid ladet, weil es sich so auch leichter arbeitet. Handelt es sich um eine elektromagnetische Ladung, wo also beide Fluide in einem Stab vorherrschen sollen, dann muß der Magier einen Stab nehmen, der nicht in der Mitte durchbohrt ist.

Statt der Mitte sind die Seiten anzubohren und jede Hälfte separat mit einem fluidischen Kondensator zu versehen. Nur muß sich der Magier anzeichnen, wo das elektrische und wo das magnetische Fluid sich befindet. Der besseren Übersicht halber wird die für das elektrische Fluid vorgesehene Hälfte des Stabes mit roter Farbe und die für das magnetische Fluid bestimmte Hälfte mit blauer Farbe gekennzeichnet. Die Ladung hat dann so zu erfolgen, daß die größte Spannkraft der Fluide den Enden des Stabes zukommt und die durch Seide isolierte Mitte frei, somit neutral bleibt. Die Ladung jeder Stabhälfte ist getrennt vorzunehmen, so daß man beispielsweise zuerst das elektrische Fluid aus dem Universum zieht und in die eine Stabseite solange staut, bis diese gehörig geladen ist und gleich darauf die Ladung mit dem magnetischen Fluid vornimmt. Niemals aber darf man einige Male nur das elektrische und nachher wiederum einige Male nur das magnetische Fluid stauen. Immer soll das Gleichgewicht im Stab mit den Fluiden aufrecht erhalten werden, so daß der Magier an einem Tage zuerst das elektrische und gleich anschließend daran das magnetische Fluid staut und bei der nächsten Ladung die umgekehrte Folge einhält. Im übrigen gelten alle bereits empfohlenen Maßregeln. Diese Ladung von Stäben mit dem elektrischen oder magnetischen Fluid oder mit beiden Fluiden zusammen gebraucht der Magier überall dort, wo er mit den Fluiden entweder in nächster Nähe oder weit entfernt, ganz gleich, ob im Akasha oder auf der Mental-, Astral- oder grobstofflichen Ebene wirken will. Einzelne

Variationen von Arbeiten, z. B. mit Volten oder bei Krankenbehandlungen, ferner als Träger der Imagination, will ich einzeln nicht näher beschreiben, denn wer mir bis hierher aufmerksam gefolgt ist, hat die Möglichkeit, sich individuelle Arbeitsmethoden selbst zusammenzustellen.

Zu Punkt 4: Die Ladung mit Elementen:

Diese Ladung läßt sich auf zweierlei Art vornehmen, und zwar: 1. Man ladet seinen Stab - ob einfachen oder mit einem fluidischen Kondensator versehenen - entweder durch Imagination mit dem Machtbefehl, daß durch den Gebrauch desselben die Elemente dem Magier absolut gehorsam sein müssen, ohne Unterschied auf welcher Ebene. Ist der magische Stab mit der Macht über die Elemente genügend geladen, dann vollbringen die Wirkungen die Elemente-Wesen. Der Magier wird gut tun, wenn er seine Macht auf alle Elemente, also Feuer, Luft, Wasser und Erde erstreckt, so daß er sich nicht nur auf ein Element zu beschränken braucht. Bei der Evokation soll der Magier der Reihe nach die Vorsteher der Elemente vor seinen magischen Kreis rufen und sie ebenfalls der Reihe nach auf den magischen Stab schwören lassen, daß sie ihm stets absoluten Gehorsam leisten werden. Nachher kann der Magier noch die betreffenden Symbole oder Siegel der einzelnen Elementevorsteher in seinen magischen Stab eingravieren. Unbedingt notwendig ist es jedoch nicht, denn der Stab vertritt in der Hand des Magiers seinen absoluten Willen und seine Macht über jedes Wesen der Elemente. Die Siegelformen der einzelnen Vorsteher kann sich der Magier durch seinen hellstichtigen Blick im magischen Spiegel erforschen oder durch die Mentalkörperversetzung direkt im Elementereich feststellen. Einige Siegel der Elementewesen beschreibe ich im Kapitel betreffend die Hierarchie. Der Magier hat überdies die Möglichkeit, sich gemäß seiner Anschauung und Entwicklung selbst ein Symbol des betreffenden Elementes zu bilden, auf das er dann irgendeinen Vorsteher schwören läßt, daß dieser nicht nur dem Symbol - das der Magier in den Stab einritzte - Gehorsam leisten werde, sondern auch dem ganzen Stab.

Die zweite Art der Ladung durch die Elemente ist die, daß der Magier jenes Element, mit dem er arbeiten will, direkt aus dem Universum respektive aus dessen Sphäre mittels Imagination in seinem Stab dynamisch staut. Bei dieser Ladung vollbringen die Wirkungen nicht die Elementewesen, sondern der Magier selbst. Diese Ladung hat den Vorteil, daß der Magier das innere Gefühl der Befriedigung hat, weil er selbst Ursache der magischen Wirkung ist. Allerdings ist es notwendig, daß für jedes Element ein Stab hergestellt wird. Die Stäbe müssen voneinander getrennt aufbewahrt werden. Auch dürfen sie nicht verwechselt werden und müssen sich durch ihr Äußeres irgendwie unterscheiden, Zur leichteren Orientierung kann jeder Stab die Farbe des Elementes tragen. Anfangs wird sich die Wirkung nur in der Mentalosphäre bemerkbar machen. Bei längerem Gebrauch und bei wiederholter Ladung erstreckt sie sich auch auf die Astralsphäre und schließlich auf die physische Welt. Mit einem solchen Stab besteht auch die Möglichkeit, Wesen, Menschen, Tiere, ja sogar die leblose Natur durch das Element zu beeinflussen ähnlich wie es mit dem elektromagnetischen Fluid der Fall ist. Gute Magier rufen mit einem solchen Stab fabelhafte Naturphänomene hervor, wie Wetterbeeinflussungen, Wachstumsförderungen von Pflanzen und noch vieles andere.

Zu Punkt 5: Ladung mit dem Akashaprinzip

Mit diesem Prinzip kann der magische Stab mittels Imagination wohl geladen, aber nicht gestaut werden, da sich das Akashaprinzip nicht verdichten läßt. Aber durch öfteres Meditieren über die Eigenschaften des Akashaprinzipes mit allen Aspekten im Stab ist es dem Magier möglich, mit einem solchen Stab direkt im Akashaprinzip Ursachen zu schaffen, die sich dann in der Mental- und Astralsphäre und auch in der grobstofflichen Ebene auswirken. Mit einem derart geladenen Stab kann der Magier imaginativ eine Kraft oder Eigenschaft durch den Stab ins Akasha bannen, die dann ähnlich wie ein Volt, das mit dem elektromagnetischen Fluid geschaffen wurde, einen direkten Einfluß von oben herunter auf die dreidimensionale Welt ausübt. Ein solcher Stab flößt auf jeder Ebene den positiven Intelligenzen Ehrfurcht und den negativen Wesen Furcht ein. Diese Ladungsart bevorzugen meistens Magier, die mit negativen Wesen - den sogenannten

Dämonen - arbeiten und dieselben gefügig machen wollen. Über dieses Gebiet siehe Näheres im Kapitel, das die Nekromantie beschreibt.

Zu Punkt 6: Die Ladung mit dem Lichtfluid

Das universale Licht, aus dem alles erschauen wurde, wird mittels Imagination unter Bezugnahme auf die Eigenschaften des Lichtes im Stab derart gestaut, daß der Stab gleich einer Sonne - konzentriertes universales Licht - leuchtet. Ein auf diese Weise geladener magischer Stab wird meistens für theurgische Zwecke, d. h. für Rufungen von hohen Lichtwesen und Intelligenzen gebraucht, da er ein vorzüglicher Anziehungsmagnet ist, durch den der Magier die betreffenden Lichtwesen auf sich, auf seinen Wunsch und Willen, aufmerksam macht. Ansonsten gelten alle übrigen Maßregeln, wie Isolierung des Stabes mit weißer Seide, gute Aufbewahrung usw.

Nicht nur, daß der Magier mit Hilfe seines magischen Stabes auf der grobstofflichen Ebene arbeiten kann, er wird außerdem durch Versetzung der mentalen oder astralen Hand oder bei Anwendung beider Möglichkeiten die mentale und astrale Form des Stabes in die entsprechende Sphäre versetzen und daselbst seinen Einfluß geltend machen, ohne daß er den Stab in der physischen Hand halten muß. Bei der Exteriorisation des ganzen Mentalkörpers kann er sich nicht nur die Mentalform seines magischen Stabes nebst dessen Qualitäten in das Mentalreich mitnehmen, sondern die Mentalform aller magischen Geräte und Hilfsmittel, und kann dort so wirken, wie wenn er mit dem ganzen physischen Körper zugegen wäre und arbeiten würde. Niemals vergesse der Magier, daß der Stab seinen wahren Willen in seiner Vollkommenheit, Absolutheit und Macht darstellt, was mit einem magischen Eide zu vergleichen ist, und viele Magier symbolisieren den magischen Stab nicht nur als ihren Willen, sondern auch als den magischen Eid, der vom hermetischen Standpunkt aus niemals gebrochen werden kann und darf. Viele Magier gravieren in ihren Stab die einzelnen Symbole, die dem Willen und der Ladung des Stabes entsprechen. Es können entweder universale Symbole oder besondere individuelle Symbole, Zeichen, Siegel der Intelligenzen, göttliche Namen und dergleichen gewählt werden, die den wahren Willen des Magiers ausdrücken. Diese Handhabung ist vollkommen individuell und Sache jedes einzelnen. Der Magier wird auf Grund dieser Anleitungen wissen, wie er für seine Zwecke vorzugehen hat, und es bleibt ihm anheimgestellt, seinen magischen Stab eventuell mit einem geheimen Namen zu versehen, der seinen Willen beinhaltet. Daß so ein Name geheim gehalten werden muß und niemals ausgesprochen werden darf, ist für den arbeitenden Magier eine Selbstverständlichkeit.

Das magische Schwert - Dolch, Dreizackgabel -

Es gibt Evokationen von negativen oder solchen Wesen, die sich nicht gerne in unsere Erdatmosphäre versetzen, und für diese Wesen, vorausgesetzt, daß der Magier auf deren Manifestierung besteht, benützt er das magische Schwert, wenn der Stab nicht ausreicht. Das magische Schwert hat mehrere symbolische Bedeutungen, aber im allgemeinen vertritt es das Symbol des absoluten Gehorsams eines Wesens, einer Kraft, dem Magier gegenüber. Gleichzeitig ist es ein Symbol des Sieges und der Überlegenheit über jede Kraft und über jedes Wesen. Das Schwert ist dem Licht analog, es ist also ein Aspekt des Feuers und somit auch des Wortes. Schon in der Bibel heißt es ja: "Im Anfang war das Licht - Wort - und das Wort war bei Gott". Wer sich in der Symbolik einigermaßen auskennt, wird sich daran erinnern, daß z. B. der Erzengel Michael, der den Drachen tötete, mit einem flammenden Schwert versinnbildlicht wird, wobei der Drache das feindlich gesinnte, also negative Prinzip darstellt. Auch Adam und Eva wurden aus dem Paradies durch einen Engel mit flammendem Schwert vertrieben. Die symbolische Bedeutung ist auch hier ganz klar und eindeutig wiedergegeben.

Als Hilfsmittel dient das magische Schwert gewöhnlich nur dort, wo der Magier auf eine Kraft oder ein Wesen eine bestimmte Gewalt, einen gewissen Zwang, meistens gegen den Willen des betreffenden Wesens, ausüben muß. Unentbehrlich ist das Schwert für jene Magier, die sich ausschließlich mit Dämonologie befassen und

daher ohne Gebrauch des Schwertes niemals etwas Positives erreichen würden. Der wahre Magier kommt meistens mit seinem magischen Stab aus. Trotzdem wird auch er es nicht unterlassen, sich ein magisches Gerät, wie das magische Schwert es ist, anzufertigen, um es im Notfalle bei der Hand zu haben. Das magische Schwert gibt dem Magier eine erhöhte Sicherheit und festigt seine Autorität. Er wird bei seinen Operationen, insbesondere bei Evokationen, sich nur dann des Schwertes bedienen, wenn sich ihm irgendeine Kraft entgegenstellen oder ihm den Gehorsam verweigern wollte.

In manchen Grimoarien wird statt von einem Schwert von einem Dolch gesprochen. Der magische Dolch ist nichts anderes als ein verkleinertes Schwert und hat die gleiche Symbolik. Die Herstellungsweise eines Dolches ist genau dieselbe wie die des Schwertes.

Bei Zitierungen von Dämonen und niedrigeren Geistern kann das Schwert oder der Dolch auch durch eine dreizackige Gabel ersetzt werden, die auf einen längeren Holzstiel ähnlich wie eine Holzgabel aufgesetzt wird. Auch die Dreizackgabel ist wie das Schwert oder der Dolch ein Zwangsmittel. In den Grimoarien wird außerdem noch empfohlen, die Dreizackgabel mit verschiedenen Gravierungen von göttlichen Namen zu versehen. Dies ist ganz individuell und richtet sich nach dem Zweck der Evokation und der Einstellung des Magiers. Die Dreizackgabel ist gleichzeitig eine erweiterte Symbolik des Schwertes, indem durch die drei Zacken auf die dreidimensionale Welt hingewiesen wird, und der Magier kann die Wesen zwingen, nicht nur in der Mental- und Astralebene, sondern auch auf der grobstofflichen Welt oder in allen drei Ebenen gleichzeitig seinen Wunsch zu erfüllen. Bei dieser Gelegenheit wäre noch zu erwähnen, daß Dämonen im allgemeinen mit einer dreizackigen Gabel erscheinen und auch mit einer solchen gemalt werden, was nicht etwa bedeuten soll, daß sie in der sogenannten Hölle Seelen aufspießen und dergleichen tun, was törichterweise angenommen und verbreitet wird, sondern daß sich ihr Einfluß auf die mentale, astrale und grobmaterielle Welt erstreckt.

Eine weitere Verwendungsmöglichkeit des magischen Schwertes, Dolches oder der dreizackigen Gabel ist die, daß der Magier unerwünschte, ungerufene oder ungebetene Begleiterscheinungen wie z. B. Larven, Schemen, Elementale, Elementare u. dgl., die sich ihm bei der Evokation aufdrängen wollten, mit der Spitze des Gerätes zersplittern oder zerfließen lassen kann. Noch eine Anwendungsart, die nur wenigen bekannt ist, wäre anzuführen, und zwar die, daß ein magisches Schwert oder ein Dolch - nicht so gut eine Gabel - auch als magischer Blitzableiter gute Dienste leistet.

Wenn der Magier seine Evokation beendet und sich namentlich nach einer Zitierung höherer negativer Wesen, Dämonenfürsten u. dgl., zur Ruhe begibt, aber im Zweifel ist, ob ihn während des Schlafes diese Wesen unbehelligt lassen, so kann er sein Bett mit einem magischen Blitzableiter versehen. Dieser wird so hergestellt, daß man um die Füße des Bettes einen Kupfer- oder Eisendraht zieht, dessen beide Enden um das Schwert oder um den Dolch gewickelt werden, worauf man das Schwert oder den Dolch in den Fußboden stößt. Der Draht bildet um das Bett herum einen abgeschlossenen Kreis auch dann, wenn er die Form eines Viereckes hat, und der Dolch dient dazu, den Einfluß, der auf den Magier ausgesandt wird, in die Erde abzuleiten. Der Draht ist natürlich mit der Wunschvorstellung zu ziehen, daß er einen Kreis darstellt und daß weder ein Wesen noch ein ungünstiger Einfluß über diesen Kreis hinaus, d. h. das Bett, eindringen kann und jeder Einfluß, von wem immer ausgesandt, durch den Draht in die Erde abgeleitet wird. In so einem magisch geschützten, mit einem magischen Blitzableiter versehenen Bett kann der Magier dann ruhig schlafen und kann sicher sein, daß er von keinem Einfluß ganz gleich aus welcher Sphäre er kommen sollte, getroffen oder überfallen wird. Ist ein magisches Schwert oder ein Dolch nicht gerade bei der Hand oder benötigt ihn der Magier für andere Zwecke, dann kann statt dessen ein neues Messer, das für nichts anderes als nur für diesen Zweck verwendet wird, genommen werden. Dieser magische Blitzableiter dient auch dazu, vor schwarzmagischen Einflüssen, namentlich während des Schlafes, geschützt zu sein. Ein geübter, vollends entwickelter Magier kann dieses Mittel wohl entbehren, denn er hat die Möglichkeit, entweder mit seinem Stab, Schwert oder Dolch mittels

Imagination mentalisch oder astralisch einen magischen Kreis um sein Bett zu ziehen und sich so gegen jeden unerwünschten Einfluß zu schützen.

Die Herstellung eines magischen Schwertes ist vollkommen individuell. In den üblichen Anleitungen verschiedener Bücher wird dem Magier geraten, ein Schwert für seine magischen Operationen zu verwenden, mit dem ein Mensch enthauptet wurde. Dies hat den Zweck, im Magier ein bestimmtes Ehrfurchtsgefühl, eine gewisse Spannung hervorzurufen, sobald er das Schwert zur Hand nimmt. Eines solchen Schwertes bedienen sich meistens Zauberer oder Menschen, die sich erst durch Äußerlichkeiten in einen gehobenen Bewußtseinszustand versetzen müssen. Vom hermetischen Standpunkt aus sind solche und ähnliche Vorbedingungen nicht notwendig, vorausgesetzt, daß alle sonstigen erforderlichen Fähigkeiten bestehen. Ein aus bestem Stahl (Elektrostahl) hergestelltes Schwert genügt vollkommen. Ist der Magier nicht in der Lage, sich selbst so ein Schwert herzustellen, dann kann er es von einem Schmied oder sonstigen Metallfachmann anfertigen lassen. Die Länge des Schwertes richtet sich nach der Größe des Menschen und bewegt sich ungefähr zwischen 70 cm bis zu 1 m. Der Schwertgriff kann aus Kupfer sein, da Kupfer ein sehr guter fluidischer Leiter ist.

Die Form des Schwertes spielt keine so wesentliche Rolle. Das Schwert braucht nur an einer Seite oder es kann evtl. auch an beiden Seiten geschliffen sein, muß aber eine gute geschliffene Spitze haben. Ob es nun irgendwelche Verzierungen auf dem Griff haben soll oder mit geeigneten Symbolen zu versehen ist, bleibt der persönlichen Ansicht des Magiers überlassen. Soviel über die Herstellung eines magischen Schwertes.

Die sogenannte Ladung des Schwertes geschieht dadurch, daß man mittels Imagination die betreffenden Eigenschaften, die dem Schwert zustehen, also die Macht über alle Wesen, den absoluten Sieg und die Respektierung desselben als Symbol des Kampfes, des Lebens usw. in das Schwert verlegt und durch oftmaliges Wiederholen diese Eigenschaften dynamisch verstärkt. Man kann aber auch das Lichtfluid in das Schwert hineinstauen, so daß es einer glühenden Sonne, einem flammenden Schwert gleicht, ähnlich wie es vom Erzengel Michael in der symbolischen Darstellung des Schwertes bekannt ist.

Die Hauptsache ist die richtige Einstellung zum magischen Schwert, begleitet von einem unerschütterlichen Glauben an den absoluten Sieg in allen Ebenen, der dem Schwert die Macht verleiht, daß sich jede Kraft, jedes Wesen, vor demselben fürchtet und das Schwert in jeder Hinsicht respektiert. Das Schwert ist nach jedem Gebrauch in weiße oder schwarze Seide zu hüllen und ebenso wie die anderen magischen Geräte gut zu verwahren.

Der Magier kann durch das mentale Wandern die geistige Form des Schwertes auf die Mentalebene versetzen und ebenso wie mit dem Stab, so auch mit dem Schwert ausgerüstet, die planetarischen Sphären besuchen und dort mit seinen magischen Geräten seinen Einfluß nach Wunsch geltend machen. Daß ihm in den dortigen Ebenen dann jedes Wesen gehorchen muß, geht aus dem Geschilderten klar hervor. Der Magier hat die Möglichkeit, bei magischen Operationen - Evokationen die mentale Form des Schwertes mit der mentalen Hand mittels Imagination in die betreffende Ebene zu versetzen und von dort aus das Wesen zu zwingen, seinem Willen nachzukommen. Ein solcher Zwang kann aber nur von einem Magier gefahrlos ausgeübt werden, der reinen Herzens und edler Seele ist. Würde sich ein Zauberer vermessen, etwas Derartiges zu tun, zöge er sich nur den Haß der Wesen zu und wäre dann den Wesen und ihrem Einfluß untrüglich ausgeliefert. Die Geschichte der okkulten Wissenschaft lieferte schon viele Beispiele vom tragischen Schicksal und noch tragischeren Ende so manchen Zauberers. Von den Schilderungen einzelner Begebenheiten nehme ich Abstand, da es das Ausmaß dieses Werkes nicht zuläßt.

Die Krone - Mütze, Magusbinde -

Bei jeder rituellen magischen Operation, ohne Unterschied, ob es sich um eine Evokation, Invokation oder um anderweitige rituelle magische Arbeiten handelt, soll der Magier mit einer Kopfbedeckung bekleidet sein.

Diese kann entweder eine goldene Krone sein, in der magische Zeichen eingraviert sind; ebensogut kann aber eine Mütze oder eine andere Kopfbedeckung verwendet werden, die entweder die Zeichen des Makro- und Mikrokosmos trägt oder das Symbol der Gottheit, mit der der Magier in Verbindung steht oder deren Form er annimmt, versinnbildlicht. Die Symbole sind entweder mit guter Farbe aufzutragen, mit Seide zu sticken oder aufzunähen. Ein Symbol des Makro- und Mikrokosmos ist z. B. ein sich in der Mitte zweier Kreise befindliches Sechseck, in dessen Innenraum das mikrokosmische Symbol des Menschen, das flammende Pentagramm, anzubringen ist. Stickt sich der Magier die Mütze selbst oder läßt er sie sich sticken, kann er die Kreise in goldener Farbe als Zeichen der Unendlichkeit versinnbildlichen, das Dreieck in silberner Farbe als Zeichen des erschaffenen Universums ausführen und für das sich in der Mitte befindliche Pentagramm die weiße oder violette Farbe wählen. Statt der Kopfbedeckung, die einer Mütze oder einem Turban gleichen kann, genügt auch eine Seidenbinde, die sogenannte Magusbinde, die in weißer, violetter oder schwarzer Farbe ausgeführt auf den Kopf gesetzt wird. Die Stirn schmückt das bereits beschriebene makro- und mikrokosmische Symbol, das entweder ausgestickt wird oder aber auf einem Pergamentpapier in den entsprechenden Farben auszuführen ist. An Stelle des makrokosmischen Symboles kann eventuell auch ein anderes Symbol gewählt werden, das die Verbindung mit der Gottheit symbolisiert. Der Magier kann z. B. auch ein Kreuzzeichen anbringen, das gleichzeitig das Plus und Minus symbolisiert, dessen Enden die vier Elemente darstellen. Auch ein Rosenkreuzersymbol kann gewählt werden, und zwar ein Kreuz mit sieben Rosen in der Mitte, wodurch ebenfalls die vier Elemente, das Plus und Minus und die sieben Planeten, mit denen der Magier in Verbindung steht, angedeutet werden. Der Magier ist nicht nur auf ein gewisses Symbol angewiesen, er kann seine geistige Entwicklung - sein Ziel, seine Reife, seine kosmische Verbundenheit - je nach Belieben durch mehrere Symbole ausdrücken und auf seiner Mütze oder Magusbinde bedenkenlos anbringen.

Wie schon bemerkt, ist die Krone, Mütze oder Magusbinde ein Symbol der Würde der magischen Autorität des Magiers. Sie ist ein Symbol der Vollendung seines Geistes, ein Symbol der Verbundenheit mit dem Makro- und Mikrokosmos, also mit der großen und kleinen Welt, somit der höchste Ausdruck seiner magischen Macht, mit welcher der Magier symbolisch sein Haupt krönt. Sämtliche Utensilien, sei es Mütze, Krone oder Magusbinde, müssen aus dem besten Material hergestellt werden und dürfen ausschließlich nur rituellen Zwecken dienen. Sobald die Mütze, Magusbinde oder Krone angefertigt und ausprobiert ist, soll sie durch Meditation und einen heiligen Eid geweiht werden, daß der Magier sie nur dann auf sein Haupt setzt, wenn er mit der Idee der göttlichen Verbundenheit Eins ist und die Mütze nur bei magischen Operationen benützen wird, die diese symbolische Ausdrucksweise erfordern. Beim Ablegen des Eides lege der Magier seine rechte Hand auf die Mütze und konzentriere sich dabei mit fester Imagination, daß die Mütze in dem Augenblick, wo er sie auf sein Haupt setzt, die Verbindung mit seiner Gottheit oder mit dem auf der Mütze angebrachten Symbol sofort herbeiführt. Hierauf lege er seine magische Kopfbedeckung zu seinen übrigen magischen Hilfsmitteln.

Ist der Magier durch geeignete Meditation für die Evokation vorbereitet und setzt er sich seine Kopfbedeckung auf, tritt er sofort mit seiner Gottheit in Verbindung und empfindet nicht nur in sich selbst, sondern auch im ganzen Raum oder eben dort, wo er sich dieselbe aufsetzt, eine heilige Tempelatmosphäre. Der Magier sieht also, daß auch die Kopfbedeckung ein wichtiger Bestandteil seiner magischen Geräte ist, dem er gleichfalls seine vollste Aufmerksamkeit zu schenken hat. Auch Zauberer bedienen sich einer Mütze, auf der magische Zeichen von Dämonen aufgeritzt sind, aber nur sehr wenige von ihnen wissen von der wahren Bedeutung und von der richtigen Handhabung derselben, geschweige denn von der eigentlichen Symbolik. Ein Magier jedoch, der alles bewußt tut, kann niemals zu einem Zauberer herabsinken und wird niemals etwas tun, was ihm unverständlich wäre. Jede Handlung hat für ihn einen besonderen zweck.

## Das magische Gewand

Mit diesem wird ebenso verfahren wie mit der Mütze oder Magusbinde. Das magische Gewand ist ein langer aus Seide gefertigter Mantel, der bis zum Hals zugeknöpft wird und von da an bis an die Fußspitzen reicht. Die Ärmel des Gewandes gehen bis zu den Handgelenken. Der Mantel gleicht einem Priestergewand und drückt symbolisch die absolute Reinheit aller Ideen und die Reinheit der Seele des Magiers aus. Gleichzeitig ist das (Gewand das Symbol des Schutzes. Geredeso wie die übliche Kleidung den physischen Körper des Menschen vor äußeren Einflüssen - Kälte, Regen - schützt, so dient das magische Gewand dem Magier als Schutz gegen unerwünschte Einflüsse von außen, die seinen Körper durch die astrale und mentale Matrize irgendwie angreifen könnten. Wie schon wiederholt gesagt, ist Seide der beste Isolierstoff gegen sämtliche astralen und mentalen Einflüsse jeglicher Art. Infolgedessen ist ein aus Seide gefertigter Mantel ein vorzügliches Isolationsmittel, das sich erfolgreich auch bei anderen Arbeiten anwenden läßt, die mit der rituellen Magie nicht direkt in Verbindung stehen, wie z. B. zum Schutz des Astral- und grobstofflichen Körpers, beim Mental- und Astralleib - Aussenden, damit vom Astral- als auch vom grobmateriellen Körper des Magiers kein Wesen ohne seine Einwilligung Besitz ergreifen kann. Auch bei anderen ähnlichen Arbeiten, wo es sich um eine Isolierung des Mental-, Astral- und grobstofflichen Körpers handelt, könnte ein magisches Gewand erfolgreich angewendet werden, und es ist Sache des Magiers, Variationen in dieser Hinsicht nach eigenem Ermessen selbst vorzunehmen. Auf keinen Fall darf aber ein Gewand, das für gewöhnliche Zwecke, eventuell bei Übungen oder bei laufenden magischen Arbeiten benützt wird, für rituelle Magie oder bei Evokationen Verwendung finden. Für diese hohe Art von Magie muß ein anderes Gewand genommen werden, dessen Farbe dem Zweck entspricht. Um nicht zu vergessen, bemerke ich, daß beim gewöhnlichen astralen und mentalen Arbeiten oder Experimentieren das Isoliergewand auch über die andere Kleidung angelegt werden kann, wohingegen bei ritueller Magie und bei Evokationen das magische Gewand auf den bloßen Körper kommt. Es kann jedoch, wenn es kalt ist, ein Hemd und eine Hose, ebenfalls aus echter Seide, angezogen und darüber der Mantel genommen werden. In diesem Fall muß aber die Farbe der Seidenwäsche die des Mantels sein. Die Beschuhung kann aus Hausschuhen bestehen, die gleichfalls die Farbe des Mantels haben müssen, wobei die Sohlen der Hausschuhe aus Leder oder Gummi sein können.

Die Farbe des Mantels entspricht der Arbeit, der Idee und dem Zweck, den der Magier verfolgt. Er kann jedoch eine von den drei Universalfarben wählen, also die weiße, violette oder schwarze Farbe. Violett entspricht der Akashafarbe und gilt fast für alle magischen Arbeiten. Eine weiße Farbe wird für den Mantel nur dann gewählt, wenn es sich um hohe und gute Wesen handelt. Die schwarze Farbe gilt für negative Wesen und Kräfte. Mit diesen drei Farben kann der Magier fast alle so kann er sich drei Gewänder in je einer der angeführten rituellen Operationen ausführen. Ist es ihm finanziell möglich, Farben anschaffen. Ein mit irdischen Gütern gesegneter Magier kann für seine Gewänder Farben wählen, die analog den Farben der Planeten respektive Sphären, mit denen er arbeitet, sind, und zwar nimmt er

für Saturnwesen	= dunkelviolet,
für Jupiterwesen	= blau,
für Marswesen	= purpurrot,
für Wesen der Sonne	= gelb, gold oder orange,
für Wesen der Venus	= grün,
für Merkurwesen	= opalisierend - Taft -,
für Mondwesen	= silbrig oder weiß.

Diesen Aufwand kann sich aber nur ein begüterter Magier erlauben. Ein nicht so gutsituierter Magier kommt auch mit einem und zwar in hellvioletter Farbe gehaltenen Gewand aus. Die Farbe der Mütze oder Magusbinde soll auch die Farbe des Gewandes haben.

Wenn das Gewand fertig genäht ist, so wasche es der Magier in fließendem Wasser, um es auf diese Weise zu entoden, damit kein fremder Einfluß auf der Seide haften bleibe, und bügle sich das Gewand selbst, damit es nicht mehr in fremde Hände gerät. Der Magier wird diese Maßregel als durchaus berechtigt finden, denn ein feinfühligere Magier empfindet schon den Umstand störend, wenn jemand anderer, selbst wenn es ein Familienangehöriger, Verwandter oder Freund sein sollte, seine magischen Geräte nur berührt. Das vorbereitete magische Gewand lege der Magier vor sich hin, verbinde sich imaginativ mit seiner Gottheit und segne es, nicht als seine Person, sondern als die sich evozierende Gottheit. Er leiste einen Eid auf das Gewand und schwöre, daß er es nur für rituelle Zwecke gebrauchen werde. Ein auf diese Weise beeinflusstes und imprägniertes Gewand hat dann wirklich magische Kraft und bietet dem Magier beim Arbeiten absolute Sicherheit. Bevor der Magier sein Gewand magisch vorbereitet, kann er es nach Belieben mit Universalsymbolen besticken, ähnlich wie er dies bei seiner Mütze getan hat. All dies bleibt jedoch dem Wunsch des Magiers überlassen. Er sei versichert, daß er dabei keine Fehler begehen kann.

### Der magische Gürtel

Zum magischen Gewand gehört noch ein magischer Gürtel, der um die Lenden gelegt, das ganze Gewand zusammenhält. Der Gürtel wird entweder aus demselben Material hergestellt wie das Gewand und die Mütze, es kann aber auch Leder genommen werden, das jedoch die Farbe des Gewandes haben muß. Die alten Magier gaben Gürteln aus Löwenhaut den Vorzug, die sie für diesen Zweck zuerst zu Leder und dann zu einem Gürtel verarbeiteten. Löwenhaut galt als Symbol der Kraft, Stärke und Beherrschung. Die symbolische Bedeutung des Gürtels deutet tatsächlich auf die Beherrschung der Elemente hin, also auf das magische Gleichgewicht, und die obere und untere Hälfte des menschlichen Körpers, in der Mitte mit dem Gürtel zusammengehalten, versinnbildlicht die Waage. Das gewählte Symbol kann entweder in das Leder eingeritzt oder eingezeichnet werden oder ist auf einen Seidengürtel aufzusticken. Die symbolische Zeichnung des Gleichgewichtes der Elemente und deren Beherrschung bringt der Magier nach eigenem Ermessen zum Ausdruck. Er kann z. B. einen Kreis zeichnen, in dessen Mitte er ein Pentagramm mit der Spitze nach oben anbringt, und in die Mitte des Pentagramms wiederum ein Dreieck gibt als Zeichen der Beherrschung der Elemente in den drei Welten. In die Mitte des Dreieckes kommt ein gleicharmiges Kreuz als Zeichen des Plus- und Minusprinzips und des Gleichgewichtes. Auch hier verfähre der Magier so wie bei Gewand und Mütze, indem er den magischen Gürtel weihet (segnet) und dabei den Eid ablegt, den Gürtel nur in Verbindung mit dem Gewand für rituelle Zwecke zu gebrauchen. Aufbewahrt wird der Gürtel mit dem Gewand dort, wo alle übrigen magischen Geräte untergebracht sind.

### Weitere magische Hilfsmittel

So wie bei den bereits beschriebenen magischen Geräten kann der Magier mit allen weiteren Hilfsmitteln, die er für seine rituellen Zwecke gebraucht, verfahren. Es gibt ihrer noch eine ganze Anzahl, und es wäre zu umfangreich, alle hier anzuführen, denn die magischen Hilfsmittel richten sich alle nach dem Zweck und Ziel, für welche sie angefertigt werden sollen. So z. B. benötigt der Magier zum Schreiben und Gravieren der Talismane Schreibzeug, Tinte, Gravierstift, Nadeln zum Sticken, Stickwolle oder Stickseide, Pergamentpapier, Farbe, bei bestimmten Operationen eventuell auch Opferblut, das sogenannte heilige Öl, mit dem er seine Geräte und sich selbst an bestimmten Stellen einreibt, Salz, Weihrauch oder andere Räuchermittel, eine Geißel, die er ähnlich wie das magische Schwert anwendet und ihr dieselbe Symbolik zuschreibt.

Ferner eine Kette, die die symbolische Bedeutung der Verbundenheit des Makro- und Mikrokosmos mit allen seinen Sphären darstellt. Gleichzeitig ist die Kette ein Symbol der Eingliederung in die große Bruderschaft der Magier und in die Hierarchie sämtlicher Wesen des Makro- und Mikrokosmos. Die Kette kann wie ein

Schmuckstück um den Hals getragen werden und deutet an, daß der Magier auch ein Glied der Verbundenheit sämtlicher echten und wahren Magier ist.

Für bestimmte magische Operationen wird auch ein Becher verwendet als Symbol der Weisheit und des Lebens, aus dem der Magier bei bestimmten magischen Handlungen das heilige Opfermahl - Eucharistie - und das Sakrament der Kommunion einnimmt. Der mit Wein gefüllte Becher dient dazu, den Wein ähnlich wie bei der christlichen Kommunion mit der göttlichen Kraft - Qualität - zu laden. Die Ladung hat so zu geschehen, daß der Magier sich in seine Gottheit verwandelt und den Wein segnet, ihn also zum göttlichen Blut - Weisheit, Stärke, Leben - macht. Bei zeitweiliger Unterbrechung der Arbeit trinkt der Magier den verwandelten Wein und wird so des Heiligen Sakramentes teilhaftig. Darüber habe ich bereits im ersten Buch "Der Weg zum wahren Adepten" im Kapitel über die Eucharistie eingehend geschrieben.

Als ein weiteres Hilfsmittel für die Evokation kann auch eine Glocke verwendet werden. Diese wird vorschriftsmäßig aus Elektromagicum, das ist ein Gemisch von sämtlichen den Planeten entsprechenden Metallen, hergestellt. Die Glocke verwendet der Magier nur dann, wenn er die unsichtbare Welt durch rhythmisches Läuten auf sich aufmerksam machen will. Der Rhythmus und die Anzahl der Glockenschläge entsprechen den Zahlenrhythmen der betreffenden Sphäre, mit der der Magier in Verbindung treten will. Diese orientalische Methode wird bei den wahren Magiern weniger angewendet. Im Orient dagegen - meistens in Tibet - wird diese Anrufungsart, Glockenläuten, Zimbelschlagen usw., häufig gehandhabt. Daß alle diese Hilfsmittel neu sein müssen und nur für den ihnen zugesprochenen Zweck verwendet werden dürfen, habe ich schon einige Male betont. Jedes Hilfsmittel ist sofort nach Gebrauch gut aufzubewahren. Wird es nicht mehr benötigt, oder wenn keine Absicht besteht, es je noch zu verwenden, so ist es zu vernichten oder unschädlich zu machen. Würde man ein magisches Hilfsmittel für andere Zwecke gebrauchen, so wird es entweiht und ist magisch wirkungslos.

Mit allen magischen Hilfsmitteln gehe man wie mit Reliquien um. Je sorgfältiger man seine magischen Geräte behandelt, eine um so größere magische Wirkung werden sie haben und auch ausüben können.

#### Das Pentakel, Lamén oder Siegel

Der Unterschied zwischen einem Pentakel und einem Siegel liegt darin, daß das Pentakel ein universales Symbol der Macht darstellt und mit der Eigenschaft der betreffenden Macht mit Hilfe des magischen Stabes oder mittels Imagination geladen wird. Das Pentakel hat den Zweck, einen Ehrfurcht und Gehorsam einflößenden Einfluß auf das Wesen auszuüben, damit es dem Willen des Magiers gehorche. Das Universalsymbol wird je nach der religiösen Einstellung gewählt. Es kann z. B. dasselbe universale Machtsymbol sein, das der Magier auf der Kopfbedeckung (Krone, Mütze, Magusbinde) ausgestickt oder eingraviert hat, also ein aus zwei Dreiecken gebildetes Sechseck, in dessen Mitte sich ein Fünfeck oder Pentagramm befindet. Die Mitte des Pentagramms füllt ein gleicharmiges Kreuz aus. Auch nur ein Kreuz allein kann als universales Symbol gelten.

Viele Magier bedienen sich des Pentakels Salomonis als Zwangssymbol für alle Wesen. Jedenfalls wird der Magier nicht ein Symbol wählen, dessen graphische Darstellung er analog den Universalgesetzen nicht verstehen würde, da er die für seine Zwecke erforderliche Autorität nicht zum Ausdruck bringen könnte. Nur dadurch, daß der Magier die ganze Bedeutung seines Symbolen versteht, und sich darauf einzustellen vermag, kann das Symbol richtig magisch wirken. Dies habe der Magier stets vor Augen. Er verwende deshalb nur Symbole, die ihm verständlich sind und durch die er die Idee seiner Macht vertritt.

Ein Siegel ist im Gegensatz zum Pentakel die graphische Darstellung eines Wesens, einer Kraft oder Ebene, die der Qualität des betreffenden Wesens entspricht und die durch das Symbol ausgedrückt wird.

Es gibt folgende Arten von Siegeln:

1. Die traditionellen, das sind solche, die entweder mittels des Hellsehens eruiert worden sind oder durch Astralbesuche in den einzelnen Sphären von Wesen wiedergegeben wurden.

Auf diese Siegel reagieren Wesen nur dann, wenn es ein Magier versetzt, sich in ihre Machtsphäre zu versetzen. Aus dem Kraftreservoir, das durch den vielen Gebrauch ein - und desselben Siegels gespeichert wird, stärkt der Magier seinen Einfluß und übt ihn auf das betreffende Wesen aus.

Durch das häufige Abschreiben und Kopieren der Siegel sind viele Fehler entstanden, so daß die Siegel vielfach verstümmelt wurden, mitunter sogar bewußt, um dem mit diesem Material arbeitenden Magier den Erfolg zu erschweren oder gänzlich unmöglich zu machen. Ein Magier, dessen astrale Sinne offen sind, kann sich durch Einführung des Akashaprinzipes Trance - und durch Einstellung auf das Siegel von der Echtheit desselben überzeugen und hat dadurch die Möglichkeit, das Siegel zu berichtigen.

2. gibt es Universal-Siegel, die sowohl die Qualität und den Wirkungsbereich, als auch die Eigenschaften des Wesens symbolisieren. Durch graphische Darstellungen und unter Berücksichtigung der Analogiegesetze kann man sich solche Siegel selbst herstellen und kann sie mit den betreffenden Eigenschaften des Geistes mittels Imagination laden. Auf solche Siegel muß dann das Wesen widerstandslos reagieren. 3. gibt es Siegel, die sich jeder Magier nach eigenem Gutdünken selbst herstellt, ohne daß er dabei irgendwelche analogischen Beziehungen verfolgen müßte. Solche Siegel muß er allerdings von Wesen billigen lassen. Die Annahme eines solchen Symbols oder Zeichens geschieht etwa dadurch, daß der Magier sich mit seinem Geist in die Sphäre des Wesens versetzt und mentalisch das Wesen auf sein Siegel, dessen Form, Zeichnung u. dgl. schwören läßt, daß es auf das Siegel reagieren werde.

Ein Lamén gleicht einem Universalsymbol, nur vertritt es nicht das Symbol des Mikro- und Makrokosmos, sondern bringt die geistige und seelische Autorität, Einstellung und Reife des Magiers symbolisch zum Ausdruck. Gewöhnlich wird ein Lamén am Gewand in der Brustgegend aufgenäht oder gesondert wie ein Amulett in ein geeignetes Metall eingraviert oder auf Pergamentpapier gemalt und getragen. Das Lamén drückt durch seine symbolische Aufzeichnung die vollkommene Autorität des Magiers aus.

Ein Talisman wird bei magischen Operationen zumeist dort verwendet, wo es sich um Schutz vor unerwünschten Einflüssen handelt oder wo der Magier durchschlagenden Erfolg mit Hilfe der magischen Operation erreichen will. Ein Talisman kann eine graphische Darstellung der Eigenschaften oder Fähigkeiten sein, mit denen er geladen wurde. Die Ladung nimmt entweder der Magier vor oder ein dafür gerufenes Wesen. Wird die Ladung von einem Wesen vollbracht, geht die hierfür aufgewendete Kraft auf Kosten des fluidischen Kraftstoffes des Wesens oder seines Kraftreservoirs. Auch hier können traditionelle Zeichen eingraviert werden, das sind solche, die entweder von einem Magier auf den anderen übertragen wurden oder von Wesen selbst gegeben worden sind. Ferner relative Zeichen, die sich der Magier von den Wesen billigen läßt.

Die Herstellung eines Pentakels, Laméns, Siegels oder Talismans für rituelle Zwecke kann entweder analog der Ebene des Wesens zu den Elementen, Planeten, Tierkreiszeichen aus maßgebenden Metallen erfolgen und die Zeichen oder Symbole eingraviert werden, oder man kann dieselben auf eine kleine Wachsplatte, die man sich aus reinem Bienenwachs selbst herstellt, einritzen und sie nachher laden. Man kann aber auch die Siegel, Pentakel, Talismane aus Pergamentpapier herstellen, auf das mit der maßgebenden Farbe - Tusche - die Symbole gezeichnet oder gemalt werden.

Die alten Grimoarien schreiben Jungfernpergament vor, worunter ein Papier aus einem durch Frühgeburt gewonnenen und verarbeiteten Kalbsfell zu verstehen ist. Der wahre Magier bedarf dessen nicht, ihm erweist ein Stück gewöhnliches Pergamentpapier, das er mittels Imagination entodet, d. h. alle schlechten Einflüsse, die eventuell daran haften sollten, entfernt, genau denselben Dienst. Der Magier kann für ein Siegel oder Pentakel auch ein mit einem fluidischen Kondensator imprägniertes Fließpapier verwenden, nur darf er dann das Symbol

nicht mit flüssiger Farbe, sondern mit einem weichen Farbstift einzeichnen, damit ihm beim Zeichnen der Siegel usw. die Farben nicht zusammenfließen.

Die Ladung eines Siegels, Pentakels, Talismans oder Lamens geschieht mit einem Finger, mit dem über die Zeichen zu fahren ist und mittels Imagination die Eigenschaft in das Siegel, Lamens oder Pentakel einkonzentriert wird. Daß dabei die Verbindung mit dem Höchsten, also seiner Gottheit, stattfinden muß, so daß nicht der Magier, sondern die Gottheit durch ihn, d. h. durch seinen Körper das Siegel usw. ladet, ist selbstverständlich. Der Magier kann sich statt des Fingers auch seines magischen Stabes bedienen, mit dem er die Ladung des Talismans oder Siegels vollbringt. Daß so ein Talisman usw. dann tatsächlich magisch wirkt, ist außer Zweifel, denn durch diesen Vorgang wird ein Talisman oder Pentakel zu einer Reliquie geweiht und der Magier ist von ihrer magischen Wirkung vollkommen überzeugt.

Die verschiedenen Siegel der Wesen beschreibe ich eingehend im Abschnitt über die Hierarchie der Wesen nebst ihren Eigenschaften und Wirkungen.

### Das Buch der Formeln

In allen bisher erschienenen Werken, die über rituelle Magie schreiben, wird das magische Buch, das Buch der Formeln, das Buch, das die Beschwörungsformeln an den betreffenden Geist oder an das Wesen, das man ruft oder beschwört, enthält, gewöhnlich als das Wichtigste in der Beschwörungsmagie betrachtet. Der Inhalt dieses Kapitels wird aber ständig derart mißverstanden, daß es durchaus am Platze ist, wenn ich vom hermetischen Standpunkt aus darüber genau berichte. Von vornherein sei gesagt, daß eine ganz verkehrte Ansicht derjenige vertritt, der glaubt, daß er sich bloß ein Buch anzuschaffen braucht, in das er die Beschwörungs- und Zwangsformeln an den Geist hineinschreibt, ferner, daß es genügt, wenn er diese Formeln dann einfach herunterleiert, worauf ihm das gewünschte Wesen unverzüglich erscheint. Alle Grimoarien, die mir bis heute in die Hände gekommen sind, ob sie nun aus alter oder neuer Zeit stammen, enthalten, was die Erklärung des Buches der Formeln anbetrifft, leider ausnahmslos ein und denselben Fehler. Wahre Eingeweihte lächeln über die Mystifikation und bedauern diejenigen, die durch eine irrige Annahme keine Erfolge verzeichnen können. Man hat einesteils mit vollem Recht über die Formelmagie so unklar geschrieben und das wahre Geheimnis überhaupt niemals enthüllt, um jeder Profanation vorzubeugen. Da dieses Buch nur für ethisch Hochstehende und Entwickelte bestimmt ist und nur tatsächlich reife Menschen in der Lage sind, mit meinen Anleitungen Erfolge zu erzielen, ferner, die wahren Einweihungen zu verstehen und sich den Inhalt innerlich anzueignen, habe ich mich entschlossen, auch über dieses Kapitel ganz offen zu sprechen.

Vor allem ist das Buch der Formeln nicht wörtlich zu nehmen, denn die Benennung - "Magische Formeln" -, wie in den Grimoarien angegeben, diente einesteils als Deckmantel bestimmter Ideengänge und andernteils dazu, durch angegebene barbarische Ausdrücke - Wörter, Namen - das Bewußtsein des betreffenden Operateurs aus der normalen Lage zu bringen und es in einen gewissen ekstatischen Zustand zu versetzen, in dem er dann einen Einfluß auf das Wesen auszuüben imstande sein sollte. Im allgemeinen sind aber die Erfolge, die ein unvorbereiteter Operateur damit erzielen kann, entweder Halluzinationen, Schemen, Phantome oder unvollkommene mediumistische Ergebnisse, die ich nicht erst näher beschreiben will. Zumeist sind solche mediumistische Phänomene, vorausgesetzt, daß es sich überhaupt um solche handelt, das Endergebnis einer Exteriorisation des Unterbewußtseins. Mitunter werden auch Elementale, bei starker Emanationsfähigkeit sogar Elementare gebildet, wie sie dem wahren Magier schon aus meinem Buch "Der Weg zum wahren Adepten" inklusive Praxis bekannt sind. Solche Elementare werden dann fälschlich als die gerufenen Wesen angesehen, und ein Mensch, dessen astrale Sinne nicht entwickelt sind, ist außerstande, dies zu kontrollieren und zu unterscheiden. Deshalb sei abermals davor gewarnt, magisch unvorbereitet rituelle Magie zu betreiben. Neben großen Enttäuschungen kann man sich außerdem noch gesundheitliche Störungen - an Geist und Seele - zuziehen, was noch bedauernswerter wäre. Ein wahrer Magier, der die magische Ausbildung vollends

durchgemacht hat, kann gefahrlos und mit vollster Sicherheit rituelle Magie betreiben. Diese Art von Magie ist kein Versuchsfeld, auf dem Experimente vorgenommen werden sollen, sondern es ist das Schema eines Arbeitsvorganges, bei dem der reife Magier mit seinen bereits entwickelten Kräften leichter operieren kann. Das Buch der Formeln, fälschlich Geisterbuch genannt, ist das wahre magische Tagebuch des rituell arbeitenden Magiers, in dem er stufenweise seinen Arbeitsvorgang in der rituellen Magie festlegt, um Punkt für Punkt gewissenhaft vorzugehen und sein Ziel zu erreichen. So mancher Leser wird fragen, wie es überhaupt dazu kam, daß verstümmelte Formeln, Zitationsphrasen u. dgl. entstanden sind. Seit jeher war Magie Eigentum nur der hohen Kasten, Eigentum der Herrscher, Könige und Hohepriester. Damit die echten Wahrheiten und Ideen, geistige Vorschläge u. dgl. nicht in die Hände der Öffentlichkeit gelangen, hat man verschiedene Decknamen - die sogenannten Formeln - ersonnen, deren Dechiffrierung wiederum nur Eingeweihten bekannt war. Der Dechiffrierungsschlüssel wurde nur Reifen und zwar von Mund zu Ohr übergeben, und eine Profanation konnte nur mit dem Tode gesühnt werden. Infolgedessen blieb die Lehre bis zum heutigen Tag geheim und wird auch weiterhin okkult und mystisch bleiben, selbst wenn sie direkt veröffentlicht wird, denn der Unreife und Uneingeweihte wird alles nur als Phantasterei und Trugschluß betrachten, und je nach dem Grad seiner Reife und seelischen Empfänglichkeit wird er für diese Lehre stets seine individuelle Anschauung und Erklärung haben. So werden auch die geheimsten Dinge ihre okkulte Tradition niemals verlieren und nur wenige werden den wahren Nutzen daraus ziehen können. Kommt Uneingeweihten ein derartiges Formelbuch ohne Kenntnis des richtigen Schlüssels in die Hände, nehmen sie alles für bare Münze, also wörtlich, ohne zu wissen, daß diese Formeln Gedächtnisstützen des wahren Magiers waren, also ein schematischer Plan für seine rituelle Arbeit.

Dadurch läßt sich erklären, daß manchmal die unsinnigsten Worte als Zauberformeln hingestellt wurden, die ein bestimmtes Wesen herbeirufen sollten. Statt dessen ist das Buch der Formeln ein regelrechtes Vormerkbuch, in das der wahre Magier seinen ganzen Arbeitsvorgang vom Beginn bis zur Beendigung der magischen Operation vermerkt. Ist er nicht ganz sicher, daß das Buch niemand in die Hände fällt, versieht er einen Punkt nach dem anderen mit Decknamen. Ich führe hier nur einige Richtlinien an, und der wahre Magier kann sich individuell, seinem Ideengang gemäß, nach diesen halten.

1. Zweck der Operation.
2. Die in Frage kommende Wesenheit, Kraft, Ebene usw.
3. Wahl des Platzes, wo die magische Operation durchgeführt wird.
4. Vorbereitung aller magischen Hilfsmittel, die für die Operation gebraucht werden.
5. Die eigentliche magische Operation.
6. Annahme der Gottform, die über dem betreffenden Wesen liegt, d. h. die Verbindung mit der betreffenden Gottheit einschließlich Attribute, Eigenschaften usw.
7. Als Gottverbundener Ziehung des magischen Kreises. Wird mit einem auf Leinwand, Tuch u. dgl. aufgenähten Kreis gearbeitet, Nachziehung desselben.
8. Ziehung des magischen Dreieckes.
9. Aufstellung des Räuchergefäßes einschließlich evtl. Räucherung.
10. Anzünden der magischen Lampe nebst meditativer Einstellung auf Intuition und Erleuchtung.
11. Ladung des Siegels, Pentakels oder Lamens des gewünschten Wesens.
12. Ladung des magischen Spiegels, eventuell mehrerer Spiegel, wenn mit zwei oder drei Spiegeln für besondere Zwecke gearbeitet wird.
13. Anlegen des Gewandes und meditative Einstellung des Schutzes, der Reinheit usw.
14. Aufsetzen der Kopfbedeckung - Krone, Mütze oder Magusbinde - und Meditation auf die Gottverbundenheit.

15. Umgürtung mit dem magischen Gürtel mit der Einstellung der Kraft, der Beherrschung sämtlicher Kräfte, namentlich der Elemente.
  16. Umhängen des Schwertes an den magischen Gürtel mit der meditativen Einstellung des absoluten Sieges, nochmalige Ladung mit gleichzeitiger Einstellung des magischen Stabes, den der Magier in der rechten Hand hält, daß sein absoluter Wille verwirklicht wird.
  17. Eintreten in den Kreis mit dem gleichzeitigen Empfinden der Verbundenheit und der Symbolisierung des Mikro- und Makrokosmos.
  18. Einstellung in den magischen Raum, d. h. Ausschaltung des Zeit- und Raumbegriffes.
  19. Abermalige Verbindung mit seiner Gottheit.
  20. Versetzung seiner ganzen Persönlichkeit in die betreffende Ebene des Geistes mit allen magischen Geräten.
  21. Befehl an die Kraft oder Macht der Ebene oder des Wesens, das herbeigerufen wird und imaginative Bildung der Form, in der das gewünschte Wesen im Dreieck oder im magischen Spiegel erscheinen soll.
  22. Zurückversetzung mit seinem Bewußtsein in den Arbeitsraum.
  23. Befehl oder Wunsch an den Geist, was derselbe mitteilen soll oder zu verrichten hat, ganz gleich auf welcher Ebene.
  24. Nach beendeter Arbeit Abschiedung des Wesens mit dem Bewußtsein in diejenige Sphäre, aus der das Wesen gerufen wurde und Beendigung der Operation durch ein Dankgebet.
  25. Aufbewahrung aller magischen Geräte samt Kreis usw.
  26. Eintragung des Verlaufes der ganzen Operation, Zeit, Erfolg usw. in das Buch der Formeln.
- So oder ähnlich muß der wahre Magier das Buch der Formeln auffassen und sich dementsprechend danach richten. Wer in der Quabbalah bewandert ist, kann bei der Bewußtseinsversetzung in diese oder jene Ebene die der Ebene zustehenden Gottesnamen gebrauchen. Diese dienen aber lediglich nur als Hilfsmittel, als Stützpunkte des Bewußtseins, und der wahre Magier wird auch ohne dieselben auskommen. Die erste Operation wird wohl immer ein bißchen unsicher sein, aber mit der Zeit lernt der Magier alles Dazugehörige kennen und bringt es auch hier zu einer vollkommenen Meisterschaft. Ohne Fleiß eben kein Preis!

#### Im Bereich der Wesen

Bevor ich zur Beschreibung einer wahren magischen Operation und Evokation übergehe, mache ich den Magier vorerst noch mit dem Bereich der Wesen näher bekannt. Ein wahrer Magier darf nämlich nichts unternehmen, wovon er im voraus nicht genaue Kenntnis besitzt und sich ein richtiges Bild von seinem Vorhaben machen kann. Wie der Magier schon aus dem vorhergehenden Kapitel über das Buch der Formeln entnehmen konnte, ist es überaus wichtig, die Entsprechungen der magischen Geräte und ihre Handhabung genau zu wissen, denn ohne genaue Kenntnis der Symbolik und Analogie der magischen Geräte wäre der Magier nicht in der Lage, seinen Geräten die magische Wirkung einzuverleiben. Auch wäre er außerstande, sich meditativ einzustellen, um seinen Geist in die Sphären der Wesen zu erheben. Seine magischen Hilfsmittel wären ganz illusorisch, und er würde auf das Niveau eines gewöhnlichen Zauberers hinabsinken und könnte weder seine magische Autorität den Wesen gegenüber zum Ausdruck bringen, noch seinen Einfluß auf diese geltend machen. Der Magier tut alles bewußt, jede Handlungsweise hat er systematisch in seinem Buch der Formeln vornotiert, und sein Geist, sein Bewußtsein, ist mit seinen Geräten und ihren Eigenschaften, Ladungen usw. verbunden. So wie er über seine Geräte den richtigen Überblick hat, muß er auch vom Bereich der Wesen, mit denen er arbeiten will, genau unterrichtet sein. Er muß ein klares Urteil vom Sein und Wirken der Wesen abgeben können, wozu ihm ja auch größtenteils seine eigenen Erfahrungen verhelfen, da er ja mit seinem Mentalkörper die einzelnen Sphären besuchte, wie ich es in meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" im Kapitel über das mentale Wandern in die einzelnen Ebenen geschildert habe. Diese

Abhandlung soll also eine kurze Zusammenfassung der vom Magier durch die Besuche in den Ebenen gesammelten Erfahrungen sein.

Nur der unverbesserliche Materialist, der mit seinen grobstofflichen Sinnen ausschließlich die materielle Welt wahrnimmt und an nichts anderes glaubt als nur an das, was er sieht, hört und fühlt, wird daran zweifeln, daß es außer der grobstofflichen Welt auch noch andere Sphären gibt. Der wahre Magier wird einen Materialisten nicht verurteilen und ihm seine persönliche Einstellung nicht ausreden. Der Materialist hat auf der grobstofflichen Ebene jenen Reifezustand, der seiner Entwicklung entspricht. Der Magier wird sich keine Mühe geben, den Materialisten eines anderen zu belehren, denn letzterer wird einem Magier immer mit den Worten kommen, daß er noch keinen Geist gesehen habe und infolgedessen nur an das glauben könne, was er mit seinen physischen Sinnesorganen wahrnimmt, also sieht, hört und empfindet. Der Materialist leugnet zwar den Stoff nicht ab, er gibt zu, daß Stoff und Kraft, worin er lebt, bestehen, aber außerdem noch zu glauben, daß es weitere feinere Schichten von Stoffen und Kräften gibt, das geht schon über seinen Horizont. Deswegen soll der Magier niemals den Glauben eines anderen Menschen beeinflussen, denn der Uneingeweihte wird von seinem Standpunkt aus für höhere Begriffe immer seine eigene Anschauung haben und dementsprechend urteilen.

Gerade so, wie auf unserer grobstofflichen Welt der feste, flüssige und gasförmige Zustand besteht, der den Stoff unserer Erde bildet, gibt es laut Analogiegesetz Aggregatzustände in feinerer Form, die unseren normalen Sinnen nicht mehr zugänglich sind, mit unserer grobstofflichen Welt aber dennoch in Verbindung stehen. Diese feineren Aggregatzustände werden in der hermetischen Wissenschaft Ebenen und Sphären genannt. In diesen feineren Ebenen wickeln sich die gleichen Vorgänge ab wie auf unserer Erde, und auch dort gilt das Gesetz der Hermestafel, nämlich: daß das, was oben ist, auch das ist, was unten ist. Es sind dieselben Kräfte im Spiele wie auf unserem Planeten; wie hier so auch dort machen sich dieselben Einflüsse geltend. Infolgedessen wirkt in jeder Ebene das Spiel der Elemente, das elektrische und magnetische Fluid, das von der Göttlichen Vorsehung im Akashaprinzip gehalten und regiert wird. Derjenige Mensch, der sich nur auf die Eindrücke seiner fünf groben Sinne verläßt, hat nur einen, den groben Sinnen entsprechenden Empfangsbereich, über den er nicht hinaus kann. Alles weitere bleibt ihm unverständlich, unglaubwürdig und übersinnlich. Der wahre Magier, der durch die Körper-, Seelen- und Geistesschulung seine Sinne verfeinert und entwickelt hat, wird die grobstoffliche Welt nur als Ausgangspunkt seiner Entwicklung betrachten und die Existenz höherer Ebenen niemals in Abrede stellen, da er sich von dieser persönlich überzeugen kann. Daß diese Ebenen feinere und dichtere Aggregatzustände haben, ist dem wahren Magier laut eigener Erfahrung schon bekannt. Der Magier wird jeweils diejenige Sphäre mit seinem Geist besuchen können und in ihr tätig sein, die der Sinnesentwicklung seines Mentalkörpers entspricht. All dies muß er bei der Evokationsmagie berücksichtigen. Diese feineren Ebenen sind logischerweise nicht an Zeit und Raum gebunden und können nach unserem Begriff ineinander gehen, so daß z. B. in einem Raum, den wir uns bildlich vorstellen oder irgendwie abgrenzen, alle nur erdenklichen Ebenen vorhanden sind.

Es gibt je nach dem Dichtigkeitsgrad unendlich viele Ebenen und Zwischen-Ebenen; sie hier alle anzuführen ist ein Ding der Unmöglichkeit. Für den magischen Gebrauch will ich nur die wichtigsten angeben. Die stufenweise Aufeinanderfolge ihres Dichtigkeitsgrades nennt man Hierarchie. Bevor der Magier ein Arbeiten mit den Ebenen plant, muß er sich ein plastisches Bild von ihrer Hierarchie machen können und muß vor allem theoretisch, später natürlich auch praktisch, in der Ebene bewandert sein, in der er arbeiten will. Aber immer muß er vor allem die grobstofflichere Ebene beherrschen, bevor er zur nächstfeineren übergeht. Jede dieser hierarchischen Ebenen übt auf Grund des Analogiegesetzes einen bestimmten Einfluß auch auf unsere grobstoffliche Welt aus. In dieser Hinsicht und in bezug auf die planetarischen Ebenen ist die Synthese der Astrologie aufgebaut, die von den heutigen Astrologen jedoch vorwiegend für mantische Zwecke benützt wird.

Weniger bekannt ist, daß die Astrologie eigentlich nur einen Teilaspekt der Wirkungen der Ebenen - Planeten, Tierkreiszeichen - angibt.

Den astrologischen Teil der höheren Ebenen werde ich nicht beschreiben, da dieser Aspekt nicht in den Rahmen meines Buches fällt. Der wahre Magier wird aber, falls er sich mit Astrologie befaßt, einen weit tieferen Zusammenhang der Ebenen finden und wird in der Astrologie die genaue Einstellung der Einflüsse der betreffenden Sphären in bezug auf die Ursache und Wirkung auf unsere grobstoffliche Welt sehen.

Die Aufeinanderfolge der Ebenen mit Rücksicht auf ihren Dichtigkeitsgrad und auf ihre Eigenschaften wird in der Quabbalah der quabbalistische Lebensbaum genannt. Die Entsprechungen und praktischen Arbeiten, vom quabbalistischen Standpunkt aus betrachtet, behandle ich eingehend im nächstfolgenden Werk "Der Schlüssel zur wahren Quabbalah". In diesem Buch sollen den Leser die Sphären des quabbalistischen Lebensbaumes in bezug auf die Magie, d. h. in bezug auf ihre Wesen interessieren. Die Ebenen sind ihrer Reihenfolge nach: 1. Die grobstoffliche Welt als Ausgangspunkt, von wo aus der Magier arbeitet und auf der jeder Mensch, ob eingeweiht oder nicht, durch seine Sinne, seinen Geist, seine Seele und seinen Körper lebt und sich bewegt.

2. Die nächstfolgende, über unserer grobstofflichen Welt sich befindende Sphäre ist die Erdzone, auch Erdgürtelzone genannt. Diese Zone hat verschiedene Dichtigkeitsgrade, sogenannte Unterebenen, in die sich die Menschen nach dem Ablegen des grobstofflichen Körpers begeben. Es ist dies die sogenannte Astralwelt, wo sich in den tieferen Dichtigkeitsgraden die Alltagsmenschen und in den höheren Schichten der Entwicklung gemäß auch Eingeweihte nach dem physischen Tod mit ihrem Astralkörper aufhalten. Je reifer, entwickelter und ethischer ein Magier war, in eine um so feinere Erdzonenschicht gelangt er. Sein Platz in der Astralwelt wird derjenige sein, den er sich hier auf unserer grobstofflichen Ebene im Laufe seines Lebens errungen hat. Himmel und Hölle gibt es in der Astralwelt nicht, dies sind beschränkte religiöse Ansichten und Lehren verschiedener Religionen, die das Leben in der astralen Welt aus purer Unkenntnis als Himmel und Hölle bezeichnen. Wollte man die niederen, gröberen Schichten der Astralwelt als Hölle und die höheren, lichtereren als Himmel bezeichnen, könnte ein Teil der Religionsbehauptungen wahr sein. Der Magier, der jedes Symbol und jede Idee symbolisch richtig zu deuten versteht, wird für Himmel, Hölle und Fegefeuer sogleich die untrügliche Auslegung finden.

Es wäre zu umfangreich, das ganze Leben in der astralen Welt zu schildern. Darüber ließen sich ganze Bücher schreiben. Ich will wenigstens Andeutungen bringen, die den Magier interessieren werden. Wie der Magier durch die Spaltung seines Mental-, evtl. Astralkörpers - mentales und astrales Wandern - selbst die Erfahrung gemacht hat, besteht für ihn in der Ebene der astralen Welt kein Zeit- und Raumbegriff, so daß er in einem einzigen Augenblick jede Entfernung überbrücken kann, und es gibt für ihn auch kein materielles Hindernis, das er nicht mit seinem Mental- und Astralkörper durchdringen könnte. Diese Erfahrung wird nach dem physischen Tod jeder Mensch machen. Der Eingeweihte hat natürlich den Vorteil, daß er schon zu Lebzeiten damit vertraut wird und für ihn schon auf dieser materiellen Welt eine Sorge entfällt, nämlich die Furcht vor dem Tod. Er weiß genau, in welche Schicht der Astralwelt er nach seinem Tod gelangt, und für ihn ist das Ablegen des grobstofflichen Körpers nur ein Übergang von dieser grobstofflichen Ebene in die feinere, so ähnlich, als wenn man eine Wohnung wechselt.

Eine weitere Erfahrung wird der Magier schon hier auf Erden machen, und zwar die, daß alle Interessen, die ein normaler Mensch, also ein Uneingeweihter und Unentwickelter, auf der grobstofflichen Welt hat, in der Astralsphäre zu existieren aufhören. Deshalb ist es nicht zu verwundern, daß ein wahrer Magier, der hüten und drüben, also auf der grobstofflichen und in der astralen Welt zu Hause ist, die Interessen der grobstofflichen Welt allmählich verliert und die grobstoffliche Welt nur als Mittel für seine Entwicklung benützt. Schon hier auf Erden wird er erkennen, daß Ruhm, Ehre, Reichtum und alle anderen irdischen Vorteile in die Astralwelt nicht mitgenommen werden können und diese daher zwecklos sind. Ein wahrer Magier wird deshalb Vergänglichem

niemals nachhängen und stets nur darauf bedacht sein, die Zeit, die ihm auf dieser grobstofflichen Welt für seine Entwicklung zur Verfügung steht, nach Kräften auszunützen.

Es ist daher selbstverständlich, daß alle Bande, die den Menschen auf der grobstofflichen Welt fesseln, ob es sich nun um Liebe, Treue u. dgl. handelt, drüben wegfallen. Menschen, die hier wer weiß wie aneinander hingen, aber seelisch und geistig nicht gleichen Schritt hielten, können nach dem Ableben in der Astralsphäre nicht den gleichen Dichtigkeitsgrad einnehmen, da sie drüben die Bande, die sie auf der Erde fesselten, nicht mehr empfinden. Sind aber z. B. Mann und Frau gleichmäßig entwickelt, so können sie sich nach dem Ableben beide auch in der Astralwelt in derselben Sphäre bewegen und mit einem inneren Sympathieband zueinander stehen, jedoch jene Liebe, die sie auf der grobstofflichen Welt empfunden haben, fühlen sie drüben nicht. In der astralen Welt entfällt der Selbsterhaltungstrieb, die fleischliche Geschlechtsliebe und Geschlechtstlust. In den höheren Schichten verbindet gleichmäßig entwickelte Wesen durch ein feines Schwingungsband ein anderes Sympathiegefühl als hier auf unserer Erde. Auf der grobstofflichen Welt wird meistens durch äußere Reize die Sympathie oder Anziehungskraft zweier Wesen hervorgerufen und erhalten, was natürlich in der Astralwelt nicht der Fall ist. Der Begriff von Schönheit ist in der Astralwelt ein ganz anderer als auf unserer grobstofflichen Ebene. Da der Astralkörper eines abgeschiedenen Menschen in der Astralsphäre keinen Zeit- und Raumbegriff besitzt, also drüben keine Bewußtseinsstützen hat, nach denen er seine Entwicklung messen könnte, sehnt er sich wieder nach der Erde zurück. Nicht nur deshalb, daß er auf Grund des Karmagesetzes von Ursache und Wirkung seine im vorigen Leben begangenen Fehler ausgleichen muß, er sehnt sich vor allem danach, eine neue Möglichkeit der weiteren astralen Entwicklung auf der grobstofflichen Ebene zu haben und neue Erfahrungen für die höheren Schichten in der astralen Welt in seinem Geist zu sammeln.

Eine weitere Erfahrung wird jeder Mensch nach dem Ableben in der Astralwelt machen, und zwar, daß er als niedriger entwickelter Mensch mit Menschen, die einen weit höheren Entwicklungsgrad auf unserer Erde durchgemacht haben und sich in einer höheren, feineren Ebene der Astralwelt befinden, nicht zusammenkommen kann, weil er sich nicht in ihrer Lichtschicht aufhalten und bewegen darf und sich nicht einmal hinzubegeben vermag. Selbst wenn es ihm möglich wäre, sich auch in die höhere Schicht zu versetzen, würde er die dortige Schwingung nicht lange aushalten und müßte wieder zurücksinken, d. h. sich in jene Astralschicht zurückversetzen, in die er gemäß seiner Entwicklungsstufe gehört. Einem entwickelten Menschen dagegen ist es drüben möglich, sich in eine niedrigere Sphäre dadurch zu versetzen, indem er die Schwingung der betreffenden Sphäre in seinem Geist annimmt.

Will daher ein niedriger entwickelter Geist mit einem höheren in Kontakt kommen, respektive ihn rufen, dann muß der niedriger stehende Geist durch die Vorstellung das höher entwickelte Wesen bitten, in seine - des niedriger stehenden Geistes - Sphäre herabzukommen. Ob dann das höhere Wesen dem Wunsch des niedriger entwickelten Wesens nachkommt, richtet sich stets nach dem Zweck, den das niedriger entwickelte Wesen durch die Anrufung verfolgt. Hieraus ist klar ersichtlich, daß ein niedrigeres Wesen sich nicht in die höheren Schichten der Astralwelt begeben kann, wohingegen umgekehrt dies möglich ist. Ein gut entwickelter Magier kann sich wunschgemäß in jede Sphäre versetzen, da er jede Schwingung und somit jede Form der betreffenden Sphäre, mit der er in Verbindung kommen will, anzunehmen und hervorzurufen versteht. Vielen wird hierbei der Bibelspruch ins Gedächtnis kommen und erklärlich sein, der lautet: "Das Licht leuchtete in der Finsternis, aber die Finsternis hat es nicht erkannt".

Dem erfahrenen Magier ist bekannt, daß der physische Körper durch die Nahrung - verdichtete Elemente - erhalten wird und daß den Astralkörper der Atem durch das astrale Band mit dem physischen Körper verbindet. Deshalb ist es ihm auch klar, daß, sobald beim Absterben der Atem aufhört, augenblicklich die Trennung des Astral- und Mentalkörpers vom physischen Körper erfolgt. Er wird es demnach auch logisch finden, daß, wenn er durch seine magische Entwicklung nicht nur den Mental-, sondern auch den Astralkörper bewußt löst, er in Ekstase, also in einen scheinbaren Zustand fällt, in dem ebenfalls der Atem eingestellt ist, nur

mit dem Unterschied, daß der Körper während des ekstatischen Zustandes dem Verfall nicht unterlegen ist und die Verbindung mit dem Mental- und Astralkörper jeweils zustande kommt. Da der Magier Herr über Leben und Tod sein kann, wenn es die Göttliche Vorsehung gestattet (billigt), so kann er das Bindeglied eines Verstorbenen wieder herstellen und somit eine Totenerweckung herbeiführen, gerade so, wie es einzelne Heilige der Geschichte zustande brachten. Darüber habe ich ja schon im Werk "Der Weg zum wahren Adepten" eingehend geschrieben.

Ist beim Magier der physische Tod eingetreten, dann sieht er keinen Grund, in die physische Welt wieder zurückzukehren und hegt auch nicht den Wunsch, in der astralen Welt das materiell-astrale Band neu herzustellen. Natürlich gibt es auch weniger entwickelte Magier, Zauberer u. dgl., die Versuche anstellen, das Bindeglied zwischen dem astralen und dem grobstofflichen Körper von der Astralebene aus bewußt herzustellen.

Da ihnen aber die nötige Entwicklung fehlt, um das Licht so stark verdichten zu können und die vollkommene Analogie, somit die Realisierung bis in die grobstoffliche Welt zu übertragen, ist ihr Erfolg nur ein teilweiser. Gewöhnlich wollen solche am grobstofflichen Körper hängende Wesen die Vorbedingung zur Realisierung umgehen und vampirisieren aus lebenden Körpern das elektro-magnetische Fluid (die Lebenskraft) und stauen es in ihrem zurückgelassenen physischen Körper in der Annahme, daß es ihnen mit der Zeit doch gelingen wird, denselben wieder zu beleben. Ein abgelegter physischer Körper kann von einem solchen Wesen auf die geschilderte Weise auch Jahrhunderte lang erhalten werden, ohne zu verwesen. Die Geschichte beschreibt genügend Fälle der Konservierung von verstorbenen Menschen, und die Wissenschaft kennt bis heute nicht die genaue Ursache. Solche Vampire sind vom hermetischen Standpunkt aus sehr bedauerliche Geschöpfe, und die damalige Einstellung der Religion tat gut daran, einen solchen der Verwesung nicht unterliegenden Körper einfach zu vernichten. Gewöhnlich erst durch seine Vernichtung - zumeist wurde der Körper mit einem Holzpfeil durchbohrt, oder es wurde ihm der Kopf vom Rumpf abgetrennt oder der Körper einfach verbrannt - war das Wesen von den Banden des Körpers befreit. Auch die Sagen von Werwölfen sind vom hermetischen Standpunkt aus durchaus erklärlich, und der Vorgang ist derselbe, nur daß der Astralkörper beim Vampirisieren eine tierische Form annimmt, um eventuell von einer empfindlicheren Person, die er vampirisiert, nicht erkannt zu werden.

Um den Vorgang kurz zu wiederholen, es werden in der grobstofflichen Welt der physische Körper und der Astralkörper durch die Nahrung und den Atem erhalten, und alle drei Bestandteile - Körper, Seele und Geist - werden durch den Schlaf von den oberen Sphären durch die feineren stofflichen Elemente von oben herunter gestärkt. In der astralen Welt dagegen wird der Astralkörper durch Eindrücke belebt, die das Wesen auf der astralen Ebene durch die stoffliche Schwingung gewinnt. Verkörpert sich ein Mensch aus der Astralebene wieder zurück in die grobstoffliche Materie, dann reißt das Band zwischen dem Mental- und Astralkörper, so daß das Wesen dort stirbt, um auf unserer Erde von neuem geboren zu werden. Der dortige Sterbevorgang ist genau derselbe wie der im physischen Körper sich abspielende, der Astralkörper wird vom Mentalkörper nicht mehr durch die Eindrücke der astralen Welt ernährt.

Der Zersetzungsprozeß eines Astralkörpers ist viel langsamer als beim grobstofflichen Körper, und ein Astralkörper kann nach unserer Zeitberechnung noch jahrelang weiterbestehen, ohne daß er von dem betreffenden Geist erhalten wird. Von solchen astralen Leichen nehmen dann gerne andere Wesen, gewöhnlich Dämonen, Besitz, um mit ihnen Possen zu treiben. In zahlreichen spiritistischen Sitzungen erscheinen Astralkörper von Verstorbenen, in denen sich schon lange nicht mehr der Geist des Verstorbenen befindet, sondern die nur noch von einem Dämon beherrscht und bewegt werden. Nur ein gut geschulter Hellseher, der den Astralkörper vom Mentalkörper mit seinen geistig entwickelten Sinnen zu unterscheiden vermag, ist fähig, die wahre Tatsache festzustellen und aufzudecken. Solche Dämonen halten die Menschen gern zum besten, treiben mit ihnen Possen und allerhand Spuk. Alle Spuk- und Klopffgeister, Phantome, Schemen u. dgl. gehen

auf die gleiche Art vor. Doch darüber habe ich in meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" gleichfalls eingehend geschrieben. Normalerweise löst sich ein Astralkörper allmählich in seine Elemente auf, die sogenannte Astralleiche wird von den Elementen aufgesogen, wird immer durchsichtiger, ähnlich wie ein Sieb, bis sie sich schließlich ganz in die einzelnen Elementestoffe zerlegt.

Außer dem Menschen, der sich nach seinem Ableben auf die Astralebene begibt, wird die Erdzone noch von vielen anderen Wesen bewohnt. Abgesehen von allen denen, die ich bereits nannte, wie z. B. Elementale, Larven, Schemen, Phantome, sind in dieser Ebene auch noch die Wesen der Elemente vorhanden. Im Kapitel betreffend die Hierarchie schreibe ich noch über die einzelnen Elementewesen und ihre Vorsteher ausführlicher. Jedes Wesen, das sich auf unserer grobstofflichen Welt irgendwie kundtun will, muß, ohne Unterschied, aus welcher Ebene es kommt, selbst dann, wenn es die höchsten Sphären bewohnen sollte, die Astralwelt passieren, da die Erdgürtelzone die erste Zone ist, die sich über der grobstofflichen Welt befindet. In der Quabalah wird die Erdgürtelzone auch als Malkuth - Reich - hingestellt. Näheres darüber in meinem dritten Werk, betitelt: "Der Schlüssel zur wahren Quabalah".

In der astralen Welt der Erdgürtelzone walten und wirken die Kräfte genau so, wie in der grobstofflichen Welt, nur feinstofflicher: Auch hier herrscht das Feuer-Element mit seinen Salamandern oder Feuergeistern, das Wasser-Element mit den Nixen oder Undinen, das Luft-Element mit den Feen oder Luft-Geistern und das Erd-Element mit den Gnomen oder Erdgeistern. Ähnlich wie sich auf der irdischen Welt die Fische im Wasser auf ihre Art fortbewegen, so bewegen sich auch alle Wesen in der Astralsphäre der Erdgürtelzone in ihren Elementen. Jedes Element hat positive und negative Wesen, so daß man z. B. sowohl von guten als auch von bösen Salamandern sprechen kann. Dasselbe gilt von Wesen der übrigen Elemente. In Wirklichkeit gibt es aber weder Gut noch Böse, denn die Göttliche Vorsehung hat nichts erschaffen, was schlecht und unharmonisch wäre, nur die menschliche Auffassung vertritt diese Ansicht. Vom hermetischen Standpunkt aus hat die eine Gattung der Wesen gute, die andere wieder schlechte Einflüsse, also positive und negative Wirkungen hervorzurufen. Diese Wesen sind in astraler Hinsicht die Werkzeuge der Wirkungen auf unserer grobstofflichen Welt. Sie sind auch die Ursache aller Wirkungen im Astralkörper eines jeden Menschen, ob eingeweiht oder nicht.

Das Walten und Wirken des Feuer- und Lufterelementes in der Astralsphäre ruft das astral-elektrische Fluid, das Wasser und das Erd-Element das astralmagnetische Fluid hervor. Dieser Fluide bedienen sich die Wesen, um ihre Wirkungen, besser gesagt Ursachen, auf unserer grobmateriellen Welt zu schaffen. Das Akashaprinzip der Astralsphäre hält das harmonische Gleichgewicht der Elemente in der ganzen Astralsphäre aufrecht. Will also ein Wesen der Astralsphäre, ohne Unterschied, ob es sich um ein Wesen der Elemente oder um einen menschlichen Bewohner handelt, einen Einfluß auf unsere grobstoffliche Welt ausüben, muß es in der Lage sein, beide Fluide - elektrisches und magnetisches - so zu verdichten, damit sie sich auf unserer grobstofflichen Ebene realisieren. Ein geschulter Magier kann mit Hilfe seiner Imagination und bei Beherrschung der Elemente und Fluide den Verdichtungsprozeß selbst zustandebringen. Beim passiven Arbeiten läßt sich die Verdichtung durch ein Medium herbeiführen, aus dem dann die Wesen das erforderliche elektrische und magnetische Fluid vampirisch herausziehen, um die erwartete Wirkung auszulösen.

Bekanntlich ist der Unterschied zwischen einem Wesen der Elemente und einem menschlichen Wesen der, daß in einem Elementewesen nur das eine es erhaltende Prinzip vorhanden ist, wohingegen ein menschliches Wesen aus allen vier Elementen und aus dem fünften, dem Akashaprinzip, zusammengesetzt ist. Ein Elementewesen kann nur mit dem einen ihm zugehörigen Element und Fluid arbeiten, ein Mensch dagegen kann mit allen Kräften vertraut werden und kann dieselben auch beherrschen. Jedoch bei beiden, d. h. beim menschlichen wie beim Elementewesen, ist die Göttliche Vorsehung oder das Akashaprinzip das bestimmende Prinzip. Ein menschliches Wesen kann sich inkarnieren, wohingegen ein Elementewesen dies nicht von selbst tun kann. Der astrale Körper eines Elementewesens löst sich in sein Element auf, im Gegensatz zum menschlichen

Astralkörper, der sich in alle vier Elemente zerlegt. Ein weiterer Unterschied besteht darin, daß durch den Tod das Elementewesen zu existieren aufhört, also einen sterblichen Geist besitzt. Der Mensch aber, der der Makrokosmos im Kleinen ist, da er nach dem Ebenbilde Gottes erschaffen wurde, besitzt einen individuellen unsterblichen Geist. Durch besondere magische Praktik ist es wohl möglich, auch das Ein Elementewesen zu einem Vier- Elementewesen umzubilden und ihm einen unsterblichen Geist einzuverleiben, aber einen derartigen Eingriff wird ein Magier nur höchst selten und niemals ohne triftigen Grund, den er der Göttlichen Vorsehung gegenüber zu verantworten hat, vornehmen.

Das Akashaprinzip der Astralsphäre bestimmt auch die Wiederverkörperung eines dort lebenden Menschen auf unserer grobstofflichen Welt. Der astrale Lichtstoff, vielfach Astrallicht genannt, ist die höchste göttliche Emanation in der astralen Welt. Eingeweihten, die sich auf das göttliche Prinzip in der Astralwelt einstellen, erscheint dieses Lichtprinzip als ein gleißendes Sonnenlicht oder direkt als Sonne, vorausgesetzt, daß sie auf der grobstofflichen Welt in der Lage waren, das Göttliche im Licht zu sehen und ihre Gottheit nicht konkretisierten oder in eine bestimmte Form kleideten. Die Religion eines jeden einzelnen spielt sich in der Astralsphäre insofern ab, als er seinem Gott laut seiner religiösen Weltanschauung auf der grobmateriellen Ebene Form und Namen gibt. Atheisten haben drüben kein Gottesbedürfnis und können sich auch dort von der Gottheit keinerlei Vorstellung machen. Sie sehnen sich aber dennoch nach etwas Höherem, ungefähr so, wie es den Durstigen nach Wasser verlangt. Chaotisch wirkt es sich bei solchen Menschen aus, die sich auf Erden zu mehreren Religionen oder Gottheiten gleichzeitig bekannten. Diese haben dann eine etwas schwierigere Position, weil sie sich für eine bestimmte Form nicht entschließen können. Aber im Laufe der Entwicklung auf der Astralebene klärt sich bei ihnen der Gottesbegriff, so daß sie sich dann zu jener Gottesanschauung bekennen, die ihnen stets am nächsten war. Diese Gottesanschauung ist auch vielfach maßgebend für den Ort der neuen Inkarnation.

Ein Magier, der schon zu Lebzeiten die Astralsphäre der Erdzone kennen lernt, weiß vom Walten und Wirken der Kräfte und Wesen der Astralsphäre aus eigener Erfahrung, aber auch die Wesen, mit denen er magisch arbeitet, können ihn hiervon in Kenntnis setzen.

Ähnlich wie in der magischen Entwicklung, während der der noch nicht vollkommen entwickelte Magier sich auf der grobstofflichen Ebene seines geistigen Führers bedient und sich von ihm belehren läßt - sei es durch passiven Verkehr, mediales Schreiben usw. -, hat auch in der astralen Sphäre ein noch nicht vollkommen entwickelter Mensch seine Führer, die ihn, nach unseren Begriffen betrachtet, von Zeit zu Zeit schulen und ihm zur Seite stehen. Hochentwickelte geistige Wesen der Erdgürtelzone verdichten sich in die entsprechende Astralschicht und werden so zu Führern einzelner oder ganzer Gruppen und weihen die unter sich stehenden Astralwesen in die höheren Gesetze ein. Diese Führer dürfen drüben nicht erzwungen werden, und je nach Reife und Entwicklung werden sie von der Göttlichen Vorsehung jedem Astralwesen zugeteilt. In der Astralsphäre lehrt der Führer, man kann ihn auch Schutzgeist nennen, seinen Schützling nicht nur die Gesetze kennen, sondern er ist ihm in seiner ganzen Entwicklung behilflich. Ab und zu kommt es vor, daß ein Astralmensch nach eigenem Ermessen etwas unternehmen will, im kritischen Augenblick jedoch von seinem Genius oder Führer aufmerksam gemacht wird, nicht eigenmächtig zu handeln. Der Schutzgeist greift auch direkt ein, namentlich dann, wenn ein noch nicht ausreichend entwickelter Astralmensch etwas unternehmen wollte, was gegen die Gesetze der Göttlichen Vorsehung verstoßen würde. Der Führer unterrichtet seinen Schützling über die Gesetze auf der grobstofflichen Welt und bereitet ihn auf seine neue Wiedergeburt vor. Daraus geht klar hervor, daß sich auf der grobstofflichen Welt der Mensch durch seine magische Entwicklung vervollkommen muß, um für die höhere Welt vorbereitet zu sein.

Alle Schicksalsschläge, die auf der grobmateriellen Welt dazu führen, den Geist eines Menschen zu läutern und ihm helfen sollen, Erfahrungen zu sammeln, die er zu seiner geistigen Entwicklung braucht, bereitet die Göttliche Vorsehung je nach Reife und Entwicklung für jeden

einzelnen schon in der astralen Welt vor. Das sich wieder zu verkörpernde Wesen weiß also von dem sogenannten Lehrstoff auf der materiellen Welt und ist auch mit ihm einverstanden, ja es wünscht sich sogar selbst, ihn durchzumachen. Im Augenblick der Verkörperung verliert es aber das Bewußtsein von allem, was die Göttliche Vorsehung mit ihm vorhat. Würde ein auf der materiellen Welt lebender Mensch im voraus genau alles wissen, was er durchzumachen hat, so hätte er auf der grobstofflichen Welt keinen freien Willen mehr. Ein solcher Mensch wäre in allen seinen Handlungen wie eine Schablone oder wie ein Automat und die Aufgabe, die er auf dieser Welt zu erfüllen hätte, wäre für ihn undurchführbar. Nur ein eingeweihter Magier höheren Ranges, der Herr über das Karma, also über Ursache und Wirkung, geworden ist und sich sowohl auf der materiellen als auch auf der astralen Welt zu Hause fühlt, ist reif und kann alles im voraus wissen, ohne daß dies seinen freien Willen nachteilig beeinflusst.

Wesen verkörpern sich von der astralen Welt auf unseren Planeten, um hier, abgegrenzt von Zeit und Raum, an ihrer Entwicklung weiterzuarbeiten, da die materiellen Gesetze dieser Ebene jedem einzelnen bei weitem mehr Hindernisse in den Weg stellen, als dies in der Astralsphäre der Fall ist. Die Hindernisse der materiellen Welt stärken den Geist, und er kann sich infolgedessen rascher entwickeln, als dies in der Astralsphäre möglich ist. Darum drängt es die Menschen in der Astralwelt, sich womöglich bald wieder auf die grobmaterielle Welt zu verkörpern, und sie nehmen selbst die schwierigsten Bedingungen an, nur um den Weg, die geistige Entwicklung, weiterverfolgen zu können.

Die Vollkommenheit kann ein jeder Mensch erreichen, denn zu ihr führt ja eigentlich die Evolution der Menschheit. Der geistige Führer der von der Göttlichen Vorsehung dem einzelnen zur Einweihung in der astralen Welt gegeben wurde, leitet und überwacht die geistige Entwicklung seines Schützlings und setzt dies vielfach auch auf der grobmateriellen Ebene fort, wenn sich sein Schützling schon wieder verkörpert hat. Darum soll der Magier gleich zum Beginn seiner Entwicklung hier trachten, die Verbindung mit seinem Schutzgeist anzuknüpfen. Die Praktik hierfür ist dem Leser schon aus meinem ersten Band, "Der Weg zum wahren Adepten", bekannt. Es kommt mitunter vor, daß einzelne schon auf der Erde hoch entwickelte Menschen die Vollendung ihrer geistigen Ausbildung oder Vervollkommnung auch in der astralen Welt erreichen könnten, aber diese sind von der Göttlichen Vorsehung dazu ausersehen, eine oder mehrere Missionen in der materiellen Welt zu erfüllen. Solche geistigen Führer sind dann die geborenen Magier oder Eingeweihten, die sich in einem bestimmten Zeitabschnitt der materiellen Entwicklung des menschlichen Körpers, gewöhnlich unmittelbar nach der Pubertät, ihres Zustandes, ihrer Entwicklung ganz plötzlich bewußt werden und nur noch eines wenigen bedürfen, um für die ihnen von der Göttlichen Vorsehung gestellte Mission reif zu sein. Die Missionen müssen nicht immer magischer oder geistiger Natur sein, sie können sich auch auf andere Gebiete der materiellen Welt erstrecken. Hiermit erklärt sich die Geburt von genialen Menschen und Erfindern auf allen Gebieten des materiellen Wissens. Der Magier weiß, daß all dies von der Göttlichen Vorsehung, also im Akashaprinzip der astralen Welt, im voraus bestimmt und geleitet wird, und nichts kann sich ereignen, was er sich nicht den universalen Gesetzen gemäß erklären könnte.

In groben Umrissen und nur in den wichtigsten Aspekten wäre hiermit die Astralsphäre, die sogenannte Erdzone oder Erdgürtelzone, die die unserer grobstofflichen Welt übergeordnete Zone ist, geklärt. Die Erdzone, obwohl über uns gestellt, ist nach menschlichen Begriffen nicht die dichteste Form, da es in ihr die verschiedensten Lichtstärken, Schwingungen, Vibrationen gibt, die eben dem Reifezustand eines jeden menschlichen Wesens entsprechen. Die Erdzone ist nicht begrenzt und erstreckt sich auf den ganzen Kosmos, also nicht nur auf unsere Erdkugel. Diese Gesetzmäßigkeit der Erdzone ist nicht räumlich aufzufassen, sie bezieht sich auf unseren ganzen Mikro- und Makrokosmos und ist mit diesem in analogem Zusammenhang. Aus diesem Grunde erreicht der Mensch seine Vollkommenheit, seine höchste magische Reife, seine Gottverbundenheit, nur in der Erdzone. Hieraus ist ersichtlich, daß die Erdzone vom magischen Standpunkt aus die niedrigsten Schichten, aber auch die höchste Emanation des Gottesprinzips beinhaltet. Wie ich gleich

anschließend erkläre, gibt es noch weitere der Hierarchie entsprechende Zonen, mit denen der Magier in Kontakt treten kann, aber auch als vollkommenes Wesen, als verkörpertes Ebenbild Gottes, kann er die Erdzone bewohnen. Auf der Erdzone manifestiert sich eben die ganze Schöpfung von der höchsten Vollkommenheit Gottes angefangen bis zur niedrigsten und gröbsten Form. Ein Mensch kann zwar mit allen Sphären in Verbindung treten, die sich über der Erdzone befinden, aber er kann niemals zu einem Bewohner dieser höheren Sphären dauernd werden, denn die Erdzone ist die Widerspiegelung der ganzen Schöpfung. Es ist dies die manifestierte Welt in den verschiedensten Dichtigkeitsgraden. Die alten Quabbalisten wußten von dieser Wahrheit und bezeichneten die Erdzone richtig als Malkuth, was nicht Erdkugel, sondern Reich bedeutet, womit das Prinzip der Schöpfung von der höchsten bis zur tiefsten Manifestation zu verstehen ist. Sie enthält laut dem quabbalistischen Lebensbaum die quabbalistische Zahl Zehn, was den Anfang des Aufstieges angibt. Die Zahl Zehn ist dem Quabbalahkundigen die Widerspiegelung der Eins in der gröbsten Form, also Gott, denn die Zahl Zehn läßt sich durch Streichung der Null auf E i n s reduzieren. Der intuitive Magier sieht sofort den wahren Zusammenhang zwischen der Schöpfung und seinem Körper und kommt darauf, daß er nicht umsonst zehn Finger und zehn Zehen hat. Darüber jedoch mehr im weiteren Werk, "Der Schlüssel zur wahren Quabbalah". Der intuitive Magier wird auch einen gewissen Zusammenhang zwischen der Erdzone und dem Muladharazentrum finden, jedoch Erwägungen darüber überlasse ich ihm selbst.

3. Der Erdgürtelzone am nächsten liegt die Mondzone, mit der der Magier gleich nach der Erdzone vertraut werden muß. 4. Nach der Mondzone kommt die Merkurzone an die Reihe und nach dieser

5. die Venuszone. Ist der Magier mit der Hierarchie dieser Zonen genügend vertraut geworden, lernt er

6. die Sonnenzone und später

7. die Marszone kennen. Dann folgt

8. die Jupiterzone und zu guter Letzt

9. die Saturnzone.

Nach der letztgenannten gibt es noch viele andere Zonen, aber für den Magier dürfte es ausreichen, wenn er vor allem die den Planeten entsprechenden Zonen kennenlernt und sie vollkommen beherrscht.

Die Analogien und die Hierarchie einer jeden Zone beinhaltet das nachfolgende Kapitel. Eine jede über der Erdzone liegende Sphäre vom Mond bis zum Saturn hat eine dreifache Wirkung, und zwar 1. auf die mentale, 2. auf die astrale und 3. auf die grobstoffliche Welt. Je nachdem, in welcher Ebene der Erdzone eine gewisse Wirkung ausgelöst werden soll, muß die Schaffung der Ursache in dieser Zone berücksichtigt werden. Da die angeführten Zonen einen ganz bestimmten Einfluß auf unsere Erdzone ausüben, muß sich der Magier beim Arbeiten mit den betreffenden Wesen ein genaues Bild von der Analogie der Gesetze einer jeden Zone in bezug auf seinen eigenen Mikrokosmos sowie auf den eines anderen Menschen machen können. Ihm muß jede Entsprechung der Zonen zum Mikro- und Makrokosmos klar sein, und er muß die den Entsprechungen analoge Ursache mittels der Wesen zustande zu bringen verstehen. Der Magier wird sich jede Zone nicht nur als eine über die Erdzone hinaus begrenzte Ebene vorstellen, sondern alle Zonen ineinander im Makro- und Mikrokosmos ihrer Dichtigkeit nach mit ihren Einflüssen und Wirkungen vorstellen. Die Zonen tragen zwar astrologische Benennungen, haben aber mit den einzelnen Gestirnen des Universums direkt nichts zu tun, obwohl ein gewisser Zusammenhang mit den Gestirnen und eventuellen Konstellationen besteht, wonach die Astrologen für mantische Zwecke oder bei der Eruierung von ungünstigen Einflüssen ihre Schlüsse ziehen. Auf die Synthese der Astrologie habe ich bereits hingewiesen.

Eine jede Zone ist genau so wie die uns schon bekannte Erdzone bevölkert. Die Wesen der Zonen haben ihre bestimmten Aufgaben und sind den Gesetzen ihrer Zone in Ursache und Wirkung unterworfen. Nach unserer Auffassung bestehen Millionen von Wesen in einer jeden Zone. Es ist unmöglich, diese Wesen kategorisch in Stufen einzuteilen. Jedes dieser Wesen hat einen gewissen Grad seiner geistigen Entwicklung, seiner Reife, auf Grund dessen ihm eine bestimmte Aufgabe zugewiesen ist.

Menschen, die nicht die magische Entwicklung und die nötige Reife erlangt haben, ist es nicht möglich, über die Sphäre der materiellen Welt hinaus einen Kontakt mit einem Astralwesen anzuknüpfen, geschweige denn erst eine Verbindung mit Wesen herzustellen, die eine übergeordnete Sphäre bewohnen. In unserer grobmateriellen Welt gibt es nur einzelne, die mit ihrem Geist über die Grenze des menschlichen Daseins hinausragen und durch die Erdzone hindurch in eine weitere Zone vorzudringen vermögen. Menschen, die dies bewußt zustandebringen, nennt die hermetische Wissenschaft Eingeweihte. Ein Eingeweihter ist ein Auserwählter, der nach jahrelanger geistiger Entwicklung die für seine Aufgaben verlangte Reife erreicht hat. Ein echter Eingeweihter ist kein Philosoph, der durch bloßes theoretisches Wissen die Reife erlangt hat, sondern er hat sich nach überaus strenger und andauernder Schulung von der Masse der Alltagsmenschen gelöst und hat sein Wissen praktisch erworben. Hier gilt das Sprichwort, daß es viele Berufene, aber nur wenig Auserwählte gibt. Es sind jedoch niemand Schranken gesetzt, und ein ernst strebender Schüler der Magie kann nach gewissenhafter Schulung gleichfalls die Vollkommenheit erreichen und zum Auserwählten werden. Ein jeder Mensch auf unserer Erde kann die höchsten Stufen der Reife erklimmen.

Demnach sind nur einzelne Menschen in der Lage, die normale Sphäre der Erdgürtelzone zu überschreiten und mit ihrem Geist die nächstliegende Sphäre aufzusuchen. Diese Menschen sind in der Magie die Vorsteher, die Initiatoren und Lehrer, die die heilige Aufgabe und Pflicht haben, den unter ihnen Stehenden auf dem geistigen Wege behilflich zu sein. Derselbe Vorgang gilt nach universalen Gesetzen auch in den über der Erdzone sich befindlichen weiteren sieben Zonen. Und diese einzelnen von den Millionen Wesen der bevölkerten Zonen, die in ihrer Entwicklung den nötigen Reifezustand erlangten, sind wiederum die dortigen Vorsteher oder Herrscher und Eingeweihten. So wie in der Erdgürtelzone laut Reifegrad und Kenntnis einem Eingeweihten die entsprechende Würde verliehen wird und er den Rang eines Barons, Grafen, Freiherrn, Fürsten, Herzogs usw. einnimmt, ebenso haben auch die Vorsteher der übrigen Zonen ihren Rang, ihre Würde und ihre Bezeichnung. Der Magier wird sich klar darüber sein, daß diese Rang- und Titelbezeichnungen den Reifegrad eines Wesens symbolisch darstellen und wird sich sicherlich keinen physischen Rang darunter vorstellen. Nur die Vorsteher, also die Eingeweihten der einzelnen Zonen, sind demnach in der Lage, mit ihren Ursachen und Wirkungen auf unserer Ebene, ob in der Mental-, Astral- oder grobstofflichen Welt, ihren Einfluß geltend zu machen. Welchen Einfluß ein jedes Wesen in bezug auf unsere Welt analog zu vollbringen hat und vermag, schildere ich der Reihe nach in einem weiteren Kapitel, betreffend die Hierarchie der Wesen. Gerade so, wie es in der Erdzone positive, also gute und negative, unserer Anschauung nach schlechte Wesen gibt, so ist dies in allen anderen Zonen der Fall. Die guten oder positiven Kräfte und Wesen werden allgemein als Engel und Erzengel, die negativen Wesen als Dämonen und Erzdämonen bezeichnet. Auch bei den negativen Wesen besteht die gleiche Rangordnung, so daß es gewöhnliche Dämonen, Barone, Grafen usw. gibt. Der normale Mensch wird sich diese Wesen nach seinem Fassungsvermögen vorstellen und in seiner Phantasie die Engel und Erzengel mit Flügeln und die Dämonen und Erzdämonen mit Hörnern ausstatten. Wer sich in der Symbolik gut auskennt, wird sich auch diese Auffassung hermetisch richtig zu deuten wissen. Einem Magier ist bekannt, daß ein Engel keine Flügel im wahren Sinne des Wortes besitzt, und er wird die symbolische Bedeutung dadurch richtig erklären, daß die Flügel dem Vogel analog sind, der sich über uns in der Luft frei bewegen kann. Die Flügel sind das Symbol des uns Übergeordneten, das Symbol der Leichtigkeit, Freiheit, Hemmungslosigkeit, und gleichzeitig das Symbol des über unserer Erde schwebenden leichteren, somit alles durchdringenden Prinzipes. Die negativen Wesen oder Dämonen werden zumeist mit tierischen Symbolen gekennzeichnet und mit Hörnern, Tierschwänzen, ferner als ein Gemisch von Tier und Mensch. Ihre Symbolik ist wiederum das Entgegengesetzte vom Guten und bedeutet das Untergeordnete, Unvollkommene, Fehlerhafte usw. Ob nun die Wesen, positive und negative, in ihren Heimstätten tatsächlich die ihnen von den Menschen zugeordneten Formen besitzen und sich gegenseitig so zeigen, mag für den Uneingeweihten dahingestellt bleiben. Der Magier, der sich durch das mentale und astrale Wandern in die einzelnen Zonen selbst zu versetzen vermag und sich mit

der Zonenschwingung influenziert, so daß er für die Dauer seines vorübergehenden Aufenthaltes selbst zu einem Bewohner der betreffenden Sphäre wird, macht die Erfahrung, daß dem nicht so ist. Ohne seine Individualität zu verlieren, wird er dort ganz andere Formen wahrnehmen, die sich mit Worten nicht wiedergeben lassen. Er wird die dort vorhandenen Wesen und Vorsteher nicht als personifizierte Wesen, sondern als Kräfte und Schwingungen, die den Namen und Eigenschaften analog sind, wahrnehmen. Wollte er von seinem individuellen Standpunkt aus eine dieser Kräfte konkretisieren oder ihr eine seiner Aufnahmefähigkeit zugängliche Form geben, so würde ihm diese Kraft in jener Form erscheinen, die seinem symbolischen Auffassungsvermögen entspricht, ohne Rücksicht darauf, ob es sich um positive Kräfte-Engel oder um negative Kräfte Dämonen handeln sollte. Arbeitet ein Magier mit Wesen, so vollführen die Wesen die Ursachen in den Zonen, auf die er seinen Einfluß geltend macht. Der Quabbalist dagegen versetzt sich mit seinem Geist in die Zone, in der Ursache und Wirkung hervorgebracht werden sollen. Obwohl er die Gesetze der Zone ebenfalls beherrscht, erreicht er seinen Zweck nicht durch Vermittlung der dort wohnenden Wesen, sondern schafft alles selbst mit Hilfe des quabbalistischen Wortes. Näheres darüber bleibt dem nächsten Werk, "Der Schlüssel zur wahren Quabbalah", vorbehalten.

Diese Arbeitsart ist eine ganz andere, aber der Magier kann auf der jetzigen Entwicklungsstufe nichts anderes tun, als sich vorderhand der Wesen zu bedienen, so lange, bis er auch die höhere Entwicklung erreicht hat. Jeder Quabbalist muß unbedingt vorher Magier gewesen sein, um nachher anders und vorteilhafter arbeiten zu können.

Evoziert der Magier ein Wesen ohne Kenntnis seiner Form aus einer anderen Zone in die Erdzone oder auf unsere grobstoffliche Welt, dann muß das Wesen, wenn es eine sichtbare Form annehmen will, jene wählen, die seine Eigenschaft symbolisiert, um mit dem Magier in Kontakt zu kommen. Ein gewöhnlicher Dämon bringt dies nicht zustande, denn einem Dämon, der nicht die nötige Reife besitzt, ist es nicht möglich, sich aus seiner Sphäre in die Erdzone und in unsere materielle Welt zu verdichten. Darum ist in den meisten Beschwörungsbüchern von einfachen Dämonen keinerlei Erwähnung, sondern es wird ausschließlich von Wesen mit Rang und Titel gesprochen. Ausführlich schreibt jedoch kein einziges Buch darüber.

Es dürfte die Frage aufkommen, ob ein Wesen, eine andere Zone bewohnend, in der Lage wäre, einen Eingeweihten, also einen Menschen geistigen Ranges, in seine Zone zu beschwören - zu evozieren -. Vom hermetischen Standpunkt aus muß diese Frage verneint werden, da ein Mensch und insbesondere ein Eingeweihter ein gottähnliches Wesen ist, somit den Makrokosmos im Kleinen symbolisiert und die vollkommene Autorität im Mikro- und im Makrokosmos darstellt. Infolgedessen kann ein Magier außer von der Göttlichen Vorsehung von keinem Wesen, und wäre es noch so hochstehend, zu irgend etwas gezwungen werden. Alle Vorsteher ohne Unterschied des Ranges und der Zone, ob gute oder schlechte, sind nur Teilaspekte des Makrokosmos und dürfen ohne Zulassung der Göttlichen Vorsehung einem vollkommenen Magier, der die Gottverbundenheit in sich verwirklicht, weder ihren noch einen anderen Willen aufdrängen, sondern alle Wesen müssen dem Willen des Magiers unbedingt Folge leisten. Wie aus vielem anderen, so auch hieraus ersieht der Magier den wahren Wert des Menschen und namentlich des gottverbundenen Menschen und seiner Bedeutung in der Schöpfung.

Will ein Wesen einer anderen Zone entweder auf Befehl der Göttlichen Vorsehung oder aus eigenem Ermessen auf die Erdzone und namentlich auf unsere grobstoffliche Welt, ob auf mentale, astrale oder grobstoffliche Art, herabsinken, dann muß das Wesen oder der Vorsteher, welchen Ranges immer er auch sein mag, diejenige symbolische Form annehmen, die den Eigenschaften der ihm innewohnenden Sphäre entspricht. So z. B. wird ein Engel, der in der Haupteigenschaft die Liebe symbolisiert, als vollkommene Schönheit erscheinen, und wiederum ein Wesen, dessen Eigenschaft die Strenge ist, dieser Eigenschaft entsprechend in Erscheinung treten. Bei den negativen Wesen ist es genau dasselbe, und diese werden je nachdem, was für negative Eigenschaften sie verkörpern, beim Erscheinen auf der Erdzone und eventuell auf der grobstofflichen

Welt jene Formen annehmen, die ihre Eigenschaften symbolisieren. Auf Grund der Erscheinung eines Wesens, ob positiv oder negativ, ohne Unterschied, aus welcher Zone es kommt, wird ein in der Symbolik gut bewandertes Magier augenblicklich auf die Eigenschaften schließen können. Die Eigenschaften des Wesens, seine Erscheinung und symbolische Darstellung, entsprechen genau seinem Namen und laut Analogiegesetz allen anderen Entsprechungen, so daß sich ein Wesen auch des höchsten Ranges keinen Namen geben darf, der nicht seinen Eigenschaften zukommen würde. Ein Magier kann, namentlich wenn er quabbalahkundig ist, laut Analogiegesetz die Entsprechungen genau kontrollieren und sich überzeugen, ob die Behauptung eines Wesens mit der Tatsache übereinstimmt. Kein einziges Wesen, nicht einmal das verlogenste und schlechteste, wird sich jemals trauen, dem vollkommenen Magier einen anderen Namen anzugeben als jenen, den es in Wirklichkeit trägt, und ebensowenig wird es eine andere Form annehmen als diejenige, die seinen Eigenschaften zusteht. Dem vollkommenen Magier steht es dann natürlich frei, je nach Wunsch dem in seiner wahren Form erschienenen Wesen den Auftrag zu erteilen, es solle eine Form annehmen, die ihm -- dem Magier - zweckmäßig erscheint. Dem echten Magier wird das Wesen immer gehorchen, da, wie schon zu wiederholten Malen gesagt, der wahre Magier die vollkommene Autorität, den Gottmenschen, darstellt.

Ein jedes Wesen aus jeglicher Zone, ob gut oder schlecht, ob Engel oder Erzengel, Dämon oder Erzdämon, ist von der Göttlichen Vorsehung in seinen Eigenschaften beschränkt und ist von diesen in seiner Zone abhängig. Deshalb wird der Magier gut tun, von einem Wesen stets nur das zu verlangen, was es auf Grund seiner Eigenschaften vollbringen kann und was im Bereiche seiner Zone liegt. Der Magier muß demnach alle Eigenschaften, Qualitäten, Ursachen und Wirkungen, Kräfte und Einflüsse der einzelnen Zonen gut kennen und sie vollkommen beherrschen, um nicht den Fehler zu begehen, von einem Wesen etwas zu verlangen, was außerhalb seines Zonenbereiches ist. Würde der Magier diesen Umstand nicht berücksichtigen und von einem Wesen eine Wirkung verlangen, die nicht in seinem Machtbereich liegt, dann könnte das Wesen bestenfalls durch Versetzung in die andere Zone ein für diese Wirkung in Frage kommendes Wesen veranlassen, dem Wunsch und Willen des Magiers nachzukommen. Die eigentliche Wirkung vollbringt dann natürlich nicht das vom Magier gerufene Wesen, sondern ein anderes. Der absolute Wille des Magiers kommt in einem solchen Fall natürlich nicht zum Ausdruck, da die Wirkung ohne sein Wissen durchgeführt wird. Über einzelne Formen von Wesen, wie sie gewöhnlich erscheinen usw., spreche ich eingehend im Kapitel betreffend die Hierarchie.

Den Magier dürfte auch interessieren zu erfahren, auf welche Weise es ein Wesen fertigbringt, von einer anderen Zone auf unserer Ebene, sei es mentalisch, astralisch oder grobstofflich, die gewünschte Wirkung hervorzurufen. Da der Wille und Wunsch des Magiers den Eigenschaften der Zone, mit der er arbeitet, analog ist, so schafft das beauftragte Wesen die für die Wirkung maßgebende Ursache in der Ursachenwelt seiner Zone mit dem elektrischen und magnetischen Fluid, ähnlich wie es beim Voltieren der Fall ist - siehe das zuständige Kapitel im Buch, "Der Weg zum wahren Adepten - oder direkt durch das Wort - kosmische Sprache - und leitet sie durch die Ursachenwelt der betreffenden Zone imaginativ verdichtet in die Ursachenwelt der Erdzone und von da aus, je nachdem wo die Wirkung erzielt werden soll, in die Mental-, Astral oder grobstoffliche Ebene. Dies ist der eigentliche Arbeitsvorgang bei Wesen, die imstande sind, ihren Einfluß von ihrer Zone aus auf unsere Ebene geltend zu machen. Aus sich heraus, frei nach Belieben, hat ein Wesen keinerlei Einfluß auf unsere Ebene. Nur auf strikten Befehl des Magiers mit seiner absoluten Autorität macht das Wesen von seiner Zone aus auf unsere Ebene seinen Einfluß mit Wirkung geltend, wobei das Wesen für nichts verantwortlich ist und jede Verantwortung auf den Magier fällt. Verständlicher ausgedrückt ist also die Arbeit eines Wesens dieselbe, die ein Diener seinem Herrn tut, wobei der Diener gleichfalls nicht die Verantwortung dafür trägt, was er auf Befehl seines Herrn auszuführen hat.

Ein wahrer Magier wird es natürlich niemals wagen, von Wesen - und schon gar nicht von Wesen negativer Art - die Ausführung nachteiliger Wirkungen zu verlangen, denn obwohl er Herr über Leben und Tod, Herr der

Gesetze geworden ist, herrscht über ihm die Göttliche Vorsehung, und für böse Taten, die er nicht verantworten könnte, müßte er schwer büßen.

Nun fragt es sich weiter, warum ein Magier bei seinen Arbeiten auf dieser oder jener Ebene und Sphäre ein Elemental, Elementar, ein Astralwesen oder ein grobstofflich verdichtetes Wesen mentalisch, astralisch oder grobstofflich gebraucht und es nicht lieber vorzieht, mit Hilfe seiner eigenen erworbenen Kräfte zu arbeiten und die Wirkung magisch hervorzurufen. Für gewisse Arbeiten der Mentalebene kann der Magier die Wirkungen durch Elementale oder Volte - elektro-magnetisches Fluid - selbst hervorrufen, ferner ist er imstande, durch verschiedene Praktiken mit Elementaren eine grobstoffliche Kraft zu erzeugen und physische Wirkungen hervorzurufen. Der Unterschied im Arbeiten ist der, daß die von ihm erzeugten Kräfte, Wesenheiten, Wesen - Elementale, Elementare usw. - nicht selbständig handeln können, da sie keine eigene Intelligenz besitzen. Hingegen erfüllt ein Wesen jeder Zone mit der ihm inwohnenden Intelligenz Aufgaben, die eben einen gewissen Intelligenzgrad erfordern. Wo jedoch der Magier bei seiner Arbeit und Erreichung seiner Wünsche ohne ein Wesen auskommen kann, wird er sicherlich davon absehen, ein Zonenwesen für seine Zwecke heranzuziehen. Der Magier evoziert vor allem Wesen um 1. seine Autorität dem Wesen gegenüber zu bezeugen und 2. um von den Wesen über die ihnen zuständige Zone genaue Kenntnis zu erlangen.

Jeder erfahrene Magier, der die grobstoffliche Welt entweder mit seinem Mental- oder Astralkörper verläßt und sich in die verschiedenen Schichten der Erdzone, eventuell auch in die anderen Zonen, begibt, wird die Beobachtung machen, daß alle Wesen sämtlicher Zonen ohne Unterschied ihrer Qualitäten und Eigenschaften eine einzige Universalsprache sprechen, die die Bildersprache genannt wird und die Sprache der Vorstellung ist. Aus diesem Grunde können sich alle Wesen untereinander verständigen. Diese Erfahrung macht übrigens auch jeder andere Mensch, daß er sich nämlich, sobald er nach dem Abstreifen des physischen Körpers die grobstoffliche Welt verläßt, augenblicklich mit jedem anderen Verstorbenen, ohne Unterschied, welcher Nation dieser früher angehörte, verständigen kann. Wollte ein Magier in einer anderen Ebene als auf unserer grobstofflichen Welt etwas sprechen, also Gedanken bilden, die er durch den Mund formuliert, entstehen keine Laute und Töne, sondern Schwingungen, die sich sofort in Bildern manifestieren und von jedem Wesen aufgenommen werden.

Verkörpern sich aber ein Wesen auf unsere grobstoffliche Welt, d. h. daß es seine Zone verläßt und sich hier derart verdichtet, daß es gesehen und gehört werden kann, dann verwandelt sich die Bildersprache sofort in die Sprache, die der Magier beherrscht. Würde also ein Magier einen Chinesen oder Inder oder einer sonstigen Nation im materiellen Leben Angehörigen aus der Erdzone in die grobstoffliche Welt verdichten, so stellt er fest, daß das Wesen die Sprache spricht, welche der Magier gut beherrscht. Einem religiös eingestellten Menschen fällt hierbei sofort ein, daß die Apostel und Jünger Christi, die nach des Heilands Tod vom Heiligen Geiste beschattet wurden, in allen Sprachen der Welt sprechen konnten. Unter den in der Bibel angeführten Worten: "vom Heiligen Geist beschattet" ist nichts anderes zu verstehen, als daß die Jünger, Schüler Christi, von der astralen Seite aus, die sie durch die geistige Beschattung oder Erleuchtung erreichten, imstande waren, die sogenannte Bildersprache in jede andere Sprache, die sie brauchten, umzusetzen. Dies ist kein Wunder und wird, wie soeben gesagt, von jedem Wesen beherrscht. Jeder in der hermetischen Wissenschaft nur einigermaßen Beflissene wird wissen, daß die kosmische Sprache die Bildersprache ist und daß sich die alten Völker dieser Bilder- oder kosmischen Sprache am meisten bedienen, wovon die Hieroglyphen der alten Ägypter die beste Zeugenschaft abgeben. Daß dann die in der Bildersprache ausgesprochenen Worte eine besonders starke magische Wirkung hatten, ist außer Zweifel, und man sieht nicht umsonst im Orient und bei Völkern, die sich der Bildersprache bedienen, die Wiege aller Geheimwissenschaften.

Vor- und Nachteile der Beschwörungsmagie

Die meisten Menschen, denen irgendein Buch über Beschwörungsmagie in die Hände kommt, lassen sich durch verschiedene Methoden dazu verleiten, die empfohlenen Praktiken sofort in die Tat umzusetzen, ohne erst die erforderliche magische Entwicklung hinter sich zu haben. Sie glauben mit einigen in den Vorschriften angegebenen unzulänglichen Vorarbeiten zur Genüge auszukommen. Die Motive zu diesen überstürzenden Operationen haben zumeist verschiedene Gründe. Bei dem einen ist es pure Neugier, die ihn dazu anhält, sich von der Existenz anderer Sphären zu überzeugen. Ein anderer wiederum wünscht, wirkliche Geister, Wesen und Dämonen zu sehen. Der dritte hofft durch magische Operationen irgendeinen Vorteil zu erreichen. Der vierte möchte gerne Wesen zitieren, um von ihnen gewisse Kräfte und Fähigkeiten zu erlangen, eventuell Frauen zu gewinnen, zu Ehre und Ruhm zu kommen usw. Andere wollen durch die Wesen Verschiedenes eruieren oder etwa unliebsamen Personen Schaden zufügen. Und so könnten unzählige Motive angeführt werden, die den Unvorsichtigen dazu verleiten, magische Praktiken zu betreiben. Allen diesen Menschen gilt im besonderen dieses Kapitel, damit sie sich die nachstehend angegebenen Warnungen zu Herzen nehmen. Denn ein Nichtwissen schützt keinesfalls vor den Gefahren und Nachteilen, die mit magischen Operationen jeglicher Art verbunden sind, wenn diese ohne vorherige richtige Schulung und Entwicklung unternommen werden.

Wagt sich ein magisch Unentwickelter und Unvorbereiteter an die Praktiken der Beschwörungsmagie heran, so kann er mit Sicherheit annehmen, daß er entweder überhaupt keinen Erfolg haben wird und demzufolge dann alles über den Haufen wirft, oder er wird zum mindesten nur Mißerfolge erreichen die ihn nur noch mehr zum Ungläubigen machen. Darüber nicht wenig verbittert erklärt er dann alles als Schwindel ohne vorher die Ursache des Mißerfolges in sich selbst zu suchen und ohne dessen gewahr zu werden, daß er das magische Wissen näher und eingehender verfolgen muß, wenn er Erfolge erzielen will.

Dagegen Menschen, die wenigstens eine teilweise geistige Entwicklung, entweder in der jetzigen Verkörperung oder in der vorherigen Inkarnation, durchgemacht haben und über eine gewisse Imaginationsfähigkeit verfügen, sind schon eher in der Lage, wenn nicht durchschlagende, so zum mindesten Teilerfolge in der Beschwörungsmagie zu erreichen. Diese Menschen werden vom hermetischen Standpunkt aus mit Recht als Zauberer und Nekromanten bezeichnet. Und gerade diese Menschen sind es, die den unsichtbaren Mächten zum Opfer fallen, worüber die Geschichte genügend Beispiele liefern könnte. Das bekannteste und markanteste Beispiel ist die Faust-Tragödie, die am populärsten Goethe zu schildern verstand. Ich nehme davon Abstand, Faust als Persönlichkeit zu beschreiben, denn jeder wahre Magier wird sich diese Begebenheit selbst richtig erklären können.

Jeder wahre Magier arbeitet bewußt mit den Mächten, ist für diese infolge seiner magischen Entwicklung und Reife eine bestimmte Autorität, Kraft und Macht, und seine Einstellung zu den Wesen ist eine ganz andere, als es beim Zauberer der Fall ist. Auch der Einfluß auf ein Wesen ist durch einen Magier ein ganz anderer, und die Gefahren, denen ein Magier eventuell ausgesetzt ist, sind so minimal, daß es kaum dafür steht von diesen zu sprechen. Der Magier unterliegt höchstens nur einigen Versuchungen seitens der Wesen, aber da er das magische Gleichgewicht erreicht hat, kann ihn nichts, nicht einmal die verlockendste Versuchung, von seinem Weg abbringen. Die Wesen erkennen seine Autorität an, sehen in ihm den Herrn, das Abbild der Schöpfung, somit das Ebenbild Gottes, und dienen ihm gern, ohne es zu wagen, für ihre Dienste irgendwelche Gegendienste zu beanspruchen. Anders dagegen verhält es sich bei einem Nekromanten oder Zauberer, der außerstande ist, die erforderliche Autorität den Wesen gegenüber aufzubringen. Dieser läuft Gefahr, das Gleichgewicht auf Kosten seiner Individualität und magischen Entwicklung zu verlieren. Verfügt ein Nekromant oder ein Zauberer über gute Phantasie und vermag er sein Bewußtsein wenigstens teilweise zu erheben, so kann es vorkommen, daß es ihm bei einer magischen Operation unter Anwendung magischer - wenn auch barbarischer - Namen dennoch gelingt, daß eine von seinen Anrufungen tatsächlich in die Sprache der Wesen umgebildet wird und jenes Wesen, das er ruft, diese Sprache vernimmt. Es fragt sich nur, ob das Wesen auf die Anrufung reagiert und den Wünschen des Zauberers nachkommt. Das Wesen fühlt sofort heraus, ob der

Zauberer so weit reif und entwickelt ist, um einen Zwang ausüben zu können, oder ob es sich ihm lächelnd entgegensetzen kann. Handelt es sich bei der gerufenen Kraft um ein positives, somit gutes Wesen, bemitleidet dieses den Zauberer. Geht es um ein gleichgültiges, weniger aktives Wesen, und ist der Wunsch des Zauberers nicht solcher Art, daß ihm die Verwirklichung desselben schaden könnte, macht das Wesen ab und zu eine wohlwollende Geste und kommt dem Wunsch des Zauberers nach. Hegt aber der Zauberer Wünsche, mit denen er sich selbst und anderen Menschen schaden würde, die Verantwortung dafür jedoch nicht auf sich nehmen kann, dann wird natürlich das Wesen auf die Anrufung des Zauberers nicht reagieren. Alle in den verschiedenen Büchern angegebenen Zwangsmittel, deren sich die Zauberer bedienen, um Wesen für ihre Wünsche zu gewinnen, sind machtlos und leere Worte, die auf die Astralwesen entweder einen minimalen oder überhaupt keinen Einfluß ausüben. Negative Wesen dagegen reagieren eher auf negative und schlechte Vorhaben, die sie dem Zauberer verwirklichen helfen. Aber auch ein Dämonen-Vorsteher weiß sehr gut, daß er den Wünschen des Zauberers nicht nachzukommen braucht, wenn der Zauberer Wünsche hegt, die ihn stark karmisch belasten würden oder die er karmisch nicht verantworten könnte. In einem solchen Fall würde sich nicht einmal ein Dämon trauen, den Wunsch des Zauberers zu erfüllen, denn das Wesen ist, wenn auch negativer Art, von der Göttlichen Vorsehung abhängig. Es kann nach eigenem Ermessen keine Schwingungen hervorrufen, die einen chaotischen Zustand in der Harmonie einer Ebene verursachen würden.

Deshalb muß immer wieder darauf hingewiesen werden, daß für die Evokation von Wesen aus jeglicher Sphäre eine bestimmte magische Entwicklung und magische Reife unbedingt notwendig ist, um 1. sein Bewußtsein in die betreffende Ebene oder Zone versetzen zu können und 2. seine Gedanken in die Bildersprache oder in die kosmische Sprache umzuwandeln damit ein Wesen unsere Sprache versteht.

Auf Grund dieser Hinweise wird der Magier seinem angelegten Buch der Zauberformeln erst so recht den wahren Wert beilegen und sehen, daß es eigentlich ein Sprachbuch der kosmischen Sprache ist, in dem er den ganzen Arbeitsvorgang bei seiner Evokationsmagie, umgewandelt in die symbolische Bildersprache, vermerkt.

Ein Nekromant oder ein Zauberer, der nach den unheimlichsten Ritualen arbeitet und die barbarischsten Anrufungen und Geisterbeschwörungen vornimmt ist keinesfalls in der Lage, eine systematisch geordnete Anrufung zu vollbringen, d. h. mit dem Wesen zu sprechen, geschweige denn erst, eine Autorität zu sein da ihm hierzu die magische Reife und Entwicklung fehlt. Ein Nekromant kann höchstens einen ekstatischen Zustand bei der Operation erreichen, was als nicht mehr als nur ein Schrei in die betreffende Zone betrachtet werden kann, selbst dann, wenn seine Zitationen noch so schauerhaft sind und ihm so vielversprechend vorkommen.

In den meisten Fällen unterliegt der Zauberer infolge seines ekstatischen Zustandes den verderblichsten Halluzinationen, Bei günstigem Verlauf kann durch so eine nicht ausreichende Evokation des Zauberers infolge der ekstatischen Anspannung seiner Nervenkräfte unbewußt ein Elemental oder Elementar geschaffen werden je nachdem, wieviel Nervenkraft er aus seinem magischen Kreis in sein Dreieck projiziert. Dieses Elementar nimmt dann unbewußt die Form des gewünschten Wesens an, was aber der Zauberer nicht zu unterscheiden vermag. Der Zauberer hält natürlich das Elementar für das von ihm beschworene Wesen. Solch ein Elementar ist dann imstande, bei seinem Erzeuger bestimmte Wünsche zu erwecken und diese zu befriedigen. Über diese Gefahr habe ich bereits im ersten Band, "Der Weg zum wahren Adepten", eingehend geschrieben.

Im Zusammenhang damit mache ich darauf aufmerksam, daß der Magier völlige Klarheit auch darüber haben muß, was ein Pakt ist, wie dieser zustande kommt, worin seine Nachteile bestehen usw. Anschließend schreibe ich darüber ausführlich. Falls es einem Zauberer oder Nekromanten gelingt, durch eine ekstatische Emporhebung seines Geistes bei der Evokation tatsächlich einen Vorsteher einer bestimmten Sphäre in die grobstoffliche Welt herunterzubeschwören, wird der Vorsteher wenn es sich um einen mit negativen Eigenschaften handelt, es in einem solchen Falle immer darauf abgesehen haben, nicht nur die Seele, sondern auch den Geist des Zauberers in seinen Bann zu bekommen und ihn von sich abhängig zu machen. Der Zauberer fühlt gewöhnlich schon bei der zweiten und dritten Operation, daß er nicht mehr imstande ist,

denselben ekstatischen Zustand herbeizuführen, der ihm dazu verhalf, einen gewissen Einfluß auf die betreffende Sphäre auszuüben. Aus diesem Gefühl heraus befällt ihn eine innere Unsicherheit, die ihn zumeist dazu veranlaßt, das ihm erschienene Wesen buchstäblich an sich zu reißen, um seine Wünsche verwirklicht zu sehen. Der Vorsteher, der dem Zauberer nun erscheint, würde überhaupt nicht auf seine Worte reagieren, wenn er nicht wüßte, daß des Zauberers Seele und Geist für ihn reif genug sind und es sich daher lohnt, beides anzustreben. Der Wesen Vorsteher sieht die vielen karmischen Entwicklungen, die der Zauberer vielleicht schon durchgemacht hatte, auf Grund welcher er einen gewissen Grad von Intelligenz und Reife erlangte, und ist sich dessen gewiß, daß der Zauberer ihm nach dem Tode in seiner Sphäre gute Dienste leisten könnte. Von all dem weiß das Wesen schon in seiner Sphäre Bescheid, während der Zauberer seine Operationen vollführt. Steht ihm dieser Fall dafür, erscheint dem Zauberer ein Vorsteher, namentlich einer der negativen Kräfte, und trachtet, ihn auf die erdenklichste Weise für sich zu gewinnen. Je nach dem Charakter des Zauberers bedient sich solch ein Wesen der verschiedensten Methoden, kennt genau die wundesten Punkte, wo der Zauberer getroffen werden kann. Ist der Zauberer etwa ängstlicher Natur, so versucht das Wesen, ihn einzuschüchtern und gefügig zu machen. Ist sich aber der Zauberer seiner Seelen und Geistesstärke einigermaßen bewußt, dann kommt ihm das Wesen mit allerhand Versprechungen, z.B., daß es ihm jeden Wunsch erfüllen, ihn in alles einweihen werde usw. Es weist aber gleichzeitig darauf hin, daß es ohne ein gegenseitiges Bündnis nicht möglich sei, und macht ihn auf die Vorteile eines Bündnisses - Paktes - aufmerksam. Nun liegt es natürlich an dem Zauberer, den Versuchungen des Wesens zu widerstehen und sich dem Wesen entgegenzustellen. Ein Kampf mit dem eigenen Gewissen beginnt und ist sehr groß, denn das Gewissen des Menschen ist ja die subtilste Form der Göttlichen Vorsehung. Will der Zauberer die göttlichen Warnungen seiner inneren Stimme, also seines Gewissens, nicht hören und unterdrückt er dieselben bei ihrem wiederholten Auftreten wissentlich, dann ist er dem Wesen verfallen und schließt mit ihm gewöhnlich einen Pakt oder ein Bündnis ab.

Dieses Thema dürfte sicherlich jedermann interessieren, weshalb ich mich dabei ein bißchen aufhalte, um es vom hermetischen Standpunkt aus näher zu betrachten. Warum sehnt sich ein Wesen nach der Seele und nach dem Geist des Zauberers? Die Gründe dafür sind mehrere. 1. wird kein einziges Wesen, und schon gar nicht ein negatives, dem Zauberer irgend etwas vollbringen, ohne auf Vergeltung zu rechnen. Ein Zauberer ist nach Zustandekommen des Paktes genötigt, nach dem Abstreifen seines physischen Körpers die Erdzone zu verlassen. Er wird tatsächlich, wie es legendär heißt, vom Teufel geholt und muß sich in die Sphäre jenes Wesens begeben, mit dem er das Bündnis abgeschlossen hatte, um ihm dort als Untergebener zu dienen.

Der Vorsteher, mit dem der Pakt abgeschlossen wurde, benützt solche abgeschiedenen Zauberer meistens dazu, daß er sie in die verschiedenen Bereiche der Erdzone, ob auf die mentale, astrale oder grobstoffliche Ebene, schickt, wo sie nun für ihren Herrn Dienste zu vollbringen haben, die der negativen Sphäre des Wesens entsprechen. Ein Vorsteher verbündet sich gern mit einem Zauberer, da ein Zauberer als Mensch nach dem Ebenbilde Gottes erschaffen, somit vierpolig ist und dadurch bei weitem mehr Möglichkeiten hat als der Vorsteher selbst. In den meisten Fällen macht ein Vorsteher seinen untergebenen Diener, also den Menschen, zu einem sogenannten Spiritus familiaris oder Dienstgrad und stellt ihn anderen ähnlichen Zauberern zur Verfügung. Als Spiritus familiaris wird der Zauberer für diese Funktion von seinem Vorsteher mit aller Macht, die diesem zu Gebote steht, ausgestattet, da ihn ja der Zauberer von jetzt ab vertritt. Die Übertragung der Macht auf den Zauberer geschieht dadurch, daß dieser entweder von dem Vorgesetzten oder von dem Dämonenfürsten ein Ankhur oder eine Zonenkraftinfluenzierung bekommt, womit er entweder selbst die ihm auferlegten Wirkungen hervorruft und die gewünschten Resultate erzielt, oder aber es werden ihm sogar Dienstgeister zur Verfügung gestellt, die seine Wünsche erfüllen. Ob solche Dienstgeister vielleicht auch Opfer oder direkte Bewohner der Zone und Untergebene ihres Herrn sind, ist schwer feststellbar, denn solche Wesen dürfen über sich selbst nichts verraten. Es wird aber auch so gehandhabt, daß bei einem solchen Dienstgeist unerwünschte Phasen aus seinem Gedächtnis oder aus seinem Bewußtsein durch ein magisches

Wort oder eine andere Praktik ausgelöscht werden. Und so ist der Zauberer trotz seiner vierpoligen Beschaffenheit von der Sphäre des Vorstehers - also seines Herrn - abhängig, was ihn daran hindert, sich von dem Bande, das zwischen ihm und seinem Vorsteher besteht, zu befreien und nach eigenem Willen zu handeln. Er wird zum willenlosen Werkzeug des Vorstehers und muß alle seine Befehle ausführen.

Nach Abschluß des Paktes beginnt der Zauberer mit der Arbeit erst nach Wochen oder Monaten, bis er von den Vorgesetzten in die verschiedenen Praktiken eingeweiht ist und unterrichtet wird, wie er die Kräfte zu gebrauchen hat. Der Abschluß eines Paktes unterscheidet sich nicht viel von den in den Grimoiren oder Zauberbüchern angeführten Pakten. Nur besteht eine ganz kleine Abweichung, die vielleicht weniger bekannt sein dürfte, darin, daß den Pakt nicht das Wesen selbst aufstellt, sondern der Pakt wird vom Zauberer, ähnlich wie das Buch der Formeln, verfaßt und aufgeschrieben. Die Abfassung des Paktes geschieht mit gewöhnlicher Tinte, es kann natürlich auch Spezialtinte sein, je nachdem, wie es die maßgebenden Rituale verlangen. Dieser Umstand ist jedoch nicht so ausschlaggebend. Im Pakt wird genau vermerkt, was für Dienste das Wesen zu leisten hat, welche Wünsche es erfüllen wird, welche Möglichkeiten der Pakt dem Zauberer bietet, und alle übrigen Bedingungen, die das Wesen dem Zauberer gegenüber einzuhalten hat, werden mit aufgenommen. Auf einer anderen Seite des Paktes sind wiederum jene Verpflichtungen angegeben, die einesteiils der Zauberer dem Wesen gegenüber übernimmt, und zweitens solche Verpflichtungen, die sich das Wesen selbst stellt. Ferner, auf welche Art und Weise der Vorsteher zu rufen ist und ob er sichtbar oder unsichtbar zu erscheinen habe, wie mit Dienern, die dem Zauberei' etwa zur Verfügung gestellt werden, umzugehen sei usw. Der wichtigste Punkt ist die Dauer des Paktes und daß sich der Zauberer nach abgelaufener Frist verpflichtet, in die Sphäre des Dämons einzugehen. Auch die Art, wie sich das Ableben des Zauberers von der materiellen Welt und das Hinübergehen in die Sphäre des Vorstehers abspielt, wird paktmäßig vereinbart. Alle Punkte und Bedingungen werden von beiden Seiten bestätigt, und das Wesen malt gewöhnlich auf mediale Art durch die Hand des Zauberers das betreffende Siegel als Unterschrift, d. h. als Bestätigung des gegenseitigen Übereinkommens. Es kann auch vorkommen, daß das Wesen darauf Wert legt oder sogar darauf besteht, daß die Unterschrift mit dem Blut des Zauberers geschieht, aber es gab und gibt Pakte, wo dies nicht direkt verlangt wird. Im allgemeinen wird ein Pakt zweifach ausgefertigt, wobei das eine Exemplar dem Zauberer zukommt, das andere das Wesen erhält. Es heißt zwar daß sich das Wesen beide Ausfertigungen mitnimmt, was jedoch selten und vielleicht nur bei einer gewissen Kategorie von Wesen vorkommt. Üblicherweise wird das zweite Exemplar vom Zauberer zusammengefaltet und verbrannt. Durch das Verbrennen werden die Ideen und Gedanken, die an dem Paktabschluß haften, der zustehenden Zone übermittelt.

Auf diese und ähnliche Weise mit nur unbedeutenden Änderungen werden Paktabschlüsse namentlich mit negativen Wesen gemacht. Ein Pakt kann weder vom Zauberer noch von dem Wesen gebrochen werden und ist unbedingt einzuhalten. Vielfach kommt es vor, daß das Opfer nicht einmal weiß, daß es einem Pakt verfallen ist, und geht in die Sphäre ein, ohne sich dessen bewußt zu sein, daß es dort eigentlich als Diener die ihm vom Wesen geleisteten Arbeiten abzahlen muß. Nimmt bei einem Zauberer das Gewissen noch vor Ablauf des Paktes überhand und er versucht, auf irgendeine Weise loszukommen, dann setzt das Wesen alles daran, um dem Zauberer auf die tückischste Weise zu schaden und trachtet, ihn zu vernichten. Viele Hexenprozesse waren der untrügliche Beweis hierfür, und Zauberer, denen es leid getan hatte, einen Pakt abgeschlossen zu haben und die darum Mittel und Wege suchten, die sie vom Pakte befreien könnten, haben auf Anlaß des Wesens den Paktbruch schwer büßen müssen. Viele Zauberer des Altertums sind nur deshalb dem Scheiterhaufen nicht entgangen, weil in ihnen der Gedanke und göttliche Funke überhand nahm und sie lieber den Tod wählten, als bis zum Ablauf des Paktes mit einem Dämon im Kontakt zu bleiben. Dagegen Zauberer, die sich streng an das Paktabkommen hielten und bis zum gänzlichen Ablauf der Frist alles genau eingehalten haben, standen immer unter dem Schutz ihrer dunklen Mächte und keine Macht der Welt konnte ihnen etwas antun. Diejenigen, die in der Pakteinhaltung unstet waren oder ihren Fehler bedauerten, waren natürlich den

Verfolgungen des Wesens stark ausgesetzt, denn das Wesen wußte immer Mittel und Wege zu finden, um seinem gewesenen Schützling zu schaden.

Die soeben beschriebene Paktform kann als die übliche bezeichnet werden, denn der Zauberer trachtet, die Verbindung mit einem Wesen durch die evokative Magie herzustellen und dann auf diese oder jene Weise den Kontakt mit dem Wesen direkt oder durch Dienstgeister, die dem Wesen zur Verfügung stehen, aufrecht zu erhalten.

Es wird vielleicht die Frage aufkommen, ob ein solcher Zauberer einem Wesen und Vorsteher auf ewig ausgeliefert ist. Für Magier, die in allen Sphären daheim sind, ist diese Frage kein Problem. Sobald ein Zauberer nach einer gewissen Frist, die nach unserer Zeitrechnung auch Hunderte von Jahren dauern kann, da es ja in den Sphären weder Zeit noch Raum gibt, seinem Vorsteher mit Zins und Zinseszins alle Dienste abgezahlt hat, die ihm der Vorsteher auf unserer Erde erwiesen hatte, rührt sich im verstärkten Maß bei ihm das Gewissen und seine vierpolige Beschaffenheit fühlt sich allmählich von den Banden befreit. Hat der Zauberer bis auf den letzten Heller alle Schuld beglichen, kann er wieder über sich selbst verfügen. Unterdrückt er aber auch dann noch das Gewissen, das in ihm aufkommt, oder will er es nicht hören, bleibt er weiterhin in der Sphäre seines Vorstehers. Nach und nach verliert er dann seine Vierpoligkeit und identifiziert sich derart mit der Ebene, in der er sich befindet, daß er ihre Schwingungen für immer aufnimmt und sich auf diese Weise selbst verdammt. Der Zauberer hört dann auf, Mensch nach dem Ebenbilde Gottes zu sein und wird zu einem Wesen dieser Sphäre, sinkt also zu einem Dämon hinab. Dies ist wohl der bedauerlichste Zustand und läßt sich vom religiösen Standpunkt aus als Verdammnis, als wahre Sünde wider den Heiligen Geist, benennen.

Das wäre so der ganze Vorgang eines Bündnisses, das ein Zauberer mit einem Wesen einer anderen Zone abschließt. Folgt jedoch der Zauberer der Stimme seines Gewissens, so verläßt er die Zone des Vorstehers und findet seine Heimstätte in der Erdzone, wo er die Möglichkeit hat, wieder als vierpoliges Wesen diese Zone zu bewohnen und die geistige Entwicklung wieder anzutreten. Benötigt er hierzu eine Verkörperung auf unserer grobstofflichen Welt, bekommt er diese ohne weiteres, denn auf der grobstofflichen Welt ist es ihm bei weitem mehr möglich, sich zu läutern und wie jedes andere Wesen seine magische Entwicklung zu verfolgen. Ein abermals verkörperter Zauberer kann sich dann auf unserer Welt sehr große magische Kräfte aneignen, da er ja schon mit Kräften der negativen Sphäre gearbeitet hatte. Solche wiedergeborenen Zauberer sind die geborenen Magier, denn ohne viele Kenntnisse sammeln zu müssen und ohne besonderes magisches Training durchzumachen, besitzen sie angeborene Zauberkräfte. Daß dann die Versuchungen auf unserer Erde, diese Kräfte zu mißbrauchen, wieder auftreten und daß eventuell derselbe Vorsteher, vielleicht unter einer anderen Maske, es neuerdings anstrebt, sein ehemaliges Opfer wieder auf seine Seite zu bekommen, um ihn nach dem Ableben in seine Sphäre zu reißen, ist unbestreitbar. Auf dieser Erde hat solch ein Zauberer einen viel freieren Willen und kann solchen Versuchungen mehr standhalten. Auch sein Gewissen arbeitet durchdringender und warnt den Zauberer mehr als das Gewissen eines Menschen, der keine solche Laufbahn hinter sich hat. Nur höchst selten kommt es vor, daß ein Zauberer ein zweites Mal fällt. Gewöhnlich ist er durch seine Erfahrungen so geläutert, daß er sich auf den wahren magischen Pfad begibt und weniger dazu neigt, den Kontakt mit Dämonen oder negativen Wesen anzuknüpfen.

Diese Schilderung wahrer Begebenheiten möge allen nach Erkenntnis strebenden Menschen als Warnung dienen, ja nicht den Weg der Zauberei zu gehen, denn wie man aus dem hier Gesagten ersieht, bedeutet ein solcher Fall einen großen Rückschritt in der Evolution oder geistigen Entwicklung des Menschen. Daß das hier Beschriebene keine Phantasterei, sondern eine traurige, doch wahre Tatsache ist, davon kann sich der wahre Magier selbst überzeugen. Ein abermals verkörperter Zauberer, der sich auf den richtigen Weg der Einweihung begibt, ist bei weitem größeren Versuchungen ausgesetzt als der normale Mensch, der sich erst von Grund auf entwickeln muß. Die Ebenen, die ihn einstmals gefangen hielten, versuchen immer wieder auf die raffinierteste Weise, ihr einstmaliges Opfer in ihren Bann zu bekommen.

In diesem Werk will ich niemand aus der Geschichte und aus der Neuzeit nennen, der Pakte mit Wesen eingegangen ist. Aber außer den der Öffentlichkeit bekannten Fällen, wie Faust und Urban- Grandier, gibt es zahlreiche andere, von denen die Öffentlichkeit keine Ahnung hat.

Es gibt noch eine andere Art des Paktabschlusses, die nur sehr wenigen Eingeweihten bekannt ist. Bei der Kontaktherstellung mit verschiedenen Wesen möge sie allen als Warnung dienen. Diese Paktart wird nicht direkt, sondern durch Vermittlung eines bereits bestehenden menschlichen Körpers gehandhabt. Welche von den Paktarten größere Vorteile bietet bleibt der Ansicht des einzelnen überlassen. Die weniger bekannte Art kann sowohl von Verstorbenen als auch von anderen Wesen der Erdzone und sogar von Wesen höherer Zonen vorgezogen werden.

Die Herstellung eines Kontaktes mit einem menschlichen Wesen bedingt die Beherrschung der Elemente, des Licht- und Akashaprinzipes seitens des menschlichen Wesens und bei dem das die Verbindung respektive einen Paktabschluß mit dem menschlichen Wesen anstrebt, eine höhere Intelligenz und magische Reife. Vom hermetischen Standpunkt aus betrachtet ist diese Paktart durchaus durchführbar und wird von einigen Zauberern praktiziert, ohne daß sich diese von der Umwelt durch etwas Ungewöhnliches oder Übernatürliches unterscheiden. Nur dem tatsächlich gut geschulten Hellseher und dem Auge eines wahren Magiers ist es möglich, eine Pakteingehung zu erkennen. Gewöhnlich wird der Zauberer auf diese Art des Paktes von dem Wesen aufmerksam gemacht, und namentlich die Elementewesen, die ja der Erde am nächsten sind, bieten sie einem Zauberer an.

Falls alle Bedingungen vorherrschen, ist das Zustandekommen dieses Paktes sehr einfach. Die Methode beruht auf folgendem magischen Vorgang: Das Wesen sucht sich irgendwo in der materiellen Welt einen physischen Körper, der gerade im Sterben begriffen ist. In diesem Fall wird einem gesunden Körper der Vorzug gegeben, der nur durch eine kleine Ursache, entweder Unfall u. dgl., den unmittelbaren Tod zur Folge hatte. Auch Körper mit raschen Lungenentzündungen, Gehirnhautentzündungen, plötzlichem Herzschlag, kommen für diese Zwecke in Betracht. Dagegen wird ein Körper gemieden, der etwa durch Tuberkulose oder durch eine andere Infektionskrankheit lebenswichtige Organe zerstört hat und diese Organe die Ursache des Ablebens des menschlichen Geschöpfes sind. Die Wiederherstellung der Harmonie in einem durch derartige Krankheiten zerstörten Körper würde nämlich große Mühe bereiten. In jenem Augenblick, wo das Band zwischen Körper, Seele und Geist reißt, die Lebensmatrize somit unterbrochen wird, nimmt das fremde Wesen von dem menschlichen Körper Besitz und kann durch die bereits bekannte Praktik, die ich im ersten Buch "Der Weg zum wahren Adepten" beschrieben habe, mit Hilfe des Lichtfluids ein neues Band zwischen sich und dem Körper schaffen. Es ist selbstverständlich, daß das Wesen ehe es die Verbindung mit dem physischen Körper eingeht, den Astralkörper nach der Form und Größe des betreffenden menschlichen Körpers aus dem Elementestoff bildet und die zwei Lebensbänder, die Mental- und Astralmatrize, in Einklang bringt

Ein sich auf diese Weise des menschlichen Körpers bemächtigendes Wesen wird demnach zu einem vollkommenen Menschen in einem geliehene n Körper. Dem Äußeren nach und in den Augen der Angehörigen erweckt es den Anschein, als ob die im Absterben begriffenen Person wie durch ein Wunder aus tiefer Agonie erwacht ist und allmählich wieder gesundet. So spiegelt sich der ganze Vorgang in den Augen der Angehörigen oder derjenigen Personen, die von all dem nichts wissen und auch nicht in der Lage sind, hellsehtig das Heraustreten des Astralkörpers aus dem physischen Körper zu beobachten. Da das Wesen eine fabelhafte Anpassungsfähigkeit besitzt und alle drüben beherrschten Fähigkeiten und Kräfte in sich aufrecht hält ferner alles genau weiß, spielt es vorläufig die Rolle der in Wirklichkeit abgeschiedenen Person weiter, trachtet jedoch, bei der ersten besten Gelegenheit aus der Nähe der Angehörigen der verstorbenen Person zu verschwinden und in den Kontaktbereich des Zauberers zu gelangen, ohne besondere Aufmerksamkeit dadurch zu erwecken. Das Wesen behält in dem Körper, den es angenommen hat, sämtliche Kräftefähigkeiten, die ihm drüben inne waren und stellt sich dem Zauberer zur Verfügung. Mit Ausnahme eines

echten Magiers wird niemand den wahren Sachverhalt erkennen, und es würde niemandem einfallen, unter zwei Freunden oder unter Freund und Freundin etwas Außergewöhnliches zu suchen, und die Umgebung wird nichts von den gegenseitigen Beziehungen wahrnehmen. Die Dienste, die dieses Wesen dem Zauberer im menschlichen Leben leistet, sind genau dieselben, wie wenn der Zauberer einen Kontakt direkt mit einem Wesen der Ebenen hergestellt hätte. Will dann der Zauberer etwas in der Astralwelt oder in der Mentalwelt durch das Wesen bewirken, dann versetzt sich letzteres in Trance und erfüllt alle seine Wünsche.

Die Herstellung eines fleischlichen Kontaktes wird wohl gleich bei der ersten Kontaktanknüpfung oder Zitation mit dem Zauberer besprochen, und der Zauberer weiß genau den ganzen Vorgang. Daß der Zauberer niemals ein Sterbenswörtchen darüber verlieren darf, ist logisch, will er seine Mitteilbarkeit nicht mit dem Leben bezahlen.

Vielfach haben Zauberer auf diese Weise Wasserjungfrauen dazu veranlaßt, schöne Körper irdischer Mädchen anzunehmen, um mit den Undinen in fleischlichen Kontakt zu kommen, und sind sogar mit solchen Wesen Ehen eingegangen. Es war dann kein Unterschied zwischen einem normalen weiblichen Wesen und einer verkörperten Undine, da letztere im fleischlichen Körper denselben Gesetzen unterworfen war wie jede andere Person. Nur die Fähigkeiten und Kräfte des Wasser-Elementes behielt die Wasserjungfrau und bediente sich ihrer in ihrer menschlichen Verkörperung. Auch Kinder konnte die verkörperte Undine haben. Das Verhängnisvollste an dieser Sache war aber der Umstand, daß sie die absolute Treue des Mannes, d. h. des Zauberers, beanspruchte, da sie mit ihrem physischen Körper in Kontakt mit dem physischen Körper des Zauberers stand. Strebte der Zauberer einen geschlechtlichen Verkehr mit einem anderen Mädchen an, so setzte er sich der Gefahr aus, diesen Übertritt mit seinem Leben zu büßen. Aber auch die verkörperte Undine konnte sich dann auf der materiellen Ebene nicht weiter halten und konnte einen weiteren Kontakt nicht herstellen. Bald nach dem Absterben des Zauberers, der inzwischen ihr Freund oder schon Gatte geworden war, starb auch sie. Nach dem Absterben geht so eine Undine dann nicht in die Erdzone wie jedes andere menschliche Wesen, sondern kehrt in ihr Wasser-Element zurück, wo sie wiederum als Undine ihr Dasein führt.

Würde ein Magier, der eine hohe geistige Entwicklung und Gottverbundenheit besitzt, einen solchen Vorgang herbeiführen, so könnte er bei der Undine mit seiner Schöpfungskraft die gleiche Elementeharmonie zuwege bringen, wie sie jeder Mensch besitzt. Er würde dadurch einen neuen Menschen bilden, dessen Geist gerade so unsterblich wäre wie der eines jeden anderen menschlichen Geschöpfes. Jedoch ohne einen triftigen Grund wird ein wahrer Magier solche Operationen niemals unternehmen. Ich beschreibe sie nur deshalb, um zu bestätigen, daß es im Rahmen der Möglichkeit eines Magiers liegt, einen solchen magischen Akt zu vollbringen. Dem Uneingeweihten mag dies wohl märchenhaft und unglaubwürdig klingen, dennoch ist es vom hermetischen Standpunkt aus begründet und durchführbar, und der wahre Magier wird solchen Möglichkeiten nicht den geringsten Zweifel entgegenstellen.

Im Gegensatz zum Spiritismus gibt es auch noch eine Geisterbeschwörung, die Nekromantie genannt wird. Der Unterschied zwischen einem Zauberer und einem Nekromanten liegt darin, daß der Zauberer mit höheren Wesen der Erdzone - Vorstehern der Elemente - oder Vorstehern anderer Zonen in Verbindung zu kommen trachtet, während dem sich der Nekromant nur auf die Anrufung' verstorbener Personen beschränkt. Die Methode der Nekromantie ist sehr einfach, und ein nicht ganz entwickelter Magier kann nach ihr erfolgreicher arbeiten als ein Zauberer, der Beschwörungen vornimmt. Die Gefahren sind für einen Nekromanten genau dieselben wie für einen Zauberer, da auch ein verstorbene Wesen den Nekromanten voll einnehmen und ihn von sich gänzlich abhängig machen kann. Wird ein Nekromant von einem Wesen der Astralebene so abhängig, daß er ohne Rat und Beistand des Wesens nichts mehr unternimmt, dann läßt sich auch hier von einer Art Pakt sprechen, wenn auch der Pakt nicht so kritische Folgeerscheinungen aufweist, wie es bei den vorher genannten Paktabschlüssen der Fall ist.

Der Magier kann jedes Wesen gefahrlos aus der Astralebene herbeirufen, ohne von demselben abhängig zu werden und ohne der Nekromantie zu verfallen. Ein Nekromant ist eine Person, die weniger geistig und magisch entwickelt ist und nur auf astrale Wesen der Erdzone, zumeist Verstorbene, das Augenmerk richtet. In den meisten Fällen wird sich ein Nekromant eines Wesens aus der Astralebene bedienen, wobei es nicht darauf ankommt, ob er von demselben magische Dienste auf der grobstofflichen, astralen oder mentalen Ebene verlangt, oder bloß seine Neugier befriedigen will. Der Nekromant wird für seine Zwecke ein von unserer Erde abgeschiedenes Wesen aussuchen, das sich auf Erden mit irgendeinem Gebiet der Geheimwissenschaft befaßte und vielleicht auch einen gewissen Entwicklungsgrad erreicht hat. Ist solch ein Wesen ein wahrer Magier gewesen, der den wahren Einweihungsweg gegangen ist, alle Gesetze hier auf Erden gelernt und einen bestimmten Reifezustand erworben hat, vor allem edel gesinnt war, den positiven Kräften mehr zuneigte und die negativen Kräfte beherrschte, wird er, wenn er will und es für gut hält, dem Nekromanten erscheinen und ihn auf alle Vor- und Nachteile seiner Vorhaben und Absichten aufmerksam machen. Ein wahrer Magier wird sich jedoch nicht dazu herablassen, einen dauernden Kontakt mit einem Nekromanten aufrechtzuerhalten, geschweige denn den Nekromanten zu beeinflussen trachten, von ihm abhängig zu werden. Er wird stets den Nekromanten warnen und ihm gestatten, ihn nur im äußersten Fall zu rufen. Ferner wird er dem Nekromanten gute Ratschläge erteilen und ihn in die Gesetze der Astralebene einweihen, sich aber niemals dazu bereit erklären, dem Nekromanten zu dienen, gefällig zu sein oder ihm sogar materielle Wünsche zu erfüllen. Nur schlechte, den negativen Kräften zugetane Anfangsmagier oder Zauberer werden die Verbindung mit einem Nekromanten anstreben und werden ihm jeden Wunsch verwirklichen helfen, sowie jede Neugierde befriedigen. Gelangt der Nekromant in die Sphäre eines solchen Wesens und macht sich von ihm abhängig, dann allerdings nimmt er dieselbe Vibration und Schwingung an, die das Wesen in der Erdzone hat und wird auf diese Weise in Mitleidenschaft gezogen. Das astrale Wesen sorgt dann dafür, daß der Nekromant geistig nicht weiterkommt, sich nicht magisch entwickelt, keine Erleuchtung und keinen wahren Aufstieg erreicht. Das Wesen wird dann von einer riesigen Schadenfreude durchdrungen, daß es ihm gelungen ist, auf dieser Erde einem Menschen hinderlich zu sein. Das Wesen denkt dabei an die Zeit, wo es selbst auf der Erde war, hier Hindernisse und Schwierigkeiten hatte und Versuchungen anheim fiel, Kräfte mißbrauchte, keine Möglichkeit hatte, den wahren Weg der Einweihung zu gehen, und trachtet aus Neid, den Nekromanten ebenfalls in seiner Entwicklung zu hemmen. Was für eine Gefahr für einen Nekromanten daraus erwächst, braucht nicht erst näher erwähnt zu werden, ganz abgesehen davon, daß der Nekromant von einem solchen Wesen vielfach vampirisiert wird und das Wesen mit der vampirisch ausgesogenen Kraft des Nekromanten seine eigenen egoistischen Vorhaben in der Astralebene verwirklicht.

Deswegen sei ein jeder Sucher vor so einer Verbindung gewarnt und mache sich von keinem Wesen abhängig. Die Art, wie ein Nekromant ein Wesen aus der Astralebene ruft, beruht auf zweierlei Methoden, und zwar erstens auf der spiritistischen, wo das Wesen veranlaßt wird, sich auf Grund meditativer Einstellung - durch mediales Schreiben oder durch Trance-Medien - kundzutun und so die Verbindung herzustellen. Diese Arbeitsmethode erfordert große Ausdauer, bis es dem betreffenden Wesen ermöglicht wird, einen direkten Kontakt anzuknüpfen und dem Nekromanten zu erscheinen. Die zweite Methode ist die evokative, in der sich der Nekromant durch ein Bild des Wesens aus dessen voriger Inkarnation mit dem Wesen verbindet oder die Verbindung dadurch anknüpft, daß er das Bild belebt und das Wesen, ähnlich wie ein Elementar, aus dem Bilde heraussteigt und seine frühere Form annimmt. Den gewünschten Erfolg erzielt ein Nekromant nicht sogleich, arbeitet er jedoch andauernd, je nach seiner Reife und Entwicklung, Stärke und Imagination, sowie mit dem nötigen Willen weiter, zwingt er schließlich das Wesen dazu, ihm sichtbar zu erscheinen. Für einen Nekromanten ist es sehr schwer zu unterscheiden, ob hier seine Phantasie eine Rolle spielt, ob er unbewußt ein Elementar geschaffen hat oder ob die sichtbare Verbindung mit dem gewünschten Wesen tatsächlich zustande gekommen ist. Einem beschränkten Nekromanten bleibt es schließlich ganz gleich, wer

und was die gewünschte Wirkung hervorruft, ob seine Phantasie oder ein durch wiederholtes Anspannen seiner Nervenkraft geschaffenes Elementarwesen oder das tatsächlich evozierte Wesen aus der astralen Welt.

Handelt es sich um einen Magier, der den negativen Kräften mehr zuneigt, dann allerdings vernimmt das Rufen und Projizieren in die Astralwelt gern ein sogenannter Schwarzmagier, und dieser wird es selbst anstreben, die Verbindung mit dem Nekromanten anzuknüpfen. Alles weitere, wie Praktiken, Anleitungen, Befriedigung der Neugierde, Erfüllung der Wünsche, erhält dann der Nekromant von dem betreffenden Wesen. Die ganze Verantwortung fällt natürlich auf den Nekromanten, der sich dadurch sein Karma belastet, namentlich wenn er Wünsche verwirklicht haben will, die er nicht verantworten kann. Daß das Ende eines solchen Nekromanten immer sehr tragisch ist, braucht nicht betont zu werden. Gewöhnlich sterben Nekromanten eines unnatürlichen Todes oder ganz plötzlich an einer unheilbaren Krankheit.

Es bleibt noch zu bemerken, daß es noch eine passive Verkehrsmöglichkeit mit Wesen der Astralebene und mit Wesen höherer Zonen gibt. Dieser passive Verkehr ist aber nicht so wirkungsvoll, liefert keine so großen magischen Ergebnisse wie der evokative, so daß ich ihm hier nicht viel Aufmerksamkeit zuwende. Auch hierbei könnte es eventuell ganz unerwartet zu einem Pakt kommen, und derjenige, der durch den passiven Verkehr die Verbindung anknüpft, ist des öfteren noch schlimmer daran als der Zauberer oder Nekromant, da er über das Wesen, mit dem er in Verbindung steht, sowie über dessen Wirkung überhaupt keine Kontrolle hat.

Es gibt zwei Hauptarten des passiven Verkehrs, und zwar ist die erste die spiritistische, wo entweder der Spiritist selbst das Medium für den Kontakt und Verkehr mit dem Wesen ist - durch mediales Schreiben, Hören, Sehen usw. - . Die zweite Verkehrsmöglichkeit ist die, daß ein Hypnotiseur oder Magnetiseur mittels eines somnambulen Mediums die Verbindung mit einem Wesen eingeht und mit diesem dauernd in Kontakt bleibt, wobei es sich ganz gleich bleibt, ob er nur seine Neugierde befriedigen will oder ob er das Wesen für bestimmte Wirkungen auf der Mental-, Astral- oder grobstofflichen Welt gewinnt. Sind der Hypnotiseur oder der Spiritist nicht magisch geschult, haben sie die magische Reife und Entwicklung nicht hinter sich, dann geht es im einen wie im anderen Fall immer auf Kosten der Gesundheit des betreffenden Mediums. Viele Medien und Spiritisten, die dauernd in Verbindung mit einem einzigen Wesen waren und von diesem vielfach Gebrauch machten, so daß sie gewissermaßen von dem Wesen abhängig wurden, woraus ein indirekter Pakt entstanden ist, mußten dies mit schweren gesundheitlichen Schäden am mentalen, astralen und grobstofflichen Körper bezahlen. So manche Irrenanstalt könnte von derartigen bedauerlichen Fällen die beste Zeugenschaft abgeben.

All das hier Angeführte bezieht sich vor allem auf die negativen Arbeiten von Zauberern und Nekromanten mit negativen Kräften und den damit verbundenen Gefahren. Im Nachstehenden möchte ich noch den wahren Magier, der den Weg der wahren Entwicklung verfolgte und die Verbindung mit guten Wesen ohne Unterschied ihres Ranges und ihrer Zonen anstrebt, darauf aufmerksam machen, daß sich ein wahrer Magier nicht einmal von einer guten Intelligenz, einem guten Wesen, abhängig machen soll. Er kann zwar nach eigenem Dafürhalten die Verbindung mit guten Wesen jederzeit angehen, sich aber nicht an ein einziges Wesen, das ihm etwa besonders zusagt, anschließen, da auch dies zu einem Pakt führen könnte, ähnlich wie es bei den negativen Wesen der Fall ist, nur wären die Gefahren für einen wahren Magier, der mit guten Wesen arbeitet, nicht so groß und verhängnisvoll.

Es gibt auch Anleitungen und Methoden, wie man einen Pakt mit einem Genius jeglicher Zone abschließen kann, der dann dem Magier in jeder Hinsicht mit Rat und Tat zur Seite steht. Ein wahrer Magier wird im Laufe seiner Entwicklung die Verbindung mit guten Wesen wohl anknüpfen, was ja erforderlich ist, da er alle Sphären kennenlernen und beherrschen muß, aber er darf sich nicht von einem einzigen Wesen, ob Engel oder hochstehender Intelligenz, abhängig machen. Durch die Anlehnung an ein gutes Wesen würde der Magier, ähnlich wie der Zauberer, die Vibration oder Schwingung der betreffenden Ebene, aus der das gute Wesen stammt, in sich aufnehmen, sich mit der Zeit mit der Schwingung derart influenzieren, daß er allmählich die ganze Beschaffenheit des Wesens annimmt. Dieses Wesen wird natürlich keinen schriftlichen Pakt abschließen

wollen. Es gibt aber auch Methoden, die dazu führen, daß ein Magier mit einer bestimmten höheren positiven Intelligenz auf die gleiche Art eine schriftliche Verbindung, also einen Pakt, eingeht. Durch den Paktabluß gewinnt zwar der Magier die Sicherheit, daß das Wesen ihn in jeder Hinsicht schützt, ihm behilflich ist, ihn warnt und ihm jeden guten Dienst erweist, jedoch nach dem Ableben des Magiers zieht ihn das Wesen automatisch in seine Sphäre. In dieser Zone dient der Magier nicht zwangsmäßig seinem Schutzengel, sondern freiwillig. Da ein solcher Magier dauernd mit den guten Kräften verbunden ist, wird er zu einem Teil dieser Ebene und verliert das Bedürfnis, höher zu steigen oder sich in andere Zonen zu begeben. Er begnügt sich mit seinem Dasein, und der evolutive Aufstieg ist dadurch zeitweise eingestellt. Erst dann, wenn der Magier von der Göttlichen Vorsehung zu einer bestimmten Aufgabe in die Erdzone oder in die materielle Welt zur Wiederverkörperung geschickt wird und als Mensch die ihm gestellte Aufgabe erfüllen soll, beginnt er sich danach zu sehnen, eine über ihn gestellte Ebene kennenzulernen. Verkörpert sich dann der Magier, der in einer bestimmten Zone mit einem Genius verbunden war, in unsere grobstoffliche Welt, dann zeigt sich eine solche Verbundenheit in einer besonderen Genialität entweder auf dem Gebiet der hermetischen oder anderen Wissenschaft, z. B. Kunst, Literatur usw. Demnach ist der Vorgang, ob negativ oder positiv, derselbe, und ein wahrer Magier wird sich durch einen Pakt mit einem Genius oder Engel in seiner Entwicklung nicht aufhalten lassen und seinen höheren Aufstieg hemmen. Empfindet der Magier gleiche Zuneigung allen Wesen gegenüber, so hält er dadurch sein Bewußtsein aufrecht, ein vollkommener Mensch zu werden, erschaffen nach dem Ebenbilde Gottes, und er repräsentiert seine Vollkommenheit in der Widerspiegelung der Göttlichkeit. Er ist an keine Sphäre gebunden, wird von keiner beeinflußt und kann so die wahre Vollkommenheit erreichen, vorausgesetzt, daß kein einziges Element in ihm vorherrscht und er das absolute Gleichgewicht der Kräfte und Mächte in sich entwickelt hat und im Laufe seiner weiteren Entwicklung dauernd beibehält.

In den höheren Sphären entscheidet es sich dann, ob der Magier die höchste Vollkommenheit zu erreichen wünscht oder ob er ein Heiliger werden will. Ein nach höchster Vollkommenheit strebender Magier ist der höchste und größte Herr der Schöpfung, denn er symbolisiert tatsächlich das vollkommene und ganze Ebenbild Gottes in allen seinen Aspekten. Ein Heiliger dagegen bleibt in einem Aspekt und vervollkommnet sich in diesem. Er wird zum Teil dieses Aspektes und schließlich, wenn die Vollkommenheit dieses Aspektes in ihm entstanden ist, verliert er auch seine vollkommene Individualität. Die höchste Vollkommenheit, die je ein Mensch als Ebenbild Gottes erreichen kann, ist die, daß er der wahre Herrscher, der wahre Magier, also ein tatsächlich vollkommenes Ebenbild Gottes darstellt, der seine Individualität niemals verliert oder aufgeben muß. Durch Kenntnis der ganzen Hierarchie der Wesen, deren Zonen, Ursachen und Wirkungen, ist es dem wahren Magier möglich, ein jedes Wesen in der Schöpfung, ob gut oder böse, zu beherrschen, was schließlich auch seine eigentliche Aufgabe ist. Das Beherrschen der Wesen muß nicht immer zwangsläufig sein, denn die Wesen, ob gute oder schlechte, werden einem wahren Magier gerne dienen, seinem Willen jederzeit gehorchen und ihm jeden Wunsch erfüllen, ohne auf Vergeltung zu rechnen. Auch die Vorsteher der Zonen dienen einem wahren Magier gern, und wenn der Magier es wünscht, stellen sie ihm sogar ihre ihnen untergeordneten Wesen zur Verfügung, versehen ihn mit dem notwendigen Ankhur, ohne es sich zu erlauben, damit zu kommen, der Magier solle mit dieser oder jener Zone einen Pakt abschließen. Dem wahren Magier steht es frei, so viele Dienstgeister, wie er benötigt, - aus welcher Sphäre immer - unter seinen Willen zu stellen, die ihn als den höchsten Herrn anerkennen. Ein wahrer Magier, der edel gesinnt ist, wird keinen Unterschied zwischen einem positiven und einem negativen Wesen machen, denn die Göttliche Vorsehung hat nichts Unreines erschaffen. Er weiß, daß die negativen Vorsteher, die Dämonen, geradeso notwendig sind wie die Engel, denn ohne diese Gegensätze ließe sich ja kein hierarchischer Unterschied machen. Er wird jedem Wesen, ob positiven oder negativen, diejenige Achtung entgegenbringen, die seinem Rang entspricht. Er selbst geht den goldenen Mittelweg, den Weg der Vollkommenheit.

Die Spiritus familiaris oder die sogenannten Dienstgeister

Die meisten Grimoarien und ebenso andere über Beschwörungsmagie handelnde Bücher sprechen vielfach von Dienstgeistern, genannt Spiritus familiaris. Laut diesen Büchern werden die Dienstgeister von hohen Wesen, vorwiegend von Dämonenfürsten, dem Magier für persönliche Zwecke zur Verfügung gestellt, damit dieser nicht bei jeder Gelegenheit und für jede Kleinigkeit den Dämonenfürsten, also den Herrscher in Anspruch nehmen muß. Wie die erwähnten Bücher ferner besagen, werden die Spiritus familiaris jenem Magier, vielmehr Zauberer, von einem Dämonenfürsten oder Vorsteher dieser oder jener Zone zugeteilt, der einen Pakt mit den Dämonenfürsten abgeschlossen hat. Ein Spiritus familiaris wird von seinem Vorsteher durch einen Ankhur mit derselben Macht, Kraft, Eigenschaft u. dgl. ausgestattet, die der Vorsteher in seinem eigenen Bereich besitzt. Einem verbündeten Magier ist es auch ganz gleich, wer die von ihm gewünschte Wirkung auslöst, ob der Vorsteher selbst oder eines von den ihm unterstellten Wesen. Maßgebend ist lediglich der Umstand, daß die karmische Verantwortung immer der Magier - Zauberer selbst zu tragen hat. Wie ich schon im Kapitel über die verschiedenen Paktabkommen schrieb, muß nach Ablauf des Paktes auf der physischen Ebene der Magier, sobald er mit Geist und Seele den physischen Körper verläßt, dem Dämonenfürsten folgen und ihm in seiner Sphäre die geleistete Arbeit mit Zins und Zinseszins zurückerstatten. Die Rückerstattung oder Abzahlung ist natürlich nicht in materieller, sondern in rein geistiger Hinsicht zu verstehen.

Die vom hermetischen Standpunkt aus betrachteten Spiritus familiaris sind, wohlgemerkt, nicht zu verwechseln mit den sogenannten Familiengeistern des Altertums bei den primitiven Völkern. Diese Familiengeister waren in den meisten Fällen Verstorbene eines Stammes, somit Ahnen und Vorahnen, Helden u. dgl., mit denen eine auf primitive Art und Weise dem Fetischkulte ähnliche Nekromantie insofern betrieben wurde, als man mit diesen Verstorbenen dauernd in Kontakt blieb. Diese Art von Nekromantie wäre nach unseren heutigen Begriffen mit dem Spiritismus zu vergleichen. Da jedem Eingeweihten die Praktiken, Kulthandlungen usw., die zu einer Verbindung mit einem Ahnen, demnach mit einem Familiengeist führen, bekannt sind, sehe ich davon ab, darüber nochmals zu schreiben. Es hatten nicht nur einzelne Familien ihren Familien- oder Hausgeist, sondern es gab zahlreiche Völkerstämme, die ihren besonderen Schutzgeist hatten, was übrigens allgemein aus der Geschichte bekannt ist. Der wahre Magier weiß vom hermetischen Standpunkt aus nun den Unterschied zwischen einem eigentlichen Spiritus familiaris und einem Ahnen- oder Familiengeist.

Die Einstellung für die Kontaktherstellung mit einem Vorsteher, d. h. mit einem höheren Wesen, besser gesagt mit einer höheren Intelligenz, ist bei einem wahren Magier eine ganz andere als bei einem Zauberer, dem sogenannten Schwarzmagier. Letzterer will ohne jegliche Anstrengung und ohne richtige Vorbereitung und magische Entwicklung Wesen in seine Macht bekommen, damit ihm dieselben dienen und ihm alle seine Wünsche verwirklichen helfen. Nur vergißt der Zauberer leider dabei, daß er dadurch sein Karma belastet, ferner, daß es auf Kosten seiner Evolution und vor allem seiner magischen Entwicklung geht. Wesen, die einem Zauberer dienen, tun dies nicht ohne gehörige Rückzahlung. Vom materiellen Standpunkt aus könnten solche Dienste eigentlich nur als eine Art Anleihe betrachtet werden. In Wirklichkeit ist ein Zauberer ein Sklave der Wesen, denn nach Ablauf seines Übereinkommens - Paktes - muß, wie ich schon vorhin sagte, der Zauberer alles zurückgeben. Das wissen die Wesen genau, und ihre dem Zauberer gegenüber bezeugte Untertänigkeit, durch die sie ihn versichern, ihm bereitwillig zu dienen und ihm jeden Wunsch zu erfüllen, verleitet leider den Zauberer zu der irrigen Anschauung, daß er Herr über diese Wesen geworden sei. Seine Wünsche, seine Ansprüche an diese Wesen steigern sich im Laufe der Verbindung mit ihnen, und der Zauberer entwickelt sich allmählich zu einem Nimmersatt. Erst unmittelbar vor Ablauf seines Paktes wird dem Zauberer klar, was er begangen hat und was für eine karmische Verantwortung er sich aufbürdete. Dann ist es aber gewöhnlich schon zu spät, und alle eventuellen Ratschläge und empfohlenen Anleitungen, wie etwa von einem abgeschlossenen Pakt loszukommen wäre sind vom hermetischen Standpunkt aus undurchführbar und

zwecklos und in den Augen eines echten Magiers geradezu lächerlich. Einmal geschaffene Ursachen, ganz gleich auf welche Art, müssen laut Gesetz von Ursache und Wirkung abgetragen und ausgeglichen werden. Vielleicht würde man einwenden, daß die Göttliche Vorsehung in ihrem Aspekt der Barmherzigkeit und der Göttlichen Liebe zuweilen eine Ausnahme machen könnte. Der wahre Magier weiß, daß auf Ursachen, die geschaffen wurden, immer Wirkungen folgen müssen, sonst wäre das Karmagesetz, d. h. das Gesetz der Vergeltung, die ganze Gesetzmäßigkeit des Universums, überhaupt nicht wahr, demnach illusorisch. Daß dem nicht so ist, sondern daß sich alles nach den wahren Gesetzen mit einer bewunderungswürdigen Genauigkeit abwickelt, braucht nicht betont zu werden. Die Göttliche Liebe und Barmherzigkeit mit allen Nebenaspekten wie z. B. Güte usw. geht so weit, daß sie den Menschen erkennen läßt daß er selbst Ursache des ihn überkommenen Leids ist, welche Erkenntnis ihn sein Leid leichter tragen läßt. Vom richtigen universalen Standpunkt aus kann die Vorsehung im Aspekt der Liebe, Güte usw. nicht weiter eingreifen. Jeder erfahrene die Universalgesetze kennende Magier nimmt dies als Selbstverständlichkeit an. Darum hüte sich ein jeder echte Magier vor einem Paktabkommen, das ihm einen gewaltigen Riegel vor seine magische Entwicklung und Evolution überhaupt schieben würde. Nicht einmal mit hohen und guten Vorstehern wird sich ein echter Eingeweihter zu Paktabschlüssen verleiten lassen, selbst wenn ihm noch so große Vorteile daraus erwachsen sollten. Sich an die Wesen und ihre Sphären binden heißt, nicht mehr frei sein im eigenen Denken und Handeln. Man könnte einwenden, daß es dann überhaupt nicht notwendig sei, sich mit der Beschwörungsmagie zu befassen und es sich empfiehlt, nur an seiner Weiterentwicklung zu arbeiten und die Wesen unberücksichtigt zu lassen. Hierauf sei gesagt, daß der wahre Magier einen Kontakt mit allen Wesen - positiven und negativen - anstreben kann und es sogar als notwendig erachten soll, richtige Beschwörungsmagie zu betreiben, aber er darf darin niemals eine Anregung suchen, sich an irgendein Wesen zu binden. Seine Kontaktherstellung wird er dazu benutzen, um sein Wissen über die einzelnen Sphären zu bereichern, sich eventuell ihre Gesetze anzueignen und jenen Wesen, mit denen er evokativ arbeitet, seine Autorität als Magier zu bezeugen. Daß ihm dann solche Wesen nicht nur gerne Auskunft über alles geben, sondern ihm auch gern dienen, ist außer Zweifel, denn für sie gilt der wahre und echte Magier als ihr Herr, als der wahre Eingeweihte, dem sie Treue und Gehorsam zollen müssen. Einem echten Magier gegenüber, der die richtige magische Einweihung besitzt, sich also vollkommen entwickelt hat, würden sich Wesen nicht einmal trauen, mit einem Paktantrag zu kommen. Der Magier kann wohl, wenn er es als gut erachtet, Dienstgeister von dieser oder jener Sphäre für seinen Gebrauch verwenden, aber er weiß, daß er solchen Wesen nichts schuldet, denn das, was ein Wesen für ihn tut, bringt er durch seine eigenen Kräfte, dank seiner systematischen magischen Entwicklung, selbst zustande. Der Magier bedient sich Wesen, um 1. nicht sich selbst, sondern vor allem seinen Mitmenschen zu helfen und 2. um die auf diese Weise gewonnene kostbare Zeit für seine Weiterentwicklung auszuwerten. Diese Einstellung ist die richtige und läßt sich mit der Einstellung eines Zauberers, wie man sieht, nicht vergleichen. Der Magier muß sich mit der Beschwörungsmagie direkt nicht dauernd befassen, er muß jedoch in der Lage sein, auch diese Praktiken, wenn es die Notwendigkeit erfordert, erfolgreich zu beherrschen. Durch genaue Kenntnis der wahren Beschwörungsmagie bereichert er sein Wissen, steigert seine Macht Wesen gegenüber im Universum und festigt somit seine magische Autorität. Ein wahrer Magier muß eben in jeder Hinsicht vollkommen sein. Bei seinen Arbeiten in der Beschwörungsmagie wird er genau die Hierarchie der Wesen beachten und wird

1. mit den Vorstehern der Elemente und deren Wesen, eventuell auch mit ihren Dienstgeistern, d. h. Untergebenen, in Kontakt kommen,
2. wird er die Erdgürtelzone mit allen ihren Vorstehern und Untergebenen berücksichtigen,
3. der Hierarchie gemäß zu den Mondwesen übergehen,
4. die Vorsteher der Merkurzone berücksichtigen,
5. kommt die Venuszone an die Reihe, 6. die Sonnenzone,

7. die Marszone,
8. die Jupiterzone und 9. die Saturnzone.

### Die magische Evokation

Nimmt der Magier ein Buch zur Hand, das über Evokation schreibt, oder hat er in seiner Bibliothek etwa mehrere Bücher über dieses Thema, so wird er unter den einzelnen Anleitungen einen gewissen Zusammenhang finden, und alle zusammengenommen werden ihn unterweisen, wie er ein Wesen zitieren soll, welche Formeln hierfür in Frage kommen u. dgl. In keinem einzigen Buch wird der Magier jedoch die eigentlichen Vorbedingungen für eine erfolgreiche Evokation verzeichnet finden. Es ist deshalb nicht zu verwundern, daß fast alle Evokationsversuche bisher fehl gingen. Vom hermetischen Standpunkt aus kann man jede Kontaktherstellung mit einem Wesen jeglicher Sphäre als eine Art Evokation betrachten, wobei es nicht darauf ankommt, ob es sich um spiritistische Methoden, um solche der Nekromantie oder um anderweitige Methoden handelt, die die Verbindung mit Wesen vermitteln. Ob bei Anwendung der verschiedenen Methoden das gewünschte Wesen auch wirklich erscheint, ist fraglich, und nur der Versuchende könnte darüber wahrheitsgetreu berichten. Glückt zuweilen ein Versuch, der in dieser Hinsicht auf die in den Büchern angeführten Methoden appliziert wird, so muß es nicht direkt ein Evokationsversuch gewesen sein, sondern auch andere Praktiken waren mit im Spiel. So z.B. können Erfolge bei spiritistischen Anrufungen von Wesen durch etwas ganz anderes erreicht werden, auch wenn man behauptet, daß sie auf Grund der angegebenen Evokationsmethoden zustande gekommen seien. Im Spiritismus kann das Unterbewußtsein des Sprechmediums zum Erfolg - falls von diesem gesprochen werden kann - beitragen, ferner die unbewußte Bildung von Schemen, Elementalen und Elementaren, die sich der Operateur durch seine gesteigerte Aufregung bei der Evokation mittels seiner Einbildungskraft selbst zeugt. Effekte, die durch solche Operationen erzielt werden, sind dann natürlich nicht den Wesen zuzuschreiben, sondern der eigenen Individualität. Diese Tatsache wird aber wohl kaum jemand gern zugeben.

Ich habe mich entschlossen, vom hermetischen Standpunkt aus alles genau zu beschreiben, was zu einer erfolgreichen Evokation, also einer tatsächlichen magischen Verbindung mit Wesen, ohne Unterschied der Sphäre, unumgänglich notwendig ist. Vor allem wisse der Magier, oder derjenige, der sich mit einer magischen Evokation beschäftigen will, daß ohne Ausbildung der astralen Sinne, besonders des Hellsehens und Hellhörens, an eine erfolgreiche Evokation nicht zu denken ist. Es wäre geradeso, wie wenn ein Blinder ohne verlässliche Führung einen unbekanntem Weg gehen wollte. Das astrale Sehen und Hören ist die erste Voraussetzung, bewußt mit einem Wesen auf aktive magische Art und Weise in Verbindung zu kommen. Läßt der Magier diese Voraussetzung unbeachtet oder wagt sich jemand an eine Evokation heran, ohne die astralen Sinne entwickelt zu haben, so kann er mit Bestimmtheit annehmen, daß er, wie alle übrigen Operateure, eine Enttäuschung erleben und erfolglos arbeiten wird. Gleichzeitig setzt er sich der Gefahr aus, falls es ihm gelingen sollte, im gehobenen Zustand irgendeinen Teilerfolg, ganz gleich welcher Art, zu erzielen, er zum Nekromanten oder Zauberer herabsinkt, ohne Rücksicht darauf, ob die Absichten und der verfolgte Zweck auf guten Motiven beruhen.

Weil der Magier bei der Operation seine astralen Sinne unbedingt in Anspruch nehmen muß, hat er dadurch die Möglichkeit, alle Vorgänge genau zu kontrollieren, und läuft niemals Gefahr, irgendwie getäuscht zu werden oder erfolglos zu arbeiten. Ein Magier, dessen astrale Sinne entwickelt sind, weiß sofort, ob es sich um ein durch seine Imagination gebildetes Wesen handelt oder ob ihm ein Wesen der gewünschten Sphäre erschienen ist. Eine vom magischen Standpunkt aus betrachtete Evokation ist demnach eine bewußte Kontaktherstellung mit einem gewünschten Wesen, und zwar durch den passiven Verkehr - wie ihn der Magier schon in meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" im Kapitel über die bewußte passive Anknüpfung gelernt hatte - , jedoch nicht durch den Magier als Medium, sondern außerhalb seines Körpers.

Ein Wesen oder eine Kraft aus einer beliebigen Sphäre, die außerhalb des Körpers eines Magiers evoziert wird, kann entweder in das magische Dreieck oder in den magischen Spiegel oder auf einen Stoff, der mit einem fluidischen Kondensator imprägniert worden ist, herbeigerufen und auf Wunsch des Magiers verdichtet werden. Im Anfang wird der Magier die magischen Hilfsmittel nicht entbehren können. Später jedoch, sobald er Erfahrungen gesammelt hat und eine bestimmte Sphäre evokationsmäßig vollkommen beherrscht, d. h. die Wesen der Sphäre völlig unter seiner Macht stehen, ihm Treue und Gehorsam zollen, wodurch sie seine magische Autorität anerkennen, kann er die magischen Hilfsmittel entbehren. Ein erfahrener Magier ist dann ohne weiteres in der Lage, jedes Wesen der beherrschten Sphäre herbeizurufen und mit ihm zu arbeiten, ohne irgendein magisches Hilfsmittel zu benutzen. Er kann dann ein Wesen auch ohne Kreis und Dreieck zu jeder Zeit und an jedem Ort, wie und wann er es wünscht, rufen, ohne sich erst speziell dafür vorzubereiten. Ein Anfänger dagegen muß mit magischen Hilfsmitteln unbedingt arbeiten, denn sie sind ihm Bewußtseinsstützen, die für eine erfolgreiche Evokation notwendig sind. Beherrscht der Magier eine Sphäre auch ohne Zuhilfenahme irgendwelcher magischer Utensilien, geht er zu der nächsthöheren Sphäre über und bedient sich bis zur vollkommenen Beherrschung derselben wiederum seiner magischen Hilfsmittel.

Drei Grundsätze muß der Magier stets im Auge behalten, wenn er eine erfolgreiche Evokation durchführen will, und zwar:

1. Beabsichtigt er, ein Wesen aus einer anderen Sphäre in seine Sphäre, ganz gleich ob in das Dreieck, in den Spiegel oder auf einen fluidischen Kondensator zu rufen, muß er wissen, daß sich das Wesen nur in der ihm zusagenden Sphärenatmosphäre bewegen kann. Er muß demnach die sphärische Atmosphäre künstlich bilden, indem er das Licht, also den Sphärenstoff, durch Imagination entweder in das Dreieck oder besser noch in den ganzen Raum, in dem er arbeitet, staut. Wird mit einem magischen Spiegel gearbeitet, so muß die Ladung des Spiegels mit dem entsprechenden Sphären-Lichtstoff imprägniert, respektive gestaut werden. Beim Arbeiten im Freien muß die Imprägnierung räumlich so abgegrenzt werden, daß sich die Wesen oder die Kräfte, die sich daselbst manifestieren sollen, auch bewegen können. Die Lichtstauung oder die Lichtimprägnierung ist so zu verfärben, wie es die Farbengesetze der einzelnen Planeten erfordern. Über die Imprägnierung oder Lichtstauung im Raum habe ich ebenfalls im ersten Buch, "Der Weg zum wahren Adepten", im Kapitel betreffend die Raumimprägnierung den Leser und Schüler eingehend informiert. Evoziert man z. B. ein Wesen der Mondsphäre außerhalb sich, dann muß man das Licht, besser gesagt den zu stauenden Stoff, in Silberweiß imaginieren. Bei einem Merkurwesen muß der Lichtstoff eine opalisierende Farbe haben. Bei Venuswesen muß er grün sein, bei Sonnenwesen goldgelb, Marswesen rot, Jupiterwesen blau, Saturnwesen violett usw.

Zitiert der Magier z. B. ein Erdwesen, so muß er das Erdelement mit Hilfe seiner Imagination in das magische Dreieck oder in den magischen Spiegel hineinbringen. Will er ein Wesen aus der Mondsphäre herbeirufen, dann muß er die Vibration der Mondsphäre bilden. Kein Wesen kann sich in einer ihm nicht zusagenden Sphäre aufhalten. Wird bei Zitationen dieser Grundsatz nicht berücksichtigt, so kann das Wesen zwar gezwungen werden, in unsere grobstoffliche Welt zu kommen, aber es muß sich dann die erforderliche Sphärenvibration selbst schaffen. In einem solchen Fall verliert der Magier die Macht über das Wesen, und auch seine Autorität leidet darunter, da das Wesen den Magier nicht als vollkommen betrachtet und ihm auch nicht den gebührenden Respekt entgegenbringt, abgesehen davon, daß es, ihm den Gehorsam verweigert. Die genaue Befolgung und Einhaltung dieses Grundsatzes ist für die Evokation das wichtigste und darf von keinem wahren Magier außer acht gelassen werden.

2. Muß der Magier bei der Evokation in der Lage sein, sich mit seinem Bewußtsein in die Sphäre des zitierten Wesens zu versetzen, um von ihm wahrgenommen zu werden. Die Versetzung geschieht durch das Akashaprinzip, wobei der Magier den Trancezustand einleitet, in dem er keine Zeit und keinen Raum kennt, und in diesem Zustand mit seinem Willen, mit seiner Autorität usw., das betreffende Wesen herbeiruft. Ohne diese Fähigkeit ist es einem Magier nicht möglich, das Erscheinen des Wesens zu erzielen.

3. Muß der Magier mit seiner magischen Autorität dem Wesen Ehrfurcht und somit Gehorsam einflößen, da ihn sonst die Wesen, ob positiv oder negativ, nicht respektieren würden. Die magische Autorität respektive den Einfluß übt der Magier auf das Wesen nicht etwa durch seine Persönlichkeit aus, sondern dadurch, daß er sich mit einer dem Wesen übergeordneten Intelligenz influenziert, d. h. verbindet, oder direkt als Gottheit in einem dem Wesen maßgebenden Aspekt auftritt. Es ist dann nicht der Magier, der den erforderlichen Einfluß auf das gerufene Wesen geltend macht, sondern die Autorität des übergeordneten Wesens oder der höchsten Intelligenz, nämlich der evozierenden Gottheit. Der Magier wird bei einer Evokation zunächst die Influenzierung oder Verbindung mit der übergeordneten Intelligenz vornehmen und nur in hartnäckigen Fällen, in denen sich ihm das betreffende Wesen irgendwie entgegensetzen sollte, die Form der höchsten Qualität für seine Behauptung als Autorität annehmen und zur Geltung bringen. Wollte der Magier mit seiner eigenen Person das evozierte Wesen beeinflussen, ohne sich vorher mit einer dem evozierten Wesen übergestellten Intelligenz, Gottheit usw. zu influenzieren, so könnte das Wesen dem Magier den Gehorsam verweigern oder aber, was noch schlimmer wäre, ihn auf die erdenklichste Art täuschen. Befiehlt dem Wesen aber nicht der Magier, sondern die übergeordnete Intelligenz oder sogar eine noch höhere Form - Gott in irgendeinem Aspekt - dann muß das Wesen dem Befehl unbedingt Folge leisten. Die Influenzierung mit einer Intelligenz oder mit einem göttlichen Aspekt hat der Magier schon in meinem ersten Buch "Der Weg zum wahren Adepten" gelernt, wo ich über die individuelle Gottverbundenheit ausführlich schrieb.

Wie man aus dem hier Gesagten ersieht, sind diese drei Hauptpunkte bisher in keinen Anleitungen enthalten, weil es ausnahmslos einem jeden Schriftsteller an eigenen Erfahrungen in der Beschwörungsmagie fehlte und er daher trachtete, seine Lehrmethoden aus anderen ebenso unzulänglichen Bücherquellen zu schöpfen. Ohne die angeführten drei Grundbedingungen ist keine erfolgreiche Evokation möglich!

Bevor der Magier mit der Evokation von Wesen beginnt, muß er seinen ganzen Arbeitsvorgang im Buch der Formeln genau vermerkt haben und ihn womöglich auswendig kennen, damit er beim Arbeiten durch ein eventuelles Nachblättern nicht aufgehalten wird. Etwaige Schwierigkeiten werden nur zum Beginn der Praxis auftreten, mit der Zeit und durch oftmaliges Evozieren von Wesen gewinnt der Magier immer mehr an Sicherheit. Er erkennt außerdem, daß eine Evokation nicht nur das Rufen eines Wesens ist, sondern ein regelrechtes Ritual, zusammengesetzt aus einer ganzen Reihe von magischen Arbeiten. In diesem Ritual darf der Magier keine Lücke entstehen lassen, denn jede Lücke würde störend nicht nur auf den Magier selbst, sondern auch auf das gerufene Wesen einwirken. Eine lückenfreie Arbeit ist das, was die Grimoiren den "vollkommenen Kreis" nennen, worunter nicht jener Kreis zu verstehen ist, den der Magier zu seinem Schutz und zur Versinnbildlichung des Mikro- und Makrokosmos, also der Gottverbundenheit, zieht, sondern die ganze zusammenhängende magische Operation. Auch der Zweck der Evokation muß noch vor ihrem Beginn schriftlich festgelegt werden, da während der Evokation keine nachträglichen Fragen aufkommen dürfen.

Wie aus dem ganzen Vorgang der Vorbereitungen zu ersehen ist, nimmt eine sorgfältig vorbereitete und präzise durchgeführte magische Evokation sehr viel Zeit in Anspruch. Hat der Magier durch öfteren Verkehr mit ein und demselben Wesen einen guten Kontakt hergestellt, so daß ihm das Wesen absoluten Gehorsam leistet, seine magische Autorität somit vollkommen anerkennt, kann der Magier, um Zeit zu sparen, eine andere Vereinbarung zur abermaligen Kontaktherstellung mit dem Wesen treffen, indem er entweder ein abgekürztes individuelles Ritual, Wort u. dgl. für die Rufung des Wesens selbst bestimmt und sich dieses von dem Wesen billigen läßt, oder er kann das Wesen veranlassen, ein verkürztes Verfahren zu wählen, auf das es sich nebst den ihm unterstellten Dienern jederzeit zu reagieren verpflichtet. Auch dieses verkürzte Verfahren ist in das Buch der Formeln gewissenhaft einzutragen, damit beim praktischen Gebrauch keinerlei Fehler unterlaufen, namentlich dann nicht, wenn der Magier mehrere Kontakte mit Wesen hergestellt haben sollte. Wird das vereinfachte Verfahren von einem Wesen gegeben, das gleichzeitig wünscht, daß es vom Magier nicht schriftlich festgelegt wird, sondern von ihm nur zu merken ist, so muß der Magier diesen Wunsch respektieren.

Auch dann, wenn sich der Magier das verkürzte Verfahren vornotieren kann, so dürfen seine Vornotierungen, das ganze Buch der Formeln überhaupt, nicht in andere Hände geraten, selbst dann nicht, wenn es die Hände eines wahren Magiers sein sollten. Eine Ausnahme könnte nur gemacht werden, wenn das Wesen, das der Urheber des vereinfachten Verfahrens ist, mit einem Weitergeben desselben an eine zweite Person einverstanden wäre oder dies sogar befürworten würde. Ansonsten soll es der Magier niemals wagen, ein Verbot zu umgehen oder gar zu brechen, will er nicht, daß seine Autorität stark ins Schwanken gerät. Was dies für einen Magier bedeuten würde, braucht nicht erst näher erörtert zu werden.

Ein Wesen erscheint im Anfang dem Magier auf dieselbe Art, wie es sich in der zuständigen Zone zu bewegen gewohnt ist. Sagt die Erscheinungsform dem Magier nicht zu, so kann er auf Grund seiner magischen Autorität das Wesen veranlassen, eine Form anzunehmen, die er selbst wünscht. Hierin sind keine Grenzen gesetzt, und es bleibt Sache des Magiers, was für eine Form er das gerufene Wesen mit Hilfe seiner Vorstellung annehmen läßt. Auch das Geschlecht spielt hierbei keine Rolle. Der Magier wird jedoch gut tun, nicht darauf zu bestehen, daß z. B. ein Wesen, das in der zuständigen Sphäre etwa weiblichen Geschlechts ist, beim Erscheinen eine männliche Gestalt annimmt, obwohl das Wesen, wenn der Magier darauf bestehen wollte, auch hierin gefällig sein müßte. Es empfiehlt sich daher, bei anfänglichen Operationen dem Wesen diejenige Form zu lassen, die es in der eigenen Zone hat und in der es dem Magier erscheint.

Mit einem Wesen verständigt sich der Magier in seiner eigenen geläufigen Sprache. Da er sich ohnehin in einem gehobenen Zustand, dem Trancezustand, befindet, verwandelt sich seine Sprache automatisch in die geistige, die sogenannte Bildersprache, und wird vom Wesen vernommen. Auch das gerufene Wesen wird in der geistigen Sprache sprechen, die sich automatisch in jene Sprache verwandelt, die dem Magier geläufig ist. Infolgedessen wird zum Beginn der Magier das Gefühl haben als wenn die Antworten des Wesens aus seinem - des Magiers - Innern kämen, so ähnlich, wie die "innere Stimme" vernommen wird. Mit der Zeit gewöhnt sich jedoch der Magier an diesen Zustand, und er wird das Wesen auch außerhalb seiner selbst vernehmen, und durch oftmaliges Arbeiten in dieser Hinsicht wird es ihm schließlich genau so vorkommen, wie wenn er mit einem seiner Mitmenschen sprechen würde.

Die in den Grimoarien erwähnten unerwünschten Begleiterscheinungen, wie z. B. Rumoren der Wesen, Krachen, Donnerschläge, Blitzezucken und andere ähnliche Störungen, die bei Evokationen angeblich auftreten, sind dem wahren Magier völlig unbekannt und können nur einem Nekromanten oder Zauberer begegnen, der keine magische Schulung durchgemacht hat, oder sie ereignen sich dort, wo die nötigen Vorbedingungen unbeachtet bleiben oder wo die Vorbereitungen für eine regelrechte Evokation viel zu wünschen übrig lassen. Ein wahrer Magier wird weder bei Wesen, noch bei hohen Intelligenzen unerwünschte Begleiterscheinungen erleben, und seine Evokationen werden ebenso glatt verlaufen, wie wenn er andere materielle, astrale oder geistige Handlungen vollbringen würde. Am Anfang wird der Magier gut tun, wenn er nicht viele, dafür aber konkrete Fragen an das Wesen richtet und die Fragen so stellt, daß diese sich auf die Ebene des Wesens beziehen. Keinesfalls dürfen es Fragen sein, die der Würde des Wesens widersprechen. Später kann man das Wesen, die Intelligenz, den Vorsteher oder seine Untergeordneten, die etwa dem Magier zur Verfügung gestellt werden, veranlassen, auch aktiv wirksam zu sein, braucht nicht nur Wissen allein von diesen zu verlangen. Die Wesen dienen einem wahren Magier gern und helfen ihm selbstlos so viel, als nur in ihrer Macht steht. Ein Magier wird gewiß niemals so töricht sein und verlangen, daß ihm die Wesen Schätze bringen oder schwere materielle Arbeiten verrichten, da die Wirkungen ihrer Machtäußerung auf unserer grobstofflichen Welt von dem Kraftstoff, also Verdichtungsstoff, abhängig sind, den ihnen der Magier zur Verfügung stellen muß.

Zuerst werden die Wesen nur Mentalarbeiten vollbringen können. Später, wenn der Magier genügend Praxis besitzt, werden sie für ihn auch astralische und mit der Zeit sogar grobmaterielle Arbeiten verrichten. Es empfiehlt sich jedoch, Wesen mit materiellen Verrichtungen nicht zu belasten, da die Wesen solche Aufgaben

genau so lösen müssen wie der Magier mit seinen erworbenen magischen Praktiken. Die Wesen nehmen dieselben Kräfte in Anspruch, deren sich ein Magier bei seinen persönlichen Arbeiten bedient, d. h. daß sie bei materiellen Arbeiten Elementefluidе benötigen - das elektrische oder magnetische Fluid - und auch das Akashaprinzip berücksichtigen, so wie der Magier selbst. Den Stoff und die Kraft ziehen die Wesen zumeist aus der Atmosphäre des Magiers. Deshalb merke der Magier wohl, daß jede Evokation immer auf seine eigenen Kosten geht! Aus diesem Grund wird der Magier gewiß keine Evokation vornehmen, um vielleicht die Neugier anderer zu befriedigen und wird, wie schon gesagt, vor allem Hilfeleistungen für andere Menschen im Sinne haben oder an eine Evokation herangehen, um seine Macht über Wesen und Elemente zu vergrößern und eigene Erfahrungen zu sammeln.

Für das Rufen eines Wesens werden keine Zauberformeln und ähnlicher Unsinn angewendet. Da sich der Magier während der ganzen Evokation in einem gottverbundenen, also erhobenen Zustand befindet, versetzt er sich mit seinem Bewußtsein in die Sphäre des gewählten Wesens und ruft es mit dem Namen, es soll in seine Nähe kommen, ihm also erscheinen. Das Wesen vernimmt den Magier, reagiert augenblicklich auf sein Rufen und kommt in seine Nähe. Ein wahrer Magier wird es fast niemals notwendig haben, Drohungen u. dgl. auszusprechen, um das Wesen seinem Willen gefügig zu machen. Dies kommt nur bei hartnäckigen Dämonen in Frage, bei denen der Magier die Macht seiner Gottverbundenheit zum Ausdruck bringt. Einer wahren Gottverbundenheit gegenüber wird es kaum ein Wesen, welchen Ranges immer es auch sein mag, wagen, sich der Göttlichkeit entgegenzustellen, da ja die Göttlichkeit diejenige Macht ist, die das Wesen erschaffen hat und infolgedessen respektiert werden muß.

Da für einen Magier das Motto gilt, daß die Sterne zwar beeinflussen, aber nicht zwingen, so bleibt es ihm anheimgestellt, die Zeit des Anrufens nach astrologischen Richtlinien zu wählen, vorausgesetzt, daß er wenigstens in den Grundrissen der Astrologie bewandert ist und demnach auch die für die Wesen maßgebenden günstigen planetarischen und sphärischen Zeiten festzustellen vermag.

Alle in den Grimoarien beschriebenen Arten von Zitationen sind nicht für einen Magier, sondern nur für einen Zauberer bestimmt. Für einen wahren Magier sind daher die in den Grimoarien angegebenen Anleitungen wertlos, und er legt sie auch als solche beiseite. Ein Magier weiß den wahren Weg der Einweihung, er weiß genau, wie eine Evokation richtig durchzuführen ist und ist demnach von seiner erfolgreichen Arbeit im voraus überzeugt.

Nach Beendigung der magischen Evokation ist es Aufgabe des Magiers, das Wesen in seine Ebene zurückzuschicken, besser gesagt, es abzudanken. Er begleitet es mit seinem Bewußtsein und empfindet dabei die innere Genugtuung und Sicherheit, daß sich das gerufene Wesen wieder in jene Sphäre zurückzieht, aus der es gerufen wurde und auch gekommen ist. Alle in Anspruch genommenen Geräte bringt der Magier an ihren Aufbewahrungsort und alle gestauten Kräfte löst er mittels seines Willens und seiner Imagination wieder auf. Hiermit ist die Evokation als beendet zu betrachten.

### Die Praxis der magischen Evokation

Der Magier wird es sicherlich begrüßen, wenn ich nachstehend ein Beispiel für eine regelrechte Evokation bringe. In keinem bisher erschienenen Buch wird er eine Evokation so eingehend und den Universalgesetzen gemäß so genau beschrieben finden. Was die Aufmachung u. dgl. betrifft, so bleibt es dem Magier überlassen, kleine Änderungen oder Vervollkommnungen zu machen, die sich jeweils nach seinen individuellen Verhältnissen richten, von denen es auch abhängt, wo er seine Evokationen jeweils vornehmen wird. Am idealsten ist es allerdings, wenn dem Magier ein für diesen erhabenen Zweck geeigneter Raum zur Verfügung steht, der nur von ihm allein betreten wird. Im gegebenen Fall soll er dann nicht einmal die unausweichlichen Reinigungsarbeiten einer zweiten Person anvertrauen. Ein solcher Raum dient im wahren Sinn des Wortes als eine Art Tempel. Ist diese Möglichkeit dem Magier gegeben, so kann er alle Analogiegesetze berücksichtigen

und sich im eigenen Raum alles so einrichten, wie es z. B. in den Tempeln der alten Magier eingerichtet war, in denen sich östlich ein Altar befand. Der Magier kann je nach seiner Reife und religiösen Einstellung auf dem Altar seine Gottheit symbolisch zum Ausdruck bringen oder kann nach Art der ältesten Eingeweihten oder Magos in der Mitte einen magischen Spiegel aufstellen, zu jeder Seite einen siebenarmigen Leuchter anbringen und in die Mitte das Räuchergefäß stellen. Die früheren Tempel schmückten gewöhnlich vier mit verschiedenen symbolischen Figuren versehene Säulen, und jede Säule stellte eines der Elemente dar. Die Wände zierte Bilder, die verschiedene Gottheiten der vier Elemente darstellten. Derartige Tempel für magische Arbeiten konnten sich einstmals nur solche Eingeweihte erlauben, die den höchsten Kreisen angehörten. Leider wird es auch heute nur wenige Menschen geben, die pekuniär so gut daran sind, um sich eine prunkhafte Ausstattung des magischen Arbeitsraumes erlauben zu können.

Meine Angaben beziehen sich lediglich auf das Wichtigste und gestatten daher ausnahmslos jedem Magier, ob bemittelt oder unbemittelt, wahre magische Evokationen vorzunehmen, auch dann, wenn ihm kein separater Raum zur Verfügung stehen sollte. Der Magier ist an keinen bestimmten Ort gebunden und kann das Rufen eines Wesens gerade so gut in einem Zimmer wie in einer Küche vornehmen, ja sogar eine Bodenkammer oder ein geeigneter Platz im Keller eignen sich ebenso gut für eine störungsfreie Durchführung der Evokation. Bietet sich dem Magier keine von diesen Möglichkeiten, dann braucht er bloß einen einsamen Ort im Freien aufzusuchen, wo er die Gewißheit hat, daß er von niemand beobachtet wird, somit ungestört arbeiten kann. Diese Umstände können bei der Beschreibung natürlich nicht berücksichtigt werden, und jeder Magier muß selbst am besten wissen, wie und wo er seine Arbeiten durchführen wird. Des leichteren Verständnisses wegen habe ich als Beispiel für eine Evokation die Venus Intelligenz namens Hagiel gewählt. Bei anderen Wesen und Intelligenzen wird der Magier natürlich ebenso vorgehen, nur muß er stets die Analogiegesetze der einzelnen Sphären in bezug auf die Farbenlichtstauung berücksichtigen.

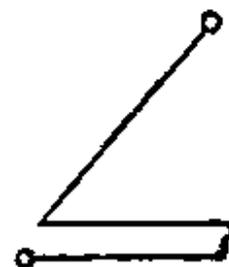
Bevor der Magier an die eigentliche Evokation herangeht, muß er außer einem schon vorher präzise ausgearbeiteten Plan im voraus genau wissen, aus welcher Ebene oder Sphäre er ein Wesen, eine Intelligenz, zu rufen beabsichtigt und was er von dem Wesen verlangen will. Im zweiten Teil dieses Werkes, der die Hierarchie der Wesen behandelt, findet der Magier eine ganze Anzahl von guten, also positiven Wesen der einzelnen Sphären, womit ihm eine große Auswahl gegeben ist, so daß er sich nach Belieben jenes Wesen aussuchen kann, das ihm den angestrebten Zweck verwirklichen hilft. Durch meine Angaben sind, wohlgemerkt, längst nicht alle Wesen und Intelligenzen erschöpft, denn es gibt ihrer in jeder Ebene und Sphäre an die Tausende. Die von mir angeführten Intelligenzen reichen aber im allgemeinen für die Praxis aus.

Nehmen wir nun an, daß sich der Magier die Venus-Intelligenz Hagiel für seine Evokation ausgesucht hat und von ihr Glück und Erfolg in einer seiner Unternehmungen verlangt, wo er die Freundschaft oder Sympathie einer bestimmten Person vonnöten hat. Für diesen Zweck eignet sich die Venus Intelligenz ausgezeichnet, da ihr sämtliche Angelegenheiten der Freundschaft, Liebe, des Erfolges und Glückes zustehen. Noch vor Beginn der Evokation nimmt der Magier ein Bad oder reinigt wenigstens seinen Körper, denn ungepflegt soll man keine Evokation eines reinen Wesens vornehmen und namentlich nicht die einer hohen und guten Intelligenz. Eine Evokation verlangt nicht nur einen reinen Geist und eine reine Seele, sondern auch einen reinen Körper. Besteht keine Möglichkeit, zu baden oder den ganzen Körper zu waschen, dann muß sich der Magier wenigstens die Hände sorgfältig abwaschen. Diese Möglichkeit hat wohl jeder und darf sie unter keinen Umständen außer acht lassen. Beim Waschen ist daran zu denken, daß alle ungünstigen körperlichen und seelischen Einflüsse mit dem Wasser abfließen. Auf diese Weise vorbereitet, entnimmt der Magier dem Aufbewahrungsort der Reihe nach alle seine magischen Geräte und legt diese auf ein reines, am besten ganz neues Tuch, das eigens für diesen Zweck am Aufbewahrungsort bereit liegt und nur dazu dient, die Geräte vor Staub zu schützen. Beispielsweise nehmen wir das Anrufen Hagiel's in einem normalen Wohnzimmer vor. Sorgen Sie dafür, daß Sie während der ganzen Evokation durch nichts gestört werden, und um etwaigen

neugierigen Blicken zu entgehen, verhängen Sie sorgfältig die Fenster. Dann kleiden Sie sich um, d. h. Sie ziehen sich magisch an, indem Sie zuerst Ihre Seidenstrümpfe - bei kühlem Wetter Ihre Seidenwäsche und Hausschuhe anlegen. Schon beim Ankleiden beginnt die Evokation, denn Sie müssen sich lediglich mit jenem Gedanken befassen, der Ihrer Handlung entspricht. Denken Sie also, daß Sie durch das Anlegen der Kleider von allen ungünstigen Einflüssen, die Ihnen das Universum oder die unsichtbare Welt zufügen könnte, isoliert sind. Sie müssen beim Ankleiden die völlige Gewißheit haben, daß Ihr Körper keinerlei Einflüsse irgendeines Wesens, ob guten oder weniger guten, aufnimmt. Sodann legen Sie Ihr Gewand an, wobei Sie bei der meditativen Einstellung der vollkommenen Isoliertheit und des Schutzes verbleiben. Hierauf umgürten Sie sich mit Ihrem magischen Gürtel und lassen sich dabei von dem Gefühl ganz durchdringen, daß Sie Herrscher der Elemente, Herr aller Kräfte sind. Als letztes legen Sie Ihre Magusbinde um oder setzen die magische Kopfbedeckung auf den Kopf mit dem Gefühl der Gottverbundenheit, daß nicht der Magier, sondern das Göttliche im Körper die ganze Operation vornimmt. Sie müssen sich innerlich mit dem göttlichen Prinzip derart verbinden, daß Sie sich direkt als Gottheit empfinden. Auf diese Weise vorbereitet, sind Sie fähig, zur weiteren Etappe der Operation überzugehen. Sie zünden nun die magische Lampe an, die in unserem Fall ein hellgrünes Licht in den Raum werfen muß. Die magische Lampe stellen Sie so auf, daß Sie rundherum den Kreis ziehen können, oder Sie hängen die Lampe in der Mitte des Raumes auf. Damit ist natürlich nicht gesagt, daß die Lampe genau in der Mitte sein muß, es hat aber den Vorteil, daß dadurch der Raum gleichmäßig beleuchtet wird. Als nächste Aufgabe folgt die Aufstellung und Imprägnierung des magischen Spiegels, eventuell zweier, falls Sie mit zwei Spiegeln arbeiten. In diesem Beispiel führe ich die Anleitung mit zwei Spiegeln an. Durch einen Spiegel soll die Materialisierung Hagiels auf der grobstofflichen Ebene zustandekommen, der zweite Spiegel soll unerwünschte Einflüsse fernhalten. Indem Sie sich dessen bewußt sind, daß nicht Sie, sondern die Gottheit in Ihnen den Vorgang vollführt, imaginieren Sie ein großes Lichtmeer in wunderschöner smaragdgrüner Farbe welche Sie imaginativ aus dem ganzen Universum mit Hilfe der Lichtkraftstauung derart in den Spiegel verdichten, daß die ganze Spiegelfläche von dieser Farbe eingenommen wird. Die Strahlkraft der verdichteten grünen Lichtstauung muß sich auf den ganzen Raum, in dem Sie arbeiten, ausdehnen. Sie müssen dabei die imaginative Vorstellung haben, daß diese Lichtstauung eine tatsächliche Kraftmatrize, ein dem physischen Auge fast sichtbares Fluid ist. Allenfalls müssen Sie dabei dauernd das Empfinden haben, daß Sie sich im Raum in der grünen Lichtschwingung befinden und bewegen. Auf diese Art und Weise ist der Raum für das zu rufende Wesen magisch vorbereitet, und dem Wesen stehen keinerlei Hindernisse mehr im Weg, seine Sphäre zu empfinden. Schon bei der Stauung konzentrieren Sie, daß die Stauung die Aufgabe hat, das gerufene Wesen automatisch so zu verdichten, damit Sie das Wesen mit dem physischen Auge sehen und mit dem physischen Ohr vernehmen. Je stärker die Imagination, je fester der Glaube, der Wille und die Überzeugung, um so mehr verdichtet und wahrheitsgetreu wird Ihnen Hagiel erscheinen. Bei der Raumimprägnierung vergessen Sie nicht, den Wunsch mit einzulegen, daß die gestaute planetarische Lichtkraft so lange im Spiegel und im Raum wirksam bleibe, bis Sie dieselbe mit Ihrer Imagination wieder auflösen.

In meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" sind im Kapitel über die Raumimprägnierung ähnliche Praktiken angeführt, und Sie finden es bestätigt, daß alle Übungen und magischen Arbeiten des ersten Werkes ihren bestimmten Zweck haben. Auch im Laufe Ihrer weiteren magischen Arbeiten werden Sie keine einzige Praktik des ersten Werkes entbehren können. Falls Sie die Übungen des ersten Werkes nicht praktisch durchgeführt haben, sind Sie außerstande, einen bewußten Kontakt mit einem Wesen außerhalb sich herzustellen und das Wesen zu materialisieren.

Nun gehen Sie dazu über, den zweiten Spiegel zu imprägnieren, indem Sie ihn mit dem Akashaprinzip laden. In die mit einem fluidischen Kondensator bestrichene Spiegeloberfläche legen Sie imaginativ die Wunschvorstellung, daß kein einziges störendes Wesen, keine unerwünschte Kraft oder dergleichen in



Ihren Arbeitsraum - Evokationsraum - eindringe. Damit haben Sie die zweite Etappe der Evokation absolviert, und der Raum, in dem Sie arbeiten, ist zweckentsprechend imprägniert. Sie haben aber noch eine andere Möglichkeit, und zwar können Sie den Spiegel, den Sie für die Abschirmung unerwünschter Einflüsse vorgesehen haben, mit dem Wunsch imprägnieren, daß das gewünschte Wesen in diesem Spiegel erscheinen soll. Die Imprägnierung muß natürlich die Lichtstauung in der planetarischen Farbe haben. In unserem Fall ist es die grüne Farbe. Nehmen Sie nun ein Stück Fließpapier und schneiden es siebeneckig zu.<sup>1)</sup> In die Mitte zeichnen Sie entweder mit grüner Tusche oder noch besser mit einem grünen Farbstift das Siegel Hagiels ein. (Siehe nebenstehende Abb.) Über dieses siebeneckige Siegel fahren Sie entweder mit dem magischen Stab oder mit dem Finger und konzentrieren die Eigenschaften Hagiels, die Glück, Liebe, Freundschaft u. dgl. m. sind, in das Siegel hinein. Das Fließpapier können Sie noch vor der Operation mit einem fluidischen Kondensator tränken und es trocknen lassen. Ferner konzentrieren Sie sich darauf, daß diese Intelligenz mit dem Zeichen in Verbindung steht, auf dasselbe jederzeit reagiert und den Willen des Magiers, also Ihren Willen, stets auszuführen gewillt ist. Seien Sie sich dessen voll bewußt, daß nicht Sie, sondern die Gottheit für die Merkursphäre ein Achteck und für die Mondsphäre ein Neuneck.

Für die Erdgürtelzone und für alle anderen Sphären wird die kreisrunde Form des Siegels beibehalten.

130

das betreffende Zeichen zieht und demnach die Intelligenz der Gottheit absoluten Gehorsam leistet. Bei dieser meditativen Einstellung ist ein Mißerfolg von vornherein ausgeschlossen. Ihr Siegel ist hiermit fertig und Sie bereiten nun den Kreis und das Dreieck vor. Falls Sie einen auf Tuch ausgenähten oder auf Papier gemalten Kreis haben, legen Sie denselben nebst dem Dreieck auf den Fußboden und überfahren mit dem magischen Stab oder mit der rechten Hand oder mit einem Finger der rechten Hand nochmals alle Kreislinien mit der meditativen Einstellung, daß Sie die Ewigkeit, den Mikro- und Makrokosmos, darstellen und somit das Universum im Großen und im Kleinen symbolisch ausdrücken. Der Kreis, dessen Mitte Sie beim Rufen der Intelligenz einnehmen müssen, ist für Sie die kleine und die große Welt. Die meditative Einstellung muß so stark sein, daß kein anderer Gedanke in Ihnen Platz greift.

Ebenso verfahren Sie beim Nachziehen des Dreiecks, das die dreidimensionale Welt, das ist die geistige, astrale und die grobstoffliche, symbolisiert. Daß die in das Dreieck zu rufende Intelligenz nicht nur mentalisch, sondern auch astralisch und grobstofflich erscheinen soll, ist bei der meditativen Einstellung auf das Dreieck zu berücksichtigen. Die Vorstellung beim Ziehen - Nachziehen - des magischen Dreiecks ist gerade so notwendig und wichtig wie das Ziehen - Nachziehen - des magischen Kreises. Der Magier bestimmt hierbei die Form und den Wirkungsbereich der zu erscheinenden Intelligenz. Würde er dies unterlassen, erschiene ihm Hagiels nur mentalisch, wäre also nur in Gedanken zugegen, und eine Manifestierung Hagiels sowohl im Erscheinen als

<sup>1)</sup> Für die einzelnen Sphären wird das Fließpapier in folgender Form verwendet:

für die Saturnsphäre ein Dreieck,  
für die Jupitersphäre ein Viereck,  
für die Marssphäre ein Fünfeck,  
für die Sonnensphäre ein Sechseck ,  
für die Venussphäre ein Siebeneck,  
für die Merkursphäre ein Achteck und  
für die Mondsphäre ein Neuneck.

Für die Erdgürtelzone und für alle anderen Sphären wird die kreisrunde Form des Siegels beibehalten.

auch im Einfluß käme natürlich nicht zustande. Sind auch diese Vorbereitungen alle getroffen, legen Sie das Dreieck vor den Kreis und geben das vorbereitete Siegel in die Mitte des Dreiecks. Manche Magier verstärken die dreidimensionale Wirkung des zu erscheinenden Wesens dadurch, indem sie in jede Ecke des Dreiecks ein Spirituslämpchen stellen und anzünden. Der Brennstoff ist ein Spiritus - Kamillenauszug, somit schon ein fluidischer Kondensator, in dem der Magier die Wunschimagination der Verdichtung für die dreidimensionale Welt bereits vorgenommen hatte. Beim Brennen der Lämpchen, die mit kleinen Dochten versehen sind und Laboratoriums-Spirituslämpchen ähneln, geht durch die allmähliche Verdunstung des Brennstoffes auch die einkonzentrierte Imaginationskraft in den Raum und unterstützt die Materialisierung des gerufenen Wesens. Unbedingt notwendig ist das Aufstellen der Spirituslämpchen nicht, aber es ist - namentlich für den Anfänger - ein guter Behelf, denn ein Anfänger in Evokationen benötigt viel mehr Bewußtseinsstützen als ein in diesen Arbeiten schon erfahrener Magier. Anfänger können solche Lämpchen nicht nur im Dreieck, sondern auch rings im Kreise in gleichen Abständen aufstellen. Die Anzahl der im Kreis aufzustellenden Lämpchen richtet sich stets nach der Zahl, die dem betreffenden Planeten analog ist. In unserem Fall handelt es sich um eine Intelligenz aus der Venusosphäre, der die Zahl Sieben zusteht. Informationshalber gebe ich nachstehend die den Planeten zustehenden Zahlen an:

für die Erdzone	kämen	10 Lämpchen
" " Mondzone	"	9 Lämpchen
" " Merkurzone	"	8 Lämpchen
" " Venuszone	"	7 Lämpchen
" " Sonnenzone	"	6 Lämpchen
" " Marszone	"	5 Lämpchen
" " Jupiterzone	"	4 Lämpchen
" " Saturnzone	"	3 Lämpchen

in Frage.

Der Magier kann im Kreis auch die Elemente symbolisieren und braucht dann nur vier Lämpchen aufzustellen. Als das fünfte Element steht er selbst in der Mitte des Kreises als Vertreter des Akashaprinzipes. Bei Aufstellung der Lämpchen berücksichtigt der Magier die vier Weltrichtungen und stellt im Kreis je ein Lämpchen im Osten, Westen, Süden und Norden auf. Es bleibt ihm vollkommen überlassen, durch die Lämpchen entweder die planetarische Zahl zum Ausdruck zu bringen oder die Elemente symbolisch darzustellen.

Der Magier hat natürlich auch die Möglichkeit, drei Kreise zu ziehen. In den mittleren Kreis stellt er vier Lämpchen als Symbol des Universums und in den äußeren Kreis jene Anzahl von Lämpchen, die der Planetenzahl des zu rufenden Wesens entspricht. Allerdings kompliziert das Aufstellen der Lämpchen einigermaßen die Vorarbeiten zur Evokation. Doch wer die Möglichkeit hat, sich solche Lämpchen zu beschaffen, soll von diesem Behelf nicht absehen, denn je mehr Bewußtseinsstützen im Anfang, um so besser.

Es ist nun das Räuchergefäß an der Reihe. Dieses stellt der Magier entweder zwischen den Kreis und das Dreieck oder direkt in das Dreieck hinein. In das Räuchergefäß kommt entweder glühende Holzkohle, ein Spiritusflämmchen oder eine Kerze, oberhalb mit einem kleinen Ständer versehen, auf dem ein Kupferblech angebracht ist, das von der Flamme erhitzt wird.<sup>2)</sup> Das Räucherpulver muß stets der Sphäre des Wesens zugesagt und ist auf das Kupferblech zu legen. Da es sich in unserem Fall um eine Venus-Intelligenz handelt, genügt als Räucherpulver gemahlene Zimtrinde. Von diesem Räuchermittel nimmt man gerade so viel, daß der ganze Raum schwach nach Zimt duftet. Man kann aber auch Zimttinktur verwenden, indem man einige Tropfen

---

<sup>2)</sup>Ein gebrauchsfertiges Räuchergerät kann vom Verlag bezogen werden.

auf das Kupferblech träufelt. Zimttinktur ist in jeder Apotheke und Drogerie erhältlich. Man kann sich diese Tinktur aber auch selbst zubereiten, indem man normales Zimtgewürz mit zwei Drittel Weingeist übergießt und acht Tage ziehen - auslaugen - läßt. Nach Ablauf dieser Frist wird es durchfiltriert, und die Zimttinktur ist gebrauchsfertig. Will man bei der magischen Operation mit keinem Räuchergefäß arbeiten, so schüttet man einige Tropfen Zimttinktur auf ein Stück Fließpapier. Auf jeden Fall schafft der Zimtgeruch eine der Intelligenz Hagiel zusagende Tempel - Atmosphäre, die zur Materialisierung dieser Intelligenz auf die physische Welt gleichfalls günstig beiträgt. Von gar so großer Wichtigkeit, wie in vielen Büchern behauptet wird, ist das Ausräuchern allerdings auch nicht. Das alles sind nur Hilfsmittel. Die Verdichtung eines Wesens käme ohne materialisierten Lichtkraftstoff niemals zustande und wäre auch dann nicht möglich, wenn man noch so viele Räucherpulver verwenden würde.

Ein zu starkes Ausräuchern des Raumes hat gewöhnlich den Nachteil, daß der Magier durch den überstarken Geruch zum Husten gereizt wird, was sicherlich nicht wünschenswert und angenehm ist. Alle schädlichen Giftdrogen und Gemische von narkotischen Mitteln wird ein wahrer Magier niemals anwenden. Hat es der Magier mit einem Wesen zu tun, das keiner der sieben planetarischen Sphären entstammt und der Magier die genaue Entsprechung in bezug auf die Räucherung nicht weiß, so kann er für das Ausräuchern einen universalen fluidischen Kondensator verwenden. Diese Regel bezieht sich meistens auf Wesen, die der Erdgürtelzone angehören. Der fluidische Kondensator ist entsprechend zu imprägnieren, also die Lichtkraftstauung gleichzeitig mit dem Wunsch auf Erfolg vorzunehmen.

Nachstehend gebe ich eine Aufstellung der Räuchermittel, die für die einzelnen Sphären in Frage kommen. Bemerken möchte ich dabei, daß Räucherungen nur im Anfang als gewisser Materialisationsbehelf dienen können, aber nicht unbedingt notwendig sind.

1. Erdgürtelzone:

Pulver von Salbei und Holundermark zu gleichen Teilen.

2. Mondsphäre:

Aloe-Pulver als alleinstehende Droge oder verstärkt mit einem Gemisch von gleichen Teilen: Aloe, weißer Mohn, Storax, Benzoe und pulveris. Kampfer. (Von letzterem nur eine kleine Prise).

3. Merkursphäre:

Als alleinstehendes Räuchermittel ist Mastix zu verwenden. Im verstärkten Maße ein Gemisch gleicher Teile: Mastix, Weihrauch, Nelkenblüten, Anissamen, Wacholderholz, Kamillenblüten und Baldrianwurzeln. Alles in pulverisiertem Zustand.

4. Venussphäre:

Als alleinstehendes Räuchermittel Zimt, entweder pulverisiert oder pulverisierte Zimtblüten (Floras Cassia). In verstärkter Form: Zimt, Rosenblüten, Koriandersamen, Quiendel-Blüten (nicht Lavendel, sondern Floras Serpilli), Lilienblüten. Alles zu gleichen Teilen in pulverisiertem Zustand.

5. Sonnensphäre:

Als alleinstehendes Räuchermittel ist Sandelholzpulver zu nehmen. In verstärktem Maße wird ein Gemisch von weiteren nachstehenden Drogen verwendet: Sandelholzpulver, Myrrhe, Aloeholzpulver, Weihrauch, Safran, Nelkenblüten, Lorbeerblätter. (Von allem gleiche Teile).

6. Marssphäre:

Als alleinstehendes Räuchermittel kommt pulverisierter Zwiebelsamen in Betracht. In verstärktem Maße nachstehende Räucherung: Zwiebelsamen, Brennesselblätter, Senfkörner (Senfkörnersamen), Hanfsamen, Rautenblätter und Pfefferminzblätter. Alle zu gleichen Teilen pulverisiert.

7. Jupitersphäre:

Als alleinstehendes Räuchermittel wird pulverisierter Safran verwendet. Als verstärktes Räuchermittel dient ein Gemisch von nachstehend angeführten Pflanzen: Safran, Leinsamen, Veilchen-Wurzel, Pfingstrosenblüten, Betonienblätter und Birkenblätter, zu gleichen Teilen pulverisiert.

#### 8. Saturnsphäre:

Als alleinstehendes Räuchermittel wird schwarzer Mohnsamen in pulverisierter Form verwendet. In verstärktem Maße wird ein Gemisch, zu gleichen Teilen, von folgenden pulverisierten Drogen genommen: Schwarzer Mohnsamen, Weidenblätter, Rautenblätter, Farnkraut, Kümmel, Fenchelsamen.

Für alle weiteren Sphären gilt als Behelf ein Universalgemisch von: Weihrauch, Myrrhe, Storax, Benzoe und Aloe (gleiche Teile pulverisiert).

Bei jeder Räucherung wird sowohl von den einzelnen Drogen als auch vom Pulvergemisch nur eine kleine Messerspitze für je eine Evokation genommen. Es ist nicht notwendig, den Arbeitsraum des Magiers jeweils so stark auszuräuchern, daß Qualm entsteht. Es genügt vollends, den Raum mit den Düften der betreffenden Drogen zu aromatisieren.

Hiermit ist eine weitere Etappe der Evokation erreicht worden, und Sie können zur direkten Anrufung übergehen. Da es sich in unserem Fall um Hagiel, also um eine positive planetarische Intelligenz handelt, können Sie Ihr magisches Schwert auf den magischen Gürtel hängen oder hinter den Gürtel auf die linke Seite stecken. Haben Sie unter Ihren magischen Geräten auch einen Dolch, stecken Sie auch diesen hinter den Gürtel, denn für ein gutes Wesen, ohne Unterschied, aus welcher Sphäre es kommt, wird selten ein Schwert oder ein Dolch notwendig sein. Würde es sich dagegen um ein dämonisches Wesen handeln, dann müßten Sie das Schwert oder den Dolch als Zeichen des Sieges in der rechten Hand halten und den magischen Stab in die linke Hand nehmen. Dadurch, daß Sie das Schwert hinter den Gürtel stecken, bringen Sie zum Ausdruck, daß in Ihrem Fall das Wesen nicht erst durch Zwangsmittel dazu angehalten werden muß, Ihrem Willen nachzukommen. Bei hartnäckigen Wesen jedoch wird der Magier ohne das magische Schwert oder den Dolch kaum auskommen. Negativen Wesen befiehlt der Magier durch sein flammendes Schwert als Zeichen des Sieges, ihm absoluten Gehorsam zu leisten und seinem Willen zu folgen. Es gibt keine einzige dämonische Wesenheit, die ein wahrer Magier durch sein magisches Schwert nicht gefügig machen könnte. Er braucht nur die Spitze des Schwertes dorthin zu richten, wo er das beschworene Wesen ohne Unterschied des Ranges zu erblicken wünscht und das negative Wesen wird augenblicklich dem Befehl des Magiers Folge leisten. Da in jedem Wesen der Selbsterhaltungstrieb ist, fürchten sich vor dem magischen Schwert - Dolch - alle Dämonen, denn in der Gottverbundenheit würde ein magisches Schwert einen Dämon symbolisch ausgedrückt in Stücke reißen.

Nehmen Sie in Ihre rechte Hand den magischen Stab, stellen Sie sich in die Mitte des Kreises und konzentrieren Sie, daß Sie der Mittelpunkt, also Gott selbst sind, Herr über alle Sphären und daß Sie sich mit ihrem Allbewußtsein im gleichen Augenblick in der Venussphäre befinden. Als göttliches Prinzip rufen Sie in Gedanken die Intelligenz Hagiel, wie wenn Sie den Namen in Gedanken durch die ganze Venussphäre rufen würden. Sie müssen davon überzeugt sein, daß das Aussprechen des Namens die ganze Venussphäre durchdringt und daß Hagiel Sie als ihren Gott anerkennend hört. In dieser Spannung verharren Sie einige Augenblicke, worauf Ihr Geist sofort vernehmen wird, daß Hagiel Ihnen im Geiste antwortet. Da Sie sich mit Ihrem Allbewußtsein in der Venussphäre befinden, werden Sie anfänglich die Stimme Hagiels so vernehmen, wie wenn sie aus der innersten Tiefe Ihres eigenen Geistes kommen würde. Sobald Sie die Stimme Hagiels vernehmen und dessen sicher sind, daß Ihr Geist das Wesen sieht, kehren Sie mit der Aufrechterhaltung des Gottesbewußtseins in Ihre Seele zurück, und in Ihrem physischen Körper fühlen Sie sich mit Ihrer Seele wieder verbunden. Im Flüsterton rufen Sie abermals Hagiel und wiederholen auf gleiche Weise den Namen einige Male. Sogleich werden Sie empfinden, daß sich Hagiel in ihrer astralischen Atmosphäre und somit schon in Ihrem Raum befindet. Sind Ihre Arbeiten so weit fortgeschritten, daß sich Hagiel in Ihrem Arbeitsraum, und

zwar über dem Siegel, befindet, dann rufen Sie halblaut oder laut, Hagiel möge Ihnen auch grobstofflich erscheinen. Beim Übergang aus der astralen in die grobstoffliche Welt vergessen Sie niemals, sich in Ihrer Persönlichkeit aller drei Daseinsformen zu vergewissern, so daß Sie sich als Geist mit dem Astralkörper verbunden fühlen und sich mit beiden gleichzeitig im grobstofflichen Körper empfinden. Diese Vergewisserung trägt namentlich dazu bei, daß das Wesen Ihrem Gedankengang folgt und sich aus der eigenen Sphäre in jene Sphäre begibt, die Sie dem Wesen in Ihrem Arbeitsraum vorbereitet haben. Das Wesen erscheint somit mentalisch, astralisch, und je nach Ihrer Materialisationsfähigkeit nimmt es auch einen grobstofflich verdichteten Körper an.

In Ihrem magischen Dreieck können Sie nun Hagiel sehen und hören oder, falls Sie für das Erscheinen dieser Intelligenz den magischen Spiegel entsprechend präparierten, wird Hagiel in Ihrer symbolischen Darstellung den Eigenschaften der Venussphäre gemäß im Spiegel erscheinen, so daß Sie den Kontakt bewußt herstellen können. Hagiel erscheint in Gestalt einer Königin mit wunderschönem Antlitz, klaren Augen und einem schön geformten Körper. Gekleidet ist sie in ein grünes, mit Gold besticktes Gewand, und ihr Haupt schmückt eine königliche Krone. Ihre Stimme ist so lieblich, daß es sich nicht beschreiben läßt, und jedermann müßte in Hagiel die verkörperte Schönheit erblicken. Jetzt liegt es an Ihnen, Ihr Anliegen dieser Intelligenz vorzubringen. Falls Sie des öfteren einen Kontakt mit Hagiel herzustellen beabsichtigen, dann vergessen Sie nicht, schon bei dieser ersten Begegnung zu vereinbaren, auf welche einfache Art und Weise Sie dieses hohe und schöne Wesen rufen können. Liegt es in Ihrem Interesse, so können Sie auch die Untergebenen Hagiels gewinnen. Diese werden dann dem Magier gewöhnlich in weiblichen Gestalten zur Verfügung gestellt. Auch die Untergebenen der Venus-Königin sind mit einer berückenden Schönheit ausgestattet, wovon sich der Magier ja selbst überzeugen wird.

Bei solchen Evokationen können die mannigfaltigsten Erfahrungen gewonnen werden. Sie hier alle anzuführen ist ein Ding der Unmöglichkeit. Dem Magier steht es jedoch frei, so viele Erfahrungen zu sammeln, als er nur zu sammeln Lust hat. Aus eigener Erfahrung kann ich ihm hier nur einige Richtlinien angeben, wie er als wahrer Eingeweihter bei Evokationen von Wesen zu verfahren hat.

Haben Sie mit Hagiel alles vereinbart und hat Hagiel versprochen, Ihre Wünsche zu erfüllen, so können Sie versichert sein, daß Hagiel dem gegebenen Versprechen auch wirklich nachkommen wird. Es bleibt nur noch die Abdankung dieser Intelligenz vorzunehmen. Sie bedanken sich ganz individuell, indem Sie z. B. Ihre Freude darüber ausdrücken, daß Hagiel Sie als vollkommenen Magier anerkennt und Ihnen Gehorsam leistet und bitten die Intelligenz, wieder in ihre eigene Sphäre zurückzukehren. Mit Ihrem Allbewußtsein versetzen Sie sich in die Venussphäre und denken mittels Imagination, daß sich Hagiel aus der in Ihrem Raum befindlichen Teilosphäre in ihre Heimstätte zurückversetzt. Nach Absolvierung dieses meditativen Vorganges kehren Sie aus Ihrem Allbewußtsein in das normale Bewußtsein als Magier wieder zurück, womit Ihre Evokation beendet ist. Sie werden im Raum, wo Sie die Evokation durchführten, nach Hagiel noch eine geraume Weile eine beglückende Stimmung empfinden, ein Glückseligkeitsgefühl wird Sie durchdringen, und Sie werden sich wie vom Glück beherrscht in einem gehobenen Zustand befinden. Wenn es Ihnen angenehm ist, so können Sie noch eine Zeitlang in Ihrem Raum im magischen Kreis verweilen und den ganzen Vorgang mit Hagiel noch einmal in Gedanken durchgehen, damit Sie sich jede Einzelheit gut einprägen. Sodann nehmen Sie die endgültige Beendigung Ihrer Evokation vor. Mittels Imagination lösen Sie die Lichtstauung ins Universum auf, nehmen das Zeichen aus dem Dreieck und heben es gut auf. Aus dem Kreis können Sie gefahrlos heraustreten, die Lämpchen auslöschten usw. Alle magischen Geräte und Hilfsmittel kommen an ihren Aufbewahrungsort zurück. Sind Ihnen von Hagiel irgendwelche speziellen Lehren anvertraut worden, die Sie sich nicht aufschreiben, sondern nur merken sollen und lediglich für sich zu behalten haben, dann müssen Sie diesen Wunsch respektieren. Andernfalls notieren Sie den Vorgang der ganzen Evokation in Ihr Tagebuch, damit Sie eine Kontrolle, sozusagen ein Nachschlagebuch über Ihre Arbeiten haben. Auf die gleiche Art und Weise, wie

hier mit Hagiel beschrieben, können Sie mit einer jeden Wesenheit jeglicher Sphäre verfahren. Mit der Zeit werden Sie auch hierin Meister und sammeln auch auf diesem Gebiet reiche Erfahrungen. Die Beschreibung der Praxis einer magischen Evokation ist hiermit beendet.

## Zweiter Teil

### Hierarchie

In diesem Teil beschreibe ich nur diejenigen Wesen, mit denen ich einstmals persönlich, und zwar einesteils durch evokative Anrufung, in Kontakt gekommen bin, andernteils durch das mentale Wandern in den einzelnen Ebenen und Sphären die Verbindung mit Wesen und Intelligenzen erreichte. Denn alle Wesen der ganzen Hierarchie, d. h. von den Wesen der Elemente angefangen bis zu den Wesen der erreichbaren Saturnzone und sogar über diese hinaus, die sogenannten außerplanetischen Wesen, zu beschreiben, ist ein Ding der Unmöglichkeit. Es ist jedoch nicht gesagt, daß sich der praktische Magier streng nur an die nachstehend angeführte hierarchische Einteilung halten muß und nur mit den angegebenen Wesen in Verbindung treten soll. Er hat die Möglichkeit, laut anderen Quellen, die über Wesen schreiben, die Verbindung anzustreben, um die Wesen unter seine Macht zu bekommen und seine eventuellen Wünsche verwirklichen zu können.

Die gesamte magische Literatur hat viele Bücher, die über verschiedene Wesen, ihre Zeichen, Siegel u. dgl. m. schreiben, und der Magier kann je nach Wunsch auch von diesen Gebrauch machen. Von einer Beschreibung der Dämonen jeden Ranges und jeder Sphäre habe ich mit Absicht Abstand genommen, um einem Mißbrauch vorzubeugen. Der Magier ist jedoch auf Grund seiner bisherigen Entwicklung und anhand genauer Anleitungen des vorliegenden Werkes wohl imstande, auch Dämonen zu beschwören und sie unter seine Gewalt zu bringen. Über Dämonen der verschiedensten Ebenen, über ihre Eigenschaften, Siegel etc. gibt ihm so manches Buch der magischen Literatur aus alter wie aus neuer Zeit gleichfalls nähere Auskunft. Jedes Wesen, ob positiv oder negativ, kann der Magier laut der hier angeführten Hierarchie in die zuständige Zone oder Sphäre einreihen. Die in meiner Hierarchie genannten Wesen sind nur einigen Eingeweihten bekannt, welche mit diesen Wesen und Intelligenzen in Verbindung getreten sind. Der Magier kann sich daher, wenn er will, bei seinen Arbeiten dieser hierarchischen Aufstellung bedienen. Kommt der Magier durch das mentale und astrale Wandern mit irgendeinem Wesen in Verbindung, so kann er für das Wesen sofort die zuständige Sphäre nennen und bezeichnen. In solchen Fällen leistet ihm sowohl die esoterische Synthese der Astrologie, als auch die Quabbalah mit ihren Analogien gute Dienste. Ein guter Kenner der Quabbalah gibt z. B. einem Wesen gemäß seinen Eigenschaften, der Farbe usw. sogleich den richtigen Namen, ohne sich dadurch irreführen zu lassen, falls das Wesen mit einem anderen individuellen Namen als dem eigentlichen gerufen zu werden pflegt. Der Magier ersieht hieraus daß der Name des Wesens seine Grundeigenschaften angibt.

Die Siegel der einzelnen Wesen, die die individuellen Grundeigenschaften graphisch darstellen, dienen in der Beschwörungsmagie dazu, das Wesen mit Hilfe seines Siegelzeichens in das Dreieck vor den Kreis zu rufen. Nach beendeter Arbeit kann das Siegel vernichtet werden. Für solche Fälle wird das Siegel auf ein mit einem fluidischen Kondensator getränktes Fließpapier mit der dem Siegel analogen planetarischen Farbe gezeichnet und je nachdem, welchem Element das Siegel unterliegt, wird es nachher elementisch vernichtet. Das heißt also daß z. B. bei Wesen des Feuer- und Luftprinzipes die Siegel verbrannt werden, bei Wesen des Wasserprinzipes sind die Siegel zu zerreißen und in fließendes Wasser zu werfen und bei Wesen des Erdprinzipes sind die Siegel zu vergraben.

Ferner können Siegel der Wesen auch in Form von Talismanen verwendet werden. In diesem Falle sind die einzelnen Zeichen in geeignete Metalle einzugravieren und bei der ersten Anrufung und Kontaktherstellung ebenfalls in das Dreieck vor den Kreis zu legen. Das gerufene Wesen muß dann das Siegel anerkennen und die Verbindung mit dem Siegel, besser gesagt mit seiner zuständigen Sphäre, selbst herbeiführen. Ein derartiges Siegel ist dann natürlich nicht zu vernichten und kann nach Vereinbarung mit dem Wesen aufgehoben werden. Wünscht der Magier mit dem Wesen in Kontakt zu kommen, um es entweder in seinem magischen Spiegel zu sehen oder es zu veranlassen, ihm diesen oder jenen Wunsch zu erfüllen, braucht er das Siegel bloß in die Hand zu nehmen. Alle Einzelheiten richten sich selbstverständlich nach der persönlichen Vereinbarung mit dem betreffenden Wesen. Ich selbst habe vor Jahren so gearbeitet, daß ich das Siegel, in das der Charakter eines

Wesens eingraviert war, in die Hand nahm und damit in der Luft magisch - dreidimensional - das Siegelzeichen ausführte, das Zeichen somit direkt in das Akashaprinzip hineinversetzte. Sofort war der Kontakt mit dem Wesen hergestellt, und zwar so, wie ich es wünschte. Dies möge natürlich nur als Beispiel dienen, und der Magier kann die Kontaktherstellung mit einem Wesen, das er unter seine Macht bekommen hat, wiederum nach seinem eigenen Wunsch vereinbaren.

Will der Magier dauernd in Kontakt mit irgendeiner Sphäre oder einem Wesen sein, dann braucht er nichts anderes zu tun, als das Siegel ständig bei sich zu tragen, und zwar entweder als Anhänger, als Ring oder in einer anderen Form. Es ist jedoch nicht empfehlenswert, allzulange oder gar das ganze Leben hindurch ein Amulett mit dem Zeichen eines Wesens, ganz gleich, welcher Sphäre angehörend, zu tragen, da der Magier dann zu abhängig von dem betreffenden Wesen wird und das Gleichgewicht, respektive seine magische Autorität, verlieren kann. Der geschulte Magier kann sich, sobald er die Wesen beherrscht, ohne weiteres selbst ein Siegel herstellen, in das er den Charakter des gewählten Wesens mit dem zuständigen Zeichen eingraviert und das Siegel dann persönlich auf magische Art und Weise mit den Eigenschaften des Wesens ladet, ohne erst einen Kontakt mit dem Wesen herstellen zu müssen, also ohne jede vorherige Evokation. Die Ladung ist dann so vorzunehmen, wie ich sie bereits in meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" im Kapitel über die Ladung von Talismanen lehrte. Diese magische Praktik kann der Magier, wohlgedenkt, nur dann vornehmen, wenn er Herr jenes Wesens ist, also wenn er das Wesen schon einmal im Leben beherrschte, d. h. unter seinen Willen bekommen hat. Beherrscht er das Wesen nicht und führt die soeben beschriebene Praktik dennoch durch, so kommt er durch das Laden automatisch mit den Eigenschaften des Wesens und mit dessen Sphäre unmittelbar in Kontakt, ohne Rücksicht darauf, ob er dies wünscht oder nicht. Eine magisch-talismanische Ladung von Siegeln darf demnach erst dann vorgenommen werden, wenn man durch magische Evokationen absoluter Herr des Wesens oder der Intelligenz geworden ist.

Im weiteren führe ich - als eine Art Behelf - der Reihe nach die Hierarchie der Wesen an und nenne von jeder Sphäre einige Wesen und Intelligenzen. Wie ich schon bemerkte, wird jede Sphäre nach unseren Begriffen von Millionen Wesen bewohnt, die je nach ihrem Rang mit verschiedenen Eigenschaften ausgestattet und mit verschiedenen Einflüßbereichen betraut sind. Die Wesen und Intelligenzen, mit denen ich persönlich in Berührung kam, habe ich der Hierarchie gemäß in Kapitel eingeteilt. Wohl hatte ich auch noch mit zahlreichen anderen Wesen der verschiedensten Sphären zu tun, aber die nachstehend genannten mögen dem Magier als Anhaltspunkt für seine magischen Evokationen dienen. Es bleibt ihm ja schließlich überlassen, sich durch die eigene Bewußtseinsversetzung in diese oder jene Sphäre eine individuelle Hierarchie von Wesen, mit denen er in Verbindung kommt, zusammenzustellen.

## Kapitel 1: Die Wesen der vier Elemente

Fig. 1: Pyrhum - ist im Reiche der Elemente ein mächtiger Feuergeist, der den Rang eines Königs und Herrschers einnimmt. Eine sehr große Anzahl von untergebenen Feuergeistern ist unter seiner Gewalt und steht ihm ständig zur Verfügung. Einem Magier, der diesen Feuergeist beherrscht, vertraut er spezielle Methoden an, auf Grund welcher der Magier mit Hilfe des Feuer-Elementes durchschlagende Erfolge in allen drei Reichen erzielen kann. Pyrhum stellt auch elementische Dienstgeister zur Verfügung, die, mit seiner Macht ausgestattet, dieselben Wirkungen zuwege bringen, wie wenn er sie selbst ausführen würde. Alles, was sich durch das reine Element des Feuers auf magische Art erreichen läßt, kann von Pyrhum in Erfahrung gebracht werden. Auch dort, wo es sich um Beeinflussungen durch das Feuer-Element handelt, kann Pyrhum die angestrebte Wirkung auslösen. Jeder Magier, der mit diesem Feuergeist persönlich in Verbindung kommt, wird sich von seiner Vielseitigkeit selbst überzeugen können. Sein Siegelzeichen ist bei der ersten Anrufung in roter Farbe auf Fließpapier zu zeichnen. Statt des Fließpapiers kann auch ein Eisenplättchen genommen werden, auf das das Siegelzeichen einzuritzen oder einzugravieren ist. Ein auf diese Weise hergestellter Talisman muß dann stets die

Form eines Fünfecks haben. Diese Maßnahme bezieht sich auf alle Siegelzeichen der Wesen des Feuerprinzipes.

Fig. 2: Aphtiph - ist ebenfalls ein Feuergeist im selben Rang wie Pyrhum. Auch die gleichen Wirkungen vermag Aphtiph auszulösen. Ein Unterschied zwischen beiden besteht nur darin, daß Aphtiph nicht so stark aktiv ist wie Pyrhum und sich infolgedessen leichter beherrschen läßt. Dafür ist Aphtiph dem Menschen wiederum mehr zugeneigt. Er kann dem Magier verschiedene magische Ausweisungen bezüglich des Feuer-Elementes geben, z. B. wie durch das Feuer-Element unter Zuhilfenahme von verschiedenen wirksamen Ritualen hervorragende Wirkungen erzielt werden können u. dgl. m. Aphtiph weiht den Magier, wenn es diesem wünschenswert erscheint, durch spezielle Methoden in die vollkommene Magie des Feuer-Elementes ein. Auch stellt er seine untergebenen Wesen, die er mit der gleichen Macht ausstattet dem Magier gern zur Verfügung. Sein Siegelzeichen ist bei der ersten Anrufung ebenfalls in roter Farbe zu zeichnen.

Fig. 3: Orudu - ist ein im Feuerbereich sehr gefürchtetes Wesen von hohem Rang. Durch seine Untergebenen bewirkt Orudu auf direkte und indirekte Art Vulkanausbrüche und leitet alle Ereignisse in die Wege, die mit heftigen und großen Feuerbränden zusammenhängen. Diese können unter Umständen von Orudu nicht nur heraufbeschworen, sondern auch beherrscht und beschwichtigt werden. Wer Orudu unter seine Macht bekommt und sich ihn zum Freunde macht, kann nach seinen Weisungen durch das Feuer-Element Großes zustande bringen, allerdings unter der Voraussetzung, daß sein Tun und Handeln nicht gegen die Gesetze der göttlichen Harmonie verstößt. Auch O r u d u kann, wie die beiden vorhergehenden Feuergeister, dem Magier untergeordnete Feuergeister zur Verfügung stellen, und so mancher Magier hat durch Wesen welche ihm von Orudu zugewiesen wurden, viele magische Künste durch das Feuer-Element zustande gebracht. Orudus Siegelzeichen ist bei der ersten Anrufung in gelber Farbe zu zeichnen.

Fig. 4: Itumo - Zeichenfarbe gelb, ist gleichfalls ein männliches Feuerwesen, das sich gern in nächster Nähe unserer Erdoberfläche aufhält und bewegt und durch seine Untergeordneten gern Gewitter - mit Vorliebe Platzregen heraufbeschwört. Wird er vom Magier beherrscht, so bringt er diesem bei, wie er verschiedene Arten von Gewittern durch seine Wesen entstehen lassen kann oder, falls Gewitter schon im Gange sind, diese zum Stillstand bringt. Alles, was durch Blitze und Donner geschehen kann, wird durch Itumo und seine Wesen bewerkstelligt. Mit Hilfe dieses Feuergeistes und seiner Wesen habe ich schon des öfteren Gewitterbeeinflussungen erfolgreich vorgenommen.

Fig. 5: Coroman - (Zeichenfarbe rot) hat den Rang eines großen Vorstehers mit Legionen von Wesen, die im Feuer-Element verschiedene Aufgaben vollbringen. Coroman beherrscht das Feuer-Element in allen drei Reichen, d. h. im Menschen-, Tier- und Pflanzenreich, und kann sich durch diese auswirken. Er stellt verlässliche Untergeordnete zur Verfügung, die dem Magier in jeder Hinsicht durch das Feuer-Element behilflich sein können, ohne Unterschied, ob er mit diesen untergebenen Dienstgeistern rituell arbeitet oder durch Sympathie-Magie seinen Einfluß geltend macht. Coroman kann dem Magier viele magische Praktiken beibringen, namentlich was die Heilung von Krankheiten anbetrifft, die durch das Feuer-Element behandelt werden können und sollen.

Fig. 6: Tapheth - (Zeichenfarbe rot) ist wie das vorhergehende Wesen dem Menschen sehr freundlich gesinnt und ist in der Lage, dem Magier bei verschiedenen alchimistischen Arbeiten behilflich zu sein und ihn durch sein Element - Feuerelement - zu schützen. Auch läßt er den Magier durch das Feuerelement verschiedene magische Arbeiten gelingen und lehrt ihn außerdem bei alchimistischen Arbeiten die verschiedenen Stadien zu unterscheiden und die einzelnen Vorgänge zu erkennen. Auch Tapheth stellt gute, ihm untergeordnete Wesen dem Magier zur Verfügung, mit denen letzterer in vieler Hinsicht durch das Element des Feuers erfolgreich arbeiten kann.

Fig. 7: Oriman - (Zeichenfarbe blau) ist ein mächtiger Feuergeist und kann dem Magier durch das Feuer-Element bei vielen magischen Praktiken sehr behilflich sein. Da seine Grundeigenschaft die Pyrotechnik betrifft,

so ist er imstande, den Magier in viele pyrotechnische Kunststücke einzuweihen, die der Magier dann entweder durch rituelle Praktik selbst hervorruft oder durch die ihm zugestellten untergeordneten Wesen durchführen läßt. Oriman und seine Untergeordneten überwachen gerne Arbeiten an Feuerschmieden und halten sich mit Vorliebe überall dort auf, wo handwerklich und technisch mit Feuer gearbeitet wird. Über alles, was mit Pyrotechnik zusammenhängt, erhält der Magier von Oriman und seinen untergeordneten Wesen die interessantesten Auskünfte.

Fig. 8: Amtophul - (Zeichenfarbe blau) steht in Rang und Macht den bereits angeführten Wesen des Feuer-Elementes keinesfalls nach. Dieser Feuergeist zeigt dem Magier, wie er im Reiche des Feuer-Elementes wirksam sein kann. Er lehrt ihn, dort seine magische Autorität zu behaupten, um ein jedes Wesen des Feuer-Elementes zu beherrschen. Amtophul ist somit ein vorzüglicher Initiator der sogenannten "Magie des Feuers". Der Magier wird von ihm unterrichtet, wie er sich vor dem Feuer-Element schützen kann, damit er vom Feuer unangreifbar, d. h. bis zu einem gewissen Grad unverwundbar bleibt. Der Magier kann dann z. B. glühende Kohlen in die Hand nehmen, ohne verbrannt zu werden. Noch so manch andere magische Künste, die sich durch das Feuerelement verwirklichen lassen, verrät Amtophul gerne dem Magier. Im Grunde genommen ist jedoch Amtophul, selbst dann, wenn man ihn vollkommen beherrscht, ein ziemlich gefährlicher Feuergeist.

Noch sehr viele Feuerwesen gleichen Ranges, mit denen ich einstmals persönlich in Verbindung kam, könnte ich nennen. Dem Magier dürften jedoch diese acht Beispiele genügen.

Was die Wesen des Luftelementes anbetrifft, so führe ich gleichfalls acht Namen der Vorsteher und ihre Siegelzeichen an und zwar Fig. 25: Parahim, Fig. 26: Apilki, Fig. 29: Erkeya, Fig. 28: Dalep, Fig. 29: Capisi, Fig. 30: Drisophi, Fig. 31: Glisi, Fig. 32: Cargoste, sehe jedoch von einer näheren Beschreibung dieser Intelligenzen aus dem einfachen Grunde ab, weil die Luftwesen, abgesehen von ihrer Scheu, dem Menschen überhaupt nicht gewogen sind. Es macht große Mühe, sie zu bezwingen, und nur einem sehr tüchtigen Magier gelingt es, die Luftwesen vollkommen unter seine Herrschaft zu bekommen. Das, was mich die Wesen des Luftelementes lehrten, wurde mir schließlich von jedem Vorsteher der Erdgürtelzone mitgeteilt. Über diese Zone und ihre Wesen informiere ich den Leser im zweiten Kapitel der Hierarchie. Jeder Magier hat die Möglichkeit, sich von meinen Aussagen durch eigene Praxis zu überzeugen.

Es folgt die Beschreibung von acht Wesen des Wasser-Elementes.

Fig. 9: Amasol - (Zeichenfarbe bei der ersten Anrufung rot) steht die Aufgabe zu, Stürme am Meer entweder selbst oder durch seine Untergebenen hervorzurufen oder zu beschwichtigen, je nachdem, wie es von der Göttlichen Vorsehung angeordnet wird. Amasol lehrt den Magier, wie er die magnetische Kraft des Wassers sowohl magisch als auch quabbalistisch unter seine Macht bekommen kann. Auch ausgezeichnete untergeordnete Wesen stellt Amasol dem Magier zur Verfügung, die seine Wünsche durch das Wasser-Element verwirklichen helfen.

Fig. 10: Ardiphne - (Zeichenfarbe ebenfalls rot) ist ein guter Initiator und lehrt den Magier, wie er durch das Wasser Element Beeinflussungen, also rituelle Magie, an Mensch und Tier richtig durchführen soll, um stets Erfolg zu haben. Kommt das beeinflusste Objekt irgendwie mit dem Wasser-Element in Berührung, entweder durch Regen - Naßwerden - Waschen, Trinken von Flüssigkeiten u. dgl., so helfen Ardiphne oder seine untergebenen Wesen den Einfluß zu beschleunigen und dadurch die Wünsche des Magiers zu verwirklichen.

Fig. 11: Isaphil - (Zeichenfarbe silberweiß) ist eine wunderschöne Herrscherin im Reich des Wasser-Elementes. Ihre Schönheit mit Worten zu beschreiben, würde selbst einem begabten Dichter sehr viel Mühe machen. Isaphil hat sehr viele Untergeordnete, die als Nymphen und Nixen bekannt sind. Isaphil weiß von vielen magischen Geheimnissen, die sich auf das Arbeiten mit dem Wasser-Element beziehen, und vermag dem Magier viele Aufschlüsse zu geben und Praktiken anzuvertrauen. Sowohl bei Isaphil als auch bei der nächstfolgenden Herrscherin Amue muß sich der Magier sehr in acht nehmen, um bei den Arbeiten mit ihnen nicht den Kopf zu verlieren. Beide sind Meisterinnen darin, den Menschen mit ihrer berückenden Schönheit zu

fesseln d an sich zu reißen. Wünscht es der Magier, so stellt ihm Isahil gerne ihre untergeordneten Wesen zur Verfügung.

Fig. 12: Amue - (Zeichenfarbe gleichfalls silberweiß). Diese weibliche Herrscherin besitzt ebenfalls eine große Anzahl von untergeordneten Wasserwesen. Falls der Magier mit Amue in Kontakt bleiben will, wird er von dieser Herrscherin darin unterwiesen, wie er Fische und alle sonstigen Getiere des Wassers unter seine Macht bringt. Befäßt sich also der Magier in der grobstofflichen Welt mit Fischzucht, Fischfang u. dgl., erhält er von Amue wertvolle Ratschläge und Anleitungen, auf Grund welcher er alles, was im Wasser schwimmt und kriecht, vollkommen beherrschen kann. Auch untergeordnete Wesen stellt Amue dem Magier zur Verfügung, die zur Verwirklichung seiner Wünsche beitragen.

Fig. 13: Aposto - (Zeichenfarbe rot) ist wiederum ein ähnliches Wesen im Reiche des Wasser-Elementes und herrscht über alle Bäche und Flüsse, kleinere wie große. Dem Magier gibt er Auskunft darüber, was sich am Grunde von Bächen und Flüssen befindet und an welchen Stellen im Wasser Halbedelsteine und Edelsteine zu finden sind. Mit der Magie des Wasserprinzipes ist Aposto vollkommen vertraut. Wünscht es der Magier, so stellt ihm Aposto äußerst gefällige Untergebene zur Verfügung. Diese Untergebenen haben so manchem Ertrinkenden beim Baden und anderem Wassersport das Leben gerettet. Der Magier erfährt auch durch diese Wesen wo sich die Leiche eines ertrunkenen Menschen befindet.

Fig. 14: Ermot - (Zeichenfarbe rot.) hat beinahe dieselben Eigenschaften wie Aposto - Fig. 13. Ermot macht den Magier mit der Magie des Wasser-Elementes bekannt lehrt ihn ferner, wie er durch dieses Element magische Volte für bestimmte Zwecke herstellen soll. Seine untergeordneten Diener stellt Ermot dem Magier gern zur Verfügung. Ermot's Grundeigenschaft liegt in dem Bestreben, durch das Wasser-Element bei Menschen gegenseitige Liebe und Zuneigung hervorzurufen. Namentlich bei Frauen acht Ermot diesen Einfluß besonders stark geltend.

Fig. 15: Osipeh - (Zeichenfarbe blau) ist ein wunderschönes Wasserwesen in weiblicher Gestalt und nicht nur eine vollkommene Herrscherin dieses Elementes, sondern auch der Magie des Wassers. Mit großer Vorliebe weihet sie den Magier durch die Magie der Töne in den Rhythmus des Wasser-Elementes ein. Da sie in Gesang und Tanz ganz hervorragend ist, verstehen auch ihre untergeordneten Wesen die schönsten Reigen aufzuführen und begleiten diese mit lieblichen Gesängen. Widersteht der Magier den verführerischen Lockungen dieser Herrscherin und bringt sie unter seine Macht, stellt sie ihm zahlreiche untergebene Wesen zur Verfügung. Aus eigener Erfahrung weiß ich jedoch, daß sie jenem Magier, der sie beherrscht, lieber ganz allein dient.

Fig. 16 : Istiphul - (Zeichenfarbe blau) führe ich als letztes Wesen des Wasser-Elementes an. Istiphul ist von weiblicher Gestalt. Außer der Magie des Wassers, mit der sie den Magier näher bekannt machen kann, läßt sie ihn - je nach seinem Wunsch - Bilder aus der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft auf der Spiegelfläche von Gewässern oder sonstigen Flüssigkeiten erschauen. Sie ist Meisterin im Herbeiführen von verschiedenen Verwandlungen, die durch das Wasserelement zustandegebracht werden können. Unter anderem lehrt Istiphul den Magier auf dessen Wunsch, wie er durch das Element des Wassers entweder allein durch magische Praktiken oder mit Hilfe ihrer Wesen bei Freund und Feind Liebe entfachen kann. Schon so manchem Magier wurde Istiphul zum Verhängnis, indem es ihr gelungen ist, den Magier durch ihre große Kunst in der Liebeserotik und durch ihre Schönheit zu fesseln und ihn am weiteren Fortschritt zu hindern. Dadurch, daß der Magier mit Istiphul in Berührung kam, verlor er gewöhnlich das Interesse an jeder weiteren und für ihn mehr maßgebenden Verbindung. Darum wiederhole sich jeder Magier: daß er beherrschen, aber niemals einem Wesen, ganz gleich welchen Ranges und aus welcher Sphäre, unterliegen soll.

Die soeben beschriebenen Wesen sind natürlich nicht die einzigen im Wasser-Element, und der Magie kann sich je nach seinem Wunsch mit weiteren Wesen gleichen Ranges in Verbindung setzen. Anschließend folgt die Angabe von einigen Wesen des vierten Elementes, des der Erde.

Fig. 17: Mentifil - (Zeichenfarbe bei der ersten Anrufung schwarz) ist im unterirdischen Reich ein mächtiger Gnomenkönig, ausgestattet mit vielen Kräften und Eigenschaften. Dieser Herrscher kann dem Magier über alle Heilkräuter Bescheid geben und ihn mit der Wirkung und Verarbeitung von Kräutern zu Heilmitteln gegen alle Arten von Krankheiten, von denen Menschen und Tiere heimgesucht werden, bekannt machen. Mentifil ist außerdem ein Meister in alchemistischen Arbeiten und vertraut dem Magier an, wie die prima materia in den Stein der Weisen umzuwandeln ist und wie der sogenannte Lapis philosophorum gewonnen werden kann. Mentifil hat eine große Anzahl von Gnomen als Untergebene, die ihm beim Arbeiten und Wirken im Erdreich zur Seite stehen. Beherrscht der Magier diesen Erdgeist, so gewinnt er ihn zum Freund und kann von diesem mächtigen Herrscher des Erd-Elementes sehr viel lernen und sein Wissen mit so manchem Geheimnis bereichern.

Fig. 18: Ordaphe - (Zeichenfarbe schwarz) ist gleichfalls ein mächtiger Gnomenkönig. Auf alle Metalle, die sich unter der Erdoberfläche befinden, übt dieser Erdgeist den größten Einfluß aus. Wünscht es der Magier, so führt ihn Ordaphe durch sein Reich und macht ihn auf alle Schätze aufmerksam, die in Form von Erzen unter der Erde sind. Auch Ordaphe besitzt eine große Anzahl von untergebenen Gnomen, die in der Erde die ihnen zugewiesenen Aufgaben erfüllen. Die einen behüten Erze, die anderen arbeiten an ihrer Erhaltung und Veredelung. Gern stellt Ordaphe dem Magier Gnomen zur Verfügung, die ihm bei seinen Arbeiten durch das Erdelement jederzeit an die Hand gehen. Der Magier hüte sich jedoch davor, von diesen Wesen etwas Grobstoffliches zu verlangen und nütze diese Dienstgeister niemals für habsüchtige Zwecke aus. Immer bestünde für ihn die Gefahr, daß er dann nur sehr schwer aus dem Bereich und der Macht dieses Gnomenkönigs loskommen würde.

Fig. 19: Orova - (Zeichenfarbe schwarz) ist der nächste große Herrscher im Gnomenreich. Außer dem üblichen Machtbereich, der jedem Erdgeist zusteht, hat Orova noch die spezielle Überwachung aller Steine und Edelsteine, die sich in der Erde befinden. Orova ist in der Lage, Kieselsteine in Edelsteine zu verwandeln, und dem Magier kann er Anhaltspunkte dafür geben, wie Steine durch das Erdelement oder auf Grund anderer besonderer Methoden für bestimmte Zwecke geladen werden können. Die okkulte Bedeutung aller Edelsteine ist Orova gut bekannt, und der Magier kann sie von diesem Erdgeist namentlich für Talismane, Glückssteine u. dgl. m. erfahren. Wenn der Magier es wünscht, so kann ihm dieser mächtige Gnomenherrscher viele Untergebene seines Reiches zur Verfügung stellen. Nur hüte sich der Magier davor, der funkelnden Erscheinung Orovas zu unterliegen. Der Magier lasse sich von diesen Wesen belehren, verlange aber niemals etwas Grobstoffliches von ihnen, da sie dann gerne den Magier dazu verleiten, Geschenke von ihnen anzunehmen, wodurch sie ihn von sich abhängig machen.

Fig. 20: Idurah - (Zeichenfarbe schwarz) ist ein weiterer mächtiger Gnomenherrscher, der mit der Kristallisierung im Erdprinzip betraut ist. Sein größter Wirkungsbereich ist unter der Erde, wo es sich um kristallinische Produkte, wie z. B. Salze, handelt. Von Idurah erfährt der Magier, wo sich etwa Steinsalze und andere kristallinische Zusammensetzungen befinden und wird von diesem Gnomenkönig darüber belehrt, wie die Salze überhaupt zustandekommen. Ferner erhält er über ihre chemische und hermetische Analogie Auskunft und lernt gleichzeitig den okkulten Gebrauch verschiedener Salze für magische Zwecke durch das Erdelement kennen. Idurah weiß um viele geheime Methoden, wie aus Pflanzen und Mineralien verschiedene Salze gewonnen werden, vertraut sie dem Magier bereitwilligst an und macht ihn auch mit ihrem praktischen Gebrauch in der Alchimie, Heilkunde usw. bekannt. Von Idurah kann ein Magier sehr viel erfahren, was ihm bloße Schulweisheit niemals geben könnte.

Fig. 21: Musar - (Zeichenfarbe braun) ist auch einer von den mächtigen Gnomenkönigen und Spezialist in der Erdmagie. Den Magier lehrt er die in unserem Erdball wirksamen elektro-magnetischen Strömungen kennen, sie praktisch zu beherrschen und auszuwerten. Ferner macht Musar den Magier mit der Naturmagie vertraut, die er durch das Plus und Minus der Erde, also durch das elektrische und magnetische Fluid, hervorzurufen

vermag. Durch diesen Gnomenkönig erfährt der Magier auch, wie diese beiden Strahlungen, die durch die chemische Zersetzung das Leben auf und unter der Erde beeinflussen, vom hermetischen Standpunkt aus betrachtet, entstehen. Im Reich des Erdelementes ist Musar eines der geachtetsten Wesen. Nach unseren Begriffen kann er als wahrer Erdmagier bezeichnet werden.

Fig. 22: Necas - (Zeichenfarbe braun) - gleichfalls unter die Gnomenherrscher zählend, erklärt dem Magier den hermetischen Vorgang der Vegetation und seine okkulte Bedeutung. Von Necas erfährt der Magier, wie Bäume, Pflanzen und alle anderen Gewächse durch die unterirdischen Ströme und Kräfte ernährt und erhalten werden. Durch Necas wird dem Magier ferner bekannt gemacht, wie er das Leben der Vegetation durch elementische Magie fördern und beherrschen kann.

Fig. 23 : Erami - (Zeichenfarbe schwarz) gilt als ein mächtiger Gnomenmagier. Auf Wunsch des ihn beherrschenden Magiers lehrt er diesem vollkommene Sympathie-Magie, macht ihn ferner mit der Zubereitung des Erdspiegels und der verschiedenen fluidischen Kondensatoren bekannt. Außerdem weiht er ihn in den praktischen Gebrauch des Erdelementes ein. Von Erami erfährt der Magier auch, wie er sich durch das Erdelement vor verschiedenen Gefahren schützen kann. Viele Geheimnisse in bezug auf das magische Wissen im Reich der Elemente kann Erami dem Magier anvertrauen, und gern stellt er letzterem seine Diener zur Verfügung.

Fig. 24 : Andimo - (Zeichenfarbe schwarz) ist gleich, Erami dem Menschen gut gesinnt. Er weiß Bescheid über alles, was sich unter der Erde in Höhlen, Grotten, unterirdischen Gewässern, Kohlenbergwerken usw. abspielt, und seine besondere Aufgabe besteht darin, alle diejenigen Menschen, die sich unter der Erde befinden und dort zu tun haben zu beschützen und ihnen beizustehen. Er ist ein großer Freund aller Bergleute. Einen Magier, der seine besondere Gunst genießt, wird Andimo immer zu schützen verstehen, ohne Rücksicht darauf, wo sich der Magier unter der Erde befindet. Da Andimo in der Alchimie gut bewandert ist, kann er dem Magier unter Umständen auch in diesem Wissen mit Rat und Tat beistehen. Aus eigener Erfahrung mache ich aber jeden Magier darauf aufmerksam, daß Andimo gern dazu verleitet entweder direkt durch ihn oder durch seine Untergebenen einen brennenden Stein, den sogenannten lebenden Sulfur grobstofflich zu projizieren. Nimmt dann ein Magier bei einer derartigen Projizierung des Steines denselben ohne jegliche Vorsichtsmaßregel in die Hand, fügt ihm der Stein große Brandwunden zu. Mit Vorliebe legt Andimo solche Steine dem Magier entweder vor die Füße oder vor den magischen Kreis. Man lasse den Stein jedoch unberührt und gebiete Andimo, denselben zu entfernen. Würde aber der Magier einen brennenden Sulfur, den Andimo aus dem Erdprinzip heraustransmutierte, d. h. daß der Stein schon alchimistisch vorbereitet ist, mit Andimos Siegelzeichen, das er sich vorher auf einem zweiten Pergamentpapier aufzeichnete und magisch präpariert zurecht legte, berühren, finge das Pergamentpapier mit dem Siegelzeichen Feuer, und der sulfurische Stein verwandelte sich augenblicklich in das echte alchimistische rote Projektionspulver, den sogenannten roten Löwen. Dieses Pulver ist dann vollkommen gefahrlos und kann mit einem Glaslöffel gesammelt und in einem gut verschlossenen Glas verwahrt werden. Dieses Projektionspulver hat dann gewöhnlich eine Projektionsfähigkeit von 1 : 10000 und ist der reinste "Stein der Weisen". Nur verleitet es den Magier dann dazu, das Pulver zur Goldgewinnung oder zur Verlängerung des eigenen Lebens zu verwenden. Sollte der Magier einer solchen Verlockung unterliegen, so würde er seine alchimistische Arbeit zu einem förmlichen Paktabschluß mit dem betreffenden Wesen machen. Vor einer derartigen Unbesonnenheit sei daher der Magier rechtzeitig gewarnt und mache niemals von solchen alchimistischen Praktiken Gebrauch. Selbst dann, wenn der Magier annimmt, daß er in allem, was das magische Wissen anbetrifft, reif und erfahren genug ist, kann es ihn dennoch leicht zu einem unüberlegten Schritt verführen. Bei der Verbindung mit Andimo hatte ich Gelegenheit, mich persönlich zu überzeugen, habe aber Andimo befohlen, das Pulver in sein Reich wieder mitzunehmen, worauf es unter einem jähen Aufzischen verschwand.

Die angegebenen acht Wesen des Erd-Elementes dürften dem Magier als Beispiele genügen. Durch eigene praktische Arbeiten kann ja jeder Magier individuelle Erfahrungen sammeln. Nochmals mache ich jeden Magier darauf aufmerksam, daß er bei der ersten Evokation kein Wesen, ohne Rücksicht darauf, welchem Element es zusteht, als erster ansprechen darf. Ferner sei bemerkt, daß jedes Wesen eine andere Erscheinungsart hat. Ich habe davon Abstand genommen, die einzelnen Wesen ihrer Farbe, Größe, Form und Sprechweise nach zu beschreiben, da es für den praktisch arbeitenden Magier nur von geringem Vorteil wäre. Es könnte sogar vorkommen, daß der Magier an Hand einer ganz genauen Beschreibung bei der Evokation seine Einbildungskraft spielen lassen würde und, statt ein Wesen zu evozieren, ein Elemental bilden könnte, das die Form des Wesens annimmt. Um dies zu verhüten, habe ich kein Wesen dem Äußeren nach ganz genau beschrieben. Der ehrlich arbeitende Magier wird sich keinen Halluzinationen hingeben und sich auch keine Phantome und dergleichen bilden. Ist er magisch gut vorbereitet, wird er stets die wahre Wesenheit unter seine Macht bekommen und sie genau so sehen, hören und fühlen, wie seine Mitmenschen. Die Praxis allein ist es, die jedem Magier dazu verhilft, in allem die Meisterschaft zu erlangen.

## Kapitel 2: Einige Ur-Intelligenzen der Erdgürtelzone

Sobald der rituell arbeitende Magier vollkommener Herr über die Wesen der Elemente geworden ist, kann er in seinen magischen Arbeiten weitergehen und sich mit der ihm am nächsten liegenden Sphäre beschäftigen. Die nächstliegende Sphäre ist die Erdgürtelzone, d. h. die geistig astrale Sphäre unseres Planeten. In der Erdgürtelzone gibt es eine Menge von Wesen, mit denen der Magier in Verbindung treten kann, um sein Wissen zu bereichern und seine Macht zu erweitern. Aus dieser Sphäre nenne ich ihm nachstehend wiederum jene Wesen, mit denen ich vor sehr langer Zeit in Verbindung war. Der Magier kann sich aber auch durch das mentale und astrale Wandern in dieser Sphäre mit anderen Wesenheiten in Verbindung setzen.

Abb. 1 : Aschmunadai - ist in der Erdgürtelzone ein mächtiger Eingeweihter im Range eines vollkommenen Herrschers. Sein Universalsiegel laut Abb. 1 ist zwar sehr kompliziert, stellt jedoch graphisch alle Grundeigenschaften dar, mit denen diese hohe Intelligenz in bezug auf die Erdgürtelzone und auch auf unsere Welt ausgestattet ist. Bei der ersten Anrufung ist dieses Siegel in blauer, roter, grüner und gelber Farbe zu zeichnen und im Kreis vor sich in das magische Dreieck zu legen. Sobald der Kontakt mit Aschmunadai hergestellt ist, so erhält der Magier von ihm sein verkürztes Zeichen (siehe Abb. 8), mit dessen Hilfe der Magier jedesmal diese Intelligenz rufen kann. Das vereinfachte Siegelzeichen ist aber erst dann zu verwenden, wenn Aschmunadai es billigte.

Aschmunadai kann den Magier mit allen Gesetzen, die in der mentalen und astralen Sphäre der Erdgürtelzone in Kraft sind, bekannt machen und es ihm auch ermöglichen, sich dieser Gesetze zu bedienen. Durch Aschmunadais Dazutun kann der Magier die ganze Erdgürtelzone beherrschen und an Wissen überaus viel gewinnen. Da Aschmunadai eine sehr große Anzahl von Dienern besitzt, so kann er dem Magier auf seinen Wunsch Untergebene sowohl für die Erdgürtelzone als auch für die grobstoffliche Welt zur Verfügung stellen, die seine Wünsche bereitwilligst erfüllen.

Abb. 2: Aladiah - und

Abb. 3: Kolorum - sind Aschmunadais Vertreter und seine allernächsten Untergebenen. Ihre Siegelzeichen sind bei der ersten Anrufung in schwarzer Farbe zu zeichnen. Bei Aladiah ist die Beherrschung der Elemente in der Erdgürtelzone ganz hervorragend. Um einen Beweis hierfür zu erbringen, weise ich auf Abb.4: Gibora, hin und bemerke hierzu, daß ich während meiner einstmaligen Verbindung mit Aladiah von diesem beides - Namen und Siegelzeichen - zur Beherrschung der Gewitter und Stürme erhalten habe. Beim Aussprechen des Namens Gibora und Ziehen des Zeichens mit der magischen Hand in der Luft, bewirkt Aladiah dem Magier eine sofortige Stilllegung sämtlicher Gewitter, Stürme und heftiger Winde. Dieses Zeichen ist natürlich erst dann magisch wirksam, wenn man die Verbindung mit Aschmunadai und seinen beiden Vertretern erreicht hat.

Abb. 5 : Siilla - (Zeichenfarbe grün) ist ein weiterer Vorsteher der Erdgürtelzone und kann dem Magier alle Symbole verständlich machen, d. h. er lehrt den Magier die symbolische Sprache der Formen richtig zu verstehen. Beherrscht der Magier die Symbolsprache der festen Formen, so ist ihm auch der analoge Zusammenhang einer jeden Form mit den Universalgesetzen und somit auch mit dem Akashaprinzip bekannt.

Abb. 6 : Lilitha - (Zeichenfarbe rot) ist eine weibliche Ur-Intelligenz der Erdgürtelzone und versteht sich gleich Aschmunadai auf sämtliche magische Praktiken sowohl dieser Sphäre als auch unseres Planeten.

Abb. 7 : Asamarc - (Zeichenfarbe rot und blau) beherrscht als Ur-Intelligenz der Erdgürtelzone die genaue Gesetzmäßigkeit, also die Analogiegesetze der Erdgürtelzone und der grobstofflichen Welt und kann den Magier hierüber entsprechend belehren. Als hohe Intelligenz kann Asamarc dem Magier auch das höchste Wissen über die Erdgürtelzone beibringen und ihn gleichzeitig belehren, wie dieses Wissen praktisch zu verwerten ist.

Abb. 9 : Emuel - (Zeichenfarbe rot, blau und schwarz) kann dem Magier die Synthese von Plus und Minus in bezug auf die Fortpflanzung erklären, d. h. ihm das Ur-Geheimnis des Lebens offenbaren.

Abb. 10: Ubiveh - (Zeichenfarbe rot und blau) belehrt den Magier, wie sich die Einflüsse der Mondsphäre auf die Erdgürtelzone und auf unsere grobstoffliche Welt in mentaler, astraler und grobstofflicher Hinsicht auswirken.

Abb. 11: Asael - (Zeichenfarbe rot, blau und grün) macht den Magier mit den elektrischen und magnetischen Schwingungen der Erdgürtelzone bekannt und lehrt ihn gleichzeitig, den Einfluß dieser Schwingungen auf unsere grobstoffliche Welt zu verstehen und zu beherrschen. Durch diese Intelligenz lernt der Magier auch das wahre elektrische und magnetische Fluid in den Mental- und in der grobstofflichen Welt kennen und richtig anzuwenden. Asael versteht sich ganz besonders auf die genaue Herstellung elektromagnetischer Volte für bestimmte Zwecke und kann auch in dieser Hinsicht dem Magier entsprechende Weisungen geben.

Abb. 12: Gojel - (Zeichenfarbe rot, schwarz und grün) ist ein Spezialist in chemischen Zusammensetzungen aller geschaffenen Dinge. Der Magier kann von dieser Intelligenz vieles über die verschiedenen chemischen Verbindungen, Kräfte u. dgl. erfahren und lernt gleichzeitig ihre praktische Verwertung im magischen Wissen kennen.

Abb. 13: Armiel - (Zeichenfarbe rot, blau und schwarz) weiß Bescheid in allen alchimistischen Prozessen. Dem Magier kann diese Intelligenz das Geheimnis der Transmutation von Metallen offenbaren, kann ihm also z. B. mitteilen, welche Zubereitungsart die Herstellung des Steines der Weisen auf trockenem Wege erfordert.

Abb. 14: Amuthim - (Zeichenfarbe rot, blau und grün) belehrt den Magier darüber, auf welche Weise eine Form jeglicher Art in eine andere Form auf magischem Wege umgewandelt werden kann. Das heißt, daß Amuthim dem Magier das Geheimnis der Entmaterialisierung und der Materialisierung von Gegenständen offenbart.

Abb. 15: Coel - (Zeichenfarbe rot und blau) macht den Magier mit dem Analogiegesetz der Tierwelt bekannt und lehrt ihn gleichzeitig, Tiere auf Grund der Analogiegesetze magisch zu beeinflussen.

Unter Abb. 16: - (Zeichenfarbe rot, blau und grün) findet der Magier den elektrischen und magnetischen Einfluß in bezug auf die Wirkung in der Erdgürtelzone symbolisch dargestellt. Diese symbolische Ausdrucksform der Einflüsse in der dreidimensionalen Welt kann dem Magier jedes Wesen der Erdgürtelzone erklären. Meditiert jedoch der Magier eingehend über dieses Zeichen, so wird ihm die Erklärung der symbolischen Entsprechungen von selbst zuteil.

Abb. 17: Aeoiu --. (Zeichenfarbe rot, blau und grün) lehrt den sich in die Erdgürtelzone versetzten Magier Kräfte von elektrischen und magnetischen Strömungen dreidimensional aus anderen Sphären in die Erdgürtelzone und von dort aus in die grobstoffliche Welt herabzuziehen. Diese Intelligenz versteht es und bringt es dem Magier auch bei, mit den genannten Kräften jeden Gegenstand dreidimensional zu laden.

Abb. 18 : Juoea - (Zeichenfarbe rot, blau und violett) bringt dem Magier bei, wie er das Ober- und Unterbewußtsein eines jeden Wesens durchschauen und beherrschen kann.

Abb. 19: Nahum - (Zeichenfarbe rot, blau und violett) vertraut dem Magier eine besondere magische Praktik an, mittels der er ein jedes Wesen beiderlei Geschlechts, ob Mensch oder Tier, einzuschläfern vermag. Nahum versteht sich ausgezeichnet auf Hypnose. Der Magier erfährt durch ihn oder durch seine Untergebenen, wie man bei allen Wesen männlichen Geschlechts nach Belieben Träume und Visionen hervorrufen kann.

Abb. 20: Immicat - (Zeichenfarbe rot und grün). Im Gegensatz zu Nahum, der als Herr und Meister des Traumlebens betrachtet wird, ist Immicat eine weibliche Intelligenz der Erdgürtelzone. Von ihr erfährt der Magier die Methode, wie er nach Belieben einen Menschen in erquickenden traumlosen Schlaf versenken kann. Der Magier kann auf Wunsch diesen Zustand auch durch Immicat selbst oder durch ihre Untergeordneten bei diesem oder jenem Menschen hervorrufen lassen. Immicat gilt als Herrin und Meisterin des Schlafes. Von ihr kann der Magier alles erfahren, was mit dem Schlaf im Zusammenhang steht. Bei Narkosen oder bei tiefer Bewußtlosigkeit bietet diese Intelligenz dem Magier Schutz, so daß er versichert sein kann, daß er aus solchen und ähnlichen Zuständen stets gefahrlos erwachen wird.

Abb. 21: Osrail - (Zeichenfarbe rot und violett) ist eine mächtige und sehr gefürchtete Intelligenz der Erdgürtelzone und gilt als der Todesengel dieser Sphäre. Alles, was in der Erdgürtelzone und auch auf unserer grobstofflichen Welt mit dem Tode zusammenhängt, wird von dieser Intelligenz beeinflußt. Es ist nicht ratsam, diese Intelligenz zu evozieren. Nur ein sehr erfahrener Magier kann es wagen. Gelingt es ihm, Osrail unter seine Macht zu bekommen, dann hat der Magier völlige Gewalt über Leben und Tod eines jeden Menschen. Um sich jedoch kosmisch und karmisch nicht zu belasten, wird der Magier von dieser Fähigkeit niemals Gebrauch machen. Würde jemand Osrails Zeichen mißbrauchen, so könnte ihm diese Intelligenz zum Verhängnis werden. Daher ist hier Vorsicht sehr am Platz. Abb. 21 habe ich nur deshalb angeführt, um den Magier zu informieren und ihn gleichzeitig vor Osrail zu warnen.

Abb. 22: Ados - (Zeichenfarbe rot, blau, grün, violett und schwarz) ist der Hüter vieler magischer Schätze. Den Magier lehrt er wahre Magie mit Hilfe des Erdelementes zu betreiben. Er lehrt ihn auch die elektrisch-magnetischen Ströme der grobstofflichen Erde auf magische Art und Weise praktisch zu verwerten.

Abb. 23 : Sata - Pessajah - (Zeichenfarbe rot, violett und gelb) läßt den Magier erkennen, wie sich das Akashaprinzip bei allen Wesen der Erdgürtelzone äußert und wie man sich von dieser Sphäre in das Akashaprinzip, also in das sogenannte Ursachenprinzip, versetzen kann. Sata - Pessajah ist eine sehr mächtige Intelligenz und gibt dem Magier verschiedene Möglichkeiten und Anleitungen, wie er beim Sichversetzen in die Erdgürtelzone seinen Mental- und Astralkörper durch das Akashaprinzip vor allen Gefahren schützen kann. Gleichzeitig wird der Magier von Sata - Pessajah in das Geheimnis eingeweiht, wie er seinen Mental- und Astralkörper in der Erdgürtelzone derart unsichtbar machen kann daß er von keinem Wesen, ganz gleich aus welcher Sphäre, wahrgenommen wird. Noch viele andere Geheimnisse kann diese Intelligenz dem Magier offenbaren.

Abb. 24: Laosa - (Zeichenfarbe rot, blau und grün) ist wiederum eine weibliche Intelligenz der Erdgürtelzone. Sie bringt dem Magier bei, wie er sich in den verschiedenen Unterabteilungen der Dichtigkeitsgrade frei und gefahrlos bewegen kann. Außerdem macht Laosa den Magier mit einer besonderen magischen Praktik bekannt, mit deren Hilfe er nach Belieben seinen Mental- und Astralkörper versetzen kann, um sich in die Erdgürtelzone zu begeben. Laosa gilt als ausgezeichnete Initiatorin in der magischen Praktik des mentalen und astralen Wanderns.

### Kapitel 3: Die 360 Vorsteher der Erdgürtelzone

Diese Vorsteher, die ich im nachfolgenden näher beschreiben halte in der Erdgürtelzone alles Walten und Wirken in steter Harmonie. Jeder Vorsteher ist eine hohe Intelligenz, ausgestattet mit allen Fähigkeiten, die ein

jedes Wesen dieser Sphäre besitzt. So z. R. kann ein Magier von jedem Vorsteher sowohl Vergangenes, als auch Gegenwärtiges und ebenso Zukünftiges über unsere grobstoffliche Welt in Erfahrung bringen, und jeder Vorsteher kann durch das Akashaprinzip auch auf unserer Erde wirksam sein. Außerdem hat jeder Vorsteher spezifische Eigenschaften, d. h. daß er mit besonderen Aufgaben betraut ist. Der Magier muß nicht mit allen Vorstehern der Erdgürtelzone in Kontakt kommen und braucht sich bei der Evokation jeweils nur für jene Intelligenz zu entscheiden, die ihm für seine Zwecke maßgebend erscheint. Bei Beschwörungen von Wesen aus der Erdgürtelzone kann sich der Magier die Arbeiten einigermaßen dadurch vereinfachen, indem er bei der ersten Anrufung die quabbalistische Astrologie in Anwendung bringt. Vom Sonnenaufgang angefangen herrscht nämlich alle vier Minuten ein anderer Vorsteher. Die ersten vier Minuten sind vom Sonnenaufgang jenem Vorsteher vorbehalten, der auf unsere Erde den größten Einfluß ausübt. Die nachfolgenden vier Minuten herrscht der zweite Vorsteher, dem dritten Vorsteher gelten weitere vier Minuten usw. In der jedem Vorsteher zustehenden Zeitspanne von vier Minuten ist er am leichtesten anrufbar, da ihn ein innigerer Kontakt mit unserer grobstofflichen Welt verbindet. Ein erfahrener Magier braucht sich natürlich nicht an die quabbalistische Anrufungszeit zu halten, da er in der Lage ist, jederzeit ein jedes Wesen jeglicher Zone und Sphäre anzurufen. Auch bei diesen Intelligenzen unterlasse ich es, ihre Erscheinungsform genau anzugeben. Im Laufe der Praxis wird dem wahren Magier jedes zitierte Wesen so erscheinen, wie es seine Charaktereigenschaften bedingen. Die Reihenfolge der Siegel richtet sich nach den Tierkreiszeichen und ihren Gradeinteilungen, sowie Einflüssen der Elemente. Bei den einzelnen Intelligenzen erwähne ich vor allem nur einige Haupteigenschaften, denn wie schon gesagt, ist mit den üblichen magischen Fähigkeiten jedes Wesen und jede Intelligenz jeder Sphäre ausgestattet. Im übrigen hat der Magier jederzeit die Möglichkeit, eine Intelligenz selbst zu befragen, in welcher Hinsicht ihm diese an die Hand gehen könnte. Falls eine Intelligenz den Wünschen des Magiers nur aus dem Grunde nicht nachkommen sollte, weil ihr Einflußbereich ein anderer ist, so wird sie ihm jene Intelligenz nennen, die seine Wünsche zu erfüllen imstande ist. Es folgen nun 30 Vorsteher, die dem Tierkreiszeichen Widder zustehen und deren Siegel in roter Farbe zu zeichnen sind.

Nr.25: Morech (1 Widder) - Diese Intelligenz ist sehr aktiv und impulsiv und zeichnet sich namentlich durch außergewöhnlichen Scharfsinn aus. Sie ist hoch gelehrt und kann dem Magier nicht nur allgemeines Wissen beibringen, sondern sie kann ihm vor allem ausgezeichnete Methoden angeben, auf Grund welcher er sein Gedächtnis günstig beeinflußt und seine Intuitionsfähigkeit erhöht. Außerdem kann Morech dem Magier bei Erfindungen aller Art einflußreich an die Hand gehen. Morech ist ein Beherrscher des Feuer-Elementes durch das er großartige Wirkungen zu vollbringen vermag. Über alle Fragen, die mit dem Gebiet der Elektrizität zusammenhängen, seien es nun elektrotechnische oder elektrophysikalische, ferner astralische oder mentalische, die das sogenannte elektrische Fluid und seine magischen Arbeiten betreffen, kann Morech dem Magier Auskunft erteilen.

Nr. 26: Malacha (2 Widder) - hat die gleichen Fähigkeiten wie Morech und zeichnet sich auch durch dieselben Wirkungen aus. Außerdem belehrt diese Intelligenz den Magier, wie er sich im Salamanderreich zu bewegen hat und wie er mit den Kräften des Feuers in den verschiedenen Ebenen arbeiten kann. Der Magier erfährt von Malacha ferner, auf welche Art durch das Feuer-Element bestimmte Trance zustände zu erreichen sind. Wünscht es der Magier, so kann ihm Malacha Elemente-Volte für bestimmte Zwecke selbst laden und in das Akashaprinzip der Erdgürtelzone verlegen, die dann Wirkungen auf der grobstofflichen Welt hervorrufen. Erscheint es dem Magier wünschenswert, so stellt ihm Malacha geeignete Spiritus familiaris mit hoher magischer Aktivität und magischen Fähigkeiten gern zur Verfügung. Aus eigener Erfahrung bemerke ich, daß Malacha auch gute Ratschläge in Alchimie erteilen, respektive die Prima materia für die Zubereitung des großen Elixiers auf trockenem Wege herbeischaffen kann. Noch so manch anderes vertraut Malacha dem Magier an, wenn letzterer mit dieser Intelligenz in Kontakt kommt.

Nr. 27: Ecdulon (3 Widder) - kann den Magier mit Liebesmagie vertraut machen. Auf Wunsch des Magiers verwandelt Ecdulon Feindschaft in Freundschaft und sichert dem Magier die Gunst hoher Persönlichkeiten.

Diese Intelligenz vermag mit ihrem Fluid magische Spiegel für spezielle Zwecke zu laden, z. B. um das Salamanderreich im Spiegel zu sehen u. dgl. m. Da dieser Vorsteher in allen rituellen magischen Arbeiten sehr gut bewandert ist, so kann er dem Magier verschiedene spezielle Winke in der Beschwörungsmagie geben

Nr. 28: Lurchi (4 Widder) - kann dem Magier in allen Liebesangelegenheiten sehr nützlich sein. Auch sichert und festigt er seine Existenz, und erweist es sich als notwendig, so läßt Lurchi den Magier sogar zu Reichtum dadurch gelangen, indem er ihm entweder Mittel und Wege zu diesem zeigt oder es durch seine Untergebenen direkt bewirkt.

Nr. 29: Aspadit (5 Widder) - ist eine sehr angenehme Intelligenz und läßt den Magier, wenn dieser es wünscht, Glück im Spiel, bei Wettbewerben, beim Eingehen von Wetten u. dgl. erreichen. Auch Handfertigkeit im Beruf, in der Kunst usw. ist durch Aspadit erreichbar.

Nr. 30: Nascela (6 Widder) - Diese Intelligenz verhilft dem Magier zu schriftstellerischem Talent, oder sie gibt ihm Methoden an, mit deren Hilfe er dieses Talent leicht und rasch m sich entfalten kann. Auch in Literatur und Kunst kann diese Intelligenz dem Magier sehr behilflich sein.

Nr. 31 : Opollogon (7 Widder) - Dieser Vorsteher ist ein Hüter magischer Geheimnisse und kann dem Magier viele magische Praktiken, Rituale u. dgl. m. für seinen persönlichen Gebrauch anvertrauen. Außerdem gibt er Auskunft darüber, wie man auf einfache Art mit Wesen der Mondsphäre in Verbindung kommen kann. Ist der Kontakt mit Opollogon hergestellt, so kann man mit seiner Hilfe oder mit Hilfe seiner Untergebenen die Mondsphäre durchreisen und auf eine ganz bestimmte Art und Weise mit Wesen der Mondsphäre Verbindungen anknüpfen. Opollogon lehrt den Magier, wie er in der Mondsphäre Mondmagie im Geist betreiben kann und verschiedene Wirkungen direkt auf der Mondsphäre vollbringt oder durch die dortigen Wesen auf unserer Welt durchführen läßt.

Nr. 32: Ramara (8 Widder) - ist ein hervorragender Meister der Magie und bringt den Magier darauf, wie sich dieser spezielle magische Fähigkeiten durch geeignete Methoden, vorwiegend rituelle und magische Formeln, aneignen und sie entsprechend verwerten kann.

Nr. 33 : Anamil (9 Widder) - Diese Intelligenz beherrscht namentlich das elektromagnetische Fluid. Sie lehrt den Magier, elektro-magnetische Volte für bestimmte Zwecke zu laden, und wünscht er es, so bildet sie für ihn diese Volte selbst, verlegt sie in das Akasharprinzip und läßt entweder m der Mental-, Astral- oder grobstofflichen Sphäre ihre Wirkungen auslösen. Es gibt in der Erdgürtelzone kein Problem, das Anamil nicht zu lösen verstünde, und der Magier kann an diese Intelligenz jede Frage richten, inspirativ erhält er sie augenblicklich beantwortet.

Nr. 34: Tabori (10 Widder) - Diese Intelligenz läßt den Magier in die tiefen Geheimnisse des Wasser-Elementes, in seine Entsprechungen und Analogien einblicken. Sie macht ihn auf alle magischen Praktiken und Methoden aufmerksam und auch darauf, wie er durch das magnetische Fluid des Wassers verschiedene Wirkungen auf sich selbst und auf andere Personen ausüben kann. Wünscht es der Magier, so löst Tabori die Wirkungen selbst aus oder läßt sie durch ihre Untergebenen auslösen. Auch spezielle Anleitungen erhält der Magier von Tabori, z. B. wie er mit Wesen des Wasser-Elementes mühelos in Kontakt kommen und mit ihnen gefahrlos verkehren kann. Auf Taboris Befehl stehen dem Magier die schönsten Undinen als Untergebene zur Verfügung. Von dieser Intelligenz bringt der Magier auch in Erfahrung, auf welche Weise Sturmgeister zu besänftigen sind, wie Gewitter eingestellt werden und brausendes Meer zu beruhigen ist.

Nr. 35: Igigi (11 Widder) - Dieser Vorsteher lehrt den Magier Macht über Menschen und Tiere zu gewinnen. Gleichzeitig lehrt er ihn magische Formeln zu dynamisieren, damit diese besonders stark wirken.

Nr. 36: Bialode (12 Widder) - Von dieser Intelligenz lernt der Magier, wie er sich magische Autorität verschaffen kann. Er lernt Kräfte aus der Erdzone beliebig zu gebrauchen, ferner die Methode der

Umwandlung von unedlen Metallen in edle Metalle kennen. Welcher Magier besonders große Dispositionen zur Magie hat, kann diese Intelligenz dazu bringen, die Umwandlung der Metalle selbst auszuführen. Bialode macht den Magier auch mit der Sonnen-Magie bekannt, d. h. der Magier lernt die Sonnen-Kräfte auf magischer oder physikalischer Basis in der Mental-, Astral- und grobstofflichen Ebene bewußt zu gebrauchen. Ferner; wie er sich vor negativen Einflüssen der Sonnensphäre beim mentalen Wandern in derselben zu schützen hat.

Nr. 37: Opilon (13 Widder) - kann dem Magier bei allen Unternehmungen behilflich sein, ihm entweder selbst oder durch seine Diener Erfolge verschaffen. Auch über jede Wissenschaft der grobmateriellen Ebene kann Opilon den Magier unterrichten, ihm also Wissen verleihen.

Nr. 38: Jrachro (14 Widder) - Auch diese Intelligenz kann dem Magier entweder selbst oder durch ihre Untergebenen in allen Unternehmungen auf der grobstofflichen Ebene Hilfe leisten. Außerdem macht sie ihn, wenn er es wünschen sollte, wortbeflissen und schlagfertig und belehrt ihn gleichzeitig, wie er durch das Akashaprinzip diese Fähigkeit sowohl bei sich als auch bei anderen Personen hervorrufen kann.

Nr. 39: Golog (15 Widder) - Dieser Vorsteher ist in jeder Wissenschaft unserer Ebene gut bewandert, und es gibt kein Problem, das er nicht zu lösen imstande wäre. Golog gilt als ein großer Philosoph und macht dem Magier durch Intuition und Inspiration die Synthese der Philosophie verständlich.

Nr. 40: Argilo (16 Widder) - In allen Freundschafts und Liebesangelegenheiten steht dieser Vorsteher dem Magier auf der mentalen, astralen und grobstofflichen Ebene mit Rat und Tat bei. Alle Wünsche in dieser Hinsicht kann der Magier durch diesen Vorsteher verwirklicht haben.

Nr. 41: Barnel (17 Widder) - Ebenso wie Argilo ist auch Barnel in der Liebeskunst sehr gut bewandert und versteht sich auf ausgezeichnete Praktiken, mittels welcher die Gunst von Freund und Feind beiderlei Geschlechts zu gewinnen ist. Barnel gibt dem Magier spezielle Anleitungen und Methoden in Sympathie-Magie. Dieser Vorsteher stellt dem Magier gute Wesen aus seiner eigenen Region zur Verfügung, ermöglicht es ihm aber auch, Verbindungen mit einzelnen Luftwesen anzuknüpfen, die sonst eine gewisse Scheu der Erde gegenüber haben und jede Kontaktherstellung mit sich erschweren. Barnel ist auch in der Musik groß, und wünscht es der Magier, so gibt er ihm inspirative Musik-Kompositionen ein, vorausgesetzt, daß der Magier für Musik Interesse hat.

Nr. 42: Sernpolo (18 Widder) - Mit Hilfe dieser Intelligenz kann der Magier in sich sehr rasch ein Sprachtalent entfachen. Sernpolo hilft dem Magier auch seine Lebenslage zu verbessern und gibt ihm Methoden und Anleitungen, mittels welcher der Magier die magnetischen Kräfte seinem Wirkungsbereich gemäß praktisch auswerten kann.

Nr. 43: Hyris (19" Widder) - ist ein Meister in der Magie des Wassers, und der Magier lernt von diesem Vorsteher die Kräfte des Wassers in bezug auf die Elemente, auf das magnetische Fluid, zu gebrauchen und mit diesen Kräften zu wirken. Hyris kann dem Magier viele Beeinflussungsmöglichkeiten durch das Element des Wassers auf der grobstofflichen Ebene vermitteln und ihm außerdem spezielle Anleitungen und Geheimnisse aus dem Reiche der Undinen anvertrauen.

Nr. 44: Hahadu (20 Widder) - versteht sich nicht nur auf die Magie des Wassers sehr gut, sondern er kann außerdem noch auf Grund seiner speziellen Eigenschaften dem Magier verschiedene Anleitungen in bezug auf die Zubereitung von flüssigen fluidischen Kondensatoren, namentlich für die Ladung mit magnetischem Fluid, geben. Hahadu ist im Undinenreich, also im Element des Wassers, sehr beliebt, und wenn es der Magier wünscht, so kann ihm dieser Vorsteher aus dem Reich des Wasserelementes so viele Diener und Dienerinnen schicken, wie der Magier zur Erfüllung seiner Wünsche notwendig hat.

Nr. 45: Oromonas (21 Widder) - macht den Magier mit verschiedenen Gesetzen, Kräften und Wirkungen der Erdgürtelzone bekannt. Durch Oromonas lernt der Magier die einzelnen Kräfte mit Hilfe verschiedener Methoden und Anleitungen in Bewegung zu setzen. Oromonas ist eine sehr freigebige und dem Menschen

gutgesinnte Intelligenz, die jederzeit bereit ist, die Wünsche des Magiers soweit zu verwirklichen, als im Bereich ihrer Möglichkeit liegt.

Nr. 46 : Bekaro (22 Widder) - Durch diese Intelligenz wird dem Magier Erkenntnis und Weisheit der Erdgürtelzone zuteil, was ihm nur wenige Wesen dieser Sphäre zu geben imstande sind. Bekaro legt besonderes Gewicht auf Gerechtigkeit und Ausgeglichenheit und kann daher auch in der grobstofflichen Welt dem Magier in jeder Hinsicht dort behilflich sein, wo es sich um Gerechtigkeit, ob in Rechtsangelegenheiten oder in anderen Lebenslagen, handelt. Bekaro wird von den Sturmgeistern und Salamandern sehr gefürchtet, da er in der Lage ist, dem Magier Formeln anzuvertrauen, durch deren Anwendung in der Feuerregion der Erdgürtelzone starke elektrische und elementische Wirkungen hervorgerufen werden können, die den hartnäckigsten Salamandergeist ohne Unterschied des Ranges sofort gefügig machen. Stellt Bekaro dem Magier irgendein Wesen aus dem Salamanderreich als Diener zur Verfügung, so steht dieses Wesen dem Magier mit hoher Intelligenz und Verstandestätigkeit sowie großer Klugheit treu zur Seite.

Nr. 49 : Belifares (23 Widder) - Dieser Vorsteher ist geradeso wie die beiden vorhergehenden an Weisheit, Klugheit und Scharfsinn den anderen überlegen, und der Magier lernt von ihm die Gesetze der Erdgürtelzone durch das Akashaprinzip auf der grobstofflichen Ebene zu verwerten. Belifares ist gern bereit, dem Magier in jeder Beziehung zu helfen.

Nr. 48: Nadele (24 Widder) - ist namentlich in der magnetischen Heilkunde sehr gut bewandert und gibt dem Magier Methoden an, laut welchen die schwersten Krankheiten entweder auf magische Art oder durch geeignete Mittel zu heilen sind. Nadele ist nicht nur ein Arzt des physischen Körpers, er kann den Magier auch belehren, auf welche Weise dieser sowohl sich selbst als auch anderen Personen durch das Akashaprinzip in jeder Hinsicht und in jeder Lebenslage helfen kann. Im Gnomenreich ist dieser Vorsteher sehr beliebt, und kommt ein Magier durch Nadeles Vermittlung mit diesem Reich in Verbindung, so stellen sich dem Magier sogar Gnomenkönige zur Verfügung.

Nr. 49: Yromus (25 Widder) - ist gleichfalls ein Meister im magischen Wissen, namentlich ein Meister der Alchemie und Spagirik. Von Yromus lernt der Magier verschiedene Kräuter und Wurzeln auf spagirische und alchemistische Art zu verarbeiten und sie sodann durch das elektromagnetische Fluid und eine besondere Art der Voltierung überaus stark dynamisch zu machen. Äußert der Magier den Wunsch, so erhält er von Yromus Anleitungen, laut denen er im Akashaprinzip bei sich selbst und auch bei anderen Personen Ursachen umzuändern vermag, damit diese einen weniger ungünstigen Einfluß auf die mentale, astrale, mitunter sogar auf die grobstoffliche Ebene ausüben. Yromus lehrt außer dem den Magier Schicksale zu ändern und magische Handlungen vorzunehmen, ohne daß sich dieselben in das Akashaprinzip einprägen, um Gegenwirkungen auszulösen. Auch Yromus ist im Gnomenreich sehr beliebt, und alle Gnomen, namentlich die der höheren Klassen, begegnen diesem Vorsteher mit der größten Ehrfurcht.

Nr.50: Hadcu (26 Widder) - ist ein Meister der mentalen und astralen Magie und belehrt den Magier, wie er außerplanetarische Kräfte in der mentalen und astralen sowie grobstofflichen Welt für die verschiedensten Zwecke praktisch anwenden kann.

Nr.51: Balachman (27 Widder) - ist ein vorzüglicher Initiator der synthetischen Astrologie und offenbart dem Magier die tiefsten Geheimnisse der astrologischen Wissenschaft. Durch diesen Initiator lernt der Magier die astrologischen Einflüsse auf die mentale und astrale Welt, ferner die gegenseitigen Schwingungen und Vibrationen der verschiedensten Sphären in bezug auf die mentale, astrale und grobstoffliche Ebene kennen. Auch die Kenntnis kosmischer Wirkungen auf das Mineral-, Pflanzen- und Tierreich wird durch diesen Vorsteher dem Magier entweder direkt übermittelt, oder sie wird ihm mittels Intuition und Inspiration eingegeben.

Nr. 52: Jugula (28" Widder) - belehrt den Magier in der Kunst der Talismanologie. Durch diesen Vorsteher lernt der Magier auch das komplizierteste Symbol von der synthetischen Seite aus richtig zu lösen. Jugula bringt

dem Magier ferner bei, wie er jede Kraft und jedes Wesen der Erdgürtelzone zusammen mit den Eigenschaften durch ein entsprechendes Symbol getreulich zum Ausdruck bringt oder in die richtige graphische Darstellung aufzunehmen imstande ist. Gleichzeitig weiht Jugula den Magier in das Geheimnis ein, wie solche Symbole durch verschiedene Methoden magisch wirksam gemacht werden können.

Nr. 53: Secabmi (29 Widder) - bringt durch das magnetische Fluid verschiedene Wirkungen auf der mentalen, astralen und grobstofflichen Ebene zustande. Dieser Vorsteher ist ein Meister in der Kunst von Wohlgerüchen und kann dem Magier Instruktionen erteilen, wie sich aus verschiedenen Pflanzen auf spagirische Art nicht nur Heilmittel, sondern auch Wohlgerüche zubereiten lassen.

Nr. 54: Calacha (30 Widder) - ist der letzte Vorsteher dieses Tierkreiszeichens. Dieser Vorsteher lehrt den Magier verschiedene Krankheiten durch das Element des Wassers zu behandeln. Calacha ist ein Meister der Hydrotherapie und steht dem Magier auf diesem Gebiet mit Rat und Tat gerne bei. Magier, die sich mit Naturheilkunde befassen, finden in Calacha einen ausgezeichneten Initiator, der ihnen durch Intuition und Inspiration viele Geheimnisse anvertrauen kann Geheimnisse, die bis zum heutigen Tag noch unentdeckt sind. Es folgt die Beschreibung von weiteren 30 Vorstehern der Erdgürtelzone, und zwar des Tierkreiszeichens Stier, deren Zeichen und Siegel sämtlich in grüner Farbe zu zeichnen sind.

Nr. 55: Serap (1 Stier) - ist der erste Vorsteher dieses Tierkreiszeichens. Er informiert den Magier über Sympathie - Magie, die durch das Feuer-Element realisiert wird. Wie ich aus persönlicher Erfahrung mit diesem Vorsteher weiß, bringt Serap dem Magier Praktiken bei, die meistens in der Anwendung von fluidischen Kondensatoren bestehen, die, auf Fließpapier gebracht, dem Verbrennungsprozeß ausgesetzt werden. Gerne gibt Serap dem Magier spezielle Anleitungen und Methoden sowie verschiedene magische Praktiken für die Gewinnung von Freundschaften, für die Hervorrufung von Liebesgefühlen, Hebung der Zeugungskraft usw. In dieser Richtung kann der Magier von diesem Vorsteher sehr viel lernen.

Nr. 56: Molabeda (2 Stier) - Wünscht der Magier mit diesem Vorsteher in Kontakt zu kommen, so wird er von ihm belehrt, wie durch das elektrische Fluid in Verbindung mit dem Element des Feuers verschiedene Naturphänomene, die geradezu ans Wunderbare grenzen, zustande gebracht werden können. Molabeda ist ein getreuer Hüter der tiefen geheimen Sexualmysterien, die er nur dem reifen und ethisch hochentwickelten Magier offenbart.

Nr.57: Manmes (3 Stier) - versteht sich ausgezeichnet auf die magische Pflanzenkunde. Der Magier lernt von diesem Vorsteher die verschiedenen Pflanzen vom hermetischen Standpunkt aus kennen und gewinnt Einblick in die Kunst, wie sich mit Pflanzen auf magische Art und Weise die verschiedensten Wirkungen hervorrufen lassen. Manmes macht den Magier auf verschiedene Pflanzen aufmerksam, die als Räuchermittel anzuwenden sind und dem Magier als Hilfsmittel bei verschiedenen Arbeiten gute Dienste leisten können.

Nr. 58: Faluna (4 Stier) - Diese Intelligenz ist überaus menschenfreundlich und verhilft dem Magier auf seinen Wunsch zu Wohlstand. Sie gibt ihm verschiedene Anleitungen, wie er sich durch Pflanzenstoffe Mittel anfertigen kann, die seinen Körper mumifizieren, ja sogar verjüngen können, und ihn gegen disharmonische Einflüsse - Krankheiten u. dgl. widerstandsfähiger machen. Faluna ist ein vorzüglicher Lehrer für die Herstellung von spagirischen Mitteln, die aus Pflanzenstoffen angefertigt werden.

Nr. 59 : Nasi (5 Stier) - kann dem Magier entweder selbst oder durch seine Untergebenen Ratschläge erteilen, wie er sein Leben durch verschiedene Verbesserungen angenehm und freudvoll gestalten kann. Von Nasi wird der Magier belehrt, wie er sein Einkommen erhöhen kann, und dieser Vorsteher verhilft auch dem Magier entweder selbst oder mittels seiner Diener zu einem besseren Dasein. Nasi gilt als ein vollkommener Meister in der Bereitung von Freude und von irdischem Glück.

Nr. 60: Conioli (6 Stier) - Dieser Vorsteher ist ein vorzüglicher Mathematiker und Kenner der Zahlenkunde. Der Magier wird von dieser Intelligenz in die Astro-Quabbalah eingeweiht. Conioli versteht es, jede Kraft, jede Fähigkeit, jede Realisation usw. mathematisch in Zahlen auszudrücken und umgekehrt, jede Zahl in bezug

auf die Einflüsse und Eigenschaften dem Magier zu erklären. Außerdem belehrt Conioli den Magier, wie er in bezug auf Magie die erworbenen Kenntnisse praktisch verwerten kann.

Nr. 61: Carubot (9 Stier) - Ist der Magier schriftstellerisch tätig, so kann ihm dieser Vorsteher durch Intuition und Inspiration insofern sehr behilflich sein, als er ihm Entwürfe, Vorschläge, Begebenheiten für die schriftstellerische Verarbeitung in gewählter stilistischer Form eingibt. Magier, die sich mit der Aufnahme von Märchen, Legenden, Sagen u. dgl. befassen, finden in Carubot einen fabelhaften Initiator.

Nr. 62 : Jajaregi (8 Stier) - gilt gleichfalls als großer Initiator namentlich für okkulte Schriftsteller, da er es ausgezeichnet versteht, den Magier dahingehend zu inspirieren, okkulte Kräfte, Wirkungen, Gesetze usw. in Romanform wiederzugeben. Viele Magier, die okkulte Romane herausbrachten, dürften vielleicht, ohne es zu wissen, von dieser Intelligenz inspiriert worden sein. Andererseits ist Jajaregi auch imstande, dem Magier alle okkulten Romane, Begebenheiten usw. in bezug auf die Universalgesetze und auf die Gesetze von Ursache und Wirkung in den mentalen, astralen und grobstofflichen Ebenen entweder persönlich oder durch seine Diener oder mittels Intuition verständlich zu machen.

Nr. 63: Orienell (9 Stier) - gibt Auskunft über okkulte Hilfsmittel, Hilfsmethoden usw., die zur Entwicklung verschiedener geistiger, astraler und grobstofflicher Fähigkeiten beitragen. Orienell verrät dem Magier auch, auf welche Weise er sich diese oder jene Fähigkeit aneignen kann. Zum Großteil sind die Behelfe Rituale, Formeln und Gesten, wie mir noch aus der eigenen praktischen Erfahrung von einstmals, als ich mit diesem Vorsteher selbst in Kontakt war, bekannt ist. Bleibt der Magier längere Zeit mit Orienell in Verbindung, so kann er sich alle magischen Hilfsmethoden, die er durch den genannten Vorsteher intuitiv erhält, in einem separaten Buch vornotieren.

Nr. 64: Concario (10 Stier) - ist ein guter Meister und Lehrer der Mond-Magie. Er macht den Magier auf die verschiedenen Mondeinflüsse, darunter auf die 28 Mondstationen, aufmerksam, ferner darauf, wie sich diese sowohl in der Erdgürtelzone als auch auf unserer grobstofflichen Welt in mentaler, astraler und grobstofflicher Hinsicht auswirken und wie sie sich praktisch verwerten lassen. Concario erklärt dem Magier die Synthese der astrologischen Mond-Magie.

Nr.65: Dosom (11 Stier) - ist ein sehr guter Initiator auf dem Gebiet des Okkultismus, insbesondere der Hypnose, Suggestion, magnetischen Heilkunde usw. Von diesem Vorsteher lernt der Magier die Hypnose in bezug auf Geist, Seele und Körper richtig anzuwenden. Läßt sich der Magier von Dosom Diener zur Verfügung stellen, so verrichten diese auf des Magiers Wunsch alle diesbezüglichen Arbeiten und Wirkungen. Diese Fähigkeiten und Kräfte dürfen aber niemals zu unedlen Zwecken verwendet werden, da es sonst der Magier mit dem Gegengenius zu tun bekommen würde.

Um jeglichem Mißbrauch mit Intelligenzen und Wesen vorzubeugen, habe ich es unterlassen, in diesem meinem Werk jene Vorsteher und Intelligenzen der Erdgürtelzone anzuführen, die die negativen Eigenschaften vertreten. Der negativen Vorsteher gibt es geradeso viele, wie der Vorsteher mit guten und positiven Eigenschaften.

Nr. 66 : Galago (12 Stier) - gibt dem Magier Weisungen, wie er sich durch Imprägnierung seiner Aura, seines magischen Raumes mittels des elektrischen Fluids und des Feuer-Elementes Ehre, Ansehen, Würde, Freundschaft und Liebe usw. auf magische Art und Weise sichern kann.

Nr. 67 : Paguldez (13 Stier) - ist ein ausgezeichneter Initiator aller Formen der Naturmagie. Kommt der Magier mit diesem Vorsteher in Verbindung, so lernt er von ihm, wie er durch natürliche Mittel verschiedene Kräfte in Bewegung setzen, verschiedene Ursachen und somit Wirkungen schaffen kann, die fast ans Unnatürliche grenzen. Auf besonderen Wunsch vertraut dieser Vorsteher dem Magier an, auf welche Weise er verschiedene Naturphänomene hervorrufen kann. Informationshalber erwähne ich, daß der Gegengenius der Hüter der Geheimnisse verschiedener Zauberprojekte der Naturmagie ist.

Nr. 68: Pafessa (14 Stier) - steht dem Magier in seinem

Beruf helfend zur Seite und gibt ihm inspirativ ein, wie der Magier seine berufliche Lage verbessern kann. Ist der Magier z. B. kaufmännisch tätig, so hilft ihm dieser Vorsteher mittels seiner Untergebenen zu einem größeren Kundenkreis usw. Pafessa ist sehr zuvorkommend und hilft dem Magier auf der grobstofflichen Ebene gerne und in jeder Hinsicht. Im Gnomenreich wird dieser Vorsteher sehr geachtet, und Gnomen dienen gerne dem Magier, wenn sie von Pafessa dazu veranlaßt werden.

Nr. 69 : Jromoni (15 Stier) - kann als ausgezeichnete Initiator dem Magier mitteilen, wie sich dieser leicht und rasch - unter der Voraussetzung, daß es die Göttliche Vorsehung zuläßt - durch Gewinne, Eingehen von Wetten, Spekulationen u. dgl. zu Geld verhilft. Jromoni weiß auch Bescheid, wo sich verborgene Schätze befinden, und hält er es für angebracht, so kann er dem Magier die Stelle genau angeben. Diesem Vorsteher ist jedoch gut bekannt, ob die Hilfe, die er dem Magier leistet, karmisch zulässig ist oder nicht. Falls er helfend nicht beistehen soll, so sagt es Jromoni dem Magier gleich bei der ersten Beschwörung und hilft ihm nur soviel, als die Göttliche Vorsehung es zuläßt, ohne daß das Karma des Magiers belastet wird. Der Magier sei versichert, daß mitunter Wohlstand, Reichtum und Geldüberfluß große Hindernisse auf dem Wege zur Vollkommenheit sein können.

Nr. 70: Tardoe (16 Stier) - besitzt die Macht, im Magier durch geeignete Praktiken, Rituale u. dgl. verschiedene Talente - z. B. künstlerische, schriftstellerische oder andere - zu wecken oder, falls Dispositionen für irgendwelche Talente vorhanden sind, diese rasch zu entfalten. Beabsichtigt der Magier z. B. eine künstlerische Laufbahn anzutreten, so findet er in diesem Vorsteher den verlässlichen Initiator und Helfer.

Nr. 71: Ubarim (17 Stier) - weiht den Magier in den Gebrauch von verschiedenen Liebesmitteln für das Auflockern von Liebe und Freundschaft ein und kann ihm hierfür viele Methoden und Anleitungen geben. Gleichzeitig erhält der Magier von diesem Vorsteher nähere Angaben für die Herstellung von Liebes- und Freundschaftsamulettten. Auch die Ladung von Talismanen und Amulettten für diese Zwecke kann der Vorsteher Ubarim auf Wunsch des Magiers selbst vornehmen oder durch seine Diener durchführen lassen.

Nr. 72: Magelucha (18 Stier) - gibt dem Magier verschiedene Anleitungen, wie er mit dem Luft- und dem Wasser Element in der mentalen, astralen und grobstofflichen Ebene magisch arbeiten soll und wie er diese beiden Kräfte für verschiedene Zwecke in Anwendung bringen kann. Magelucha ist ein Meister dieser zwei Elemente, und seine Praktiken, die er nur dem berufenen und wahren Magier anvertraut, sind überaus wertvoll. Von diesem Vorsteher kann der Magier in bezug auf die Fluide und ihre Auswertung für verschiedene Zwecke sehr viel lernen.

Nr. 73 : Chadail (19 Stier) - ist ein treuer Hüter der Landwirtschaft und inspiriert im allgemeinen auf dieser Erde nicht nur den Magier, sondern alle diejenigen Menschen, die sich mit Agronomie, Agrochemie, mit landwirtschaftlichen Verbesserungen u. dgl. befassen. Falls der Magier Landwirt ist, so kann er von diesem Vorsteher erfahren, wie er entweder mit normalen Mitteln oder auf okkulte Weise seinen Boden verbessern kann, damit er einen rascheren Pflanzenwuchs erzielt ferner, wie er durch verschiedene Strahlungen chemischer Produkte eine verbesserte Qualität erreicht und die Bodenproduktion hebt. Auch auf verschiedene Arbeitsmethoden macht Chadail den Magier aufmerksam und gibt ihm Anleitungen, wie der Magier durch das elektro-magnetische Fluid oder mit Hilfe der Elemente oder durch Methoden quabbalistischer Art ein besseres Gedeihen der Naturprodukte erzielen kann. Durch Chadails Dazutun oder mit Hilfe seiner Diener bringt es der Magier fertig, in bezug auf die Bodenkultur geradezu phänomenal zu wirken.

Nr. 74 : Charagi (20 Stier) - Dieser Vorsteher ist ein fabelhafter Inspirator in technischen Erfindungen, die Forst und Landwirtschaft betreffend. Kommt der Magier mit Charagi in Kontakt, so kann er von dieser Intelligenz oder von den Untergebenen in dieser Richtung sehr viel in Erfahrung bringen.

Nr. 95. Hagos (21 Stier) - ist ein Meister der Polarisationsmagie und des elektrischen Fluids. Dieser Vorsteher gibt dem Magier Weisungen, wie sich durch Polarisationsmagie in Verbindung mit dem elektrischen

Fluid ein schneller Pflanzenwuchs erzielen läßt, wie es z. B. anzustellen ist, daß ein soeben eingesetzter Samen etwa schon in einer Stunde zu einem Baum heranwächst und Früchte trägt.

Fakire, die in der Lage sind, tatsächlich aus einem Samen innerhalb einer Stunde einen Baum wachsen zu lassen, welches Wunder in Indien unter dem sogenannten echten Mangobaumwunder bekannt ist, bringen dies auf grund ihrer Kenntnis der Polarisationsmagie und des elektrischen Fluids fertig. Für den Magier ist es kein Geheimnis, und ich habe darüber schon in meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" geschrieben, daß dieses Phänomen auf Grund des elektromagnetischen Fluids, also auf Grund der Polarisationsmagie, zuwege gebracht wird. In diesem Werk mache ich deshalb davon Erwähnung, weil der Magier die Möglichkeit hat, dasselbe Phänomen durch den Vorsteher H a g o s oder durch seine Diener hervorzurufen.

Nr. 76: Hyla (22 Stier) - kann durch seinen Einfluß dem Magier insofern behilflich sein, als er ihn durch hohe Intuition und Inspiration einen klaren Verstand, gute Urteilskraft, Schlagfertigkeit und Klugheit in jeder Beziehung erreichen läßt. Dieser Vorsteher kann entweder selbst oder mittels seiner Diener dem Magier in verschiedenen Angelegenheiten an die Hand gehen, z. B. ihm bei Prüfungen in diversen Wissenschaften der grobstofflichen Welt beistehen u. dgl. m.

Nr. 97 : Camalo (24 Stier) - ist außer anderen Eigenschaften und Wirkungsbereichen namentlich mit den Geheimnissen der Mineralverbindungen und ihrem okkulten Gebrauch sehr gut vertraut, welche dieser Vorsteher auch streng hütet. Den Magier unterrichtet er vor allem über die analogen Entsprechungen verschiedener Metalle zu den Sphären, Kräften, einzelnen Wesen usw. und wie diese Kräfte für die mentale, astrale und grobstoffliche Welt auf magische Weise zu gebrauchen sind. Erscheint es dem Magier wünschenswert, so erhält er von Camalo eine Reihe von Rezepten für feste fluidische Kondensatoren, ferner für das echte Elektromagicum, das für verschiedene Zwecke, wie z. B. für die Herstellung eines magischen Stabes, Spiegels usw. gebraucht wird. Der Magier lernt natürlich auch von diesem Vorsteher, auf welche Weise diese fluidischen Kondensatoren für den magischen Gebrauch in der Erdgürtelzone und auf der grobstofflichen Welt für verschiedene Zwecke geladen werden.

Nr.78: Baalto (25 Stier) - gibt dem Magier Auskunft über die verschiedenen Bergbauarbeiten. Er beaufsichtigt auf unserem Planeten die Gnomen in der Unterwelt und weiß von allen unterirdischen Gewässern und Erzen. Auch über Vulkane kann dieser Vorsteher den Magier informieren und ihm den genauen Zeitpunkt ihrer Eruption ansagen. Ferner kann B a a l t o dem Magier Anleitungen und Methoden geben, wie sich auf magische Art und Weise die unter der Erdoberfläche befindlichen Strömungen für die verschiedensten Zwecke gebrauchen lassen. Wünscht es der Magier, so bringt ihm Baalto die Fähigkeit des Wünschelrutengehens und die Handhabung des siderischen Pendels in bezug auf die Ermittlung von elektromagnetischen Strömungen bei und noch so manches andere in dieser Richtung.

Nr. 79 : Camarion (23 Stier) - Von diesem Vorsteher erfährt der Magier über die magischen Beziehungen einzelner Nahrungsmittel im Hinblick auf die Gesundheit und Harmonie des Körpers überhaupt. Camarion gibt dem Magier Anleitungen, welche Nahrungsmittel, ohne Unterschied, ob es sich um Früchte oder zubereitete zusammengesetzte Speisen handelt, den okkulten Analogiegesetzen gemäß zu wählen sind. Mittels Intuition und Inspiration wird dem Magier durch Camarion eingegeben, wie Nahrungsmittel und Speisen zu laden sind, mit welchem Fluid, ob mit dem elektrischen oder magnetischen, ferner mit welchen Elementen, um eine Wirkung entweder auf den Mental-, Astral- oder grobstofflichen Körper auszuüben. Camarion ist ein vorzüglicher Inspirator in Diät und Askesevorschriften und bei Erkrankungen aller Art, d. h. bei Disharmonie von Körper, Seele und Geist steht er gern mit Rat und Tat bei.

Nr. 80: Amalomi (26 Stier) - Dieser hohe Initiator wird als kosmischer Sprachlehrer betrachtet. Von ihm lernt der Magier die Quabbalah, also die kosmische Sprache, in bezug auf die grobstoffliche Welt zu gebrauchen. Amalomi weiht den Magier in viele Formeln und Tantras ein und belehrt ihn gleichzeitig, wie er diese

dynamisieren muß, um durch das Akashaprinzip Wirkungen in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt hervorzurufen.

In meinem dritten Werk, betitelt "Der Schlüssel zur wahren Quabbalah" führe ich einige Formeln, Arbeitsmethoden u. dgl. an, die mir dieser Vorsteher zu veröffentlichen gestattete. Nr. 81 : Gagison (29 Stier) - Dieser Vorsteher gilt in der Erdgürtelzone als Universal-Philosoph. Durch Intuition läßt er den Magier alle Religionssysteme, die es auf unserer Erde bisher gegeben hatte und zur Zeit gibt, in ihrer wahren Gesetzmäßigkeit erkennen. Derjenige Magier, der mit diesem Vorsteher in freundschaftlicher Verbindung steht, kann von ihm unendlich viel lernen und mit seiner Hilfe jedes Religionssystem, das er vom hermetischen Standpunkt aus erforschen will, durchblicken und die Universalgesetze darin finden. Gleichzeitig kommt er darauf, inwieweit die Universalgesetze verhüllt, verschleiert oder aus etwaigen anderen Gründen verstümmelt wurden, und kann sie für seinen persönlichen Gebrauch vom philosophischen Standpunkt aus berichtigen. Von der Religionsphilosophie aus lernt der Magier die Spreu vom Weizen zu unterscheiden. Kommt der Magier mit Gagison des öfteren in Verbindung, so wird er sehen, daß von alters her alle Religionssysteme wie ein Ariadnefaden die Universalgesetze verfolgen und bis zum heutigen Tag in einem Religionssystem mehr, in dem anderen weniger vertreten sind.

Nr. 82: Carahami (28 Stier) - Dieser Vorsteher könnte mit Recht als Lehrer der kosmischen Universalphysik gelten. Er lehrt den Magier die kosmischen Kräfte, ihre Analogien und ihre Gesetzmäßigkeit in der Natur zu verstehen und auch zu beherrschen. Carahami kann dem Magier viele metaphysische und metapsychische Geheimnisse in bezug auf die Natur offenbaren. Phänomene, die durch Kenntnis der kosmischen Kräfte in Ursache und Wirkung dem Magier bekannt werden, lassen in ihm dann keinen Zweifel mehr aufkommen, und er wird für jedes Naturphänomen vom hermetischen Standpunkt aus nicht nur die richtige Erklärung finden, sondern es je nach seiner Reife auch selbst hervorrufen können. Allerdings wird es ein wahrer Magier niemals wagen, durch magische Eingriffe irgendein Chaos in dieser Richtung zu verursachen, weil er sich dadurch schwer karmisch belasten würde.

Nr. 83 : Calamos (29 Stier) - kann dem Magier ausgezeichnete Methoden für die Pflanzenveredlung auf unsere\* grobstofflichen Welt anvertrauen. Nachdem aber seine Vorliebe das Meer und das Leben im Meer ist, so kann dieser Vorsteher dem Magier außerdem noch besondere magische Methoden nennen, mit deren Hilfe er alles, was unter Wasser lebt, beherrschen und unter seine Macht bekommen kann. Calamos teilt dem Magier magische Machtworte mit, die das stürmische Meer beschwichtigen, und belehrt ihn außerdem, wie er sich auf Seereisen zu schützen hat. Bei auftretender Gefahr, wo ein ganzes Schiff inklusive Besatzung untergehen würde, wird es dem Magier, der mit Calamos in Verbindung steht, immer gelingen, sich auf irgendeine Weise zu retten. Äußert der Magier den Wunsch, so stellt ihm Calamos auch Elementwesen des Meeres zur Verfügung oder gibt ihm Anleitungen, wie er mit Wesen des Meeres in Verbindung treten kann. Undinen, die sich am einsamen Meeresstrand aufhalten, sowie alle unterirdischen Wesen des Wassers schätzen diesen Vorsteher der Erdgürtelzone, begegnen ihm mit der größten Ehrfurcht und erfüllen unverzüglich alle seine Wünsche und Befehle.

Nr. 84 : Sapasani (30 Stier) - ist gerade so wie Calamos ein vorzüglicher Meister in der Magie des Wassers. Auch diesem Vorsteher gehorchen alle unter Wasser lebenden Wesen und Elementwesen. Sein spezielles Wissen beruht in der Ausnützung von Meersalz für magische Zwecke und alchemistische Arbeiten. Von Sapasani erhält der Magier Auskunft darüber, wie er sich z. B. durch eine kleine Dosis Meersalz auf sympathische Art und Weise mit Wasserwesen verbinden kann, sich ferner die Kräfte der Elementwesen im Meer für verschiedene Zwecke nutzbar macht, und noch über so manch andere Praktiken wird der Magier von diesem Vorsteher der Erdgürtelzone belehrt.

Die Siegelzeichen der nachstehend angeführten weiteren 30 Vorsteher der Erdgürtelzone, die dem Tierkreiszeichen Zwillinge entsprechen, sind sämtlich in brauner Farbe zu zeichnen.

Nr. 85: Proxones (1 Zwillinge) - Über alle Fragen, die das elektrische Fluid in bezug auf die Mental-, Astral- und grobstoffliche Ebene betreffen, erhält der Magier von diesem Vorsteher genaue Auskunft. Proxones gilt als Meister des elektrischen Fluids und somit auch der Elektrizität. Er ist gleichzeitig Hüter von Erfindungen, und sofern sich diese auf der Basis der Elektrizität abwickeln, hält er sie im Gleichgewicht. Alle diejenigen Menschen, die sich mit Erfindungen auf dem Gebiet der Elektrizität befassen, werden von Proxones entsprechend inspiriert. Dem verschwiegenen Magier kann Proxones schon jetzt Erfindungen mitteilen, die erst nach vielen Jahren, mitunter sogar erst nach Jahrhunderten, erfunden werden. Der Magier darf diese Erfindungen natürlich nicht in die Öffentlichkeit geben, aber durch Proxones erfährt er wie weit und in welchen Zeitabschnitten die Technik auf dem Gebiet der Elektrizität fortschreiten wird und kann sich in dieser Beziehung das größte Wissen aneignen. Gestattet es Proxones, so darf der Magier von gewissen Geheimnissen nur für sich allein Gebrauch machen, denn auf keinen Fall darf in der Weltenordnung ein Chaos entstehen.

Nr. 86: Yparcha (2 Zwillinge) - ist ebenso wie der vorhergehende Vorsteher mit der Obhut aller technischen Erfindungen betraut. Gleichfalls unter dem Siegel der Verschwiegenheit kann Yparcha den Magier belehren, wie die Welt in fünfzig, hundert oder noch mehr Jahren auf dem Gebiet technischer Erfindungen fortgeschritten sein wird. Befäßt sich der Magier etwa selbst mit irgendeiner Erfindung, so hat er in Yparcha den besten Inspirator, der ihm intuitiv gute Ideen eingibt.

Nr. 87 : Obedomah (3 Zwillinge) - Diese Intelligenz unterrichtet den Magier in allen Zweigen der Chemie, Biologie usw. in bezug auf die Metaphysik und Metapsychik. So kann z.B. der Magier durch Obedomah Rezepte für die Behandlung von verschiedenen Krankheiten erhalten, die auf Grund der chemischen oder biologischen analogen Zusammenhänge einen ganz anderen Wirkungs- und Indikationsbereich haben als nur die chemischen Eigenschaften jedes einzelnen Stoffes aufweisen. Dieser Vorsteher versteht auch, in der Homöopathie vom metaphysischen Standpunkt aus den Magier fabelhaft zu unterrichten. Durch Obedomah wird der Magier außerdem mit der Anwendung von chemischen Strahlungen in bezug auf die verschiedenen analogen Gesetze der Natur und des Menschen sowohl im Mikro- als auch im Makrokosmos bekannt gemacht.

Nr. 88: Padidi (4 Zwillinge) - gilt als Inspirator der Kunstmaler auf unserer grobstofflichen Welt. Befäßt sich der Magier mit Kunstmalerei, so vermag ihm diese Intelligenz durch Intuition oder Inspiration Kompositionen beizubringen, von denen sich der Magier überhaupt keine Vorstellung machen kann. Durch Padidi lernt der Magier je nach seinem Reifezustand wahre Schönheit zum Ausdruck bringen. Schönheit, die den analogen Gesetzen des Mikro und Makrokosmos entspricht, auf irgendeine Art nach außen hin zu projizieren, ist eine große Kunst, die sich nur durch angeborene Genialität aneignen läßt. Ist dagegen der Magier mit Padidi in Kontakt, so wird ihm diese seltene Kunst durch diese Intelligenz einverleibt, die dem Magier außerdem noch viele Geheimnisse über besondere Farbenzusammensetzungen anvertraut.

Nr. 89: Peralit (5 Zwillinge) - Dieser Vorsteher ist ein großer Meister in der Kenntnis von Leben und Tod. Von ihm kann der Magier in Erfahrung bringen, zu welcher Zeit ein Kind auf dieser Erde gezeugt werden soll, damit es diese oder jene Fähigkeit habe. Peralit lehrt den Magier, ein Kind bewußt auf magische Art zu zeugen und gibt ihm für die vorgeburtliche Erziehung des Kindes besondere Anleitungen, auf Grund welcher der Magier dem Kind noch vor seiner Geburt - also der Frucht im Mutterleibe - bestimmte Eigenschaften, Fähigkeiten und Talente einprägen kann. Von Peralit erfährt der Magier auch, was für ein Wesen sich dann aus der Erdgürtelzone in das von ihm gezeugte Kind einstellt, was für ein Schicksal und Karma es haben wird. Diese Intelligenz teilt dem Magier gleichzeitig mit, wie er seinem Kind während der Lebenslaufbahn behilflich sein kann und was für eine Rolle er dem Kind gegenüber nicht nur als Vater - Zeuger -, sondern eventuell auch als Lehrer u. dgl. einnehmen wird. Da Peralit ein guter Kenner aller Sexual-Mysterien ist, so kann er sie dem Magier leicht verständlich machen.

Nr. 90 : Isnirki (6 Zwillinge) - gibt dem Magier Anleitungen und Methoden, mit deren Hilfe er das Mental und Astral eines jeden Tieres auf unserer Erde, ohne Unterschied, ob es sich um Tiere auf der Erde, im Wasser oder in der Luft handelt, begreifen und seinem Intellekt und Verstand näherbringen kann. Durch diesen Vorsteher lernt der Magier die Fähigkeit, sich mit seinem Bewußtsein in die mentale und astrale Form eines jeden Tieres zu versetzen und somit ein jedes Tier von diesen zwei Bewußtseinszuständen aus zu verstehen und nach Wunsch eventuell auch zu beeinflussen. Dadurch erreicht der Magier auch die Fähigkeit, das Schicksal eines jeden Tieres zu sehen und zu wissen. Mit Isnirkis Hilfe kann sich der Magier in nie Tiergruppensphäre, in die jedes Tier nach dem Ableben auf dieser Welt gelangt, versetzen und dort eventuell auch Verbindungen anknüpfen. Magier, die Tierfreunde sind, können in dieser Hinsicht von Isnirki sehr viel lernen.

Nr. 91: Morilon (9 Zwillinge) - Diese Intelligenz ist ein fabelhafter Initiator und Meister der Symbolik. Er lehrt den Magier auf Grund besonderer Methoden, wie er die Fähigkeit erlangt, aus jeder äußeren Form auf dieser grobstofflichen Welt die seelischen und geistigen Entsprechungen durch ein den Gesetzen des Mikro- und Makrokosmos analoges Symbol auszudrücken. Gleichzeitig lernt er durch Morilon die Fähigkeit zu erreichen, wie er jedes Gesetz, jede Eigenschaft, ohne Unterschied der Sphäre, durch eine äußere Form zum Ausdruck bringen kann. Besitzt der Magier diese Fähigkeit, so kann er als Traumdeuter angesehen werden, da er dann jeden Traum richtig zu deuten vermag. Durch die Fähigkeit der Aneignung der symbolischen Entsprechungen lernt der Magier aber auch ein jedes Wesen, das ihm irgendwo erscheint - ohne Unterschied der Ebene -, vollkommen verstandesgemäß zu erfassen. Einem mit diesen Fähigkeiten ausgestatteten Magier gegenüber kann sich ein Wesen niemals verstellen und muß immer die Form annehmen, die seine Eigenschaften bedingen.

Nr. 92: Golema (8 Zwillinge) - könnte man als einen hervorragenden okkulten Philosophen bezeichnen, denn nicht nur, daß dieser Vorsteher sämtliche Gesetze unserer Welt und der ganzen Erdgürtelzone kennt, vermag er dem Magier, falls sich dieser mit Golema in Verbindung setzt, die Fähigkeit beizubringen, die schwierigsten Probleme leicht verständlich in unsere grobstoffliche Sprache, also in die Sprache des Intellektes, zu übertragen. Wie schwer es manchmal ist, okkulte oder philosophische Themen in derartige Worte zu kleiden damit diese Themen auch einem Nichteingeweihten verständlich sind, weiß nur derjenige Magier, der sich eventuell als okkulter Schriftsteller oder als Lehrer und Berater in dieser Hinsicht betätigt. In Golema findet daher ein Magier den besten Inspirator, der ihm durch Intuition oder Inspiration dazu verhilft, die schwierigsten Probleme so darzubringen, daß jedes Mißverständnis ausgeschlossen ist. Welcher Magier also eine schlechte Auffassungsgabe und eventuell auch ein schlechtes Gedächtnis hat, kann durch Golemas Methoden oder durch seine direkte Hilfe das Gegenteil erreichen, so daß er eine vorzügliche Auffassungsgabe und ein sehr gutes Gedächtnis bekommt.

Nr. 93 : Timiran (9 Zwillinge) - Dieser Vorsteher ist ein hervorragender Kenner der Gesetze der Harmonie nicht nur in der Erdgürtelzone, sondern auch im Mikro- und Makrokosmos. Er kann dem Magier die hermetische Seite der Harmonie auf unserer grobstofflichen Welt und in der Erdgürtelzone verständlich machen. Timiran erklärt dem Magier die wahre Bedeutung der Introspektion und die Anwendungsform des magischen Gleichgewichtes. Sind dem Magier die magischen Geheimnisse der Introspektion ganz klar, so kann er durch die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten vollkommene Harmonie nicht nur in sich selbst, sondern auch bei anderen Menschen erzielen, und kann zu jeder Zeit und in jeder Situation Harmonie und Ausgeglichenheit überall dort herbeiführen, wo er es wünscht und wo chaotische oder disharmonische Einflüsse im Spiele sind. Diese Fähigkeit besitzen nur sehr wenige Magier, und der Vorsteher Timiran kann dem Magier in dieser Richtung sehr an die Hand gehen.

Nr. 94: Golemi (10 Zwillinge) - Auch dieser Vorsteher ist ähnlich wie der vorhergehende ein hervorragender Kenner aller Analogiegesetze und zwar nicht nur der grobstofflichen Welt und der Erdgürtelzone, sondern auch aller anderen Sphären. Intuitiv oder inspirativ von Golemi unterstützt, lernt der Magier ein jedes Wesen jeglicher Ebene und Sphäre richtig zu beurteilen. Er lernt den genauen Wirkungsgrad eines jeden Wesens

kennen, der dem Wesen von der Göttlichen Vorsehung zugesprochen wurde, so daß sich dann dem Magier gegenüber kein Wesen brüsten kann, etwas zu verstehen oder zu kennen, was in Wirklichkeit nicht der Fall wäre. Durch Golemi lernt der Magier ferner ein jedes ihm erschienene Wesen schon dem Äußeren nach - Farbe, Ton, Form usw., - richtig zu identifizieren und zu klassifizieren.

Nr. 95 : Darachin (11 Zwillinge) - Von diesem Vorsteher lernt der Magier den Verstand und den Intellekt eines Menschen in allen Feinheiten genau zu durchschauen und zu beeinflussen. Darachin gibt dem Magier, wenn dieser es wünscht, geeignete Anleitungen und Methoden, auf Grund welcher der Magier imstande ist, sich in die interlektuellen Fähigkeiten eines jeden Menschen hineinzusetzen und im Bewußtseinszustand eines anderen tätig zu sein. Diese Fähigkeit macht den Magier zum vollkommenen Herrn über den Verstand und den Intellekt eines jeden Menschen. Er kann, wenn er will und es für angebracht hält, die intellektuellen Fähigkeiten eines Menschen heben, aber auch schwächen. So z. B. vermag der Magier Erinnerungsbilder aus der Vergangenheit eines Menschen nach Belieben entweder wachzurufen oder derart zu beeinflussen, daß dieselben aus dem Gedächtnis des Betreffenden gänzlich verschwinden. Die für diese Fähigkeiten in Frage kommenden speziellen Methoden und Anleitungen gibt Darachin - wohlgerne - nur einem ethisch wirklich hochstehenden Magier preis. Mit den angegebenen Fähigkeiten ausgestattet zu sein bedeutet, auf Wunsch jederzeit alles das zu wissen, was dieser oder jener Mensch weiß.

Nr.96: Bagoloni (12 Zwillinge) - hat besondere Vorliebe für Telepathie und Gedankenübertragung und ist hierin ein hervorragender Meister. Der Magier erhält von diesem Vorsteher geeignete Methoden und Anleitungen, die ihm zur Erreichung dieser Fähigkeiten verhelfen. Ein Magier, der nach den speziellen Anleitungen dieses Vorstehers arbeitet, erwirbt die Fähigkeit, ein jedes Bild einem anderen Menschen auf die weiteste Entfernung entweder visuell, akustisch oder durch das Bewußtsein zu übertragen. Gleichzeitig eignet er sich aber auch die Fähigkeit an, im Astralkörper eines anderen Menschen - der im magischen Wissen nicht bewandert ist besondere Charaktereigenschaften hervorzurufen.

Nr. 97: Paschy (13 Zwillinge) - Dieser Vorsteher kann dem Magier zu diplomatischen Erfolgen verhelfen. Ist der Magier etwa Diplomat, so kann ihm Paschy in der Diplomatenlaufbahn dadurch Glück sichern, daß er ihm z. B. irgendwelche streng gehüteten Geheimnisse offenbart, die nur einzelnen Diplomaten bekannt sind. In schwierigen diplomatischen Angelegenheiten kann Paschy den mit ihm in Verbindung stehenden Magier erfolgreich inspirieren. Man kann mit vollem Recht diese Intelligenz als den Vorsteher der Diplomaten bezeichnen.

Nr. 98: Amami (14 Zwillinge) - verhilft dem Magier zu philosophischer Literatur oder geht ihm bei der Anschaffung von Büchern und Schriftenmaterial an die Hand. Im allgemeinen braucht der Magier keine Bücher aufzutreiben, denn alles, was er auf dem Gebiet der Philosophie und des geistigen Wissens haben will und braucht, kann er direkt von den Wesen oder durch ihre Vermittlung erreichen. Es kommt aber hin und wieder vor, daß der Magier ein großer Freund von wissenschaftlichen Büchern ist und das Büchersammeln dann mehr eine Angelegenheit der persönlichen Vorliebe als des Wissens ist. Hat der Magier diese Vorliebe, so steht ihm nichts im Wege, Amami in dieser Richtung anzugehen, der den Magier in keiner Weise enttäuschen wird.

Nr. 99: Pigios (15 Zwillinge) - Befäßt sich der Magier mit schriftstellerischer Arbeit, so findet er in diesem Vorsteher einen treuen Freund und Berater, der ihm jederzeit durch Inspiration an die Hand gehen wird. Seine besondere Vorliebe besteht darin, Dichter durch Inspirationen zu unterstützen und ihnen in der Wahl der Worte und Ausdrucksformen behilflich zu sein. Pigios gilt mit Recht als der Vorsteher aller Dichter und Schriftsteller.

Nr. 100: Cepacha (16 Zwillinge) - hat besondere Vorliebe für Schönheit, Harmonie und äußeren Glanz. Wünscht es der Magier, so ist dieser Vorsteher bereit, ihn in die verschiedensten Mysterien der Schönheitspflege einzuweihen, und nennt ihm Mittel und Wege, wie er seinen Körper schön und anziehend gestalten kann. Magier, die Schönheitssinn besitzen und auf das Äußere besonderen Wert legen, finden in diesem Vorsteher einen ausgezeichneten Inspirator.

Nr. 101 : Urgivoh (17" Zwillinge) - steht dem Magier mit Rat und Tat bei, die Gunst hoher Persönlichkeiten zu gewinnen. Urgivoh gibt dem Magier auch Anleitungen dafür, sich bei Frauen oder Männern, je nachdem wie es der Magier benötigt, beliebt zu machen. Hält sich der Magier genau nach den gegebenen Weisungen, ohne dabei nach seiner individuellen Einstellung zu handeln, so wird der sichere Erfolg niemals ausbleiben.

Nr. 102: Amagestol (18 Zwillinge) - weiht den Magier in alle Geheimnisse der Liebe ein, in ihre Gesetzmäßigkeit, Ursache und Wirkung, ohne Unterschied, ob es sich um die niedrigste animalische oder um die höchste kosmische Liebe handelt. Amagestol gilt als Schutzgenius alles dessen, was sich auf der Erde liebt.

Nr. 103 : Debam (19 Zwillinge) - ist ein Meister in Magie, namentlich was das Gebiet der Gestikulation und individuellen Ritualistik anbetrifft. Benötigt der Magier für individuelle Zwecke irgendein Ritual, so erteilt ihm dieser Vorsteher die besten Ratschläge. Von Debam lernt der Magier eine jede Kraft aus jeglicher Sphäre durch die maßgebende Gestikulation auszunützen, ferner bestimmte Kräfte auf allen drei Ebenen durch geeignete Gestikulationen in Bewegung zu setzen.

Nr. 104: Kolani (20 Zwillinge) - gilt als Initiator für okkulte Tänze, namentlich für solche, die den Zweck haben, ganz bestimmte Kräfte entweder in Bewegung zu setzen oder sich mit diesen zu verbinden. Dieser Vorsteher kann intuitiv auch Tanzarten eingeben, die im Menschen verschiedene außergewöhnliche Fähigkeiten wecken. Wünscht sich der Magier durch okkulte Tänze in geistige Ekstase zu versetzen, so steht ihm Kolani ratend zur Seite.

Nr. 105: Mimosah (21 Zwillinge) - Alle Menschen, die sich mit Rechtswissenschaft befassen, stehen unter der Obhut und Aufsicht dieser Intelligenz der Erdgürtelzone. Wird dieser Vorsteher einer Rechtsangelegenheit wegen gerufen, in der ein ungerechtes Urteil gesprochen wurde, so leistet Mimosah entweder selbst oder durch seine Untergebenen dem Magier Hilfe. Dieser Vorsteher ist daher mit Recht als der Hüter aller menschlichen Rechte zu betrachten, und alle Richter, Advokaten u. dgl., die mit dem Rechtswissen zu tun haben, können sich jederzeit, soweit sie Magier sind, an diese Intelligenz wenden.

Nr. 106: Eneki (22 Zwillinge) - Dieser Vorsteher kann den Magier auf die verschiedenste Art in die Kunst der Prophezeiung und Weissagung einweihen. Eneki verleiht dem Magier in dieser Hinsicht Scharfblick und hohe Intuition. Kommt ein Magier mit dieser Intelligenz in Verbindung, so lernt er alle Arten von Weissagungen - aus der Hand, aus der Schrift u. dgl. - vollkommen zu beherrschen.

Nr. 107: Corilon (23 Zwillinge) - Dieser Vorsteher gilt als Beschützer und Helfer aller Künstler, die für die Öffentlichkeit arbeiten, seien es nun Sänger, Bühnenkünstler Schauspieler -, Artisten, Virtuosen u. dgl. Wird dieser Vorsteher gerufen, so ist er in der angegebenen Richtung einem jeden insofern behilflich, als er ihn durch Inspiration seine Arbeit oder seine Kunst zu allseitiger vollster Zufriedenheit ausführen läßt. Berufskünstler macht Corilon beim Publikum sehr beliebt und sichert gleichzeitig auch ihren finanziellen Erfolg. Ist der Magier etwa selbst Bühnenkünstler oder will er jemand anderem in dieser Hinsicht mit Rat und Tat beistehen, dann wende er sich mit vollstem Vertrauen an diesen Vorsteher, der seinem Wunsch jederzeit nachkommen wird.

Nr. 108 : Ygarimi (24 Zwillinge) - ist dazu berufen, dem Magier alle im Akashaprinzip vermerkten Ursachen der mentalen, astralen und grobstofflichen Ebene zu erklären. Steht also der Magier mit diesem Vorsteher in guter Beziehung, so lernt er von ihm, wie die durch Gedanken, Gefühle, Charaktereigenschaften und grobstoffliche Handlungen heraufbeschworenen Ursachen, im Akashaprinzip von einander zu unterscheiden sind, ferner, wie aus diesen Ursachen im Akashaprinzip das Schicksal auf der mentalen, astralen und grobstofflichen Ebene zuverlässig gelesen werden kann. Gewinnt der Magier diese Unterscheidungsgabe, so ist er in der Lage, schon im voraus Hindernisse zu erkennen, die in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt auftreten werden. Durch den Vorsteher Ygarimi findet der Magier Mittel und Wege, diese Hindernisse zu vermindern und sie mitunter sogar unwirksam zu machen.

Nr. 109 : Jamaih (25 Zwillinge) - Dieser Vorsteher könnte vom Magier als Religionshistoriker angesehen werden, da er ihn über alle Religionen, die bisher auf unserer Erde waren und bis zum heutigen Tage noch sind,

sowohl von der esoterischen als auch exoterischen Seite eingehend informieren kann. Auch mit dem esoterischen Geheimwissen der ältesten Religionssekten macht diese Intelligenz den Magier bekannt.

Nr. 110 : Bilifo (26 Zwillinge) - Diesem Vorsteher wurde die Obhut sämtlicher magischer und mystischer Kreise, Zirkel und Sekten anvertraut, so daß er als ihr rechtmäßiger Beschützer anzusehen ist. Bilifo entscheidet über das Entstehen, Bestehen und Vergehen solcher Vereinigungen. Ein verschwiegener Magier kann von diesem Vorsteher alle Einzelheiten magischer und mystischer Logen erfahren und alle Geheimnisse wissen, ohne selbst Mitglied solcher und ähnlicher Vereinigungen, Bruderschaften u. dgl. sein zu müssen. Die gewonnenen Informationen und Kenntnisse behält er natürlich nur für seinen eigenen Gebrauch.

Nr. 111 : Mafalach (27 Zwillinge) - hilft dem Magier ein schwieriges Problem auf indirekte Art dadurch zu lösen, indem er ihm entweder selbst oder durch seine Untergebenen geeignetes Büchermaterial, Manuskripte u. dgl. in die Hände kommen läßt. Ist z. B. der Magier auf sich selbst angewiesen und arbeitet er ganz allein, d. h. ohne Führung eines Lehrers und Initiators, so kann ihm dieser Vorsteher auch darin behilflich sein, daß er ihn früher oder später mit einem Menschen bekannt macht, in dem der Magier seinen wahren Meister findet. Die Qualität des Lehrers hängt jeweils von der Qualität und Reife des Suchenden ab.

Nr. 112 : Kaflesi (28 Zwillinge) - weiht als hervorragender Initiator den Magier in die geheimen Entsprechungen der verschiedenen Analogiegesetze des Mikro und Makrokosmos ein. Durch diesen Vorsteher lernt der Magier alle Analogiegesetze von Körper, Seele und Geist in bezug auf das Universum kennen und diese in der magischen Praxis richtig anzuwenden.

Nr. 113: Sibolas (29 Zwillinge) - unterrichtet den Magier wiederum in umgekehrter Reihenfolge, indem er ihm den richtigen Zusammenhang aller exoterischen, also weltlichen Dinge mit den wahren Analogiegesetzen eingehend erklärt und ihn belehrt, auf welche Weise er durch äußere Dinge und Geschehnisse die höheren Kräfte auf sich aufmerksam machen, mitunter sogar in Bewegung setzen kann. Von diesem Vorsteher kann der Magier namentlich in bezug auf die Naturmagie sehr viel lernen.

Nr. 114: Seneol (30 Zwillinge) - Der letzte Vorsteher des Tierkreiszeichens Zwillinge ist ein Beschützer aller Menschen, die sich dem Wassersport widmen. Dem Magier kann diese Intelligenz dadurch sehr behilflich sein, indem sie ihn durch geeignete Methoden und Anleitungen ungewöhnliche sportliche Fähigkeiten erreichen läßt, z. B. Rekorde im Schnell und Dauerschwimmen, Ausdauer unter Wasser usw. Gleichzeitig kann Seneol dem Magier bei der Rettung von Ertrinkenden an die Hand gehen. Gilt jemand als vermißt, also ertrunken, so geben Seneol oder seine Untergebenen dem Magier die Stelle an, wo sich die Leiche befindet. Ist der Magier mit diesem Vorsteher in gutem Kontakt, so kann er niemals im Leben ertrinken, denn Seneol sorgt schon dafür, daß der Magier auf diese oder jene Art gerettet wird.

Die nachfolgenden 30 Vorsteher fallen unter das Tierkreiszeichen des Krebses der Erdgürtelzone. Ihre Siegel sind in silberweißer Farbe zu zeichnen.

Nr. 115 : Nablum (1 Krebs) - gibt dem Magier durch Intuition und Inspiration gerne Auskunft über die verschiedenen Wärmestufen - Wärmegrade - bei alchemistischen und spagirischen Arbeitsmethoden. Da aber nicht nur diese allein bei der Verarbeitung von Pflanzen und Metallen eine Rolle spielen, sondern auch noch andere Fluide in Frage kommen, wie z. B. Licht, Farbe, Ton, Schwingung usw., so kann der Magier auch darüber von diesem Vorsteher belehrt werden. Nablum ist in allen alchemistischen und spagirischen Arbeiten sehr gut bewandert, und der Magier kann von ihm in dieser Richtung durch seine inspirativen Eingebungen sehr viel lernen.

Nr. 116 : Nudatoni (2 Krebs) - Der Magier, der sich mit diesem Vorsteher in Verbindung setzt, erfährt von ihm Näheres über Eruptionen von Vulkanen auf unserer Erde und über die damit verbundenen Erdbeben. Nudatoni kann dem Magier schon im vorhinein bekanntgeben, wann dieser oder jener feuerspeiende Berg Lava zu schleudern beginnt. Nudatoni oder seine Diener können den Magier, wenn dieser es wünscht, mit Hilfe des mentalen oder astralen Wanderns in die unterirdischen Tiefen begleiten, um ihm dort heiße Quellen,

Tropfsteinhöhlen und Tropfsteingebilde, verborgene Schätze und überhaupt alles, was sich unter der Erde befindet, zu zeigen. Diese Intelligenz ist gleichzeitig ein sehr guter Initiator auf dem Gebiet der Pyrotechnik, namentlich im Arbeiten mit dem elektrischen und magnetischen Fluid, und unterrichtet den Magier, wie er mit diesen beiden Fluiden verschiedene pyrotechnische Wunder auf magische Art und Weise erzielen kann.

Nr. 117 : Jachil (3 Krebs) - weiß von allen erotischen Geheimnissen, in die er den Magier einweihen kann. Jachil ist bereit, dem Magier viele Zaubermittel anzugeben, die Liebe hervorrufen oder sie wieder abflauen lassen. Ferner gibt dieser Vorsteher dem Magier Auskunft darüber, wie man sich auf magische Art und Weise beim anderen Geschlecht beliebt und anziehend machen und auch erotisch wirken kann. Über die geheimsten Künste erotischer Magie erhält der Magier, wenn er es wünscht, von dieser Intelligenz Auskunft.

Nr. 118 : Helali (4 Krebs) - Dieser Vorsteher ist ein sehr guter Initiator der Sympathie-Mumialmagie. Dem Magier gibt er Auskunft darüber, wie sich durch Mumialmagie verschiedene Wirkungen mit Hilfe der Elemente erreichen lassen und erklärt ihm ferner den Einfluß des elektrischen und magnetischen Fluids auf die Natur. Helali bringt den Magier auf besondere, bisher noch gänzlich unbekannte Arbeitsmethoden, die für das Gebiet der Mumialmagie in Frage kommen, und kann ihm in dieser Hinsicht entweder selbst oder durch seine Diener auf Grund spezieller mumialmagischer Anleitungen derart viel bewirken, was der Magier niemals für möglich gehalten hätte.

Nr. 119: Emfalion (5 Krebs) - erteilt dem Magier Ratschläge, wie er einen kräftigen, gesunden Körperbau, ein schönes, anziehendes Gesicht, faszinierende Augen und Jugendfrische überhaupt erreichen kann, die er bis in sein hohes Alter beibehält. Von Emfalion erhält der Magier geeignete Anleitungen für die Herstellung von Mitteln, mit denen er seinen Körper so imprägnieren kann, daß er dem Verfall nicht unterliegt. Steht ein Magier mit dieser Intelligenz in gutem Kontakt, so behält er auch dann, wenn er schon hoch in den Jahren ist, das Aussehen eines Jünglings oder macht zum mindesten ständig den Eindruck eines Menschen in mittleren Jahren. Auch über die Zubereitung von Zaubetränken aus verschiedenen Pflanzen für spezielle magische Arbeiten wird der Magier von dieser Intelligenz eingehend unterrichtet.

Nr. 120: Pliroki (6 Krebs) - erklärt dem Magier die richtige Bewandnis mit den sogenannten "Botschaften durch die Luft", die namentlich im Orient allgemein bekannt sind. Mit geeigneten Methoden, über welche Pliroki verfügt, macht er den Magier auf Wunsch bekannt, so daß sich letzterer gleichfalls die Fähigkeit aneignen kann, Botschaften in die weiteste Entfernung nicht nur an Eingeweihte, sondern auch an uneingeweihte Personen zu übermitteln. Von diesem Vorsteher lernt der Magier dieses Phänomen mit Hilfe des elektromagnetischen Fluids und des Luftelementes auf der mentalen, astralen und mitunter sogar auf der grobstofflichen Ebene entweder allein oder unter Zuhilfenahme von Wesen, Geistern u. dgl. durchzuführen. Noch andere ähnliche magische Phänomene bringt der Magier durch Plirokis Instruktionen zustande.

Nr. 121 : Losimon (7 Krebs) - gibt dem Magier Auskunft über die Ur-Mysterien und Ur- Systeme von Religionen der ältesten Völker unserer Erde und auch darüber, welcher magischen Phänomene die Völker damals, vor allem die Hohepriester, fähig waren. Losimon ist bekannt, auf welche Weise und unter welchen Umständen die Phänomene von damals auch heute noch hervorgerufen werden können, und wünscht es der Magier, so weiht er ihn in die hierfür in Frage kommenden Methoden ein. Gleichzeitig kann dieser Vorsteher dem Magier auch das Geheimnis über die Levitationsphänomene offenbaren, wie diese entweder mit Hilfe von Wesen herbeigeführt werden können oder auf Grund besonderer Kräfte und Fähigkeiten, die sich der Magier durch Beherrschung des elektromagnetischen Fluids aneignet, mit dessen Hilfe er die Anziehungskraft der Erde regulieren und überwinden kann. Der Magier ist dann imstande, der Erde die Gravitationskraft zu entziehen, wodurch er sich selbst - und auch andere Menschen - federleicht macht, so daß er z. B. auf dem Wasser gehen kann, ohne unterzusinken, oder sich direkt mit dem Körper in die Luft erhebt. Daß er diese Kunst auch mit Gegenständen aller Art fertig bringt, ist selbstverständlich.

Nr. 122 : Kiliki (8 Krebs) - weiht den Magier in die Mysterien des Rhythmus und der Vibration ein und belehrt ihn gleichzeitig, wie sich beides, Rhythmus und Vibration, in allen Sphären und Ebenen magisch anwenden läßt, Kiliki wird als der Meister des Lebens betrachtet, da ja Leben nichts anderes ist als Rhythmus und Vibration.

Nr. 123 : Oramos (9 Krebs) - versteht über okkulte Fähigkeiten ausgezeichnet zu informieren, namentlich über das Hellsehen, Hellhören, Hellfühlen, über Psychometrie u. dgl. Er gibt dem Magier spezielle Anleitungen für die Herstellung von magischen Spiegeln, für ihre Ladung mit bestimmten Einflüssen usw. oder belehrt er ihn, wie er auf quabbalistische Art den Spiegel laden kann. Ist der Magier ein vollkommener Hellseher, so lernt er von Oramos, wie er seine in dieser Hinsicht erworbenen Fähigkeiten noch erweitern kann. Dieser Vorsteher erteilt dem Magier auch Ratschläge, wie er sich Dienstgeister für verschiedene Zwecke anschaffen kann und wie er mit diesen verfahren muß. Auch über die sogenannten Kontrollgeister für magische Arbeiten gibt Oramos dem Magier genaue Auskunft. Steht der Magier mit dieser Intelligenz in guter Verbindung, so kann er noch so manch anderen guten und wertvollen Rat erhalten.

Nr. 124: Tarato (10 Krebs) - Von diesem Vorsteher lernt der Magier das Wetter mittels der Magie des Wassers, des elektrischen und magnetischen Fluids, durch magische Rituale, durch die kosmische Sprache u. dgl. zu beeinflussen. Wer mit diesem Vorsteher in gutem Kontakt ist, kann nach Belieben Regen herbeiführen oder zurückhalten, kann Blitzschläge in eine bestimmte Richtung lenken, Hagel verursachen lassen, ist kurzgesagt alles, was mit dem Wetter zusammenhängt, imstande zu tun und heraufzubeschwören.

Nr. 125: Horomor (11 Krebs) - Dieser Vorsteher kennt in der Erdgürtelzone und auch auf unserer grobstofflichen Welt alle hohen magischen Mysterien - Einweihungsmysterien -, die er dem Magier nicht nur verstandesmäßig beibringt, sondern es auch versteht, mittels seiner Ausstrahlung die Intuition und Inspiration des Magiers derart zu wecken, daß er alle Weisheitsmysterien vom universalen Standpunkt aus auch wirklich beherrscht. Diesen Vorsteher könnte man als den Überträger magischer Erleuchtung betrachten.

Nr. 126: Tmako (12 Krebs) - weiht den Magier in alle Transmutationsgeheimnisse von Kräften, Wirkungen u. dgl. in der Erdgürtelzone und in dieselben Geheimnisse von Pflanzen, Mineralien und Metallen auf unserer grobstofflichen Welt ein. Auch diese Intelligenz könnte als Beschützer der wahren Alchimie gelten.

Nr. 127: Nimalon (13 Krebs) - Jeder Magier, der sich mit den unsichtbaren Wesen und Intelligenzen befaßt und womöglich auch in der quabbalistischen Lehre bewandert ist, wird des öfteren die Erfahrung gemacht haben, daß es mitunter sehr schwer fällt, die kosmische Sprache und die Sprache der Wesen intellektuell wiederzugeben. In dieser Richtung kann der Vorsteher Nimalon dem Magier insofern behilflich sein, als er ihn durch Angabe von geeigneten Methoden die Fähigkeiten aneignen läßt, mittels deren er für die etwaige Schilderung und Darstellung der kosmischen Sprache und der Sprache der Wesen und Intelligenzen jederzeit die richtige Erklärungs- und Ausdrucksform finden wird. Nimalon kann daher als fabelhafter Initiator für die Ausdrucksform in allen intellektuellen Sprachen bezeichnet werden.

Nr. 128 : Camalo (14 Krebs) --- Dieser Vorsteher weiß über die geheimsten Dinge des magischen Wissens Bescheid. Er nennt dem Magier Mittel und Wege und macht ihn außerdem mit besonderen Methoden vertraut, die ihm zu der sogenannten Unsichtbarmachung verhelfen. Mit Camalos Hilfe macht sich der Magier unsichtbar, d. h. daß er sich mentalisch, astralisch und wenn es notwendig ist auch grobstofflich in alle Sphären begeben kann, ohne dort überhaupt wahrgenommen zu werden. Die Fähigkeit, überall dort, wo man will, unsichtbar zu sein, ist eine ganz besondere Fähigkeit, die nur einzelne Magier vollkommen beherrschen.

Nr. 129: Nimtrix (15 Krebs) - Von diesem hohen Initiator der Magie lernt der Magier durch geeignete Methoden einen jeden Gegenstand zu entmaterialisieren - zu entdichten - und dort, wo er ihn erscheinen lassen will, wieder zu materialisieren - zu verdichten. Der Magier kann eine Entmaterialisierung und Wiederverdichtung auch durch Wesen durchführen lassen, die ihm von Nimtrix zur Verfügung gestellt werden, falls ihm dies wünschenswert erscheinen sollte.

Nr. 130: Kalote (16 Krebs) - ist ein phänomenaler Kenner und Beherrscher der kosmischen Gesetze. Gleichzeitig gilt er auch als Informator über die Göttlichen Tugenden, belehrt den Magier über diese und gibt ihm Bescheid, wie die Göttlichen Tugenden in Ursache und Wirkung mit Rücksicht auf die Gesetzmäßigkeit im Mikro- und Makrokosmos zur Geltung gelangen.

Nr. 131 : Ysquiron (17 Krebs) - läßt den Magier erkennen, wie weit Göttliche Liebe, Barmherzigkeit und alle parallelen Göttlichen Tugenden in allen Sphären und Ebenen in bezug auf Gerechtigkeit, Harmonie und Gesetzmäßigkeit reichen und inwieweit sie alle zur Geltung kommen. Von Ysquiron lernt der Magier, diese theurgischen Geheimnisse zu unterscheiden. Ein mit diesem Vorsteher in Verbindung stehender Magier weiß dann nicht nur von allen karmischen Auswirkungen in allen Sphären, sondern es werden ihm auch gleichzeitig sehr hohe quabbalistische Geheimnisse der Göttlichen Emanation offenbart.

Nr. 132: Sikesti (18 Krebs) - belehrt den Magier über die tiefsten Entsprechungen und Geheimnisse der Evolution im Mikro- und Makrokosmos. Durch Sikesti lernt der Magier wenigstens von der Perspektive dieser Intelligenz aus den Schöpfungsakt allen Seins, wie ihn die Göttliche Vorsehung im Sinne hat, kennen.

Nr. 133 : Abagrion (19 Krebs) - ist ein Meister der Formelmagie, und derjenige Magier, der mit diesem Vorsteher in Verbindung ist, erfährt von ihm über den Gebrauch der verschiedensten magischen Formeln und lernt gleichzeitig ihre magische Wirkungskraft in der mentalen, astralen und grobstofflichen Ebene kennen. Abagrion kann dem Magier viele Schutzformeln gegen negative und unerwünschte Sphären Einflüsse geben.

Nr. 134 : Kibigili (20 Krebs) - Von diesem Vorsteher lernt der Magier die Fähigkeit, mit seinem Mentalkörper in der Erdgürtelzone, also nicht auf unserer grobstofflichen Welt, Evokationen von untergeordneten Wesen durchzuführen und sich vor verschiedenen Gefahren, Heimtücken u. dgl. zu schützen. Eine Evokation in der Erdgürtelzone nur mit dem Mentalkörper vorzunehmen, ist bei weitem schwieriger, da dort alle Bewußtseinsstützen fehlen. Was sich durch solche Evokationen alles bewirken läßt, darüber erhält der Magier von Kibigili nähere Auskunft.

Nr. 135 : Arakuson (21 Krebs) - belehrt den Magier über die Ursache, den Zweck und die Auswirkung verschiedener Gesetze und kann ihn außerdem zu tiefen Weisheiten führen. Wie so viele andere Vorsteher der Erdgürtelzone kann auch Arakuson als ein Hohepriester der Magie angesehen werden.

Nr. 136 : Maggio (22 Krebs) - Von diesem Vorsteher lernt der Magier direkt aus der Erdgürtelzone Gesetze und somit Kräfte in Bewegung zu setzen, die sich auf der mentalen, astralen und grobstofflichen Ebene realisieren. Maggio läßt den Magier tief in die Göttliche Emanation, also in die Werkstatt der Göttlichen Vorsehung, eindringen.

Nr. 137: Dirilisin (23 Krebs) - ist Initiator und Meister der Raummagie. Von ihm lernt der Magier Herr über Zeit und Raum nicht nur auf unserer grobstofflichen Welt und in der Erdgürtelzone zu werden, sondern in allen anderen Sphären des Makrokosmos. Was es bedeutet, Herr über Zeit und Raum in allen Sphären zu sein, kann nur ein tatsächlich reifer Magier begreifen. Wie der Magier diese Fähigkeit dann auch magisch auswerten kann, darüber erhält er von Dirilisin genaue Auskunft.

Nr. 138: Akahimo (24 Krebs) - Von diesem Vorsteher lernt der Magier aus dem Akashaprinzip der Erdgürtelzone die verschiedenen Schwingungsgrade Göttlicher Tugenden, Eigenschaften und Kräfte zum Zwecke der Emanation kennen und beherrschen. Was diese Fähigkeit bedeutet, läßt sich mit bloßen Worten überhaupt nicht wiedergeben und kann nur von einem erfahrenen Magier begriffen werden, der sich gleichfalls praktisch mit diesem hohen Wissen befaßt.

Nr. 139: Aragor (25 Krebs) - gibt dem Magier die Möglichkeit, durch geeignete Methoden und Reinigungsprozesse in die Werkstatt der Göttlichen Vorsehung zu schauen und die gegenseitigen Wechselbeziehungen zwischen dem Akashaprinzip und dem Göttlichen Licht der ersten Emanation Göttlicher

Vorsehung zu erkennen und zu durchleben. Daß diese Möglichkeit den Magier zu den höchsten Erleuchtungen in der Erdgürtelzone bringt, braucht nicht erst erwähnt zu werden.

Nr. 140: Granona (26 Krebs) - gibt dem Magier Mittel an, mit deren Hilfe er durch verschiedene Visionen, ohne Rücksicht darauf, ob dieselben in Trance, im Schlaf, durch Wahrträume oder mittels magischer Spiegel hervorgerufen werden, die kosmische Verbindung im Bereich innerer planetarischer Sphären erreicht. Auf diese Art und Weise kann der Magier durch Granona in den planetarischen Sphären die Ursache und Wirkung, entweder in reiner Form oder symbolisch wiedergegeben, erkennen.

Nr. 141 : Zagol (27 Krebs) - belehrt den Magier über kosmische Sphärenmagie. Versetzt sich der Magier mit dem Mentalkörper in eine Sphäre, z. B. in die Erdgürtelzone, in der er evtl. zeremoniell magisch arbeitet, so kann er in diese Sphäre Wesen aus anderen Sphären genau so evozieren, wie wenn er es direkt auf unserer grobstofflichen Ebene tun würde. Welche Gesetze u. dgl. bei solchen Arbeiten in den einzelnen Sphären berücksichtigt werden müssen, darüber kann Zagol den Magier genau unterrichten.

Nr. 142 : Mennolika (28 Krebs) - ist ein Meister der Quabbalah, also der Göttlichen Theurgie. Von diesem Vorsteher lernt der Magier Göttliche Namen quabbalistisch für die verschiedenen Sphären anwenden. Ferner lernt er durch Mennolika vom quabbalistischen Standpunkt aus die verschiedenen Tugenden Göttlicher Emanation und ihre Ursache und Wirkung in den einzelnen planetarischen Sphären kennen. Nr.

143: Forfasan (29 Krebs) - macht den Magier auf verschiedene Systeme der Weisheit aufmerksam. Er zeigt dem Magier seinen eigenen individuellen Weg, den er, bei einer bestimmten Reife angelangt, gehen wird. In der Erdgürtelzone wird dieser Vorsteher als Hüter und Schlüssel der Weisheit angesehen.

Nr. 144: Charonthona (30 Krebs) - bringt dem Magier verschiedene magische Praktiken mit dem Akashaprinzip bei. Auf Grund besonderer Methoden zeigt Charonthona dem Magier, wie direkt im Akashaprinzip verschiedene magische Arbeiten ihre Ursachen haben und somit Wirkungen auslösen. Charonthona ist ein hervorragender Kenner der Gesetze von Ursache und Wirkung, somit Kenner des Karma. Die nachfolgenden 30 Vorsteher der Erdgürtelzone stehen im Tierkreiszeichen Löwe. Ihre Siegel sind sämtlich in goldener, bronzefarbiger oder goldgelber Farbe zu zeichnen.

Nr. 145: Kosem (1 Löwe) - belehrt den Magier über das Feuer-Prinzip der Erdgürtelzone und über seinen Einfluß auf unsere grobstoffliche Welt. Gleichzeitig lernt der Magier von diesem Vorsteher die Prinzipien des Lichtes, des Feuers und vor allem das elektrische Fluid für Geist, Seele und Körper magisch anzuwenden.

Nr. 146: Methaera (2 Löwe) - bringt dem Magier bei, wie er sich auf der grobstofflichen Welt mittels geeigneter Praktiken, mitunter sogar bei Anwendung von magischen Hilfsmitteln, z. B. fluidischen Kondensatoren, Sonnenäther Strahlapparaten u. dgl., die Sonnenkräfte und das elektrische Fluid nutzbar machen kann. Dieser Vorsteher macht den Magier auch auf die Wechselwirkungen des elektrischen und magnetischen Fluids aufmerksam, auf ihre Harmonie und wie sich diese Harmonie bei verschiedenen magischen Arbeiten anwenden läßt.

Nr. 147: Jvar (3 Löwe) - gibt dem Magier Auskunft über die Entstehung von Leidenschaften und über deren Verankerung im Astralkörper. Im Zusammenhang damit lernt der Magier auch den tiefen geheimen Sinn sämtlicher Leidenschaften kennen, die als Mittel zum Zweck dienen und zur Stärkung des Willens und anderer magischer Kräfte beitragen sollen. Von Jvar erfährt der Magier, wie durch magische Hilfsmittel und andere Anleitungen Leidenschaften beherrscht und in entgegengesetzte positive Eigenschaften transmutiert werden können. Die von dieser Intelligenz empfohlenen Praktiken kann der Magier als Hilfsmittel für jene sich auf dem Wege der magischen Entwicklung befindlichen Schüler anwenden, die gewisse Leidenschaften besitzen und ihrer nicht Herr werden können.

Nr. 148: Mahra (4 Löwe) - unterrichtet den Magier in Elementemagie, mittels der er das elektromagnetische Fluid praktisch in der Natur auswerten kann. Mahra ist ein Meister der Elementemagie, also namentlich der Naturmagie.

Nr. 149 : Paruch (5 Löwe) - belehrt den Magier über den vierpoligen Magneten in der grobstofflichen Welt, der in bezug auf die Natur dem grobstofflichen Körper des Menschen analog ist. Gleichzeitig unterrichtet Paruch den Magier darin, wie diese Kräfte in bezug auf die Universalgesetze praktisch zu gebrauchen sind.

Nr. 150 : Aslotama (6 Löwe) - weiß genau Bescheid über die Keimkraft aller Samen sowohl in der Natur als auch im Menschen, kennt alle ihre Mysterien und macht den Magier mit ihrem Gebrauch bekannt. Von dieser Intelligenz erfährt der Magier außerdem, wie das elektrische Fluid in der Wechselwirkung zum magnetischen Fluid Leben hervorruft, somit Wachstum bewirkt.

Nr. 151: Kagaros (7 Löwe) - macht den Magier auf die Zusammenhänge des Luftprinzips aufmerksam, das in der Natur die Rolle eines Vermittlers einnimmt. Gleichzeitig belehrt er den Magier über die gegenseitigen Beziehungen der Natur zum menschlichen Körper, zum Astralkörper und zum Geist.

Nr. 152 : Romasara (8 Löwe) - offenbart dem Magier die Geheimnisse des Luftprinzips vom magischen Standpunkt aus. Er ist ein hervorragender Initiator in der Atemkunst - Pranayama - und belehrt den Magier, wie diese Kunst richtig anzuwenden ist. Von Romasara kann der Magier auch das Abisheka - Einweihung - in die wahre Kenntnis des magischen Atmens - Pranayama - erhalten, was nicht Luftstauung, sondern im wahren Sinne des Wortes Kraftstauung bedeutet.

Nr. 153: Anemalon (9 Löwe) - ist ein guter Initiator auf allen mystischen Wegen, namentlich auf dem Weg der Liebe und der Heiligkeit. Dem Magier erklärt er den Unterschied zwischen dem Weg der Heiligkeit und dem der Vollkommenheit.

Nr. 154: Tabbata (10 Löwe) - Von dieser Intelligenz lernt der Magier, seinen Körper auf magische Art durch Transmutation von Elementen gegen Feuer widerstandsfähig, geradezu unverwundbar zu machen. Außerdem lernt er, auf alchemistisch-quabbalistische Art und Weise Wasser in Eis zu verwandeln.

Nr. 155: Ahahbon (11 Löwe) - verfügt als Initiator über vielerlei Methoden für die verschiedenen Ekstase-, Trance- und Bewußtseinszustände. Von Ahahbon lernt der Magier das Bewußtsein magisch derart zu schulen, daß er Eindrücke, die er in jeder Sphäre gewinnt, getreulich in die grobstoffliche Welt übertragen kann.

Nr. 156: Akanejonaho (12 Löwe) - ist ein Meister der Göttlichen Theurgie und der quabbalistischen Mystik. Er lehrt den Magier, die Göttlichen Tugenden analog den Schöpfungsgesetzen zum Zweck der Vergeistigung richtig anzuwenden.

Nr. 157: Horog (13 Löwe) - kann dem Magier den Weg der Vollkommenheit genau den Schöpfungsgesetzen gemäß angeben und hilft ihm, in dieser Richtung die schwierigsten und dunkelsten Probleme zu lösen.

Nr. 158: Texai (14 Löwe) - Von diesem Vorsteher lernt der Magier die Synthese aller Religionssysteme und Philosophien richtig zu verstehen und zu begreifen. Außerdem lernt er die symbolische Darstellung philosophischer Systeme in die Verstandessprache umzuwandeln.

Nr. 159: Herich (15 Löwe) - belehrt den Magier über die Verbindungen zwischen der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt, somit über das gegenseitige Wirken des mentalen, astralen und grobstofflichen Fluids im Körper und in der Natur. Ferner darüber, wie durch dieses Fluid Disharmonien entstehen und Harmonien wieder herbeigeführt werden können. Alle Disharmonien in dieser Richtung kann diese Intelligenz dem Magier klar auslegen. Außerdem erfährt der Magier verschiedene Methoden, durch die auf die mentale astrale und grobstoffliche Materie Beeinflussungen vorgenommen werden können.

Nr. 160: Ychniag (16 Löwe) - vertraut dem Magier Methoden an, durch die er dem Allwissen und der Höchsten Göttlichen Intuition zugänglich wird, ferner, wie er durch diese Göttlichen Tugenden seinen Verstand erleuchten kann.

Nr. 161: Odac (17 Löwe) - ist ein Initiator in kosmischer Liebesmagie und gibt dem Magier theurgische magische Liebesmethoden mit der Belehrung, wie er diese in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt anwenden kann.

Nr. 162: Mechebbera (18 Löwe) - belehrt den Magier über die okkulte Anatomie des Menschen, über ihre Zusammenhänge und gibt ihm magisch-theurgische Heilmethoden an.

Nr. 163: Paschan (19 Löwe) - ist ein Initiator in talismanischer Magie. Von ihm lernt der Magier Talismane anzufertigen und sie entweder zwecks Heilung verschiedener Krankheiten entsprechend zu laden oder Wesen an die Talismane zu binden.

Nr. 164: Corocona (20 Löwe) - macht den Magier mit der Zubereitung alchemistischer Mittel, die aus Metallen herzustellen sind, bekannt. Von dieser Intelligenz lernt der Magier die wahre alchemistische Goldtinktur herzustellen und diese praktisch für verschiedene Krankheiten anzuwenden. Auch in der Dosierung alchemistischer Mittel wird der Magier von Corocona unterwiesen.

Nr. 165: Rimog (21 Löwe) - gibt dem Magier Anleitungen, mittels welcher er in sich die Veranlagung zur Prophetie wecken kann. Wünscht es der Magier, so weckt Rimog die Fähigkeit zur Prophezeiung im Magier selbst oder läßt dies durch seine Untergebenen durchführen. Rimog gilt mit Recht als Prophet der Erdgürtelzone, wobei sich seine Prophezeiungen nicht nur auf die Erdgürtelzone beschränken, sondern sich auch auf unsere grobstoffliche Welt beziehen.

Nr. 166: Abbetira (22 Löwe) - gibt dem Magier Mittel und Wege an, wie er zu Ansehen, Macht und irdischen Gütern gelangt. Außerdem verhilft er ihm entweder selbst oder durch seine Diener dazu, die Gunst hoher Persönlichkeiten zu erreichen.

Nr. 169 : Eralicarison (23 Löwe) - erteilt Abisheka - wahre Einweihung - in allen Religionssystemen, namentlich in allen Yoga-Arten. Er hilft auch dem Magier die schwierigsten tantrischen Texte zu begreifen.

Nr. 168: Golopa (24 Löwe) - lehrt den Magier mentale, astrale und grobstoffliche Begebenheiten im Akasha zu lesen. Ferner läßt er den Magier erkennen, wie sich Ursachen mentaler, astraler und grobstofflicher Art aus dem Akashaprinzip heraus in Wirkungen auslösen. So z. B. kann Golopa dem Magier genau angeben, in welcher Hinsicht sich Ursachen, die er durch Gedanken geschaffen hat, auswirken, ob noch in diesem Leben oder in einer anderen Inkarnation. Dasselbe gilt von astralen und grobstofflichen Ursachen.

Nr. 169: Jgakys (25 Löwe) - stellt dem Magier Methoden zur Verfügung, mit deren Hilfe er sein Bewußtsein für sphärische Eindrücke ohne Loslösung des Mentalkörpers verfeinern kann.

Nr. 170: Pagalusta (26 Löwe) - unterrichtet den Magier, wie er entweder selbst oder mit Hilfe von Medien mediumistische Phänomene fertig bringt. Auch in der Übertragung von Gegenständen auf die größte Entfernung durch Entmaterialisierung und Rematerialisierung gibt diese Intelligenz dem Magier die genauesten Weisungen.

Nr. 171: Ichdison (29 Löwe) - weiht den Magier in die Methode ein, mittels welcher er durch magische Kräfte jeden Wunsch auf der grobstofflichen Ebene, oder dieselbe betreffend, verwirklichen kann.

Nr. 172 : Takarosa (28 Löwe) - gibt dem Magier magische Formeln an, durch deren Anwendung sich in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt Wirkungen durch die Elemente oder durch Elemente-Wesen hervorrufen lassen.

Auch quabbalistische Formeln kann der Magier von dieser Intelligenz erhalten, durch die namentlich die Wesen des Luft und Wasserprinzips leicht gefügig zu machen sind.

Nr. 173: Andrachor (29 Löwe) - gilt als Meister in der Magie des Wassers und vertraut dem Magier viele geheime Praktiken an, mittels welcher er durch das Wasser-Element großartige Phänomene erzielen kann, von denen er sonst keine Ahnung hätte, wie z. B. Heilung von schweren Krankheiten u. dgl. m.

Nr. 194: Carona (30 Löwe) - nennt dem Magier Schutzmittel, die ihn vor Gewittern, Stürmen u. dgl. gefeit machen. Außerdem macht diese Intelligenz den Magier auf quabbalistische Praktiken aufmerksam, durch deren Anwendung er die stürmischste See zur Ruhe bringt, Gewitter aufhält oder hervorruft, Stürme besänftigt oder ebenfalls heraufbeschwört usw.

Die Siegel der 30 Vorsteher, die dem Tierkreiszeichen Jungfrau zustehen, sind alle in brauner Farbe zu zeichnen.

Nr. 175: Peresch (1 Jungfrau) - überwacht alle politischen Ereignisse auf unserer grobstofflichen Welt. Je nach Reife und Entwicklung der Menschheit läßt er diese oder jene Idee aufkommen und soziale Einstellungen gelten. Auf diplomatischem Weg oder durch Kriege entscheidet er ferner über die Dauer einer politischen Macht und läßt Erfolge oder Mißerfolge politischer Richtungen zu, so wie es die Göttliche Vorsehung mit Rücksicht auf die Entwicklung der Menschheit in geistiger Hinsicht anordnet. Wünscht es der Magier, so verhilft ihm dieser Vorsteher zu höchster politischer Karriere, gibt ihm die Fähigkeit eines hervorragenden politischen Redners, der die Menschen zu fesseln vermag. Außerdem rüstet er den Magier mit einer Ausdauer und Zähigkeit ohnegleichen aus, damit er alle seine Wünsche in dieser Richtung verwirklichen kann.

Nr. 176 : Bruahi (2 Jungfrau) - ist der Hüter aller Erfindungen im Akashaprinzip, damit sie nicht vorzeitig zur Verwirklichung gelangen. Je nach Bedarf inspiriert er einzelne Menschen zu gewissen Erfindungen und läßt diese auf der grobstofflichen Ebene realisieren. Dieser Vorsteher hindert aber auch Menschen mit hoher Gabe daran, Erfindungen zu verwirklichen, die erst nach längerer Zeit, etwa nach hundert oder fünfhundert Jahren, an die Reihe kommen sollen. Einen Magier, der die Gunst dieses Vorstehers gewinnt, läßt er unter dem Siegel der Verschwiegenheit im Akashaprinzip alle Arten von Erfindungen erschauen, die in hundert, ja sogar erst in tausend Jahren unsere Welt in Erstaunen setzen werden.

Nr. 177 : Moschel (3 Jungfrau) - waltet über jegliche Künste auf unserer Erde. Seine Untergebenen verwalten die einzelnen Kunstzweige. Durch diesen Vorsteher oder durch ihm untergeordnete maßgebende Wesen kann der Magier durch geeignete Methoden oder direkt durch Übertragung jede ihm begehrenswert erscheinende künstlerische Begabung erhalten. Moschel verhilft dem Magier auch zu künstlerischem Aufstieg.

Nr. 178 : Raschea (4 Jungfrau) - Diesen Vorsteher könnte man mit Recht als den Blumenkönig betrachten, da sämtliche Blumen auf unserer Erde unter seinem Schutze sind. Von Raschea lernt der Magier die Blumensprache verstehen, d. h. die symbolische Bedeutung der einzelnen Blumenarten sowohl für den Menschen als auch für die Universalgesetze. Farbe, Form und Zahl der Blumenblätter offenbaren dem Magier die den Universalgesetzen analogen Entsprechungen, und er ersieht hieraus, was in der Blumenwelt wirkliche Schönheit bedeutet. Durch Vertiefung in dieses Wissen lernt der Magier jede Blume vom esoterischen Standpunkt aus verstehen und auch die Eigenschaften einzelner Blumen in jeder Richtung begreifen und in magischer Hinsicht gebrauchen.

Nr. 179: Girmil (5 Jungfrau) - Dieser Vorsteher ist ein Vertreter der Liebe, Harmonie und Schönheit und ist gleichzeitig ihr Beschützer. Von ihm lernt der Magier, die Liebe in allem zu erblicken. Der Magier wird in Liebe Harmonie und in Haß Disharmonie sehen, was ihn dazu befähigt, die genauen Gesetze der Sympathie und der Antipathie zu begreifen. Erst auf Grund dieser Erkenntnis wird dem Magier klar, was wahre Schönheit ist und daß Schönheit eigentlich der richtige Ausdruck für Harmonie ist. Dieser Vorsteher verhilft dem Magier zu wahren Schönheitsempfinden.

Nr. 180 : Zagriona (6 Jungfrau) - Das Lehramt in seiner ganzen Reichweite fällt in den Machtbereich dieses Vorstehers. Alle Lehrer, Schriftsteller, Redakteure und Journalisten stehen unter dem Schutz dieser Intelligenz. Braucht der Magier in diesen oder in verwandten Fächern Rat, besonderen Schutz oder strebt er nach Erfolg, so wird ihm Zagriona entweder selbst oder mittels seiner Wesen gern Hilfe leisten.

Nr. 181: Ygilon (9 Jungfrau) - gilt als der Urinitiator der Sprache und Schrift. Auf Geheiß der Göttlichen Vorsehung veranlaßte er, daß der Mensch seit seiner Erschaffung Gedanken, Begriffe, Ideen usw. zuerst durch Zeichen, dann durch artikulierte Worte, später durch zusammenhängende Sätze und schließlich als Sprache zum Ausdruck brachte. Sodann bewirkte dieser Vorsteher durch seine Untergebenen, daß diese Sprache in Symbolform auf verschiedene Art und Weise nach außen hin zum Ausdruck kam, wodurch der Grundstein zur Schrift als dem Verständigungsmittel, das in Form von Aufzeichnungen erfolgte, gelegt wurde. Erst nach sehr langer Entwicklung erreichte die Sprache in Schriftform den heutigen Stand. Demjenigen Magier, der sich mit der Entzifferung von uralten, bis heute noch unaufgeklärten Schriftzeichen beschäftigt, macht dieser Vorsteher

alles spielend leicht verständlich. Es gibt keine schriftliche Aufzeichnung der Erde, die der Magier mit Hilfe dieser Intelligenz und ihrer Untergebenen nicht entziffern könnte. Auch die sogenannte wahre Runen-Magie kann der Magier von Ygilon erlernen.

Nr. 182: Alpasso (8 Jungfrau) - Dieser Vorsteher ist seit Menschengedenken ein Beschützer aller Armen und Bedrückten. Er lenkt im Akasha die Schicksale aller Sklaven, Bettler, Zigeuner, Obdachlosen usw. Aber auch über allen Verfolgten, namentlich über denen, welchen Unrecht zugefügt wird, hält er seine schützende Hand. Ebenso Menschen, die durch Rauschgifte aller Art aus dem normalen Fahrwasser gelangen, läßt er namentlich dann Hilfe zukommen, wenn ihnen schicksalsmäßig kein Unglück zustoßen soll. Solche Menschen kommen dann überall glimpflich durch. Nicht umsonst sagt das volkstümliche Sprichwort, daß Betrunkene einen doppelten Schutzengel haben.

Nr. 183: Kirek (9 Jungfrau) - gilt als ein hervorragender Initiator der alchemistischen Magie. Von ihm erhält der Magier vielerlei Methoden, auf Grund welcher er das Band zwischen dem Astralkörper und dem Geist festigen kann, ferner seinen Astralkörper gegen die Zersetzung durch astrale Elemente immun macht, um astrale Unsterblichkeit zu erlangen. Wünscht es der Magier, so erfährt er von diesem Vorsteher auch Methoden, mittels welcher er denselben Effekt auch bei der grobstofflichen Matrice und somit beim grobstofflichen Körper erreicht, wodurch er sein Leben auf eine beliebige Dauer verlängern kann. Arbeitet der Magier nach den von dieser Intelligenz erhaltenen Methoden, so hat das Alter auf seinen Körper keinen Einfluß, er verfällt keiner Krankheit und bleibt gegen jeden äußeren Einfluß zäh, hart und widerstandsfähig. Auch Stich- und Schnittwunden sowie die stärkste Hitze können einem derart gepflegten Körper nichts antun.

Nr. 184: Buriuh (10 Jungfrau) - ist ein ausgezeichnete Initiator alchemistischer Geheimnisse und vertraut dem Magier an, auf welche Weise er an Hand von geeigneten alchemistischen Mitteln verschiedene Kräfte und Fähigkeiten erreichen kann. Diese Intelligenz verrät dem Magier die Herstellungsweise der verschiedensten alchemistischen Liebes- und Räuchermittel, magischer Salben, Öle für die Exteriorisation und für andere mediumistische Experimente. Außerdem hilft Buriuh dem Magier entweder selbst oder durch seine Untergebenen alchemistische Mittel zu laden oder zu imprägnieren.

Nr. 185: Yraganon (11 Jungfrau) - Wünscht der Magier in geschäftlicher Richtung Ansehen, Erfolg, Ehre und Reichtum zu erreichen, so kann ihm dieser Vorsteher mittels seiner Untergebenen sehr an die Hand gehen. Ebenso kann er dem Magier zu großer Geschicklichkeit im Beruf und im Handwerk verhelfen. Unter besonderem Schutz dieses Vorstehers stehen alle Handwerker, die mit Metall, namentlich mit Eisen, zu tun haben, z. B. Techniker, Konstrukteure, Schlosser, Schmiede, Mechaniker usw. Ist ein Magier in diesem Beruf tätig, so kann er mit Hilfe dieses Vorstehers der Erdgürtelzone sehr viel erreichen.

Nr. 186 : Argaro (12 Jungfrau) - ist ein Behüter aller Reliquien, Heiligtümer, Tempel, Kirchen, Heiligenstatuen, Heiligenbilder usw., ferner aller Religionen der Welt von der Urzeit angefangen bis in die Neuzeit. Ein Magier, der sich mit diesem Vorsteher in Verbindung setzt, wird von ihm darüber aufgeklärt, auf welche Weise göttliche Ideen, Gottheiten u. dgl. durch Symbole, Heiligenbilder, Statuen, Tempel usw. versinnbildlicht werden. Auch über die umgekehrte Art belehrt Argaro den Magier, und zwar wie solche Bilder, Statuen, Denkmäler als personifizierte Gottheiten ihre wahren Entsprechungen der Göttlichen Ideen, Begriffe usw. darstellen. Argaro klärt den Magier auch über Kulthandlungen auf, die mit personifizierten Gottheiten vorgenommen werden, und offenbart ihm ihren geheimen Sinn.

Nr. 187: Algebol (13 Jungfrau) - ist Wissener und Lenker aller traditionellen Kulthandlungen, Rituale und Zeremonien sämtlicher Religionssysteme. Mit Recht könnte dieser Vorsteher als Zeremonienmeister angesehen werden. Den Magier macht er mit sämtlichen Zeremonien, Ritualen und Gebräuchen bekannt, die jemals eine Religion oder Sekte hatte und z. Z. noch hat, und klärt ihn gleichzeitig über den geheimen Sinn auf. Dadurch gibt er dem Magier die Möglichkeit, den wahren magischen Wert, die Kraft oder Dynamide eines Rituals oder einer Zeremonie kennenzulernen.

Nr. 188: Karasa (14 Jungfrau) - ist der Schirmherr aller Ärzte auf der Welt. Schon die in Urzeiten lebenden Medizinmänner haben zu diesem Vorsteher der Erdgürtelzone mit der größten Ehrfurcht aufgeschaut und ihm Opfer dargebracht. Noch jetzt werden Ärzte, namentlich Chirurgen, von dieser Intelligenz inspiriert. Karasa veranlaßt, daß dieser oder jener Kranke durch diesen oder jenen Arzt gesund gemacht wird. In den Wirkungsbereich dieses Vorstehers fällt die ganze chemisch-pharmazeutische Produktion. Jener Magier, der bei diesem Vorsteher Zuflucht sucht, erfährt von ihm seine genaue Diagnose und gleichzeitig Mittel und Wege, die ihn die körperliche Gesundheit wiedererlangen lassen.

Nr. 189: Akirgi (15 Jungfrau) - Diesen Vorsteher kann der Magier in allen geschäftlichen Angelegenheiten rufen, immer wird ihm Akirgi den größten Erfolg sichern. Besondere Vorliebe hat Akirgi für alles, was mit Papier und Textilwaren zu tun hat. Sein Einfluß erstreckt sich aber auch auf die Verarbeitung von Fellen, Leder u. dgl., so daß der Magier von dieser Intelligenz nicht nur in geschäftlicher Hinsicht unterstützt wird, sondern er kann von ihr auch spezielle Rezepte für die Verarbeitung von Fellen, Leder usw. erhalten. Ebenso erhält der Magier Bescheid über viele Papierverarbeitungsverfahren, über Imprägnierungsmittel, die bis heute der Öffentlichkeit noch nicht bekannt sind.

Nr. 190: Basanola (16 Jungfrau) - Da dieser Vorsteher die Vegetation überwacht, so kann er als Schirmherr der Forst und Landwirtschaft betrachtet werden. Er ist hierin vielseitig bewandert, und jener Magier, der mit diesem Vorsteher in Verbindung kommt, kann von ihm sehr viel lernen. Außer Methoden und Anleitungen, auf Grund welcher ein gutes Gedeihen erzielt wird, gibt Basanola dem Magier besondere Unterweisungen, wie man auf magisch-quabballistische Art und Weise das Wachstum fördern oder hemmen kann.

Nr. 191: Rotor (17 Jungfrau) - ist ein Meister der Phantasie. In sein Machtbereich fallen alle Volkssagen, Märchen und Geschichten. Dieser Vorsteher inspiriert alle diejenigen Dichter und Schriftsteller, die sich mit der Aufnahme von Sagen, Märchen und Geschichten befassen. Rotor verleiht ihnen ausgezeichnete Phantasie, die er sie in passende Worte kleiden läßt. Gerne hüllt dieser Vorsteher wahre Begebenheiten und magische Geheimnisse in Märchen, so daß ein Magier, der ihn ruft, darüber aufgeklärt wird, was jedes Märchen vom hermetischen Standpunkt aus beinhaltet.

Nr. 192: Tigrapho (18 Jungfrau) - ist ein Meister der Architektur und Baukunst. Von alters her inspiriert er den Menschen, wie er wohnen soll. Tigrapho gilt als Schirmherr aller Baumeister und Architekten auf der Erde und unterstützt sie inspirativ bei ihren Bauentwürfen, ohne Rücksicht darauf, ob es sich um Straßenbauten, Flußbecken, Wasserwerke u. dgl. m. handelt. Fällt der Beruf eines Magiers in dieses Gebiet, so kann ihm Tigrapho durch Intuition sehr an die Hand gehen.

Nr. 193: Cobel (19 Jungfrau) - kann den Magier in die Kunst magischer Wohlgerüche einweihen. Von Cobel lernt der Magier, harmonische und auch disharmonische Gerüche nach Belieben zusammenzustellen. Z. B. Gerüche, die Liebe und Sympathie hervorrufen oder willkürliche Träume erzeugen. Ferner Gerüche, die die Konzentrationsfähigkeit heben können, Wohlgerüche für Meditationen, Räuchermittel für verschiedene magische Experimente usw. Auch über die Osmotherapie, d. i. die Behandlung von Krankheiten durch Gerüche, kann der Magier von Cobel alle Einzelheiten erfahren.

Nr. 194 : Hipogo (20 Jungfrau) - In den Machtbereich dieser Intelligenz fällt alles, was in bezug auf den Menschen mit Wasser im Zusammenhang steht. So z. B. das Schwimmen, Tauchen, das Fortbewegen auf dem Wasser mittels des einfachsten Floßes bis zum modernsten Dampfer. Hipogo ist der Inspirator von Schiffsbauten, Unterseebooten und überhaupt von allem, was sich auf oder unter dem Wasser durch Menschenhand bewegt. Interessiert es den Magier, so läßt ihn dieser Vorsteher bis in die weiteste Zukunft alle technischen Erfindungen erschauen, die mit der Fortbewegung des Menschen auf dem Wasser zusammenhängen.

Nr. 195: Iserag (21 Jungfrau) - gilt als der Glücksträger der Menschheit. Er verschafft Glück im Spiel, bei Wettbewerben, an der Börse, in Spekulationen und Unternehmungen aller Art. Jenem Magier, dem dieser Vorsteher zugetan ist, erfüllt er auf der grobstofflichen Welt jeden Wunsch, läßt ihn alles gelingen und glücken. Außerdem vertraut er dem Magier Methoden an, die ihn in jeder Hinsicht glücklich und zufrieden machen.

Nr. 196: Breffeo (22 Jungfrau) - kann als Aufseher der materiellen Gesetze und der Gerechtigkeit angesehen werden. Wo der Magier im Recht ist, läßt dieser Vorsteher jede Angelegenheit zu seinen Gunsten entscheiden. Breffeo bestraft selbst oder durch seine Untergebenen all diejenigen Menschen, die dem Magier Unrecht zufügen oder es zu tun beabsichtigen, wovon der Magier vielleicht nicht einmal selbst weiß. Namentlich dann, wenn der Magier mit diesem Vorsteher in guter Verbindung war oder noch ist, werden Menschen, die den Magier verfolgen, durch Breffeos Untergebene auf die heimtückischste Weise heimgesucht.

Nr. 197 : Elipinon (23 Jungfrau) - Von diesem Vorsteher wird der Magier auf Grund der Analogiegesetze in sämtlichen mantischen Künsten unterwiesen und ausgebildet, ohne Unterschied, ob es sich hierbei um das Kartenaufschlagen, Tarotspiel, um I-Ging, Handlesen, Horoskopie u. dgl. handelt. Elipinon gibt dem Magier die Möglichkeit, durch mantische Künste die Prophetie zu erreichen und ist ihm auch behilflich, es hierin zur größten Meisterschaft zu bringen. Mantiker der ganzen Erde sind diesem Vorsteher der Erdgürtelzone unterstellt.

Nr. 198: Naniroa (24 Jungfrau) - behütet das Eigentum eines jeden Menschen. Welchem Magier dieser Vorsteher besonders zugetan ist, dessen Eigentum schützt er mittels seiner Untergebenen vor allen Katastrophen, wie z. B. vor Feuer, Gewitter, Blitzschlag, Überschwemmung, aber auch vor Einbruch, Diebstahl usw. Von Naniroa erhält der Magier Methoden, durch deren Anwendung er den Dieb dazu bringt, das gestohlene Gut zurückzuerstatten oder ihn derart zu beeinflussen, daß dieser sich selbst verrät. Noch andere magische Praktiken, die die Wiedererlangung des verlorenen Gutes betreffen, können von diesem Vorsteher in Erfahrung gebracht werden.

Nr. 199 : Olaski (25 Jungfrau) - ist der Ur-Initiator sämtlicher Fahrzeuge und Transportmittel auf trockenem Boden, vom einfachen Karren angefangen bis zum modernsten Auto. Will auf diesem Gebiet der Magier etwas erfahren oder technische Verbesserungen vornehmen und Neuerfindungen machen, so findet er in diesem Vorsteher den besten Meister und Helfer. Steht der Magier mit diesem Vorsteher in gutem Kontakt, so kann er seines besonderen Schutzes in Fahrzeugen auf trockenem Boden sicher sein. Während meiner seinerzeitigen Verbindung mit dieser Intelligenz konnte ich im Akashaprinzip Fahrzeuge der fernen Zukunft erschauen, die von keinem Brennstoff-Motor und auch durch keine Atomenergie betrieben werden. Eine ganz andere Triebkraft wird es sein, die Transportmittel der fernsten Zukunft vollkommen geräusch- und geruchlos mit der erdenklichsten Geschwindigkeit fortbewegen wird. Es ist mir jedoch streng verboten worden Näheres darüber zu sagen. Die Zukunft selbst wird zeigen, daß ich 1. richtig gesehen habe und 2. daß alles, was an Neuerfindungen herauskommt, schon lange vorher im Akashaprinzip vermerkt ist.

Nr. 200: Hyrmiaa (26 Jungfrau) - ist ein mächtiger Behüter des menschlichen Bewußtseins auf unserer Erde. Einem normalen Menschen ist der Machtbereich dieses Vorstehers kaum faßbar. Er verhütet z. B., daß das Bewußtsein eines normalen Menschen über die Schranken der grobstofflichen Welt geht. Einen Magier läßt er je nach seiner magischen Reife das Bewußtsein erweitern. Mit anderen Worten gesagt, überwacht dieser Vorsteher die Reife und Entwicklung eines jeden Menschen. Er entscheidet, ob ein an Bewußtseinsstörungen leidender Mensch - Geisteskranker - genesen und sein Normalbewußtsein wiedererlangen soll. Billigt diese Intelligenz die Genesung, so gelingt es den psychiatrischen Ärzten, eine vollkommene Genesung herbeizuführen. Hyrmiaa überwacht auch alle Selbstmörder, bei denen der Selbstmord nicht karmisch bedingt war, damit diese in der Astralwelt nicht eher zum vollen Bewußtsein gelangen, bis die Zeit verstrichen ist, die sie auf der Erde hätten erleben sollen. Erst nach Ablauf der festgesetzten Frist erwachen die Selbstmörder aus ihrem Dämmer Schlaf und erreichen das volle astrale Bewußtsein. Es wäre noch vieles über diesen Vorsteher zu

sagen, aber diese kurzen Angaben dürften genügen. Ein Magier, der mit diesem Vorsteher in Kontakt kommt, kann niemals geistig ausgleiten und erreicht durch ihn die Macht im Bewußtsein eines jeden Menschen zu lesen und dasselbe zu beeinflussen, z. B. Erinnerungsbilder wachzurufen oder auszulöschen. Der Magier lernt von diesem Vorsteher, eine Bewußtseinsübertragung auf magische Art vorzunehmen, was im Orient Abisheka oder Ankhur genannt wird.

Nr. 201 : Sumuram (27 Jungfrau) - gilt als Herrscher aller sich in der Luft bewegendem Tiere. Von der kleinsten Fliege bis zum königlichen Adler gehören sie alle unter seine Obhut. Jenem Magier, der mit diesem Vorsteher in Verbindung ist, offenbart er alle Geheimnisse der Flugtiere. Wünscht es der Magier, so gibt ihm Sumuram Methoden und Anleitungen, durch die er die Macht gewinnt, ein jedes Tier in der Luft zu beherrschen. Durch geeignete Worte bringt es der Magier fertig, z. B. den gierigsten Adler oder Geier zu zwingen, aus höchsten Lüften herabzukommen und sich furchtlos auf die Schulter des Magiers zu setzen. Jeden Raubvogel macht der Magier derart zahm, daß er mit Kindern spielt und selbst dem kleinsten Tierchen nichts antut. Noch viele andere magische Künste mit der Tierwelt, die dem normalen Menschen unglaublich vorkommen, kann der Magier durchführen.

Nr. 202: Astolitu (28 Jungfrau) - ist ein besonderer Hüter vieler magischer Schlüssel und Geheimnisse. In der herrschenden Entwicklungsperiode leitet und dirigiert er auf der ganzen Erde das Flugwesen mit allen seinen Erfindungen. In dieser Hinsicht kann er dem Magier viele Inspirationen geben. Magiern des höchsten Ranges offenbart dieser Vorsteher die Geheimnisse der Gravitation und belehrt sie über den praktischen Gebrauch der Schwerkraft. Noch lange vor unserer Zivilisation -- es dürften schon viele tausend Jahre her sein wurde unser Erdball von hochzivilisierten Völkern bewohnt, die uns in der Technik des Flugwesens sehr weit überlegen waren. Diesen waren die Geheimnisse der Gravitation Allgemeingut. Sie begaben sich ohne Motortrieb und Gasbenützung in Luftschichten höchster Höhen und erreichten Geschwindigkeiten gleich der Umdrehungsgeschwindigkeit unserer Erde, schafften mühelos ohne jede mechanische Hilfe die schwersten Lasten von einem Ort zum anderen. Nach ihrem Untergang, den diese Völker selbst verschuldeten, nahm Astolitu der Vorsteher der Erdgürtelzone, die Schlüssel wieder zu sich und behütet sie strengstens bis zu jener Zeit da die Menschheit für diese geheimnisvollen Erfindungen die notwendige Reife und Entwicklungsstufe erreicht haben wird. Im Akashaprinzip ist aber noch niemals etwas verloren gegangen und wird in alle Ewigkeit dort vermerkt bleiben. Nur die höchsten Magier können im Akashaprinzip alles lesen, was der normalen Welt verborgen bleiben muß.

Nr. 203: Notiser (29 Jungfrau) - Verstand und Wissen eines jeden Menschen auf der grobstofflichen Welt stehen unter dem Schutz dieses Vorstehers der Erdgürtelzone. Je nach Reife des Menschen leitet er dessen Auffassungsvermögen und läßt ihm soviel Wissen zuteil werden, wie es seiner jeweiligen Entwicklungsstufe entspricht. Dieser Vorsteher kann daher mit Recht als Meister des Wissens betrachtet werden, denn durch seinen Einfluß wird auf dieser Erde der Verstand geschärft, das Gedächtnis aufnahmefähiger gemacht, ohne Unterschied des Wissensgebietes, mit dem sich dieser oder jener Mensch befaßt. Von diesem Vorsteher erhält der Magier Anleitungen, durch deren Befolgung er seine Verstandeskraft erweitern, seinen Intellekt schärfen und sein Gedächtnis stärken kann. Über jedes Wissensgebiet gibt Notiser dem Magier bereitwilligst Auskunft. Alle Wissensgebiete versorgt dieser Vorsteher mit so viel Wissen, als die Menschheit in ihrem jetzigen Entwicklungsstadium begreifen kann.

Nr. 204: Regerio (30 Jungfrau) - Der letzte dem Tierkreiszeichen Jungfrau zustehende Vorsteher der Erdgürtelzone namens Regerio ist ein Hüter vieler Weisheitsmysterien und sorgt dafür, daß wahre Weisheit nur tatsächlich Reifen zugänglich gemacht wird. Würde es dennoch vorkommen, daß einem Unreifen und Unbefugten irgendwelche magischen Geheimnisse unerlaubt in den Schoß fallen, dann ließe der Hüter der Weisheitsmysterien diesem Unbefugten die Pforten der Weisheit dadurch schließen, indem ihn Unglaube, Mißtrauen, Eigendünkel und einseitige Ansichten umnachteten, die wahren Geheimnisse aber wieder okkult und

verhüllt bleiben, auch wenn sie in tausenden Schubladen der Unreifen schriftlich untergebracht wären.

Derjenige Magier, der mit Regerio in Verbindung kommt, lernt von diesem Vorsteher mittels Intuition den Unterschied zwischen Wissen und Weisheit kennen.

Die nächsten 30 Vorsteher der Erdgürtelzone stehen im Tierkreiszeichen Waage . Ihre Siegelzeichen sind bei der ersten Anrufung in grüner Farbe zu zeichnen.

Nr. 205: Thirana (1 Waage) - Dieser Vorsteher herrscht über die Geschlechtssphäre des Menschen. In sein Bereich gehört somit die Fortpflanzung der Menschheit. Thirana verfügt über viele Anleitungen und Methoden, die den Magier belehren, wie der eigene Samen vor dem Geschlechtsverkehr mit den verschiedensten Eigenschaften magisch zu imprägnieren ist, damit diese dann auf das gezeugte Kind übergehen. Der Magier erreicht durch diesen Vorsteher völlige Kenntnis über die magische vorgeburtliche Erziehung, auf Grund welcher er dem Kind schon im Mutterleib bestimmte Fähigkeiten, Anlagen usw. magisch einzuverleiben vermag.

Nr. 206 : Apollyon (2 Waage) - Seit jeher inspiriert dieser Vorsteher die Menschen je nach ihrer Reife bei der Verarbeitung von Metallen. Apollyon gilt daher als Ur-Initiator aller derjenigen Menschen, die sich mit der Verarbeitung von Metallen beschäftigen, seien es nun Metallgießer, Schmiede Schlosser, Mechaniker u. dgl. Apollyon ist nicht nur der UrInitiator sämtlicher Ideen auf diesem Gebiet, sondern auch ihr getreuer Hüter.

Nr. 2A7: Peekah (3 Waage) - Schon den primitiven Völkern der Urzeit brachte dieser Vorsteher durch Inspiration bei, daß Tierfleisch roh gegessen nicht so schmackhaft ist, als wenn es gebraten oder gekocht wird. Er inspirierte einzelne wie sich dem Geschmack nach eine Fleischsorte von der anderen unterscheiden läßt und lehrte sie durch Intuition, viele Speisen von Fleisch zubereiten. Zwecks Zubereitung von Fleischspeisen züchteten die Menschen dann Haustiere, so daß im Lauf der Zeiten und der Entwicklung die Viehzucht entstanden ist, wobei Peekah den Menschen gleichfalls ein guter Inspirator war und bis heute ist. In den Bereich dieses Vorstehers fällt auch das Räuchern und Konservieren von Fleisch. Wünscht es der Magier, so weiht er ihn in die Kochkunst ein und gibt ihm viele bis heute noch unbekannte Rezepte für die Zubereitung von Fleischspeisen.

Nr. 208: Nogah (4 Waage) - Unter die Macht dieses Vorstehers fällt die Fruchtbarkeit und Zeugungsfähigkeit bei Mann und Frau. Durch seine Schwingung leitet er bei beiden die Geschlechtssphäre und läßt das Leben im Samen respektive seine Lebensfähigkeit gedeihen. Von Nogah kann der Magier erfahren, wie und auf welche Weise er die Geschlechtskraft bis ins hohe Alter beibehält, ferner, wie sich Unfruchtbarkeit - Impotenz - bei Mann und Frau beheben läßt. Noch viele andere dieses Gebiet betreffende Angaben kann der Magier von diesem Vorsteher erhalten.

Nr. 209: Tolet (5 Waage) - Dieser Vorsteher überwacht die Ernährungsweise des Menschen und bringt ihm bei, welche Speisen für die Erhaltung und Gesundheit erforderlich sind und welche schädlich wirken. Tolet ist auch der Initiator sämtlicher Diätvorschriften. Durch ihn lernt der Magier die Analogien des elektrischen und magnetischen oder des elektromagnetischen Fluids in bezug auf die verschiedenen Speisen kennen und sie im Falle von Erkrankungen zu berücksichtigen. Dieser Vorsteher macht den Magier auch auf verschiedene Nahrungsmittel aufmerksam, die als Reizmittel für die Hervorrufung besonderer geistiger Zustände dienen.

Nr. 210: Parmasa (6 Waage) - ist ein Meister des Frohsinns, der den Menschen vom Herzen lachen und sich vergnügen läßt. In sein Bereich gehören lustige Einfälle, Scherze, Witze, Anekdoten, Lustspiele und andere Belustigungen. Er oder seine Untergebenen inspirieren den Menschen, lustige Einfälle und ebensolche Begebenheiten zu erzählen, zu schreiben oder aufzuführen. Der Magier kann durch diesen Vorsteher oder durch seine Diener die lustigsten Einfälle bekommen, mit denen er Gesellschaften u. dgl. zu unterhalten imstande ist. Kommt der Magier mit diesem Vorsteher in Verbindung, so wird er sich selbst davon überzeugen, daß sich Parmasa stets nur durch Frohsinn kundtut.

Nr. 211 : Gesegos (7 Waage) - In den Bereich dieses Vorstehers fällt Holz und alles, was mit Holz zusammenhängt. Er ist der Schirmherr aller Menschen, die sich mit Holz und mit der Verarbeitung desselben beschäftigen, wie z. B. Holzfäller, Zimmerleute, Tischler, Schreiner, Drechsler, Schnitzer, Modellmacher usw. Hat der Magier für eines dieser Gebiete Interesse, so kann er durch diesen Vorsteher vieles erfahren, was bis zum heutigen Tag noch gänzlich unbekannt ist, z. B. Holzimprägnierungen gegen alle elementischen Einflüsse, geeignete Mittel, die dem Holz - selbst dem weichsten - eine Härte und Widerstandsfähigkeit verleihen, die nur mit Stahl zu vergleichen ist. Mit noch anderen interessanten Neuigkeiten kann dieser Vorsteher den Magier bekannt machen.

Nr. 212 : Soteri (8 Waage) - ist der Ur-Initiator sämtlicher Musik-Instrumente, deren sich der Mensch bedient - die modernsten der Jetztzeit mit inbegriffen -. Soteri inspiriert alle Komponisten. einen musikalisch begabten oder für Musik Interesse habenden Magier lehrt dieser Vorsteher ein jedes Musikstück dem maßgebenden Element anzupassen und umgekehrt das, was der Magier durch Musik auszudrücken beabsichtigt, harmonisch, d. h. den Universalgesetzen gemäß, richtig auszudrücken. Dieser Vorsteher kann mit Recht als der Musiker der Erdgürtelzone angesehen werden.

Nr.213: Batamabub (9 Waage) - Die Bekleidung und Kopfbedeckung der Menschen vom Urbeginn bis zum heutigen Tag unterliegt der Macht dieses Vorstehers. Er beeinflusst die Bekleidung und Kopfbedeckung und leitet sie nach dem Klima nach den Witterungseinflüssen, nach der Reife der Menschheit, nach ihrer charakteristischen Auffassung u. dgl. Batamabub gilt als Inspirator der jeweiligen Mode der Menschheit, damit durch diese auch Rang, Stellung, Religion usw. ausgedrückt werden. Er gibt ferner dem Menschen ein, aus welchem Stoff die Bekleidung und Kopfbedeckung hergestellt werden soll. Unter seinem Schutz stehen demnach alle Modezeichner, Modearrangeure, Schneider und Schneiderinnen, Modistinnen usw. Interessiert es den Magier, so kann er sich durch diesen Vorsteher alle Bekleidungsarten sämtlicher Völker, von der Urzeit angefangen bis zum heutigen Tag, im Akasha vorführen lassen. Der Magier kann diese sogar auch in die weiteste Zukunft erschauen.

Nr. 214: Omana (10 Waage) - Die Behaarung des Menschen gehört zum Machtbereich dieses Vorstehers. Er ist der Inspirator aller Bart- und Haarfrisuren. Unter seinem Einfluß stehen ununterbrochen alle Barbieri und Friseure beiderlei Geschlechts. Alle Erfindungen, den Bart- und Haarwuchs betreffend, vom einfachen Kamm bis zum modernsten Wellen Apparat, von der einfachen Schere, Rasierklinge bis zum elektrischen Rasier-Apparat, werden von diesem Vorsteher geleitet. Derjenige Magier, der sich mit diesem Vorsteher in Verbindung setzt, kann in Erfahrung bringen, welche Mittel den Haarwuchs fördern, ferner auf welche Weise und mit welchen Mitteln unliebsame Härchen zu entfernen sind u. dgl. Auch auf verschiedene Haarfärbemittel kann Omana den Magier aufmerksam machen. Beim persönlichen Anruf dieses Vorstehers wurde mir durch ihn im Akashaprinzip die Haarfärbung der Zukunft gezeigt. Chemische Hilfsmittel werden nicht mehr notwendig sein, da diese größtenteils dem Haarboden schädlich sind, sondern es wird eine Haarfärbung mittels Strahlapparaten geben ohne nachteiligen Einfluß auf die Haare und den Haarboden. Darüber mehr zu sagen, ist mir nicht gestattet worden. Jedoch die Zukunft wird meine Vorhersage bestätigen.

Nr. 215: Lagiros (11 Waage) - Durch direkten Einfluß oder mittels seiner Untergebenen verhilft dieser Vorsteher dazu, die Gunst hoher Persönlichkeiten zu gewinnen, Bittgesuche an diese günstig erledigt zu erhalten usw. Eine hohe Persönlichkeit kann dieser Vorsteher dem Magier freundlich gesinnt machen, er kann ihm günstige Situationen schaffen u. dgl. m.

Nr. 216: Afrei (12 Waage) - Dieser Vorsteher ist ein Initiator und Meister hoher Liebesmagie. Er lehrt den Magier, durch Dynamisierung Göttlicher Eigenschaften, insbesondere der Göttlichen Liebe und Barmherzigkeit, viele Wunder in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt zu vollbringen.

Nr. 219 : Rigolon (13 Waage) - gilt seit Urzeiten als Initiator aller Liebeswerbungen. Er selbst oder seine Untergebenen bringen den Menschen durch Inspiration auf alle möglichen Arten von Liebeswerbungen. Will

sich ein Magier die Kunst der Liebeswerbung aneignen, will er überall beliebt sein, ferner als ein guter Gesellschafter gelten, dann kann ihm dieser Vorsteher in allem hilfreich an die Hand gehen. Er erteilt ihm Ratschläge, wie er die Zuneigung dieser oder jener Person gewinnt, sich ihre Gunst sichert usw.

Nr. 218: Riqita (14 Waage) - ist ein Meister des Gesanges. Wünscht es der Magier, so verleiht er ihm eine wohlklingende Stimme, die auf andere Menschen direkt bezaubernd und faszinierend wirkt. Demzufolge kann dieser Vorsteher mit Recht als der Schirmherr aller Sänger und Sängerinnen gelten, ohne Unterschied, ob es sich um Berufssänger handelt, oder ob es bloß um das Singen im gesellschaftlichen Leben geht. Riqita zeigt Mittel und Wege, wie man seine Stimme pflegen soll.

Nr.219: Tapum (15 Waage) - Dieser Vorsteher ist ein hervorragender Künstler und ist dazu berufen, dem Magier Kunstsinn beizubringen. Er ist der Ur-Initiator alles dessen, was mit der Verschönerung und Ausschmückung zu tun hat - Dekoration bei öffentlichen Festen, Ladenausschmückungen usw. -. Gleichzeitig ist Tapum auch der Ur-Initiator der Reklame jeglicher Art. Bedarf der Magier seiner Hilfe, so wird ihm dieser Vorsteher jederzeit beistehen.

Nr. 220: Nachero (16 Waage) - überwacht die Gesundheit und die Lebensdauer bei sämtlichen Tieren auf der Erde. Gleichzeitig ist er auch ein Lenker ihrer Instinkte. Deshalb bringt er den Menschen auf sämtliche Heilmethoden und Heilmittel gegen die verschiedensten Erkrankungen bei Tieren. Unter seinem Schutz stehen alle Zoologen, Tierärzte und Tierchirurgen, aber auch Tierbändiger. Nachero bringt den Magier bei Erkrankungen von Tieren auf die verschiedensten Mittel und Heilmethoden. Auch viele magische Praktiken, die sich beim Tier anwenden lassen, kann dieser Vorsteher mitteilen. Z. B. daß die Melktiere viel Milch geben, wie sie vor Beeinflussungen zu schützen sind u. dgl. m.

Nr. 221: Arator (17 Waage) - Dieser Vorsteher ist der Ur-Initiator sämtlicher Rauschgetränke. Seit jeher lehrt er die Menschen mittels Intuition die verschiedensten Rauschgetränke herzustellen, wie z. B. Wein, Met, Bier, Likör usw., die im Menschen eine frohe Stimmung hervorrufen sollen, damit er seine Sorgen leichter trägt. Allerdings darf dieser Vorsteher nicht mit dem Gegengenius dieser Sphäre verwechselt werden der die notorischen Alkoholiker beherrscht. Unter Arator's Schutz befinden sich alle diejenigen Menschen, die sich mit der Herstellung und mit dem Handel von alkoholischen Getränken befassen. Der Magier kann von diesem Vorsteher ausgezeichnete Rezepte für die Erzeugung von Wein, Bier und Likör erhalten, ferner Ratschläge, wie sich diese Getränke durch verschiedene Methoden verbessern lassen. Auch magische Rezepte und Anleitungen gibt Arator dem Magier, wie er durch Einwirkung der Elemente- Verbindung z. E. Wasser in Wein verwandelt, ferner, wie er sich gegen den Einfluß des in diesen Getränken enthaltenen Alkohols erfolgreich schützen kann, so daß ihn auch größere Mengen von Alkohol nüchtern lassen u. dgl. m.

Nr. 222 : Malata (18 Waage) - klärt den Magier über das Geheimnis des Blutes bei Mensch und Tier auf. Nicht nur, daß es in Gruppen und RH- Faktoren eingeteilt wird, was der Medizin von heute bereits bekannt ist, sondern noch viele andere Kenntnisse in bezug auf die Medizin, Chemie, Physiologie, Psychologie, Vererbung usw. kann der Magier von diesem Vorsteher gewinnen. Außerdem weiht Malata den Magier in die Geheimnisse des Blutes vom magischen und alchemistischen Standpunkt aus ein, die, zu Papier gebracht, viele Bände umfassen würden.

Nr. 223 : Arioth (19 Waage) - ist der Beschützer aller gebärenden Frauen auf der Erde. Je nach Reife und Entwicklung hat dieser Vorsteher die Menschen auf die verschiedensten Geburts-Hilfsmethoden gebracht, von den primitivsten angefangen bis zu den modernsten Errungenschaften in der Gynäkologie. Er ist somit der Schirmherr aller Gynäkologen, Geburtshelfer usw. Den Magier macht Arioth auf verschiedene magische und auch sympathetische Mittel und Methoden aufmerksam, die eine schmerzlose Entbindung sichern.

Nr.224: Agikus (20 Waage) - Die Elektro-Chemie hat noch sehr viel Unerforschtes, was erst im Laufe der Zeit und in ferner Zukunft entdeckt werden darf. Dem Magier kann dieser Vorsteher auf diesem Gebiet viele Geheimnisse enthüllen und anvertrauen. Agikus ist der Ur-Inspirator des galvanischen Stromes. Durch seine

intuitive Eingebung haben die Menschen Batterien, Akkumulatoren, Metallzersetzungen durch elektrischen Strom, Katalysatoren u. dgl. erfunden. Auch die Elektro-Homöopathie gehört in den Bereich dieses Vorstehers. Mich ließ er in seinem Machtbereiche hellstichtig in die Zukunft schauen, so daß ich z. B. winzige Mengen chemischer Verbindungen in große elektrische Entladungen mit großer Volt- und Amperezahl verwandelt sah, welche Kenntnis dem Menschen in der Technik und im Haushalt von großem Nutzen sein wird. Einzelheiten darüber zu sagen, würde zu märchenhaft und unglaubwürdig erscheinen, und um nicht lächerlich gemacht zu werden, ist es besser, darüber zu schweigen. Wenn die Menschheit reifer und entwickelter sein wird, können einzelne Personen von diesem Vorsteher für Neuentdeckungen und Neuerfindungen entsprechend inspiriert werden.

Nr. 225: Cheikaseph (21 Waage) - gilt als Ur-Initiator der Mathematik auf der Erde. Vom einfachen Zusammenzählen - Addieren - angefangen bis zu den schwierigsten Rechenmethoden und Problemen mit astronomischen Ziffern fällt dieses Gebiet in den Bereich dieses Vorstehers, ebenso die Grundideen von Zahl, Maß und Gewicht in bezug auf die Materie. Von diesem Vorsteher kann der Magier lernen, wie er z. B. eine Idee zahlenmäßig auszudrücken vermag, und auch die umgekehrte Art und Weise kann er erfahren, indem er sich die Kenntnisse über Qualität und Quantität verstandesgemäß aneignet. Von Cheikaseph wird der Magier auch in den sogenannten quabbalistischen Vierschlüssel eingeweiht, der die vier Grundrechenmethoden - Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren - in bezug auf das magische und quabbalistische Wissen, auf die Elemente im Mikro- und Makrokosmos, betrifft. Cheikaseph ist ein sehr mächtiger Vorsteher, und der Magier kann von ihm mehr als genug an Wissen in Erfahrung bringen.

Nr. 226 : Ornion (22 Waage) - wird als Initiator der Physiologie angesehen. Er belehrt den Magier nicht nur über die übliche Physiologie, sondern läßt ihn dieses Gebiet auch vom hermetischen Standpunkt aus betrachten. Ornion macht den Magier mit sämtlichen Lehren vertraut, auf Grund welcher letzterer den Charakter- und Wesenszug eines jeden Menschen schon dem Äußeren nach erkennt. Informationshalber führe ich einige Begabungen an, die von diesem Vorsteher im Magier geweckt werden können: Gesichtslesekunst, Stirnlesekunst, Handlesekunst, Finger- und Nageldiagnostik, Augendiagnose usw.

Nr. 227 : Gariniranus (23 Waage) - ist ein Initiator der Physik. Alles, was auf diesem Gebiet bis zum heutigen Tage erforscht wurde, geschah durch intuitive Eingebung dieses Vorstehers. Der Magier kann durch diesen Vorsteher nicht nur über physikalische Errungenschaften erfahren, die erst in fernster Zukunft erfunden werden, sondern er kann auch in alle Phasen der Metaphysik eingeweiht werden und Anleitungen erhalten, wie diese praktisch zu verwerten ist. Auch in die Astrophysik kann dieser Vorsteher den Magier einweihen.

Nr. 228 : Istaroth (24 Waage) - ist ein Beschützer der Treue. Mann und Frau hält er in Treue zusammen. Wünscht es der Magier, so kann er mit Hilfe dieses Vorstehers oder seiner Untergebenen jede Person - ob Mann oder Frau insofern beeinflussen, als Untreue ausgeschlossen ist. Ebenso kann der Magier durch diesen Vorsteher jede Untreue entdecken, ferner diese schon im vorhinein verhindern. Istaroth macht dem Magier den ärgsten Feind zum Freunde, sichert ihm Liebe, Freundschaft und Sympathie einer jeden Person.

Nr. 229: Haiamon (25 Waage) - belehrt den Magier über die Transmutation der Geschlechtskraft und vertraut ihm verschiedene, bis heute noch gänzlich unbekannt Praktiken in dieser Hinsicht an. Haiamon sind die geheimsten Mysterien auf diesem Gebiet bekannt. Der Magier kann von diesem Vorsteher sehr viel lernen, z. B. wie und auf welche Weise die Sexualkraft erhöht und wieder herabgesetzt werden kann, wie sie für die verschiedensten magischen Praktiken in die elementische Ursubstanz umgewandelt wird usw. Auch über neue noch unbekannt Hormonverbindungen kann dieser Vorsteher Auskunft geben u.v.a.m.

Nr. 230: Canali (26 Waage) - gilt seit jeher als Inspirator aller Schmuckgegenstände. Durch seine Untergebenen leitet er alle Modeneuheiten in Schmuckgegenständen, wie z. B. Ringe, Armbänder, Edelsteine, kurz jeden Schmuck, der getragen wird. Unter dem Schutz dieses Vorstehers stehen alle diejenigen Menschen,

die sich mit der Erzeugung von Schmuckgegenständen beschäftigen, also Goldarbeiter, Goldschmiede Edelsteinschleifer usw. Auch in dieser Richtung kann der Magier von Conali sehr viel Interessantes erfahren.

Nr. 231: Aglasis (27 Waage) - Alles, was mit Milch bei Mensch und Tier zusammenhängt, gehört in den Wirkungsbereich dieses Vorstehers, der mit Recht als Schirmherr der Säuglinge und Säugetiere angesehen wird. Aglasis lehrte im Lauf der Zeiten die Menschheit, Tiere zu melken, die gewonnene Milch nicht nur zu trinken, sondern auch zu anderen Produkten zu verarbeiten. So lernte der Mensch aus Milch Butter, Topfen, Käse u. dgl. zu erzeugen. Die Verarbeitung der Milch hat noch lange nicht ihren Höhepunkt erreicht, und der Magier kann in dieser Beziehung von Aglasis sehr viele Neuigkeiten erfahren.

Nr. 232: Merki (28 Waage) - Dem Bereich dieses Vorstehers unterliegen sämtliche im Wasser lebenden Tiere sowie ihre Fortpflanzung. Merki ist der Schutzherr aller Fischer auf der Erde. Er bringt Glück oder Pech beim Fischfang. Merki lehrte die Menschen, Fische zu konservieren. Auch diese Industrie ist noch lange nicht am Gipfelpunkt angelangt, und so manche Neuheit wird die Welt erfreuen. Durch diesen Vorsteher erfährt der Magier, wie die Tiere im Wasser durch Elementemagie und durch die Quabbalah beherrscht werden können, wie sie sich z. B. an bestimmten Orten in Mengen ansammeln usw. Noch viele andere magische Praktiken, die das Beherrschen der Wassertiere betreffen, kann der Magier von Merki erfahren.

Nr. 233 : Filakon (29 Waage) - Von diesem Vorsteher wurde der Menschheit der Ordnungs- und Reinlichkeitssinn eingegeben. Unter seiner Herrschaft entstand im Laufe der Entwicklung des Menschen alles, was mit der Hygiene des gesunden und kranken Menschen zu tun hat. Unter seine Obhut gehören alle diejenigen Menschen, die sich an der Hygiene in der Medizin beteiligen und mit der Ästhetik befassen. Da Filakon gleichzeitig der Urheber dessen ist, daß viele Krankheiten durch Ansteckung hervorgerufen werden, gibt er den Menschen Mittel und Wege, dies zu erkennen und Schutzmaßnahmen zu treffen. Filakon ist der Schirmherr und Initiator alle Bakteriologen, Toxikologen und derjenigen Menschen, die an der Erforschung von Bakterien, Bazillen, Viruserkrankungen u. dgl. beteiligt sind. Dieser Vorsteher macht den Magier auf Krankheiten aufmerksam, die zur Zeit als eine Art Geißel der Menschheit zu betrachten sind und sich durch Ansteckung verbreiten. Er macht den Magier nicht nur mit der Ursache einer Erkrankung bekannt, sondern er vertraut ihm auch an, auf welche Weise diese oder jene Krankheit erfolgreich bekämpft werden kann. Wünscht es der Magier, so erfährt er von diesem Vorsteher' sowohl über Erkrankungen, die bis heute noch unbekannt sind, als auch über die Art ihrer Bekämpfung.

Nr. 234: Megalogi (30 Waage) - steht in einem gewissen Zusammenhang mit dem vorher genannten Vorsteher und hütet sämtliche Heilquellen der Erde. Sogar Tiere hält Megalogi dazu an, bei Verletzungen instinktiv in bestimmte Gewässer zu steigen. Durch Megalogi's Dazutun hat der Mensch von den Tieren abgeschaut, wie sich diese bei gewissen Erkrankungen selbst helfen und wie er diese Wahrnehmung zu seinem eigenen Vorteil ausnützen konnte. So kamen die verschiedenen Wasserbehandlungen auf, und dort, wo man auf Heilquellen stieß, erblühten mit der Zeit zum Wohle der Menschheit Kurorte. Megalogi macht den Magier nicht nur auf Heilquellen aufmerksam, die bis heute noch nicht entdeckt wurden, sondern er weihet ihn außerdem noch in die vollkommene Hydrotherapie ein, vertraut ihm Praktiken an, die der Wissenschaft vorläufig noch gänzlich unbekannt sind.

Die weiteren 30 Vorsteher der Erdgürtelzone stehen im Tierkreiszeichen Skorpion und ihre Siegel sind durchwegs in roter Farbe zu zeichnen.

Nr. 235: Aluph (1 Skorpion) - Dieser Vorsteher ist ein Hüter des Feuers auf unserer Erde. Über alles, was mit dem Feuer im Zusammenhang steht, erteilt Aluph dem Magier genaue Auskunft, sowohl in bezug auf das magische Wissen -elektrische Fluide, Wesen des Feuerelementes, Salamander als auch auf sämtliche Erfindungen und auf den praktischen Gebrauch des Feuers auf der grobstofflichen Ebene.

Nr. 236: Schaluah (2 Skorpion) - wird als Ur-Initiator der Elektrizität angesehen. Er lehrte den Menschen die Elektrizität kennen und hielt im Lauf der Zeiten geeignete Personen dazu an, mit Erfindungen aller Art auf

diesem Gebiet herauszukommen. Da alle Möglichkeiten in der Elektrizität noch lange nicht erschöpft sind, wird in Zukunft sukzessive so manche Neuentdeckung die Welt beglücken. Ein Magier, der sich mit diesem Vorsteher in Verbindung setzt, kann schon jetzt über alles genaue Auskunft erhalten, namentlich in bezug auf das magische Wissen. Das elektrische Fluid z.B. wird in Zukunft auf allen Ebenen eine große Rolle spielen, indem es auf die verschiedenste Art und Weise angewandt wird.

Nr. 237: Hasperim (3 Skorpion) - Dieser Vorsteher hat Mensch und Tier den Selbsterhaltungstrieb eingegeben. Den Tieren in der Natur gab er geeignete Schutzmittel, die sie vor Gefahren schützen. Hasperim ist der Inspirator des tierischen Instinktes. Der Mensch wurde von ihm dazu angehalten, durch Fleiß, Ausdauer und Arbeit für seinen Unterhalt zu sorgen. Deshalb gehört alles, was den Menschen zum Streben anregt, in den Bereich dieses Vorstehers. Ein mit Hasperim in Verbindung stehender Magier wird durch ihn oder seine Untergebenen mit enormen Kräften ausgestattet, die er auch auf andere Personen übertragen kann und die dazu verhelfen, das angestrebte Ziel jederzeit zu erreichen. Hasperim weiß von vielen Geheimnissen, die den menschlichen Geist betreffen, und ist bereit, sie dem Magier je nach Reife und Entwicklung anzuvertrauen.

Nr. 238: Adae (4 Skorpion) - ist ein Hüter der Kinderliebe, Mutterliebe, Elternliebe und alles dessen, was eine Familie zusammenhält. Mit Hilfe dieses Vorstehers kann der Magier jeden Zwist und jede Uneinigkeit in der Familie ebnen. Adae ist bereit, den Magier zu belehren, wie er durch Aneignung verschiedener Praktiken allen Zwist in jeder Richtung beheben kann.

Nr. 239: Helmis (5 Skorpion) - Alles, was auf unserer Erde mit Milch, ob bei Mensch oder Tier, zu tun hat, fällt in den Bereich dieses Vorstehers. Er beschützt alle Ammen und alle Mütter, die ihre Kinder stillen. Auch alle Säugetiere auf unserer Erde werden von diesem Vorsteher beschützt. Sein Machtbereich ist sehr groß. Im Lauf der Zeiten lehrte er den Menschen, die Milch als Nahrungsmittel zu verwenden. Von diesem Vorsteher inspiriert lernte der Mensch, die von Tieren gewonnene Milch nicht nur zum Trinken, sondern auch für die Erzeugung von Milchprodukten praktisch zu verwerten. Helmis gab dem Menschen ein, bei verschiedenen Erkrankungen die Milchdiät einzuführen und aus Milch verschiedene Heilmittel herzustellen. Vieles, was die Auswertung der Milch betrifft und erst in ferner Zukunft Allgemeingut sein wird, kann der Magier schon jetzt von diesem Vorsteher in Erfahrung bringen.

Nr. 240: Sarasi (6 Skorpion) - ist der Urinitiator aller menschlichen Ideale, ohne Unterschied, ob es sich um Ideale der grobstofflichen Welt, der Astralwelt oder der geistigen Welt handelt. Je nach Reife und Entwicklung der Menschen leitet dieser Vorsteher mittels seiner Wesen die verschiedensten Ideale jedes einzelnen und schafft Situationen und Möglichkeiten, damit dieses oder jenes Ideal entweder in kleinem oder in großem Umfang in der mentalen, astralen oder in der grobstofflichen Welt verwirklicht wird. Sarasi gibt dem Menschen den nötigen Enthusiasmus und die Ausdauer, jedes angestrebte Ideal je nach Reife und Schicksal zu verwirklichen. Auch von diesem Vorsteher kann der Magier sehr viel lernen z. B. wie verschiedene Ideale auf unserer Welt aufkommen und wieder untergehen; ferner läßt Sarasi den Magier Ideale schauen, die erst in der fernsten Zukunft auftreten werden.

Nr. 241: Ugefor (7 Skorpion) - Dieser Vorsteher gebietet über den Verstand des Menschen und leitet seine sämtlichen intellektuellen Eigenschaften. Je nach Reife und Entwicklung läßt er zu, daß dieses oder jenes Wissen dem Menschen zugänglich gemacht wird, was sich auch nach der Aufgabe richtet, die der Mensch auf dieser Erde jeweils zu absolvieren hat. Ugefor vertraut dem Magier an, auf welche Weise der Verstand erleuchtet werden kann und wie ein außerordentliches Gedächtnis zu erlangen ist. Jedes verstandesmäßig erfaßbare Wissen wird dem Magier durch diesen Vorsteher zugänglich gemacht.

Nr. 242: Armillee (8 Skorpion) - schützt den Menschen vor allen ansteckenden Krankheiten und hält ihn dazu an, sich entsprechend zu pflegen, um gegen ansteckende Krankheiten jederzeit gefeit zu sein. Ist es karmisch bedingt oder gebietet es das Schicksal, so läßt dieser Vorsteher eine Erkrankung durch Infektion zu. Durch Armillee lernt der Magier viele Schutzmittel gegen die verschiedensten ansteckenden Krankheiten auch

vom magischen Standpunkt aus kennen. Da es aber auch eine mentale und eine astrale Influenzierung gibt, so kann der Magier auch in dieser Richtung von Armillee unterwiesen werden, wie er sich durch Aneignung besonderer magischer Praktiken vor negativen astralen Einflüssen und vor Einwirkungen negativer Wesen schützen kann.

Nr. 243 : Ranar (9 Skorpion) - Alle sich mit geistigem Wissen befassenden Menschen werden von diesem Vorsteher vor Besessenheit und sonstigen ungünstigen psychischen Begleiterscheinungen, wie z.B. Überempfindlichkeit, Verfolgungswahn u. dgl. geschützt. Dieser Vorsteher verfügt über die verschiedensten Methoden, die den Verkehr mit den Unsichtbaren aller Sphären ermöglichen. Den Magier macht er mit besonderen Praktiken des mentalen und astralen Wanderns bekannt und bringt ihm spezielle Arten von Erhebungen mit dem Astral- und Mentalkörper in die einzelnen Ebenen bei. Demzufolge kann der Magier diese Intelligenz als Inspirator verschiedener magischer Praktiken auf dem Weg zur Vollkommenheit betrachten.

Nr. 244: Caraschi (10 Skorpion) - beschützt und inspiriert alle Menschen, die sich mit dem Heilmagnetismus befassen. Caraschi bringt den Magier auf die verschiedensten Methoden der magischen Heilkunst, ob es sich nun um Od-Übertragungen - vitalisierter Lebensmagnetismus - oder um Prana-Behandlungen handelt, jedenfalls ohne Gefahr für den Operateur. Über den Machtbereich dieser Intelligenz ließen sich ganze Bände abfassen. Dem Magier steht es jedoch frei, sich von diesem Vorsteher inspirieren zu lassen und direkt aus der Quelle zu schöpfen.

Nr. 245: Eralier (11 Skorpion) - überzeugt den Magier, daß die Zubereitung des Steines der Weisen keine Allegorie und auch keine symbolisch-esoterische Anschauung ist. Der Magier lernt von diesem Vorsteher den Stein der Weisen in den verschiedensten Graden und für die verschiedensten Zwecke zuzubereiten, ferner lernt er die Methoden der Metallverwandlung, namentlich auf trockenem Wege, kennen. Ein nur einigermaßen in Alchimie Bewandter wird verstehen, was damit gemeint ist. Die Zubereitung und Realisierung des Steines der Weisen beruht auf vielerlei Methoden, mit denen Eralier den Magier vertraut machen kann.

Nr 246, : Sagara (12 Skorpion) - ist der Initiator aller Magier. Jeder Magier, der mit Sagara in Verbindung kommt, erhält von diesem wertvolle Hinweise für die Beeinflussung von Menschen und Tieren sowohl auf magische als auch auf quabbalistische - theurgische - Art und Weise.

Nr. 249: Trasorim (13 Skorpion) - Sonne ist Leben! Diese Erkenntnis wurde dem Menschen durch diesen Vorsteher eingegeben. Er ließ den Menschen mit der Zeit auf Erfindungen kommen, die die Ausnützung der Sonnenkräfte betreffen. Der Magier lernt von Trasorim die Sonnenstrahlen mit Hilfe von farbigen Filtern für die verschiedensten Heilverfahren auszunützen. Diese Intelligenz kann daher als Initiator der Farb-Lichtbehandlung gelten. Heilmittel, die analog den Universal-Gesetzen vom Sonnen-Farbenlicht beeinflußt werden, weisen eine höhere Qualität und Kapazität auf und üben eine andere dynamische Wirkung aus, als nur die normal hergestellten Mittel. Dem Magier vertraut diese Intelligenz viele magische Methoden an, auf Grund welcher das Sonnenfarbenlicht nicht nur für Heilzwecke und für die Dynamisierung von Heilmitteln ausgenützt werden kann, sondern auch noch bei den verschiedensten magischen Arbeiten Verwendung findet.

Nr. 248: Schulego (14 Skorpion) - ist Meister der Imitation auf der grobstofflichen Welt. So z. B. lehrte er den Menschen, Imitationen von Edelsteinen herzustellen. Ebenso ist die Erfindung von Glas, Porzellan, Kunstleder, Gummi und vieler anderer synthetischer und künstlicher Erzeugnisse der Eingebung dieses Vorstehers zuzuschreiben. Ein Magier kann durch diese Intelligenz im Akasha erschauen, welche Erfindungen in der Kunst der Imitation der Menschheit noch bevorstehen, und wird zugeben, daß der Vorrat an Neuerfindungen unerschöpflich ist. Unter dem Siegel der Verschwiegenheit vertraut Schulego dem Magier auch deren Herstellungsweise an.

Nr. 249 : Hipolopos (15 Skorpion) - Sämtliche Spiele, mit denen sich die Menschen aller Rassen erfreuen, sind durch Eingebung dieses Vorstehers aufgekommen, und auch in alle Zukunft bleibt Hipolopos der Initiator aller Spiele für Jung und Alt, seien es Belustigungen, Wetten, Sportveranstaltungen u. dgl. m. Dieser Vorsteher

ist gleichzeitig auch der Urheber aller Kinderspielzeuge. Ebenso Kartenspiele und Gesellschaftsspiele aller Art gehören in sein Wirkungsbereich.

Nr. 250: Natolisa (16 Skorpion) - ist ein Beschützer der Bienen. Er lehrte die Menschen, Bienen zu züchten und den gewonnenen Honig zu verwerten. In den ältesten Zeiten kannte man nämlich keinen Zucker und süßte alles nur mit Honig. Durch Natolisa's Inspiration kam man darauf, aus Honig verschiedene Süßigkeiten zuzubereiten. Erst später, als die Bienenzucht nicht mehr dazu ausreichte, den Bedarf an Süßigkeiten zu decken, hielt Natolisa den Menschen wiederum dazu an, Süßmittel auch aus anderen Stoffen zu gewinnen und ließ ihn im Orient das Zuckerrohr und in den klimatisch weniger günstigen Gebieten die Zuckerrübe entdecken, welche Produkte zur Erzeugung von Zucker beitrugen. Der Magier kann von diesem Vorsteher sehr viel Interessantes über die Gewinnung von Zucker und zuckerähnlichen Produkten erfahren, die bis heute der Menschheit noch völlig unbekannt sind. Über die Behandlung von Krankheiten, die durch Mangel oder Überschuß an Zucker im Organismus entstanden sind, gibt Natolisa dem Magier ebenfalls bereitwilligst Auskunft.

Nr. 251 : Butharusch (17 Skorpion) - Aufgabe dieses Vorstehers ist es, der Menschheit einzugeben, die Früchte nicht nur im Rohzustand zu genießen, sondern sie der Reihe nach zu konservieren und zu verarbeiten. Er lehrte die Menschen im Lauf der Zeiten, Speisen mit Hilfe des Feuerelementes, also durch Braten, Backen und Dampf, zuzubereiten, ferner Brot zu backen, Zuckerwaren herzustellen, Fleischspeisen zu ersinnen, und führte den Menschen bis zu den heutigen Errungenschaften, die die Kochkunst betreffen. Butharusch gilt mit Recht als Initiator der Koch- und Backkunst.

Nr. 252: Tagora (18 Skorpion) - ist ein Meister der Erotik. Ihm fällt die Aufgabe zu, zwischen Mann und Frau Sympathie zu erwecken und zu erhalten. Dem Magier gibt dieser Vorsteher besondere Anleitungen, wie man sich bei Mann und Frau beliebt machen und Sympathie hervorrufen kann, Ehefrieden stiftet usw. Tagora weiß auch von vielen Liebeszaubermitteln, die er gleichfalls dem Magier anvertraut.

Nr. 253: Panari (19 Skorpion) - In den Bereich dieses Vorstehers gehört die metallurgische Chemie. Er lehrte den Menschen, aus Erzen verschiedene Metalle zu gewinnen, ließ ihn die Elemente der Metalle erkennen, Metallverbindungen durchführen usw. Panari verfügt über verschiedene Rezepte, die die Metallegierung, Metallverbindung, Metallverarbeitung, ferner die Zersetzung verschiedener Metalle in chemische Produkte, synthetische Mittel und Heilmittel, betreffen. Einem Magier vertraut dieser Vorsteher geradezu unerschöpfliche Geheimnisse in dieser Richtung an.

Nr. 254 : Nagar (20 Skorpion) - Ähnlich wie Panari lehrt auch dieser Vorsteher den Magier, verschiedene Arzneimittel aus den verschiedensten Metallen und ihren Kombinationen herzustellen. Nagar ist ein großer Inspirator sämtlicher Heilmittel, die auf synthetischem Wege erzeugt werden. Ein Magier kann seine medizinischen Kenntnisse dadurch erweitern, indem er sich von Nagar belehren läßt, auf welche Weise bestimmte Metalle für medizinische Zwecke verwendet werden können.

Nr. 255: Kofan (21 Skorpion) - Wer sich mit aufrichtigem Herzen an diesen Vorsteher wendet, dem erfüllt er nach Möglichkeit alle Wünsche. Seine Besonderheit liegt darin, schlechte Lebenslagen in gute zu verwandeln und dem Menschen ein zufriedenes Dasein zu schaffen. Dem Magier nennt Kofan Mittel und Wege zur Verbesserung der eigenen Lebenslage und teilt ihm mit, inwieweit sein Schicksal karmisch bedingt ist und inwieweit die Göttliche Vorsehung ein Eingreifen zuläßt. Da aber größtenteils der Magier selbst Herr des Schicksals ist, handelt es sich um Schicksale anderer Menschen denen der Magier durch Dazutun dieses Vorstehers Trost und Hilfe bringen kann.

Nr. 256 : Schaluach (22 Skorpion) - Dieser Vorsteher ist beinahe mit denselben Fähigkeiten und Kräften ausgestattet wie der vorherige und läßt durch Intuition dem Menschen Rat und Hilfe zukommen, sogar in den schwersten Lebenslagen, aus denen es normalerweise kein Entrinnen geben würde. Diese Intelligenz findet in jeder Situation den richtigen Ausweg, den sie auch den Magier inspirativ erkennen läßt.

Nr.257: Sipillipis (23 Skorpion) - gilt als besonderer Vorsteher der Erdgürtelzone, da er den Magier über die Geheimnisse der Macht des Glaubens und der Überzeugungskraft belehren kann. Durch Aneignung dieser beiden Göttlichen Eigenschaften vermag der Magier die größten Wunder in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt zu vollbringen. Sipillipis erteilt dem Magier Ratschläge, wie letzterer rasch und sicher die Macht des Glaubens und der Überzeugung erreichen kann.

Nr. 258: Tedeia (24 Skorpion) - ist sowohl ein vorzüglicher Diagnostiker als auch ein ausgezeichneter Analytiker, der den Magier alle Krankheitsursachen im grobstofflichen, astralen und mentalen Körper erkennen läßt. Gleichzeitig nennt er ihm auch Mittel, die Krankheitsursachen oder Disharmonien beseitigen. Ein sich für die Heilkunde interessierender Magier kann von Tedeia derart viele Kenntnisse gewinnen, daß er sich zum Heilkünstler oder zum besten Diagnostiker ausbilden kann.

Nr. 259 : Semechle (25 Skorpion) - Auch dieser Vorsteher macht den Magier mit allen Methoden der Naturheilkunde bekannt, ob es sich nun um Heilkräuter, um Wasserbehandlungen, um die Körperkultur oder sonstige Methoden handelt, die in der Naturheilkunde angewendet werden, oder um solche, die bisher noch gänzlich unbekannt sind.

Nr. 260: Radina (26 Skorpion) - ist ein besonderer Kenner der Theurgie - Quabbalah - dem sämtliche theurgischen Heilmethoden auf diesem Planeten unterliegen. Er weiß Bescheid, auf welche Weise durch Quabbalah die schwersten Krankheiten ausgeheilt werden können. Einem Magier vertraut dieser Vorsteher viele quabbalistische Formeln für die Ausheilung schwerer Krankheiten an, so daß sich der Magier ein ganzes Formelbuch anlegen kann. Erscheint es dem Magier wünschenswert, so wird er von Radina dahingehend ausgebildet, daß er imstande ist, Wunderheilungen mittels der Quabbalah zu vollbringen.

Nr. 261: Hachamel (27 Skorpion) - ist ein vorzüglicher Kenner der Astronomie und ebenso der Orientierung. Er lehrte den Menschen, zu den Sternen emporzublicken und nach den Gestirnen die einzelnen Weltenrichtungen festzustellen. Diese Kenntnis hatte in früheren Zeiten namentlich für die Schifffahrt große Bedeutung. Hachamel ist auch der Urinitiator des Kompasses und der Magnetnadel, ohne deren Kenntnis eine Schifffahrt unmöglich wäre. Mit der Zeit wird dieser Vorsteher den Menschen noch auf andere Kräfte und Erfindungen bringen, die für die Orientierung maßgebend sein werden. Auch alle Geräte für Messungen von Meerestiefen und Wasserdruck fallen in den Bereich dieses Vorstehers und werden ebenfalls in Zukunft eine durchdringende Verbesserung erfahren.

Nr. 262: Anadi (28 Skorpion) - ist ein Spezialist in der Hydrotherapie. Ebenso wie der 30. Vorsteher des Tierkreiszeichens Waage, Megalogi , hat auch Anadi alle Methoden der Wasserbehandlung in seinem Machtbereich. Er lehrt den Magier, das elektromagnetische Fluid in Verbindung mit Wasser für die Behandlung der verschiedensten Krankheiten zu gebrauchen. Ferner lehrt er ihn, durch thermische Reize Krankheitsursachen zu beheben und Dispositionen für die Harmonie und Gesundheit des menschlichen Körpers zu schaffen. Über viele Methoden der Hydrotherapie, die bis heute noch nicht bekannt sind, setzt dieser Vorsteher den Magier in Kenntnis, falls sich letzterer für dieses Gebiet interessieren sollte.

Nr. 263: Horasul (29 Skorpion) - leitet alle künstlichen Wasser-Regulierungen auf unserer Erde. Er inspiriert den Menschen, wie er sich die Kräfte des Wassers nutzbar machen kann, um z. B. eine künstliche Bodenbewässerung einzurichten oder Wasser in Flußbecken künstlich nach seinem Willen arbeiten zu lassen. Horasul ist der Inspirator sowohl der einfachsten Wassermühlen als auch der modernsten Hydro - Elektrizitätswerke, künstlicher Kanäle für Schifffahrten u. dgl. mehr. Dem Magier vertraut er viele Neuheiten an, die erst in Zukunft auf dem Gebiet der Wasser-Regulierung und Wasserverwertung aufkommen.

Nr. 264: Irmano (30 Skorpion) - Alles, was im Wasser lebt, fällt in den Machtbereich dieses Vorstehers. Hat z. B. der Magier für den Fischfang Interesse, so kann er von Irmano geeignete Methoden erhalten, durch deren Aneignung er Fische an einem Ort ansammeln läßt, um sie bequem einzufangen. Er kann ferner lernen, Fische derart zu bändigen und zu beherrschen, daß sie sich in die Hand nehmen lassen, kurz gesagt, ein jedes im

Wasser lebende Tier, sei es nun eine Seeschlange, ein Krokodil oder ein Haifisch, ist der Macht dieses Vorstehers unterstellt.

Die folgenden 30 Vorsteher der Erdgürtelzone stehen im Tierkreiszeichen Schütze, und ihre Siegel sind in blauer Farbe zu zeichnen.

Nr. 265 : Neschamah (1 Schütze) - Durch Eingebung und Intuition dieser Intelligenz kamen die Menschen darauf, Metalle mit Hilfe von Feuer und Wasser zu bearbeiten, also zu härten, so daß es bis zur heutigen modernen Stahlerzeugung und Metallhärtung kam. Mit der Zeit, gleichfalls durch Inspiration dieses Vorstehers, werden die Menschen auf weitere und noch vollkommeneren Härteverfahren von Metallen kommen, die vorläufig noch unbekannt bleiben müssen.

Nr. 266: Myrmo (2 Schütze) - Auf den Dampf und seine vielseitige Verwendungsmöglichkeit in jeglicher Hinsicht lenkte dieser Vorsteher die Aufmerksamkeit der Menschen. Ob es sich nun um Verdampfungen von Flüssigkeiten für die mannigfaltigsten Zwecke oder um die Herstellung modernster Lokomotiven handelt, immer fällt es in den Bereich dieses Vorstehers. Zur gegebenen Zeit wird Myrmo so manchen Erfinder dazu anhalten, mit Verbesserungen, Änderungen und Neuheiten auf diesem Gebiet die Welt und die Menschen angenehm zu überraschen.

Nr. 267: Kathim (3 Schütze) - gebietet über alle Früchte der Erde. Ohne daß die Menschheit es merkte, wurde ihr von dieser Intelligenz eingegeben, Früchte nicht nur im Rohzustand, also zur Zeit der Reife, zu genießen, sondern auch dann einen Nutzen von Früchten zu haben, wenn die Natur ruht und infolgedessen keine Fruchternte sein kann. So kam es, daß man manche Arten von Früchten zuerst nur trocknete, später einkochte, konservierte. Dann ging man dazu über, Früchte auch noch anders zu verwerten, indem man sie entsprechend verarbeitete, z. B. zu Gelee, Fruchtsäften usw. Kathim's Vorrat an Rezepten und Neuigkeiten, die Fruchtverwertung betreffend, ist unerschöpflich, und alles wird sukzessive dem Menschen zugänglich gemacht.

Nr. 268: Erimites (4 Schütze) - Friede auf Erden unter den Menschen zu verbreiten, gehört zur Mission dieser Intelligenz. Ideale, die den wahren Frieden des Menschen vertreten, werden von Erimites geleitet und gestärkt. Gerne vertraut dieser Vorsteher einem Magier an, auf welche Weise gute Einflüsse durch das Akashaprinzip hervorgerufen werden können, um Friedensideen aufkommen zu lassen.

Nr. 269: Asinel (5 Schütze) - Jedem Menschen Glück zu bringen, ist eine angenehme Aufgabe, mit der die Göttliche Vorsehung diese Intelligenz der Erdgürtelzone betraute. Ein mit Asinel in Verbindung stehender Magier kann versichert sein, daß er Glück überall dort haben wird, wo er es braucht sei es in der Liebe, im Spiel oder in sonstigen Angelegenheiten. Nicht nur sich selbst, sondern auch anderen Menschen, die sich nicht mit Magie befassen, kann der Magier mit Hilfe dieses Vorstehers oder seiner Untergebenen zum Glück verhelfen. Asinel läßt den Magier auch erkennen, inwieweit sich letzterer seiner eigenen Kräfte bedienen kann und inwieweit die Macht des Vorstehers gehen darf.

Nr. 270: Geriola (6 Schütze) - Als ein besonderer Kenner aller moralischen Tugenden auf unserer Erde enthüllt dieser Vorsteher dem Magier die wahren Rätsel des magischen Gleichgewichtes. Er lehrt ihn die Introspektion richtig zu gebrauchen und macht ihn auf Fähigkeiten und Kräfte aufmerksam, die durch Introspektion (Innenschau) zu erreichen sind. Nach Geriola's Angaben bei sich und bei anderen gemachte Introspektion verhilft dem Magier zu einer großen Intuition und zu richtigem Erkennen des Akashaprinzipes. Viele Weisheiten kann der Magier von dieser Intelligenz schöpfen und sie seinem Verstand nahebringen.

Nr. 271 : Asoreg (7 Schütze) - Die Kunst, Bilder auf mannigfache Weise festzuhalten, sie entweder durch das Einritzen, Eingravieren, Einnähen, Zeichnen oder Malen zu verewigen, lernte die Menschheit von diesem Vorsteher kennen. Photo, Kino, Film fallen in sein Bereich und ebenso die Television, für die die Zukunft noch viele großartige Erfindungen vorbereitet hält. Einem Magier bringt Asoreg außer anderem bei, wie man Bilder auf die größte Entfernung sichtbar machen kann, daß sie auch ein ungeschultes Auge wahrnimmt.

Nr. 272: Ramage (8 Schütze) - hat außer anderem zur Aufgabe, die Einflüsse der 28 Mondstationen auf unserer Erde zu überwachen. Über Rhythmus und Periodizität erteilt Ramage einem Magier die beste Auskunft. Er ist gerne bereit, einem Magier alle Geheimnisse der 28 Mondstationen und ihrer Einflüsse auf das menschliche Leben in grobstofflicher, astraler und mentaler Hinsicht zu offenbaren und ihn gleichzeitig zu belehren, wie er alle gewonnenen Kenntnisse praktisch verwerten kann.

Nr. 273: Namalon (9 Schütze) - beschützt alle Geisteskranken und mit Hilfe seiner Untergebenen alle diejenigen Menschen, denen schicksalsmäßig nichts Böses zustoßen soll. Desgleichen sind Mondsüchtige unter seinem Schutz, damit ihnen während ihres Zustandes nichts geschieht, ferner an Veitstanz Leidende, in epileptische Krämpfe gefallene Personen u. dgl. m. Durch diesen Vorsteher lernt der Magier die Ursachen aller dieser Krankheiten kennen und die Art, sie zu behandeln.

Nr. 274: Dimurga (10 Schütze) - ist ein Beschützer der Reisenden, insbesondere jener Personen, die Seereisen und Schiffahrten überhaupt unternehmen. Über individuelle Talismane und ihre Herstellungsweise, die Schutz und Hilfe auf Reisen sichern, gibt Dimurga einem Magier gern Auskunft. Befindet sich der Magier mit Dimurgas Schutztalisman ausgestattet an Bord eines Schiffes, so übersteht dieses die größten Orkane, ohne Gefahr zu laufen, unterzugehen.

Nr. 175: Golog (11 Schütze) - Als hervorragender Initiator der Beschwörungsmagie macht dieser Vorsteher den Magier mit geheimen Methoden bekannt, die Evokationen von Wesen aller Art betreffend. Einem ethisch hochstehenden Magier vertraut Golog Machtworte an, die ein jedes Wesen, ob positiv oder negativ, zum absoluten Gehorsam zwingen. Über die Synthese der Beschwörungsmagie kann ein Magier von dieser Intelligenz sehr viel erfahren.

Nr. 276: Ugali (12 Schütze) - Als Initiator hoher Magie, die zu den höchsten Weisheiten führt, ist dieser Vorsteher sehr schwer zu erreichen und läßt sich in den meisten Fällen durch seine Untergebenen vertreten. Es wird daher nur einem tatsächlich vollkommenen Magier gelingen, direkt mit Ugali in Kontakt zu kommen. Ist aber die Verbindung einmal erreicht worden, so hat der Magier in Ugali den besten Initiator der höchsten Magie, insbesondere der sphärischen Magie, und wird von ihm in die geheimsten Lehren eingeweiht, die dem Magier die höchsten Weisheiten offenbaren.

Nr. 277: Elason (13 Schütze) - ist ebenso wie Ugali nur sehr schwer zu erreichen. Bringt es der Magier dennoch fertig, mit Elason in Kontakt zu kommen, so vertraut ihm dieser hohe Initiator geheime, das magische und quabbalistische Wissen betreffende Methoden an, durch deren Anwendung der Magier alle hohen Ideale verwirklichen kann.

Nr. 278: Giria (14 Schütze) - Das Handels- und Geldwesen, darunter die Prägung von Münzen aus allen Metallen gehört zu den Aufgaben dieses Vorstehers, der je nach Reife und Zeitpunkt den Menschen darin ausbildet. Über alles, was Handelsangelegenheiten sind und das Geldwesen betrifft, kann diese Intelligenz dem Magier Auskunft erteilen.

Nr. 279: Hosun (15 Schütze) - Alle Arten von Erziehungsmethoden bei Jung und Alt sind auf die Eingebung dieses Vorstehers zurückzuführen, der gleichzeitig auch der Urheber aller Schulen ist, die bis zum heutigen Tag bestehen, die ältesten Prophetenschulen inbegriffen. Von Hosun erfährt der Magier alles, was die Erziehung von Kindern anbetrifft. Wer sich an diese Intelligenz um Hilfe wendet, den läßt sie alle Schulprüfungen gut überstehen. Sie leitet selbst oder mittels ihrer Untergebenen alle Prüfungsaufgaben des Prüfungskandidaten.

Nr. 280: Mesah (16 Schütze) - rief alle Sitten und Gebräuche sämtlicher Völker in die Welt, namentlich solche der Werbung, Liebe und Heirat. Einen Magier läßt dieser Vorsteher sämtliche Sitten und Gebräuche erschauen, die seit Anbeginn der Menschheit bis zum heutigen Tag eingeführt wurden, auch jene Sitten und Gebräuche, auf die er die Menschen noch in aller Zukunft bringen wird.

Nr. 281 : Harkinon (17 Schütze) - Alle Waisenkinder alle Verlassenen, Verstoßenen und Verachteten stehen unter dem besonderen Schutz dieses Vorstehers. Je nach Karma läßt er alle ihr Los leichter tragen und

hilft überall dort, wo es die Göttliche Vorsehung gestattet. Ein Magier kann durch diesen Vorsteher für Menschen, die namentlich diesen Kategorien angehören, Rat und Hilfe erreichen.

Nr. 282: Petuno (18 Schütze) - ist der Schirmherr aller Jäger und aller Personen, die sich mit dem Fang von wilden Tieren beschäftigen. Gleichzeitig ist er der Inspirator geeigneter Waffen und aller sonstigen Geräte, die zum Einfangen von Wild und wilden Tieren notwendig sind.

Nr. 283: Gaboneton (19 Schütze) - Astronomie, Astrologie und alle verwandten Gebiete gehören in den Bereich dieses Vorstehers. Er klärt den Magier über die Synthese der Astronomie und Astrologie eingehend auf. Durch Gaboneton lernt der Magier das sichtbare Universum, worunter die Sternenwelt gemeint ist, genau kennen und gewinnt Kenntnis über den Einfluß und die Auswirkung der Gestirne auf unsere Erde, auf das Schicksal einzelner Menschen und ganzer Nationen.

Nr. 284: Echagi (20 Schütze) - erteilt Rat und Hilfe in allen Fällen tückischer Erkrankungen, wie z. B. Epilepsie, Krebs, Rückenmarkschwindsucht, Veitstanz u. dgl., deren Ursache bis heute noch nicht ergründet wurde und die daher vorläufig noch als unheilbar gelten. Einen Magier läßt Echagi die Ursachen schwerer und geheimnisvoller Erkrankungen erkennen und vertraut ihm gleichzeitig Methoden an, die die Herstellung von geeigneten Mitteln für die Heilung aller schwierigen Krankheiten betreffen.

Nr. 285 : Batirunos (21 Schütze) - Glückseligkeit, Friede, Lust und Wonne den Menschen zu bereiten, gehört zu den Aufgaben dieses Vorstehers. Alles, was zur Freude des Menschen beitragen kann, wird von diesem Inspirator der Glückseligkeit und durch seine Diener geschaffen. An Batirunos in dieser Richtung gestellte Fragen wird ein Magier zu seiner vollsten Zufriedenheit beantwortet erhalten.

Nr. 286: Hillaro (22 Schütze) - ist ein Vertreter der Gerechtigkeit. Dem Magier verschafft er alles, was wirkliche Gerechtigkeit in Gerichts- oder in anderen Angelegenheiten erfordert. In allen Rechtsangelegenheiten wird der Magier von dieser Intelligenz einwandfrei unterstützt.

Nr. 287: Ergomion (23 Schütze) - ist ein Inspirator der Farbenkunde und unterrichtet den Magier eingehend nicht nur über die Farbenherstellung, sondern auch über die Mischungen. Interessiert sich der Magier für Malerei, so kann er von dieser Intelligenz unübertreffliche Mischrezepte von Farben, Tinten, Tuschen usw. sowohl für die Erzeugung, als auch für die praktische Anwendung erhalten. Ergomion ist gleichfalls auch ein Kenner der synthetischen anorganischen Chemie und kann den Magier auch in dieser Richtung informieren.

Nr. 288 : Ikon (24 Schütze) - enthüllt dem Magier die Mysterien des magischen Gleichgewichtes in Körper, Seele und Geist in bezug auf das Akashaprinzip. I k o n macht dem Magier auch klar, was wahre Introspektion bedeutet, wie wichtig diese zur Erreichung des magischen Gleichgewichtes ist und daß ohne Introspektion weder eine - körperliche, seelische und geistige - Schulung, noch ein wahres Erkennen der universalen Wahrheiten möglich ist.

Nr. 289 : Alosom (25 Schütze) - behütet die tiefen Geheimnisse des Schweigens, sowie jene durch das Schweigen - negativer Zustand - hervorgerufenen Kräfte und Fähigkeiten. Alosom gilt somit als der Vorsteher der Magie des Schweigens.

Nr. 290 : Gezero (26 Schütze) - ist ein Lenker des menschlichen Gewissens, damit sich dieses immer zur gegebenen Zeit und in gewissen Situationen im Menschen äußert. Dem Magier ist bekannt, daß jede Gewissensäußerung eine Äußerung des Akashaprinzipes ist, das sich im Menschen durch die innere Stimme kundtut. Gezero und seine Untergebenen sorgen auch meistens dafür, daß sich sogar im größten Verbrecher das menschliche Gewissen rührt und ihn zur Einsicht bringt.

Nr. 291: Agasoly (27 Schütze) - Die Phänomenal-Magie gehört in den Bereich dieses Vorstehers, der dem Magier hierin Winke, Anleitungen und sogar Hilfe geben kann. Durch Agasoly und seine Untergebenen vermag der Magier die unglaublichsten magischen Phänomene hervorzurufen. Agasoly brachte aber auch den Menschen auf den Gedanken so manches okkulte Phänomen durch technische Erfindungen nachzuahmen und ist demzufolge der Ur-Initiator sämtlicher Zauber-Apparate. Dieser bedienen sich Bühnenzauberer und

Amateure, die den Zuschauern durch Geschicklichkeit und Sinnestäuschung die Kräfte und Fähigkeiten eines Magiers vorgaukeln. Mit Agasolys Hilfe kommt der Magier auf so manche technische Erfindung, mittels welcher weitere okkulte Phänomene nachgeahmt werden können.

Nr. 292: Ekore (28 Schütze) - ist ein Lenker des Schicksals eines jeden Menschen. Ein Magier, der diesen Vorsteher evoziert, erkennt durch sein Dazutun den genauen Unterschied zwischen einem Schicksalseinfluß und dem freien Willen. Ekore ist ohne weiteres in der Lage, auf Wunsch des Magiers das Schicksal eines anderen Menschen auf ein anderes Gleis zu bringen. Allenfalls läßt er den Magier wissen, wie weit sein freier Wille für diese oder jene Aufgabe ausreicht.

Nr. 293: Saris (29 Schütze) - belehrt den Magier über magische Ladungen von Talismanen und Amuletten durch gestaute Licht- oder Elementprojektion. Auch über die Bannung von Wesen verschiedener Sphären erteilt Saris dem Magier genaue Auskunft.

Nr. 294 : Elami (30 Schütze) - und seine Untergebenen betreuen alle sich unter der Erde befindlichen Gewässer. Von diesem Vorsteher kann der Magier in Erfahrung bringen, wo und in welchem Ausmaß unterirdische Heilquellen zu finden sind, ohne daß er sich der normalen Meß-Apparate bedienen muß. Durch diese Intelligenz kann der Magier auch in der trockensten Wüste Trinkwasser ohne Zuhilfenahme einer Wünschelrute eruieren, falls sich in der betreffenden Gegend überhaupt Wasser unter der Erde befindet. Unter Elami's Obhut stehen alle Arbeiter, die an der Entdeckung und dem Aufbau unterirdischer Gewässer beteiligt sind.

Anschließend folgen 30 Vorsteher der Erdgürtelzone, die dem Einfluß des Tierkreiszeichens Steinbock unterliegen. Ihre Siegel sind in schwarzer Farbe zu zeichnen.

Nr. 295: Milon (1 Steinbock) - macht den Magier mit der Göttlichen Magie, ganz besonders mit der Akasha-Magie, näher bekannt und lehrt ihn, im Akasha bewußt verschiedene Ursachen auf magischem Weg zu schaffen, um bestimmte Wirkungen in der mentalen, astralen oder grobstofflichen Welt zu erzielen. Sobald der Magier diese Praxis vollkommen beherrscht, kann er auf Jahre hinaus Ursachen im Akashaprinzip erzeugen, die sich manchmal erst nach vielen Jahren realisieren können. Der Magier wird auf diese Weise ein vollkommener Meister in der Schicksalsbeherrschung und hält sein Karma sowie das Karma anderer Menschen in der Hand. Jedoch eingedenk seiner ethischen Entwicklung wird der Magier niemals Ursachen schaffen, die sich in einer der drei Ebenen ungünstig auswirken würden. Einem solchen Magier vertraut der Vorsteher dann viele magische Geheimnisse an, von denen sich der Magier keine Vorstellung machen kann.

Nr. 296: Melamo (2 Steinbock) - verhilft dem Magier zur Hebung der eigenen Persönlichkeit, was ihn auch an die Spitze der geistigen Macht stellt, so daß der Magier Menschen und Tiere nach eigenem Belieben ohne weiteres beeinflussen kann. Melamo verfügt über magische Praktiken, auf Grund welcher man bis zur höchsten Stufe der Macht gelangen kann. Hegt der Magier den Wunsch, seine Macht zu steigern, so sind ihm darin Melamo und seine Diener gern behilflich.

Nr. 297 : Porphora (3 Steinbock) - Ebenso wie viele andere bereits angeführte Vorsteher der Erdgürtelzone ist auch Porphora ein hervorragender Initiator der Sympathie- oder Mumialmagie. Ein Unterschied besteht nur darin, daß jeder Vorsteher andere Gebrauchsanweisungen und Methoden für die magische Ausübung dem Magier empfiehlt. Auch Porphora teilt dem Magier viele neue, ihm gänzlich unbekannte Praktiken mit, die sich z. B. auf den Gebrauch von fluidischen Kondensatoren bei der Sympathiemagie und auf vieles andere beziehen.

Nr. 298: Trapi (4 Steinbock) - läßt den Menschen Schicksalsschläge und Enttäuschungen namentlich in der Freundschaft, Liebe und Ehe leichter tragen. Daher hat ein mit diesem Vorsteher in Verbindung stehender Magier derartige Enttäuschungen im Leben niemals zu befürchten.

Nr. 299: Jonion (5 Steinbock) - gilt als ein geheimnisvoller Vorsteher der Erdgürtelzone. Er ist der Hüter aller Jenseitigen, die sich für eine neue Inkarnation vorbereiten. In der unsichtbaren Welt, das ist in der

Erdgürtelzone der Verstorbenen, weist er denjenigen Wesen, die sich abermals auf unserer Erde verkörpern sollen, die zu ihrer Entwicklung geeignete Stelle und Umgebung zu. Gleichzeitig gibt er ihnen ein, wie sie das Sympathieband zwischen sich und der reifenden Frucht im Mutterleib herstellen müssen.

Nr. 300 : Afolono (6 Steinbock) - als Beherrscher der merkurianischen Quabbalah belehrt dieser Vorsteher den Magier, wie sich auf quabbalistische Art und Weise die Einflüsse der merkurianischen Sphäre in die Erdgürtelzone und von dort aus auf unsere grobstoffliche Welt, sowohl auf den Mental und Astral- als auch auf den grobstofflichen Körper, übertragen lassen. Von Afolono kann der Magier auch in Erfahrung bringen, wie man einen besonders aufnahmefähigen Verstand und somit die Erleuchtung für alle Wissensgebiete unserer Erde erreichen kann.

Nr. 301 : Paruchu (7 Steinbock) - In diesem Vorsteher finden alle diejenigen Menschen einen ausgezeichneten Inspirator, die sich entweder schriftstellerisch oder als Schauspieler mit Dramen, Trauerspielen, Tragödien u. dgl. befassen. Übt der Magier etwa selbst diese Künste aus, so bietet ihm Paruchu viele Möglichkeiten, die zur Berühmtheit beitragen.

Nr. 302 : Pormatho (8 Steinbock) - hat die Aufgabe, sämtliche Erdstrahlen auf unserer Erde zu überwachen. Der Magier erfährt von diesem Vorsteher, welche Erdstrahlen er für sich und für andere Menschen praktisch gebrauchen kann und welche auf die Gesundheit schädlich einwirken. Gleichzeitig teilt er ihm mit, auf welche Weise man sich vor den Einflüssen der schädlichen Erdstrahlen zu schützen hat. Alle Geräte, die bisher für die Messung von Erdstrahlen aller Art verwendet werden, verdankt die Technik der Inspiration dieses Vorstehers.

Nr. 303: Ampholion (9 Steinbock) - weiht den Magier in die vollkommene Anatomie des Astralkörpers bei Mensch und Tier ein. Gleichzeitig lernt der Magier von diesem Vorsteher die Kenntnisse der okkulten Anatomie im magischen Wissen praktisch zu verwenden. Ampholion ist daher als Lehrer der okkulten Anatomie zu betrachten, und der Magier kann von dieser Intelligenz in dieser Richtung sehr viel lernen.

Nr. 304: Kogid (10 Steinbock) - zählt zu den besten Initiatoren auf dem Weg der Erkenntnis. Er lenkt jedes Menschen Erkenntnis je nach seiner Reife und gibt ihm auf dem Weg zur Erkenntnis die nötige Erleuchtung. Einem Magier vertraut dieser Vorsteher Methoden an, mittels deren man zur Erleuchtung und zum Allwissen gelangen kann. Kogid ist der Schirmherr aller Schüler des geistigen Wissens, namentlich derjenigen, die sich mit Jnana-Yoga - Yoga der Erkenntnis - befassen.

Nr. 305: Cermiel (11 Steinbock) - Geadeso wie Jonion, der fünfte Vorsteher dieses Tierkreiszeichens, ist auch Cermiel von der Göttlichen Vorsehung dazu berufen, die Wiederverkörperung oder Inkarnation eines jeden Menschen zu überwachen. Er weiß von jedem einzelnen, wie lange er sich in der unsichtbaren Welt aufhalten muß, damit er reif wird, wieder auf unserer Erde das Licht der Welt zu erblicken, um die Schule des Lebens weiterhin durchzumachen. Cermiel kann dem Magier viele Geheimnisse offenbaren, die das Leben und den Tod eines jeden Menschen betreffen. Wünscht es der Magier, so erfährt er auch den genauen Zeitpunkt seines eigenen Ablebens sowie des Ablebens anderer Menschen, ebenso den Ort und Zeitpunkt der nächsten Wiederverkörperung.

Nr. 306: Erimihala (12 Steinbock) - beherrscht die höhere Astral magie und enthüllt dem reifen Magier viele Geheimnisse der unsichtbaren Welt. So z. B. setzt er ihn über das Einwirken der Elemente in der Astralebene in Kenntnis, auf welche Weise ein verlassener Astralkörper, dessen Geist sich schon wieder auf unserer Erde verkörperte, von den astralen Elementen allmählich zersetzt wird. Und noch mit vielen anderen Kenntnissen, die das Arbeiten und Wirken der Elemente in der astralen Welt betreffen, kann der Magier mit Hilfe dieses Vorstehers sein Wissen bereichern.

Nr. 307 : Trisacha (13 Steinbock) - verfügt über viele Methoden, die zur raschen Entwicklung des Fernsehens führen und belehrt den Magier, wie sich auf einfache Art Zeit und Raum überbrücken lassen. Trisacha ist der Initiator aller optischen Geräte und ließ mich Neuerfindungen der fernen Zukunft im Akasha erschauen. So z. B. wird man nur mit Hilfe eines kleinen Apparates von einer Stelle aus senden und gleichzeitig

empfangen können. Man braucht den Apparat nur auf eine beliebige Stelle der Erde einzustellen und kann sofort alles sehen, was sich dort abspielt. Die betreffenden Personen die man beobachten will, brauchen gar keinen Sender und Empfänger zu haben; und was noch mehr in Erstaunen versetzt sie haben gar keine Ahnung davon, daß sie beobachtet werden ! Die sich im heutigen Stadium befindliche Television ist erst am Anfang ihrer Entwicklung. Bevor es dieser Vorsteher gestattet, daß solche und ähnliche Erfindungen ans Tageslicht kommen, muß sich die Menschheit geistig und seelisch mehr entwickeln. Vorläufig würden solche Erfindungen von den Menschen nur mißbraucht werden. Das, was mittels des Fernsehens - Sehen über Zeit und Raum - ein Magier mit seinem entwickelten hellichtigen Auge wahrnehmen kann wird einmal durch geeignete Erfindungen auf physikalischem Wege möglich sein. Die Zukunft wird meine Ausführungen bestätigen.

Nr. 308: Afimo (14 Steinbock) - ist ein Ur-Inspirator der Physik und Chemie, und Menschen, die sich mit der Erfindung und Erzeugung von Gasen aller Art befassen, stehen unter dem besonderen Schutz dieses Vorstehers. Einen Magier weiht Afimo in die Geheimnisse der Verdunstung in der Natur ein - Aufsaugen von Flüssigkeiten und Wiedergabe des Wassers in Form von Regen oder Schnee, Alle physikalischen Vorgänge auf unserer Erde, die mit der Verdunstung irgendwie im Zusammenhang stehen, werden von diesem Vorsteher dirigiert. Der Magier lernt ferner durch ihn, in der Natur Regen und Nebel zu erzeugen oder wieder aufzuhalten. Ebenso wird ihm gezeigt, wie man Flüssigkeiten und feste Formen in Gase umwandeln kann. Afimo gibt dem Magier die Möglichkeit, Erfindungen zu erschauen, die erst in der fernsten Zukunft aufkommen dürfen.

Nr. 309: Garses (15 Steinbock) - Ähnlich wie Pormatho, der achte Vertreter dieses Tierkreiszeichens, der die Erdstrahlen und ihre Meßgeräte überwacht, ist auch Garses befähigt, den Magier in der magischen Praktik, die sich auf die Feststellung von Erdstrahlen bezieht, zu unterrichten. Namentlich wie dieselben mit Hilfe der Wünschelrute, des Siderischen Pendels und anderer Hilfsmittel auf magische Art eruiert werden können, ohne erst komplizierte physikalische Meßgeräte in Anspruch nehmen zu müssen. Über viele neue, bisher noch gänzlich unbekannt eruiierungsmethoden erhält der Magier von dieser Intelligenz genaue Auskunft.

Nr. 310: Masadu (16 Steinbock) - ist es, der die Menschheit zur Sparsamkeit anregt und sie lehrt, Vorräte für ungünstige Zeiten - Wintervorräte - anzulegen. Einen Magier läßt er erkennen, in welcher Hinsicht eine weniger günstige Ernte zu erwarten ist, eventuell welche Früchte rar sein werden u. dgl., und bietet ihm durch seine Untergebenen Schutz, damit er niemals Not zu leiden braucht.

Nr 311 : Arabim (17 Steinbock) - ist dazu befähigt, den Magier über die okkulte Botanik und alle verwandten Gebiete genau zu unterrichten. Dieser Vorsteher lernt den Magier die Botanik vom hermetischen Standpunkt aus kennen und sie in Magie und Heilkunst praktisch anzuwenden.

Nr. 312: Amia (18 Steinbock) - überwacht auf und unter der Erdoberfläche die gesamte Kristallisierung. Alle Gnomenkönige und ihre Untergebenen sind diesem Vorsteher der Erdgürtelzone unterstellt. Amia gewährt dem Magier, näher in das Wirken und Walten der Kristallisation einzudringen und zeigt ihm, wo sich Kristalle - Bergkristalle - und verschiedene Salze sowie Edelsteine und Halbedelsteine befinden. Ist der Magier genügend reif und hat er einen gewissen Grad der magischen Entwicklung erreicht, lernt er außerdem durch diese Intelligenz, kristallinische Zusammensetzungen auf alchemistische Art und Weise in Halb- oder in Edelsteine zu verwandeln.

Nr. 313: Kamual (19 Steinbock) - überwacht alle Erze und Kohlengruben dieser Erde und ist der Initiator aller derjenigen Menschen, die sich mit der Gewinnung von Erzen und Kohle beschäftigen. Unter seiner besonderen Obhut stehen daher sämtliche Bergleute, Bergarbeiter und Bergwerksingenieure. Interessiert den Magier dieses Gebiet, so wird ihm dieser Vorsteher mit vielen und äußerst wertvollen Belehrungen ausgiebig an die Hand gehen.

Nr. 314: Parachmo (20 Steinbock) - macht die Menschen mit allen Arten von Heilkräutern unserer Erde bekannt und beschützt namentlich alle diejenigen, die sich mit dem Sammeln von Heilkräutern befassen. Einen

Magier lehrt dieser Vorsteher, Heilkräuter auf alchemistisch-spagirische Art und Weise zu Heilmitteln für verschiedene, mitunter sogar unheilbare Krankheiten zu verarbeiten. Durch Parachmo erfährt der Magier von alchemistisch-spagirischen Essenzen und Quintessenzen, deren Herstellungsweise bis zum heutigen Tag nur einzelnen Eingeweihten bekannt ist. Mehr als der Magier glaubt und annimmt, kann er von Parachmo erfahren und lernen.

Nr. 315 : Cochaly (21 Steinbock) - Sportler aller Art, insbesondere Jäger und Bergsteiger, stehen unter dem Schutz dieser Intelligenz. Eine mit Cochaly angestrebte Verbindung wird sich einem Magier, der sich für Sport interessiert, jederzeit reichlich lohnen. So z. B. erfährt der Magier, wodurch er seinen Körper außerordentlich sportfähig machen kann, damit seine Leistungen ganz hervorragend werden.

Nr. 316: Ybario (22 Steinbock) - gilt als ein besonderer Hüter der Göttlichen Gerechtigkeit, denn er überwacht die Arbeiten negativer Kräfte sowohl in der ganzen Erdgürtelzone, als auch auf unserem Planeten, und zwar in allen drei Ebenen, d.h. in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt. Dieser Vorsteher läßt nicht zu, daß die negativen Kräfte irgendwie überhand nehmen und ein Chaos in diesen Sphären entsteht, das im gegebenen Falle die positiven Kräfte wieder ausgleichen müßten. Ybario's Grundeigenschaft ist die Harmonie und Gerechtigkeit.

Nr. 317: Lotifar (23 Steinbock) - Eine schwierige Aufgabe in der Erdgürtelzone hat dieser Vorsteher zu erfüllen. Sein Walten und Wirken erstreckt sich darauf, verzweifelte Menschen vor dem Selbstmord durch die innere Stimme zu warnen und sie nach Möglichkeit von ihrem Vorhaben abzubringen. Durch seine Untergebenen läßt er einem jeden sich in schweren Nöten, in Enttäuschungen und Verzweiflungen befindlichen Menschen eingeben, daß das Leben heilig ist und sich durch nichts ersetzen läßt. Millionen Menschen hat Lotifar durch diese Intuition vor unüberlegten Schritten bewahrt, indem er ihnen noch im letzten Augenblick eine gute Eingebung oder Situation schaffen konnte, die Selbstmordgedanken verscheuchte. Menschen, die sich durch nichts von ihrem Vorhaben abbringen ließen und dennoch Hand an ihr Leben legten, überwacht dann Lotifar mit seinen Dienern, damit diese in der astralen Welt nicht eher zum vollen Bewußtsein kommen, bis ihre normale Lebenszeit auf dieser Erde abgelaufen ist. Erwacht dann der Selbstmörder aus dem Dämmerzustand zum vollen Bewußtsein, übernimmt ihn ein anderer Vorsteher, der die Inkarnation des Menschen lenkt und überwacht. Dieser sorgt dann schon dafür, daß sich die nächste Verkörperung eines Selbstmörders in Verhältnissen abspielt, wo er das Versäumte, was er auf der Erde durch sein Schicksal lernen sollte, getreulich nachholt. Ein jeder Mensch, der sich mit Selbstmordgedanken befaßt, sollte einsehen, daß es tatsächlich ein großer Unsinn ist, sein Leben vorzeitig und gewaltsam beenden zu wollen, da er durch diese Willkür an seinem Schicksal gar nichts ändert, sondern im Gegenteil, er verlängert nur unnütz die Zeit seiner Schulung und Ausbildung des Geistes und vergrößert damit gleichzeitig sein Leiden.

Nr. 318: Kama (24 Steinbock) - ist ein Herrscher der grobstofflichen Atmosphäre auf unserer Erde. Er dirigiert die Luft-, Wärme- und Kälteströmungen und bestimmt die Vorbedingungen zur Vegetation. Kälte und Wärme, Hitze, Trockenheit, Stürme, Frost, all das fällt in den großen Machtbereich dieses Vorstehers. Auch die Atmosphäre hat ihre Geheimnisse, von denen man sich keinerlei Vorstellung machen kann. Kama ist gern bereit, sie einem wahren Magier alle zu enthüllen.

Nr. 319: Segosel (25 Steinbock) - enthüllt dem Magier das Geheimnis der Materie, also unserer grobstofflichen Welt, in ihrer chemischen und physikalischen Auswirkung. Über alles, was sich auf unsere grobstoffliche Welt bezieht, kann der Magier von diesem Vorsteher aufgeklärt werden.

Nr. 320: Sarsiee (26 Steinbock) - erfreut sich als ein geheimnisvoller Vorsteher der Erdgürtelzone des besonderen Interesses eines jeden Magiers. Ihm unterliegt nämlich die Obhut sämtlicher magischer Schlüssel, und er ist deshalb streng darauf bedacht, daß diese Schlüssel, durch die enorme Kräfte und Mächte in Bewegung gesetzt werden können, keinem Unreifen in die Hände gelangen. Sarsiee selbst sorgt dafür, daß die wahren Mysterien allen Unberufenen auch dann verborgen bleiben, wenn sie in Hunderten von Büchern

veröffentlicht werden sollten. Deshalb kann dieser Vorsteher mit Recht als der Geheimhalter der magischen Schlüssel angesehen werden.

Nr. 321: Kiliosa (27 Steinbock) - ist ein magischer Helfer in großen Nöten. Einem Magier, der jemals mit diesem Vorsteher in Verbindung gestanden hat, leistet er jederzeit in schwerer Not und höchster Lebensgefahr augenblicklich Hilfe. Kiliosa vertraut dem Magier, wenn dieser genügend reif dazu ist, quabbalistische Machtworte an, die nur im Augenblick größter Gefahr angewendet werden dürfen, die aber eine sofortige Rettung des Magiers herbeiführen. So z. B. läßt ein bestimmtes Machtwort, sobald es ausgesprochen wurde, einen Mörder sofort sterben, läßt den Magier unsichtbar werden oder auf eine andere glückliche Weise entkommen, und noch viele andere schwierige Situationen können durch solche Machtworte geändert werden. Manchmal kommt es zur Realisierung der Wirkungen sogar schon in Zehnteln von Sekunden. Kein Magier, der die Evokation von Intelligenzen vornimmt, wird es daher unterlassen, sich mit diesem Vorsteher der Erdgürtelzone gleichfalls in Verbindung zu setzen, um von diesem mit Machtworten betraut zu werden, die ihm im Augenblick einer großen Gefahr Rettung bringen.

Nr. 322: Rosora (28 Steinbock) - ist ein Meister der Akustik auf unserer grobstofflichen Welt. Der Inspiration dieses Vorstehers verdankt die Menschheit ihren bisherigen Fortschritt in der akustischen Verständigung auf Entfernung, vom Tamtam der primitiven Völker angefangen bis zum heutigen modernen Telefon, Radio und allen sonstigen Erfindungen, die sich auf dieses Gebiet beziehen. Vom magischen Standpunkt aus kann der Magier von dieser Intelligenz damit vertraut gemacht werden, wie sich auf die weiteste Entfernung, wohin der Magier seine Aufmerksamkeit richtet, alles mit dem Gehör vernehmen läßt - Hell-Fernhören -, ferner, auf welche Weise die akustischen Vibrationen auf Entfernung zu materialisieren sind, d. h. also, daß gesprochene Worte, Sätze usw. auch auf die weiteste Entfernung akustisch verdichtet und gehört werden können. Bringt es der Magier hierin zu einer gewissen Meisterschaft, so kann er dasselbe Phänomen derart materialisieren daß das Gesprochene auch magisch ungeschulte Personen mit dem physischen Ohr hören können. Noch über manch andere Phänomene der akustischen Übertragung auf Entfernung erhält der Magier von Rosora genaue Auskunft.

Nr. 323: Ekorim (29 Steinbock) - lehrte seit jeher den Menschen, aus Erde - Lehm, Gips - die mannigfaltigsten Formen zu bilden. Je nach Reife der Menschheit inspirierte Ekorim diese, aus Lehm Töpfe, Gefäße, Statuen u. dgl. herzustellen. Später brachte er die Menschen darauf, Lehm zu Ziegeln zu verarbeiten, die bis zum heutigen Tage einen wichtigen Bestandteil in der Baukunst darstellen. Nicht nur alles was die Verarbeitung von Lehm anbetrifft, kann der Magier von diesem Vorsteher in Erfahrung bringen, sondern er wird auch über die Heilkräfte des Lehms in der Naturheilkunde belehrt und erfährt, welche sonstigen Naturmittel dem Lehm beizufügen sind, damit gewisse Heilwirkungen erzielt werden. Über ganz neue, noch unbekannt Heilverfahren in dieser Richtung, die erst in Zukunft aufkommen werden, setzt Ekorim den Magier in Kenntnis.

Nr. 324: Ramgisa (30 Steinbock) - Zu den Aufgaben dieses Vorstehers gehört vorwiegend die Leitung und Überwachung des Handels mit Fischen. Ramgisa war es, der die Menschheit lehrte, Wassertiere auf jede Art zu konservieren worüber der Magier von genanntem Vorsteher reichlich Aufschluß erhalten kann.

Die nächsten 30 Vorsteher der Erdgürtelzone gehören unter den Wirkungsbereich des Tierkreiszeichens Wassermann und ihre Siegel sind in violetter Farbe zu zeichnen.

Nr. 325 : Frasis (1 Wassermann) - Von diesem Vorsteher wurde der Menschheit das Schleifen eingegeben. Zuerst kamen die Menschen darauf, ihre Messer, Beile, Schwerter und alle sonstigen Waffen zu schleifen, um mit der Zeit auch das Schleifen von Steinen für Schmuckstücke aufzunehmen. Auch das für das Schleifen erforderliche Werkzeug, der Schleifstein, erfuhr durch Inspiration dieser Intelligenz seine jetzige Vervollkommnung. Frasis ist der Beschützer aller Menschen, die mit der Schleifkunst zu tun haben.

Nr. 326: Pother (2 Wassermann) - ist ein Herr der Kriegskunst. Damit ist natürlich nicht gesagt, daß er etwa die Menschen zu Kriegen verleitet; im Gegenteil, dieser Vorsteher sichert den Frieden, und die vom Feind Angegriffenen lehrt er durch Inspiration erfolgreich Kriege zu lenken. Pother ist auch der Initiator sämtlicher Schutzmaßnahmen gegen den Feind. Mit Recht kann er als Stratege in der Kriegskunst angesehen werden.

Nr. 327 : Badet (3 Wassermann) - Schöpferische Phantasie dem Menschen einzugeben, ist Aufgabe dieses Vorstehers der Erdgürtelzone. Derjenige Magier, der über zu wenig Phantasie verfügt, wende sich an diese Intelligenz, die ihm hierin sehr behilflich sein wird. Mit Hilfe besonderer von Badet dem Magier anvertrauten Methoden erreicht letzterer eine fabelhafte Imaginationsfähigkeit, lernt außerdem richtig schöpferisch zu denken und gewisse Gedankengänge derart ins Akasha zu verlegen, daß die gewünschten Resultate auch wirklich erreicht werden.

Nr. 328: Naga (4 Wassermann) - Als Inspirator der Dichtkunst verhilft dieser Vorsteher dem Magier zu einem guten Urteilsvermögen und Kombinationstalent. Da von Naga namentlich geistige und seelische Motive für die Dichtkunst bevorzugt werden, kann der Magier durch die von Naga empfohlenen Anleitungen die Fähigkeit erreichen, alle geistigen Probleme in Gedichtform und Poesie spielend leicht zum Ausdruck zu bringen.

Nr. 329 : Asturel (5 Wassermann) - vertritt die Göttliche Barmherzigkeit und läßt durch seine angenehmen Schwingungen jedes Menschen Los leichter tragen. Gern hilft er überall dort, wo es nur geht und die Gesetzmäßigkeit nicht gestört wird. Auch der Magier kann sich an diesen Vorsteher um Hilfe für andere Menschen wenden. Asturel läßt außerdem den Magier die Grenzen der Gerechtigkeit und die der Barmherzigkeit vom universellen Standpunkt aus erkennen.

Nr. 330: Liriell (6 Wassermann) - ist ein Ur-Initiator kosmischer Philosophie und belehrt den Magier über die verschiedensten Philosophien seit Urbeginn der Menschheit bis zum heutigen Tag. Durch einen Einblick in die ferne Zukunft den Liriell dem Magier gestattet, gewinnt dieser Kenntnis über alle nachfolgenden philosophischen Richtungen. Ein verstandesmäßiges Wissen von ungeahnter Tiefe in philosophischer Richtung kann der Magier durch diese Intelligenz der Erdgürtelzone erreichen.

Nr. 331 : Siges (7 Wassermann) - Dieser Vorsteher belehrt den Magier über die verschiedenen Mumifikationsverfahren, die dem zersetzenden Einfluß auf den Astral- und den grobstofflichen Körper Einhalt gebieten. Macht der Magier von diesen Verfahren Gebrauch, hört er auf zu altern und entzieht sich derart dem Einfluß des Schicksals, daß er sein Leben beliebig verlängern kann. Auch keine Krankheit kann einen Magier, der sich astralisch und grobstofflich mumifizierte angreifen. Noch viele andere Experimente kann der Magier, der sich nach den Angaben dieses Vorstehers richtet, magisch bewirken. Er wird z. B. unverwundbar für Feuer, Wasser, Gift, braucht jahrelang nicht zu essen und zu trinken und bleibt so lange, als er will, jung, frisch und widerstandsfähig. Nur die Göttliche Vorsehung allein entscheidet über Leben und Tod des Magiers.

Nr. 332 : Metosee (8 Wassermann) In den Bereich dieses Vorstehers gehört die Handfertigkeit. Er verleiht Geschicklichkeit sowohl im Beruf als auch in der Kunst. Bei Frauen beeinflußt er sämtliche Handarbeiten, wie Sticken, Stricken, Häkeln, Nähen, Spinnen und alle sonstigen Arbeiten die eine gewisse Handfertigkeit beanspruchen. Dem Magier vertraut diese Intelligenz Methoden zur Hebung solcher Talente an, die eine präzise Handfertigkeit voraussetzen.

Nr. 333: Abusis (9 Wassermann) -- Dieser Vorsteher ist ein Helfer aller Wahrheitssucher. Allen denjenigen Menschen die nach Wahrheit ernstlich streben, hilft er selbst oder mittels seiner Untergebenen, zu Wahrheit, Wissen und Erkenntnis zu gelangen. Je nach Entwicklung läßt er die Suchenden in die Nähe von solchen Menschen kommen, die in das geistige Wissen eingeweiht sind. Er verschafft sogar die Möglichkeit mit einem wahren Guru - Lehrer- in Verbindung zu kommen, der dann den Wahrheitssucher in die ersehnten Wahrheiten einweiht.

Nr. 334: Panfodra (10 Wassermann) - kann dem Magier die geheimsten Methoden, die die geistige Entwicklung betreffen, offenbaren. Dieser Vorsteher bestimmt auch, welche geheime Methode der geistigen Entwicklung einzelnen Wahrheitssuchern bekanntgegeben und veröffentlicht werden darf. Gerade so wie viele andere Vorsteher ist auch Panfodra ein hervorragender Initiator der wahren Magie und Hüter der Schlüssel zu den magisch-quabbalistischen Geheimnissen.

Nr. 335: Hagus (11 Wassermann) - Außer vielen, das magische Wissen betreffenden Methoden, die der Magier von diesem Vorsteher in Erfahrung bringen kann, erhält er nähere Aufklärung über die mentalen, astralen und grobstofflichen Ausstrahlungen. Hagus belehrt den Magier, auf welche Weise man durch diese Ausstrahlungen den Reifegrad des Mental und Astralkörpers eines jeden Menschen feststellen kann. Für die vielseitige praktische Ausnutzung dieser Ausstrahlungen in der Magie hat dieser Vorsteher der Erdgürtelzone besondere Methoden, die er dem berufenen Magier gern anvertraut.

Nr. 336: Hatuny (12 Wassermann) - Der Magier wird entweder auf seinen Wanderungen in der Erdgürtelzone oder durch Evokation es sicherlich nicht unterlassen, auch mit diesem Vorsteher, der ein ausgezeichneter Initiator der quabbalistischen Magie ist, in Verbindung zu kommen, da ihn dieser die quabbalistische Magie in allen drei Ebenen - Mental, Astral, Materie - anzuwenden lehrt. Hatuny verfügt über geheime Praktiken für die quabbalistische Magie, die er bisher nur einzelnen Eingeweihten anvertraute.

Nr. 337 : Gagolchon (13 Wassermann) - ist der Inspirator sämtlicher Naturforscher auf unserer Erde. Er läßt nach Reife und Entwicklung der Menschheit die Naturgeheimnisse sukzessive ans Tageslicht kommen. Welcher Magier sich mit Naturwissenschaften befaßt, wird die Verbindung mit diesem Vorsteher anstreben, der in ihm durch geeignete Mittel eine außergewöhnliche Genialität in dieser Beziehung erwecken läßt.

Nr. 338: Bafa (14 Wassermann) - Dieser Vorsteher inspiriert Schriftsteller, die über Mystik, Okkultismus und geistiges Wissen überhaupt, schreiben, indem er ihnen wunderbare Einfälle eingibt und sie Mysterien in auserlesener Poesie und selten schöner Gedichtform zu Papier bringen läßt. Ebenso Schriftsteller, die sich mit der Abfassung von Theaterstücken mystischen Inhaltes befassen, werden in ihrer Arbeit von dieser Intelligenz unterstützt. Ein schriftstellerisch tätiger Magier erhält von diesem Vorsteher sehr viele Anregungen für seine Arbeiten.

Nr. 339: Ugirpon (15 Wassermann) - Über Astronomie und ihren Einfluß auf die mentale, astrale und grobstoffliche Ebene kann der Magier von diesem Vorsteher, der auch ein hervorragender Initiator der Astrophysik ist, belehrt werden. Einem reifen Magier gibt Ugirpon gerne Auskunft über Bewohner anderer Gestirne, über ihre geistige Reife und Entwicklung, über ihre technischen Errungenschaften, kurz über alles, was dem Magier wissenswert erscheint.

Nr. 340: Capipa (16 Wassermann) - gilt als Überwacher des Wohlstandes, Reichtums und Ansehens. Er und seine Diener sind die Hüter aller sich unter der Erdoberfläche befindlichen Schätze, seien es nun Edelsteine oder Schätze, die von Menschenhand vergraben wurden. Will der Magier auf diese Art schnell reich werden, ohne daß ihm dieser Reichtum ein Hindernis für seine geistige Entwicklung wäre, was schließlich dieser Vorsteher auch selbst zu beurteilen weiß und es dem Magier mitteilt, so kann letzterer versichert sein, daß Capipa ihm zum erwünschten Reichtum verhelfen wird.

Nr. 341: Koreh (17 Wassermann) - Ebenso wie viele andere Vorsteher ist auch Koreh ein ausgezeichneter Initiator quabbalistischer Mystik. In bezug auf die Vergeistigung Göttlicher Tugenden in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt macht er den Magier mit besonderen Methoden bekannt, so daß dieser alle magisch-quabbalistischen Fähigkeiten, die er sich durch Befolgung der erhaltenen Methoden aneignet, für die Hilfe anderer Menschen gebrauchen kann.

Nr. 342: Somi (18 Wassermann) - In viele magisch alchemistische Geheimnisse, die namentlich die Zubereitung von fluidischen Kondensatoren für die verschiedensten magischen Praktiken betreffen, kann der Magier von diesem Vorsteher eingeweiht werden. Erachtet Somi den Magier für reif genug, so lehrt er ihn auch

noch durch Kenntnis der geheimsten Sexualmagie - Liebesmagie - diese Kondensatoren magisch wirksam zu laden. In dieser Hinsicht kann der Magier von Somi in hohe Mysterien eingeweiht werden, die ihm bisher zweifellos noch vollkommen unbekannt sind.

Nr. 343: Erytar (19 Wassermann) - ist ein hervorragender Kenner und Initiator der Alchimie und Elektrophysik, der den Magier mit besonderen Verfahren bekannt macht. Z. B. wie man durch das elektromagnetische Fluid die Elektronenschwingungen von Metallen nach Belieben umändern kann und dadurch eine Umwandlung des Metall-Urstoffes zustande bringt. Erytar belehrt den Magier, auf welche Weise man sich der Elektrophysik in der Magie bedienen kann, damit verschiedene Wirkungen nicht nur in der grobstofflichen, sondern auch in der astralen und mentalen Ebene hervorgerufen werden können.

Nr. 344: Kosirma (20 Wassermann) macht den Magier mit besonderen Heilverfahren für Erkrankungen, die zur Zeit noch als unheilbar gelten, bekannt. Viele Rezepte und Herstellungsmethoden für die Zubereitung von alchimistischen und spagirischen Heilmitteln für alle Arten von schweren Erkrankungen vertraut dieser Vorsteher dem Magier an und lehrt ihn, diese Heilmittel außerdem noch durch das elektro-magnetische Fluid und andere Ladungsmöglichkeiten günstig zu beeinflussen. Über alle geheimen alchimistischen Heilverfahren kann der Magier von diesem Vorsteher genaue Auskunft erhalten.

Nr. 345 : Jenuri (21 Wassermann) -- Von diesem Vorsteher erhält der Magier Auskunft über alle Arten von Schutzmitteln und Schutzmaßnahmen gegen sämtliche negativen Einflüsse, ohne Unterschied, ob es sich um solche von negativen Elementen, Elementaren, Wesen der Elemente, der Erdgürtelzone oder um andere negative Wesen der sonstigen Sphären handelt. Für die verschiedensten magischen Praktiken, Evokationen usw., wo eine Befürchtung negativer Einflüsse besteht kann dieser Vorsteher dem Magier sämtliche Schutzmaßnahmen angeben; auch Schutz-Amulette, Schutz-Talismane, magische Blitzableiter u. dgl. lernt der Magier laut Angabe dieser Intelligenz anzufertigen.

Nr. 346: Altono (22 Wassermann) - Ähnlich wie Asturel, der fünfte Vorsteher dieses Tierkreiszeichens, entscheidet auch Altono über Recht und Unrecht. Einen Magier läßt er jederzeit zu seinem Recht kommen, ob nun bei Gericht oder bei seinen Mitmenschen. Altono ist auch ein Tröster aller Rechtlosen, aller Verfolgten, unschuldig Eingekerkerten usw. Durch seine Schwingungen läßt er allen diesen Menschen den Segen der Barmherzigkeit zukommen und dadurch den inneren Frieden finden. Gleichzeitig ist diese Intelligenz auch ein großer Helfer in schwierigen Lebenslagen.

Nr. 347: Chimirgu (23 Wassermann) - weiht einen mit ihm in Verbindung stehenden Magier in die Mysterien der Schöpfung auf allen Ebenen und Sphären ein. Der Magier lernt durch diese Intelligenz das Akashaprinzip - Ursachenprinzip - vollkommen kennen, wodurch ihm die Mysterien der Weisheit geoffenbart werden.

Nr. 348: Arisaka (24 Wassermann) - Als ein vollkommener Meister magischer Inkarnation erweckt dieser Vorsteher im Magier das Verständnis für Sphärenmusik und lehrt ihn jede Idee, jeden Gedankengang, durch Musik oder Gesang zum Ausdruck zu bringen. Durch geeignete, von Arisaka anvertraute Methoden kann der Magier ein ausgezeichnetes musikalisches Gehör erreichen.

Nr. 349: Boreb (25 Wassermann) - wird als Richter der gesamten Erdgürtelzone betrachtet. Sein Amt besteht darin durch seine Unterbenen die Eide und Schwüre, die die Menschen auf der Erde ablegen, streng zu überwachen, ohne Rücksicht darauf, ob es sich um einen Gerichtsschwur oder um einen Eid der Treue, Liebe usw. handelt. Von diesem Vorsteher lernt ein Magier erst so richtig kennen, was es bedeutet einen Eid, namentlich einen magischen, zu tun und was man durch die Einhaltung eines magischen Eides erzielen kann. Boreb belehrt den Magier auch darüber, in welchen Fällen ein Eid gebrochen werden darf, ohne daß es für den Magier karmische Folgen hätte, und noch über vieles andere in dieser Richtung wird der Magier von dieser Intelligenz unterrichtet.

Nr.350: Soesma (26 Wassermann) - ist als Kenner der universalen Ritual-Magie gern bereit, einem Magier die Geheimnisse sämtlicher magisch- quabbalistischen Rituale zu enthüllen. Durch diesen Vorsteher der

Erdgürtelzone erwirbt sich der Magier die besten Kenntnisse über individuelle Rituale einer ganzen Gesellschaft - Loge -, ferner über solche, die an einen Demiurgen - personifizierte Gottheit oder an bestimmte Religionssysteme gebunden sind, Rituale, die die kosmische Analogie ausdrücken, d. h. also, daß sie universellen Ursprunges sind u. dgl. m. Benötigt der Magier für einen ganz bestimmten Zweck ein geeignetes Ritual, so braucht er sich deswegen nur an diese Intelligenz zu wenden.

Nr. 351: Ebaron (29 Wassermann) - vertraut dem Magier besondere Methoden an, die das mentale und astrale Wandern nicht nur in den drei Ebenen - der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt - betreffen, sondern auch das Sich- Erheben in die anderen Sphären leichter durchführbar machen. Erscheint es dem Magier wünschenswert, so kann er sich von diesem Vorsteher oder von dessen Untergebenen auf den Mental- und Astralreisen sowohl in der Erdgürtelzone als auch in den anderen Sphären begleiten lassen, wobei er mit den in den einzelnen Sphären herrschenden Gesetzen und Mysterien bekannt gemacht wird. Auch über die magische Handhabung dieser Gesetze setzt dieser Vorsteher den Magier in Kenntnis.

Nr. 352: Negani (28 Wassermann) - Ebenso wie Ebaron, der vorhergehende Vorsteher, kann auch Negani den Magier mit den Geheimnissen der magischen Sphären-Quabbalah vertraut machen und ihm für den praktischen Gebrauch der Sphären-Magie in allen drei Ebenen geeignete Methoden geben. Jedem Magier, dem es gelingt, mit dieser Intelligenz in Verbindung zu kommen, erschließen sich ungeahnte Möglichkeiten.

Nr. 353: Nelion (29 Wassermann) - Nicht minder gut als die beiden vorhergehenden Vorsteher ist auch Nelion in der Analogie, also in der Gesetzmäßigkeit der synthetischen Alchimie, Magie und Quabbalah bewandert, so daß sich der Magier getrost der Leitung dieser Intelligenz anvertrauen kann. Mit so mancher dem Magier unbekanntem Methode hilft Nelion die Kenntnisse des Magiers zu bereichern.

Nr. 354: Sirigilis (30 Wassermann) - ist ein besonderer Initiator und gleichzeitig Beschützer hoher Mysterien, die die alchimistische Magie betreffen. Von diesem Vorsteher lernt der Magier den Samen und das Blut eines Menschen auf die verschiedenste Art und Weise für ganz bestimmte Zwecke magisch zu imprägnieren. Eine mit diesem Vorsteher angestrebte und erzielte Verbindung wird sich vom hermetischen Standpunkt aus jedem Magier reichlich lohnen.

Es folgt die kurze Beschreibung der letzten dreißig Vorsteher der Erdgürtelzone, die dem Tierkreiszeichen Fische entsprechen und deren Siegel in blauer Farbe zu zeichnen sind.

Nr. 355: Haja (1 Fische) - Zur Hebung schöpferischer Kräfte in allen drei Ebenen führen spezielle geheime Methoden, über welche dieser Vorsteher verfügt und sie dem Magier gerne anvertraut. Richtet sich der Magier genau nach den Weisungen dieser Intelligenz, so ist er imstande, die für die quabbalistische Magie erforderliche Dynamide aufzubringen und gefahrlos auszuhalten. In Haja gewinnt der Magier einen ausgezeichneten Lehrer für die Magie der Kräfte und erfährt außer anderem, auf welche Weise z. B. verschiedene Fluide derart verdichtet werden müssen, damit phänomenale Wirkungen erreicht werden.

Nr. 356: Schad (2 Fische) - ist ununterbrochen bestrebt die Arbeit eines jeden Menschen, die er auf dieser Erde zu vollbringen hat, nach Möglichkeit zu erleichtern. So z. B. inspiriert dieser Vorsteher geeignete Personen mit technischen Erfindungen aller Art, damit Handarbeit so viel als möglich durch Maschinenarbeit ersetzt werden kann.

Nr. 357: Kohen (3 Fische) - bringt ebenfalls den Menschen auf neue technische Erfindungen, und zwar erfreuen sich seiner besonderen Aufmerksamkeit technische Erfindungen in der Landwirtschaft. Einen Magier läßt dieser Vorsteher für den Fall, daß es ersteren interessiert, im Akashaprinzip technische Errungenschaften für die Landwirtschaft, die in fernster Zukunft zur Arbeitserleichterung des Menschen beitragen werden, erschauen.

Nr. 358 : Echami (4 Fische) - überwacht das Handeln der Menschen auf unserer Erde und kann demnach den Magier über die Geheimnisse des Karma-Yoga aufklären. Richtig Karma-Yoga betreiben heißt: gute Taten um ihrer selbst willen zu vollbringen, aber keineswegs einer Belohnung wegen. Echami s Belehrungen

lassen den Magier erkennen, daß selbstlose Taten vom Akashaprinzip aus gewertet und mit verschiedenen magischen Fähigkeiten und Befreiungen vom Karma belohnt werden. Auf Grund dieser Erkenntnis wird sicherlich jeder Magier solche Situationen herbeisehnen, die ihn recht viele gute Taten selbstlos vollbringen lassen. Zu diesen Situationen können ihm Echami und seine Untergebenen verhelfen.

Nr. 359: Flabison (5 Fische) - Allerlei Künste, Unterhaltungen, Vergnügungen aller Art, Glück und Wohlergehen fallen in Flabisons Bereich. Dem Magier kann dieser Vorsteher insofern behilflich sein, als er ihm im Gebrauchsfall solche Situationen schafft, die für eine Belustigung wünschenswert sind. Sucht der Magier etwa selbst Abwechslung und Zerstreung, um von den magischen Studien, die sämtlich eine gewisse Ernsthaftigkeit beanspruchen, einigermaßen auszuspannen, wende er sich stets an diesen Vorsteher, in dem er den besten Wegbereiter findet.

Nr. 360: Alagill (6 Fische) - Mit Hilfe dieses Vorstehers erreicht der Magier durchschlagenden Erfolg im Beruf. Mit großer Vorliebe hilft Alagill namentlich dort, wo es sich um Kunst und Kunstgewerbe handelt. Da es jedoch mit dem beruflichen Erfolg allein nicht abgetan ist, sichert diese Intelligenz dem Menschen auch gleichzeitig finanziellen Erfolg. Deshalb sehe der Magier in diesem Vorsteher einen Helfer in allen materiellen Angelegenheiten, der ihm niemals seine Hilfe verweigern wird, sondern im Gegenteil den Magier auf alles aufmerksam macht, damit seine Erfolge niemals ungünstig beeinflußt werden.

Nr. 361: Atherom (7 Fische) - verschafft Glück in allen Wissensgebieten, Erfolg im Lernen und bei sämtlichen intellektuellen Arbeiten. Ebenso ist er bei der Anschaffung von Studienmaterial entweder durch seinen direkten Einfluß und durch den seiner Wesen jedermann behilflich. Einen Magier macht diese Intelligenz auf Wunsch in jedem Wissensgebiet allwissend, so daß dem Magier in intellektueller Hinsicht nichts verborgen und unaufgeklärt bleibt.

Nr. 362 : Porascho (8 Fische) - Einen ähnlichen Wirkungsbereich wie der vorhergehende Vorsteher hat auch Porascho, nur mit dem Unterschied, daß er das Schulwissen unterstützt, im Gegensatz zu Atherom , der für die Gelehrsamkeit des Menschen in seinem Privatleben sorgt. Porascho kann sich daher bei Schulprüfungen und Kursen einsetzen, falls der Magier für jemand, der nicht den Weg der Magie schreitet, die Hilfe dieses Vorstehers benötigt.

Nr. 363: Egention (9 Fische) - Alles, was sich auf das Reisen bezieht und mit dem Reisen im Zusammenhang steht, gehört zum Machtbereich dieses Vorstehers. Welcher Magier sich an diese Intelligenz wendet, hat jederzeit Glück auf Reisen, alle seine Vorhaben gelingen, und gegen alle etwaigen Unfälle auf Reisen, ob zu Land, zu Wasser oder in der Luft, ist er gefeit. Ebensowenig kann einem Magier, der das Siegel dieses Vorstehers bei sich trägt, ein Verkehrunglück zustoßen.

Nr. 364: Siria (10 Fische) - Besondere von Siria dem Magier anvertraute okkulte Methoden verhelfen diesem je nach seiner Reife zum Glück, Wohlstand, zu Ehre, Reichtum und Ansehen, ohne daß der Magier dadurch sein Karma nachteilig belasten würde. Auch alle diesbezüglichen Wünsche kann Siria dem Magier erfüllen.

Nr. 365 : Vollman (11 Fische) - In die erhabensten Mysterien des Lichtes weiht dieser Vorsteher den Magier ein. Arbeitet er nach den erhaltenen Weisungen, so erreicht er eine Reife, die ihn befähigt, die Mysterien des Lichtes in bezug auf Magie, Quabalah und Alchemie anzuwenden, so daß er in allen drei Ebenen - Mental, Astral, Materie - alles erreichen kann. Sein ganzes Wesen wird außerdem von einer Glückseligkeit erfüllt, die sich nicht beschreiben läßt.

Nr. 366: Hagomi (12 Fische) - vertraut dem Magier quabbalistische Methoden an, die das geistige Wandern und -auch das Sich-Erheben in andere Sphären, die sich außerhalb unseres planetarischen Systemes befinden, betreffen. In diesen Sphären werden dem Magier Erkenntnisse zuteil, die ein magisch Ungeschulter überhaupt nicht fassen würde. Von Hagomi lernt der Magier, aus anderen Sphären, in die er sich mit dem Mentalkörper begibt, auf unsere Erdgürtelzone mentalisch, astralisch und grobstofflich einzuwirken.

Nr. 367: Klorecha (13 Fische) - Ernst strebenden, sich nach Wahrheit sehnenen Menschen verhilft dieser Vorsteher zu wahren okkulten Wissen, indem er es ihnen ermöglicht, entweder direkt von einem wahren Eingeweihten belehrt zu werden oder wenigstens geeignetes Büchermaterial zum Studium zu erhalten. Klorecha ist ein großer Freund der okkulten Philosophie.

Nr. 368: Baroa (14 Fische) -- Wie viele andere Vorsteher der Erdgürtelzone ist auch dieser ein Freund und Gönner jeglicher Kunst. Er fördert alles Schöne und Ideale, inspiriert Schriftsteller, Journalisten, Redakteure, Dichter und sonstige Künstler bei ihrer Arbeit und verhilft ihnen zu allseitigem Erfolg. Wendet sich der Magier an diesen Vorsteher, so kann er seines Beistandes sicher sein.

Nr. 369: Gomognu (15 Fische) - ist ein Ur-Initiator jener Sprachen, die sich durch Gesten, Handbewegungen usw. äußern müssen. Auch die Blinden verdanken ihre bisherige Ablesemöglichkeit - Befühlen von geprägten Lettern - der Eingebung dieses Vorstehers. Durch sein Dazutun werden für die Blinden und Taubstummen im Lauf der Zeit und mit dem Fortschritt der Technik bei weitem bessere Verständigungsmittel aufkommen, die der Magier schon jetzt in der Zukunft erschauen kann.

Nr. 370: Fermetu (16 Fische) - Dieser Vorsteher könnte der große Friedensstifter genannt werden, da in sein Wirkungsbereich alle Friedensangelegenheiten fallen, ohne Unterschied, ob ganze Völker hierbei eine Rolle spielen oder ob es sich um Familienfrieden, Ehefrieden u. dgl. m. handelt. Dem Magier verschafft Fermetu eine glückliche Liebe, verhilft ihm zu Freundschaften und gibt allen Sympathien - bei Mann und Frau - dauernden Bestand.

Nr. 371 : Forsteton (17 Fische) - Kinderlosen - unfruchtbaren - Frauen-Magierinnen erteilt dieser Vorsteher Ratschläge, durch deren Befolgung sie fruchtbar werden. Er nennt ihnen Mittel und Wege, damit sie schon im vorhinein das Geschlecht des zu gebärenden Kindes bestimmen können. Auf Wunsch behebt Forsteton die Gefühlskälte bei Mann und Frau und hebt enorm die Sexualkraft. Die Methoden dieses Vorstehers ermöglichen es dem Magier, sich die geistige Frische und Sexualkraft eines Jünglings bis ins Greisenalter zu erhalten. Wenn bei einem Magier die Sexualkraft nachläßt, er sie aber aus irgendeinem Grunde zu heben wünscht, findet er in Forsteton nicht nur einen ausgezeichneten Berater, sondern auch einen bereitwilligen Helfer.

Nr. 372: Lotogi (18 Fische) - weiß von geheimen Methoden die die Anfertigung von äußerst wirkungsvollen Amuletten und Talismanen für Angelegenheiten der Liebe, Ehe und Freundschaft betreffen. Einem Magier gibt dieser Vorsteher gern seine Geheimnisse preis und ist sogar bereit, die Amulette und Talismane für den Magier selbst zu laden. Da der Wirkungsbereich dieses Vorstehers sehr groß ist, bieten sich dem Magier durch die Kontaktherstellung noch viele andere Vorteile. So z. B. lernt er von Lotogi auf einfache Weise mit Wesen der Venus-Sphäre in Verbindung zu kommen. Aber nicht nur mit Wesen allein, sondern auch mit den dort lebenden Menschen. Mich z. B. begleitete dieser Vorsteher - im Mentalkörper - auf den Planeten, bei uns Venus genannt, wo ich dem Leben und Treiben der Venusmenschen zusehen konnte. Diese haben eine silberhelle Hautfarbe und sind in ihrer geistigen Entwicklung viel weiter als die Menschen auf unserer Erde, so daß die Venusmenschen infolgedessen auch in der Technik fortgeschrittener sind, als es bei uns der Fall ist. Mit Hilfe ihrer technischen Errungenschaften können sie mühelos ihren Planeten verlassen und unbehindert andere Planeten besuchen, im Gegensatz zu unseren Menschen, die über die Stratosphäre noch nicht hinauskommen. An Maß sind die Venusmenschen etwas kleiner als wir. Will sich also ein Magier auf einen anderen Planeten begeben und die Verbindung mit den dort lebenden Menschen anknüpfen, muß er seinen Mentalkörper derart verändern, daß er die jeweilige Größe dieser Planetenmenschen erreicht. Die Methode zur Veränderung des Mentalkörpers habe ich schon in meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" beschrieben.

Nr. 373 : Nearah (19 Fische) - ist ein sehr guter Inspirator chemischer insbesondere pharmazeutischer Erfindungen. Nach Reife der Menschheit läßt er diese oder jene Neuheit in der Chemie durch geeignete Personen aufkommen. Dieser Vorsteher hat aber auch große Vorliebe für die Zahnheilkunde und gewährt

einem Magier unter dem Siegel der Verschwiegenheit Einblick in sein Wirkungsbereich im Akashaprinzip, wie weit es in der Zukunft mit der Pharmazie und auch mit der Zahnheilkunde kommen wird. Mich ließ Nearah z. B. in bezug auf die Chemie und die Zahnheilkunde erschauen, daß nicht nur künstliche Zähne aus widerstandsfähigen Materialien hergestellt werden, sondern daß durch neue großartige Erfindungen auch bei erwachsenen Menschen Naturzähne herauswachsen können. Sobald die Menschheit entsprechend heranreift, wird Nearah geeigneten Personen das Geheimnis inspirativ beibringen durch Anwendung bestimmter chemisch-pharmazeutischer Präparate die schadhafte Zähne, ohne daß sie mit der Zange herausgezogen zu werden brauchen, von selbst herausfallen zu lassen, worauf den Menschen in überraschend kurzer Zeit neue kräftige Zähne herauswachsen. Der Mensch wird also Herr über den Wuchs seines Gebisses. Dasselbe wird dann auch mit den Haaren der Fall sein. Ein Grauwerden der Haare oder ein Haarausfall wird dann nur noch der Vergangenheit angehören. Auch die Farbe der Haare wird sich ein jeder Mensch selbst bestimmen können, ohne irgendwelche Haarfärbemittel anwenden zu müssen. Obwohl dies alles zu märchenhaft klingen mag und den skeptischen Leser vielleicht zu einem spöttischen Lächeln bewegt, bleibt es dennoch pure Wahrheit, die die Zukunft bestätigen wird. Ein Magier, der sich über Zeit und Raum hinwegzusetzen vermag, wird es vorziehen, sich in tiefes Schweigen zu hüllen, um unreifen Menschen keine Zielscheibe des Spottes zu sein.

Nr. 374 : Dagio (20 Fische) - Für die Entwicklung des Geistes in intellektueller Hinsicht beim Menschen zu sorgen, ist Aufgabe dieser Intelligenz. Befolgt der Magier die geheimen Methoden, welche ihm Dagio gerne anvertraut, bekommt er ein ausgezeichnetes Gedächtnis, wird rasch sehr klug, Herr aller Situationen im Wortgefecht und erreicht überdies eine überraschende Schlagfertigkeit in allen Lebenslagen.

Nr. 375: Nephasser (21 Fische) - Als ein großer Glücksbringer verhilft dieser Vorsteher dem Magier, ebenso wie viele andere Intelligenzen der Erdgürtelzone, zu Glück, Reichtum, Erfolg und Zufriedenheit in materieller Hinsicht. Nephasser verfügt aber auch über eine große Schatzkammer geistigen Wissens, und welche Schätze der Magier in dieser Richtung zu erhalten wünscht, diese wird ihm Nephasser sicherlich nicht vorenthalten.

Nr. 376 : Armefia (22 Fische) - Hilfe und Beistand dieses Vorstehers wird ein Magier nur in den seltensten Fällen für sich beanspruchen. Will er aber dagegen unreifen, magisch nicht geschulten Menschen beistehen, so wird ihm dieser Vorsteher seine Hilfe sicherlich nicht versagen. Armefia verschafft Protektionen bei hohen Persönlichkeiten, läßt unschuldig Angeklagten bei Gerichtsverhandlungen das Recht zusprechen, Schuldige bis zum höchst zulässigen Grad begnadigen, und beschützt alle diejenigen Menschen, die großen Gefahren ausgesetzt sind.

Nr. 377: Kaerlesa (23 Fische) - Als Meister der Naturkunde verleiht dieser Vorsteher dem Magier ein tiefes Verständnis für die Gesetzmäßigkeit der Natur, namentlich der höheren Gesetze in allen drei Reichen - Mineral-, Pflanzen und Tierreich. Er läßt den Magier in diese Gesetzmäßigkeit tief eindringen und lehrt ihn, sie magisch zu verwerten. Welcher Magier ein Naturfreund oder sogar Naturforscher ist, dem kann dieser Vorsteher in vieler Hinsicht von großem Nutzen sein.

Nr. 378 : Bileka (24 Fische) - weiht den Magier in die verschiedenen Meditationsarten ein und lehrt ihn, diese für magisch-quabbalistische Zwecke richtig anzuwenden. Der Magier kann auf Grund der von Bileka erhaltenen und befolgten Instruktionen Fähigkeiten in sich entwickeln, die geradezu ans Unfaßbare grenzen und jedem anderen Menschen als unglaublich vorkommen würden. Für die Kontaktherstellung mit diesem Vorsteher ist jedoch eine gewisse magische Reife Grundbedingung. Bei der ersten Anrufung - Evokation läßt sich dieser Vorsteher gewöhnlich durch seine Untergebenen vertreten, die dem Magier Weisungen geben, wie er sich vorbereiten soll, um mit Bileka in direkte gute Verbindung zu kommen. Obwohl mir die Annäherungsweise genau bekannt ist, darf ich sie nicht preisgeben, und auch jeder andere Magier wird darüber Schweigen bewahren, denn es gibt Mysterien, die niemals veröffentlicht werden dürfen.

Nr. 379 : Ugolog (25 Fische) - Methoden, über welche diese Intelligenz der Erdgürtelzone verfügt, sind nur wenigen Eingeweihten auf unserer Erde bekannt. Welchem Magier sie daher von Ugolog anvertraut werden, dem bietet sich die Möglichkeit, die Fähigkeit zu erreichen, direkt aus dem Akashaprinzip heraus das Karma eines jeden Menschen in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt einwandfrei zu lesen. Ein nach den Methoden dieses Vorstehers arbeitender Magier lernt alle Gedanken der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft eines jeden Menschen zu erschauen, seine astrale Entwicklung vom Urbeginn bis zur vollkommenen Reife, sowie das grobstoffliche Schicksal vergangener und zukünftiger Verkörperungen zu erblicken. Ugologs Methoden lassen den Magier einen berühmten Propheten werden, wie ihn die Geschichte nur vereinzelt aufzuweisen hat. Im Altertum wurden diese Methoden von Hohepriestern nur sehr reifen Neophyten der Magie anvertraut.

Nr. 380: Tmiti (26 Fische) - Dieser Vorsteher behütet geheime Methoden, die er nur einem reifen Magier anvertraut. Diese Methoden ermöglichen es, planetarische Kräfte von Planeten und Sphären auf magisch-quabbalistische Art und Weise herabzuziehen und sowohl in der Erdgürtelzone als auch in unserer grobstofflichen Welt in allen drei Ebenen - mentalisch, astralisch und grobstofflich - für bestimmte magische Operationen anzuwenden. Wirkungen, die durch Inanspruchnahme dieser Kräfte ausgelöst werden können, sind von solch enormer Reichweite, daß sie einem Uneingeweihten höchst traumhaft vorkommen würden.

Nr. 381 : Zalones (27 Fische) - Alle Mysterien des Mikro- und Makrokosmos lernt der Magier von diesem Vorsteher der Erdgürtelzone kennen und wird überdies belehrt auf welche Weise er zur vollkommenen Göttlichen Erkenntnis gelangen kann, ohne den Weg der Heiligkeit gehen zu müssen und seine magische Individualität zu verlieren. Nach den Weisungen dieser Intelligenz arbeitende Magier werden dann in der Erdgürtelzone und unter Umständen auch auf unserer Erde von der Göttlichen Vorsehung mit bestimmten Aufgaben und Missionen betraut, durch Magie und Quabbalah der Menschheit als Lehrer und Helfer beizustehen, ohne daß die Menschen die wahre Autorität solcher Größen entdecken.

Nr. 382: Cigila (28 Fische) - Als ein besonderer Initiator und Lehrer der magisch-quabbalistischen Mystik kann dieser Vorsteher einen Magier mit geheimen Methoden bekannt machen, die ihn befähigen, mit Hilfe von Magie und Quabbalah Göttliche Tugenden in sich selbst und zwar in allen drei Ebenen - mentalisch, astralisch und grobstofflich - in vollem Maße zu entfalten. Die in sich entwickelten Göttlichen Tugenden helfen dann einem Magier, auch alle jene Fähigkeiten zu erreichen, die diesen Tugenden zustehen. Gleichzeitig reift ein Magier durch Befolgung dieser geheimen Methoden dazu heran, bestimmte Aufgaben genau nach dem Willen der Göttlichen Vorsehung zu erfüllen. Cigila vertraut jedoch die von ihm gehüteten geheimen Methoden ausschließlich nur solchen Magiern an, die schon in früheren Inkarnationen einen bestimmten Reifegrad in Magie und Quabbalah erreicht haben. Ein nach diesen Methoden entwickelter Magier ist dann gottähnlich, ist eine personifizierte Gottheit, ausgestattet mit allen Tugenden, Kräften und Mächten, die der Göttlichen Vorsehung gleichkommen.

Nr. 383 : Ylemis (29 Fische) - offenbart dem reifen Magier die geheimnisvollsten Mysterien der Göttlichen Liebe und läßt ihn ihren Wirkungsbereich vom magisch-quabbalistischen Standpunkt aus in der mentalen, astralen und grobstofflichen Ebene erkennen. Die Realisierung dieser Göttlichen Tugend ruft im Magier begreiflicherweise ein Glücksgefühl hervor, das ihn bis zum höchsten Grad der Verzückung führt.

Nr. 384: Boria (30 Fische) - Vom letzten Vorsteher der Erdgürtelzone kann der Magier über das wechselseitige Wirken der Elemente und Fluide im ganzen Mikro- und Makrokosmos, d. h. also auf allen Sphären und Planeten der Erdgürtelzone in allen drei Ebenen - Mental, Astral, Materie - eingehend unterrichtet werden und auch über den magischen Gebrauch dieser Wirkungen genaue Auskunft erhalten. Äußert der Magier den Wunsch, so macht ihn dieser Vorsteher auch auf chemische Verbindungen und Ursubstanzen sowie auf ihre Wirkungen und Einflüsse aufmerksam, die es auf anderen Planeten gibt, die aber auf unserer Erde völlig unbekannt sind. Boria belehrt den Magier ferner über ihre Verwertung nicht nur in Magie und

Quabbalah, sondern auch in der Technik und Chemie. Borias Führung macht den Magier zu einem mikro- und makrokosmisch Allwissenden und Allmächtigen, dem niemand anderer gebietet, als nur die Eine Unpersonifizierte Göttliche Vorsehung.

Hiermit beende ich die Beschreibung der 360 Vorsteher der Erdgürtelzone. Jeder Magier wird zugeben, daß ihr tatsächliches Bestehen unbestreitbar nur sehr wenigen, und zwar nur den Hohen Eingeweihten dieser Erde, bekannt ist. Da es der Umfang dieses Buches nicht zuläßt, daß ich alle Einzelheiten über jeden Vorsteher genau zu Papier bringe, veröffentliche ich mit wenigen Worten vor allem nur das, was sich auf das gesamte hermetische Wissen bezieht. Wollte ich jeden Vorsteher, den ich gerufen habe, seinem Erscheinen nach genau schildern, alles aufzählen, was in sein Wirkungsbereich fällt, seine Arbeiten und Aufgaben in der Erdgürtelzone in bezug auf das Akashaprinzip, auf die Elemente, auf die Ursache und Wirkung der Gesetzmäßigkeit, auf die Analogiegesetze, Polarität, elektromagnetisches Fluid usw. näher beschreiben, müßte ich für jeden einzelnen Vorsteher mehr als ein umfangreiches Buch mit Hunderten von Seiten vorsehen. Bei manchem Vorsteher, dessen Wirkungsbereich besonders umfangreich ist, würde die Beschreibung nicht nur einen, sondern gleich mehrere Bände umfassen.

Einem reifen Magier werden diese kurzen Angaben der Intelligenzen genügen und ihm ausreichende Anhaltspunkte sein, was ja auch Zweck der Beschreibung ist. Wünscht der Magier mit dieser oder jener Intelligenz in Kontakt zu kommen, so hat er vielerlei Möglichkeiten hierfür.

Es wird dem Magier sicherlich auffallen, daß viele Vorsteher ähnliche, ja sogar gemeinsame Wirkungsbereiche haben. Diese Annahme tritt um so deutlicher hervor, als ich, wie schon bemerkt, die Aufgaben der Vorsteher vor allem vom hermetischen Standpunkt aus schilderte. Der Magier wird diesen Umstand gewiß begrüßen, weil er ja dadurch eine um so größere Auswahl hat. Später wird er darauf kommen, daß eine Ähnlichkeit der Wirkungsbereiche wohl besteht, daß aber die Methoden, Anleitungen und Arbeiten der Vorsteher grundverschieden sind. Wünsche, die der Magier hegt, kann er demzufolge von verschiedenen Seiten und mit den verschiedensten Mitteln verwirklicht haben und ist nicht nur auf eine Methode oder Anleitung eines einzigen Vorstehers angewiesen. Deshalb ist es auch ein Ding der Unmöglichkeit, alle Anleitungen zu beschreiben, die für die Erfüllung der Wünsche von den Vorstehern dem Magier gegeben werden können, ganz abgesehen davon, daß viele Vorsteher die Geheimhaltung ihrer Methoden verlangen.

Die Erdgürtelzone ist also für den Magier etwas gänzlich Neues, bisher völlig Unbekanntes, dafür aber von großer Wichtigkeit. Bis heute gibt es keinen Schriftsteller der Astrologie oder Quabbalah, der von der Existenz einer Erdgürtelzone irgend etwas wußte. Auch ein magisch geschulter Astrologe wird durch das Studium meiner Angaben über das Bestehen der Erdgürtelzone sein Wissen bereichern können. Bei seinen Ermittlungen bestimmter Einflüsse kann er nicht nur die Tierkreiszeichen und Planeten, die ja astrologisches Allgemeingut sind, für seine Ausrechnungen zu Hilfe nehmen, sondern er wird dann auch den Einfluß der Erdgürtelzone auf die Schicksale der Menschen mit berücksichtigen. Vom astrologischen Standpunkt aus kann die Erdgürtelzone als die in 360 Grade eingeteilte Ekliptik unserer Erde angesehen werden. Vom jeweiligen Sonnenaufgang beginnend bis zum nächsten Sonnenaufgang beträgt nach unserer Zeitrechnung die Einflußdauer eines jeden Vorstehers auf unserer Erde vier Minuten. Ist also dem Astrologen z. B. die Geburtszeit eines Menschen auf die Minute genau bekannt, so ist es für ihn ein leichtes, auszurechnen, welcher Vorsteher in dem Augenblick der Geburt seinen Einfluß geltend machte und dem Menschen daher gut gesinnt ist. Auch die Veranlagung des Menschen kann bei der Ausrechnung unter Berücksichtigung der Erdgürtelzone genau ermittelt werden. Wenn dann der Astrologe bei Aufstellungen von Horoskopen auch noch die Einflüsse der übrigen Gestirnstellungen berücksichtigt, so erhält er überraschende Resultate. Betrachtet er aber nicht nur die mantische Seite eines Horoskops, sondern nimmt auch auf alle günstigen Planetenstellungen, die sich in einem bestimmten Grad auf der Ekliptik ausrechnen lassen, Rücksicht, so wird er einen tiefen Einblick in die

synthetische Astrologie machen können und an Wissen derart viel erreichen, was ihm auf Grund der üblichen astrologischen Kenntnisse zu erreichen niemals möglich wäre.

So z. B. wird der Astrologe den Einfluß der kosmischen Elemente der jenseitigen Sphären auf die grobstoffliche Welt anders ausrechnen und von einem ganz anderen Standpunkt aus betrachten können als bisher, wodurch er der Wahrheit viel näher kommt, als es bis jetzt der Fall war. Über die synthetische Astrologie in bezug auf das ganze hermetische Wissen unter Berücksichtigung der Erdgürtelzone ließe sich ein sehr umfangreiches Werk verfassen, das ich vielleicht später einmal herausgeben werde, allerdings unter der Voraussetzung, daß ich von der Göttlichen Vorsehung dazu den Impuls erhalte. Der astrologisch geschulte Magier kann sich demnach für die erste Anrufung einer Intelligenz, namentlich eines Vorstehers der Erdgürtelzone, die genaue Wirkungszeit vom Sonnenaufgang angefangen errechnen. Er wird sich dadurch die Arbeit einigermaßen erleichtern. Für einen gut geschulten Magier ist die Einhaltung der genauen Zeit für die Evokation natürlich nicht unbedingt notwendig.

Parallel mit den positiven Vorstehern der Erdgürtelzone wirken auch die entgegengesetzten Intelligenzen, die das negative Prinzip in ihrem Machtbereich vertreten. Mit Absicht habe ich die negativen Vorsteher nicht beschrieben und es auch unterlassen, ihre Namen und Siegel anzugeben, damit der Magier vor etwaigen nachteiligen Versuchungen bewahrt bleibe.

Ein Magier wird die Verbindung stets nur mit denjenigen Vorstehern anstreben, die seinen Idealen zusagen. Denn wollte er die ganze Erdgürtelzone mit allen Vorstehern und übrigen Wesen genau kennenlernen, so würde ihm hierfür eine Verkörperung nicht ausreichen, selbst wenn er hundert Jahre lang leben dürfte. Bereits in theoretischer Hinsicht gelangt der Magier zu der Überzeugung, daß ihm die Vorsteher die höchsten Weisheiten offenbaren können, ihn zu den größten Erkenntnissen gelangen lassen, ihm die höchsten Kräfte zuführen, die Wege zu den größten magischen Fähigkeiten öffnen und ebnen. Es gibt nichts auf dieser Welt, was dann ein Magier nicht zu vollbringen imstande wäre, da er sämtliche Schlüssel der Weisheit, Macht und Kraft sein eigen nennen kann. In seiner Macht liegt es dann, alle Wünsche zu erfüllen.

#### Kapitel 4: Intelligenzen der Mond-Sphäre

Ist der Magier mit der Erdgürtelzone soweit vertraut geworden, daß er wenigstens mit einigen ihrer Vorsteher, die vor allem Meister der Magie sind, in Verbindung steht, so kann er dazu übergehen, durch das mentale Wandern oder durch sorgfältig vorbereitete Evokationen entweder auf unserer grobstofflichen Welt oder in der Erdgürtelzone einen Kontakt mit Intelligenzen der Mondsphäre, eventuell direkt auf dieser, anzustreben. Von einem der vielen Vorsteher der Erdgürtelzone läßt sich der Magier hinreichend belehren, d. h. er wird sich zwecks Beherrschung der Mondsphäre einer gewissen Schulung unterziehen.

Die ersten Reisen in die Mondsphäre unternimmt der Magier am besten in Begleitung eines Vorstehers der Erdgürtelzone, vorausgesetzt, daß er namentlich das Sicherheben in andere Sphären sehr gut beherrscht. Auch ein persönlicher Führer -Guru- kann den Magier gleichfalls in die Mondsphäre einführen, indem er ihm in Gedanken während des mentalen Wanderns oder während der evokativen Arbeiten bis in die Mondsphäre folgt. Ein gut geschulter Magier, der sich genau an die von mir im ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" gegebenen Weisungen gehalten hat, kann sich auch ohne Begleitung und jegliche Hilfe gefahrlos in die Mondsphäre begeben. Mit der Zeit gewöhnt er sich an die in der Mondsphäre herrschenden Schwingungen, die sich sowohl von den Schwingungen der Erdgürtelzone, jenen der grobstofflichen Welt, als auch von denjenigen des Elementereiches einigermaßen unterscheiden. Sobald der Magier die ersten Schwierigkeiten überwunden hat, wird er sich in der Mondsphäre gerade so zu Hause fühlen wie in jeder anderen Sphäre.

Der Mond ist unserer Erdkugel am nächsten und als Trabant von dieser vollkommen abhängig. Der Magier wird sich durch das mentale Wandern davon überzeugen, daß es auf dem Mond keine Lebewesen und

keinerlei Vegetation und infolgedessen auch keine menschlichen Wesen gibt. Auch die Mondzone umgibt, ähnlich wie es bei der Erdgürtelzone der Fall ist, den Mond, die von Eingeweihten als Mondsphäre bezeichnet wird. Diese wird gleich der Erdgürtelzone von unzähligen Wesenheiten verschiedenen Ranges bewohnt. Alle Wesen der Mondsphäre hier anzuführen und eventuell zu beschreiben, würde enorm viel Papier beanspruchen und ist daher aus technischen Gründen nicht möglich. Die Eingeweihten der Mondsphäre haben ebenso wie die der Erdgürtelzone von der Göttlichen Vorsehung verschiedene Aufgaben zu erfüllen, sind mit besonderen Kräften und Mächten ausgestattet und vermögen bestimmte Ursachen und Wirkungen sowohl direkt in der Mondsphäre als auch auf unserer Erde auszulösen. - Von der Mondsphäre aus haben einige Intelligenzen bestimmte Aufgaben auch auf anderen Planeten und ihren Sphären zu vollbringen.

Schon einzelne Vorsteher der Erdgürtelzone können den Magier über Mondmagie aufklären. Daß der Mond durch seine Drehung und seinen Umlauf um unsere Erdkugel die verschiedenen elektromagnetischen Kraftfelder und Schwingungen seiner Aura und jener unserer Erde rasch passiert, ja man kann ruhig sagen direkt durchschneidet, und Bestehen und Schicksal des Erdplaneten beeinflusst, muß nicht erst besonders hervorgehoben werden.

Der Sphärenmagier kann sich den Mondeinfluß in den vier Graden Ekliptik - Erdgürtelzone - ausrechnen, desgleichen, dank der Kenntnis der Analogiegesetze, seinen Einfluß auf die Erdgürtelzone und auf unsere Welt. Die Verwertung dieser Einflüsse bleibt dem erfahrenen Magier vorbehalten. Die Sphärenmagie ist daher durchaus keine Phantasterei, sondern ein geheimes Wissen, dem nur die Quabbalah gleichgestellt werden kann.

Nachstehend beschreibe ich die 28 Vorsteher der Mondsphäre, die sowohl auf die Erdgürtelzone als auch auf unsere grobstoffliche Welt in allen drei Ebenen des menschlichen Daseins den größten Einfluß ausüben.

Vielfach werden diese Intelligenzen als die Herrscher der 28 Mondstationen angesehen, die dem quabbalistischen Astrologen im guten und im bösen Sinn bekannt sind. Es gibt demnach 28 positive und 28 negative Vorsteher der Mondsphäre. Die positiven Vorsteher haben die Aufgabe, gute Ursachen und Wirkungen zu schaffen, die negativen Vorsteher das Gegenteil. Um einem Mißbrauch vorzubeugen, beschreibe ich natürlich nur die positiven Vorsteher der Mondsphäre. Erscheint es dem Magier wünschenswert, so kann er auch mit den negativen Vorstehern in vorübergehenden Kontakt treten, ohne dabei an Leib und Seele Schaden zu erleiden. Nur sehr wenigen Eingeweihten sind die Namen und Siegel der Vorsteher der Mondsphäre bekannt. Alle meine Angaben stützen sich auf zahlreichen persönlichen Verkehr mit allen Wesen und Vorstehern sämtlicher Sphären und somit auch mit denjenigen der Mondsphäre.

1) Ebvap - ist der Name des 1. Vorstehers der Mondsphäre. Zu seinen Aufgaben gehört die Überwachung der Regelmäßigkeit von Ebbe und Flut. Er ist ein vorzüglicher Initiator des elektrischen und magnetischen Fluids und seines Gebrauchs in der Mond-Magie. Folgt der Magier aufmerksam den Erklärungen dieses Vorstehers und befolgt er genau seine Weisungen, so ist er imstande, mit Hilfe der magnetischen Einflüsse des Mondes in Verbindung mit dem elektrischen Fluid der Erde sowohl in der Erdgürtelzone als auch auf unserer grobstofflichen Welt, und zwar in allen drei Ebenen - Mental, Astral, Materie - geradezu Wunderdinge zu vollbringen. Außerdem schützt Ebvap mit seinen Unterebenen den Magier vor allen ungünstigen Einflüssen, die dem Magier beim Arbeiten mit den Mondeinflüssen begegnen könnten. Über viele dem Magier bisher noch unbekannte Mysterien kann der erste Vorsteher der Mondsphäre Auskunft erteilen.

2) Emtircheyud - ist der 2. Vorsteher der Mondsphäre, der auf unserer grobstofflichen Welt den Rhythmus zu überwachen hat. Diesen läßt er durch geeignete Intelligenzen der Erdgürtelzone in der Ursachenwelt hervorbringen. Von diesem Vorsteher lernt der Magier die Gesetze der Biorhythmik und der Periodizität auf unserer Erde kennen, ebenso ihre Anwendung in der Mantik und Magie überhaupt. Der Magier erfährt, daß die neunmonatige Schwangerschaftsperiode zu der quabbalistischen Zahl Neun, das ist die Zahl des Mondes, eine besondere Beziehung hat. Auch über die Entsprechungen der Menstruation bei Frauen zum Mond, über

die Periodizität, Polarität und über vieles andere in dieser Beziehung erhält der Magier von diesem Vorsteher genaue Auskunft.

3) Ezhesekis - Von diesem, dem dritten Vorsteher der Mondsphäre, erfährt der Magier, auf welche Weise er sich durch die wechselseitigen Einflüsse der Mondsphäre im Akashaprinzip Glück und alles Gute überhaupt sichern kann. Da sich der Einfluß dieses Vorstehers zumeist auf die grobstoffliche Welt erstreckt, verhilft er mit seinen Dienern dem Magier zu Glück und Erfolg in allen irdischen Unternehmungen.

4) Emvatibe - ist der vierte Vorsteher der Mondsphäre und bewahrt den Magier vor allen Heimtücken und Racheakten feindlich gesinnter Menschen. Entweder selbst oder durch seine Untergebenen, die Emvatibe dem Magier als Spiritus familiaris gerne zur Verfügung stellt, läßt er diesem alle geheimen Pläne seiner Feinde, alle Racheakte und Heimtücken schon im voraus enthüllen und erteilt ihm Ratschläge, wie er sich vor hinterlistigen Menschen zu schützen hat. Emvatibes Dienstgeister besitzen auch die Fähigkeit, alle geplanten Racheakte feindlich Gesinnter gleich im Urkeim zu vereiteln. Einem Magier, der eine gewisse magische Reife erlangt hat, vertraut dieser Vorsteher der Mondsphäre Bannworte oder Bannformeln an, mit deren Hilfe der Magier augenblicklich einen Menschen, gegebenenfalls auch eine ganze Anzahl, zu lähmen, ja sogar zu töten imstande ist. Der Magier vermag dies natürlich auch auf die weiteste Entfernung zu tun. Bei der betroffenen Person tritt der augenblickliche Tod durch Herzschlag ein. Daß durch derartige Bannworte oder Bannformeln vorübergehende und lebenslängliche Lähmungen hervorgerufen werden können, ist selbstverständlich. Diese Machtworte können natürlich nur einem solchen Magier anvertraut werden, der sie niemals mißbrauchen wird.

5) Amzhere - ist der fünfte Vorsteher der Mondsphäre, der außer vielen anderen dem Magier Gunst und Protektion bei hochstehenden Persönlichkeiten verschaffen kann. Durch Anwendung einfacher quabbalistischer Methoden, die Amzhere dem Magier anvertraut, bringt letzterer das härteste Menschenherz zum Schmelzen, macht sich den größten Feind unverzüglich zum Freund und läßt Liebe und Sympathie bei jedem Menschen aufkommen, an welchem dem Magier gelegen ist. Jede gewünschte Person vermag sich der Magier gefügig zu machen.

6) Enchede - der sechste Vorsteher der Mondsphäre, ruft bei ungeschulten Menschen Liebe hervor - im Mann zur Frau und umgekehrt. Dem geschulten Magier hingegen macht er die Mysterien der Sexual-Magie in bezug auf die Mond Magie verständlich. Außerdem lehrt Enchede den Magier, alle Arten von Talismanen und Amuletten, die mit einem fluidischen Kondensator versehen sind, auf magische Weise durch Sexualmagie mit den Mondeinflüssen für verschiedene Zwecke zu laden, insbesondere für die Erreichung von Liebe, Sympathie, Anziehungskraft, Beliebtheit usw.

7) Emrudue - Trägt ein magisch ungeschulter Mensch das Siegel des siebenten Vorstehers der Mondsphäre, das in der astrologischen Zeit der siebenten Mondstation hergestellt und in eine Silberplatte eingraviert wurde, ständig bei sich, so bringt es ihm Glück und Erfolg und insbesondere die Erfüllung irdischer Wünsche. Tritt ein geschulter Magier mit diesem Vorsteher in Kontakt, so kann er erfahren, wie er mit Hilfe der Mondmagie alle seine Wünsche verwirklicht, ohne Unterschied, ob diese die mentale, astrale oder grobstoffliche Welt betreffen. Emrudue verhilft dem Magier zu Glück und Erfolg und stellt ihm gerne seine Untergebenen als Spiritus familiaris zur Verfügung.

8) Eneye - der achte Vertreter der Mondsphäre ist ein ausgezeichnete Kenner aller diplomatischen und politischen Ereignisse. Einem Magier kann er in dieser Richtung insofern sehr an die Hand gehen, als er ihm zu politischer Karriere und zum Erfolg in allen diplomatischen Angelegenheiten verhilft. Da dieser Vorsteher vor allem den Frieden liebt, steht er in Kriegszeiten solchen Menschen zur Seite, die die hohen Ideale des Friedens, der Wahrheit und der Gerechtigkeit verfolgen. Welcher Magier in dieser Richtung tätig ist, kann mit Hilfe dieses Vorstehers jeden Streit, jeden Krieg, auf welche Art dieser auch geführt sein mag, gewinnen.

9) Emzheby - ist als neunter Vorsteher der Mondsphäre ein besonderer Beschützer aller kranken Menschen, deren Erkrankung auf die ungünstigen Mondeinflüsse zurückzuführen ist oder durch Dazutun

negativer Wesen der Mondsphäre hervorgerufen wurde. Gewöhnlich handelt es sich um epileptische Anfälle, Menstruationsstörungen, Besessenheitszustände, Hysterie, Veitstanz, Mondsucht usw. Einem Magier vertraut dieser Vorsteher an, auf welche Weise sich derartige Krankheiten mit Hilfe der Mondmagie ausheilen lassen.

10) Emnymar - nennt sich der zehnte Vorsteher der Mondsphäre, dem einesteils die Überwachung der Schwangerschaftsperiode und andernteils der Geburt des Menschen zusteht. Zusammen mit dem zugehörigen Vorsteher der Erdgürtelzone läßt er die Menschen das Licht der Welt erblicken. Demnach stehen unter seinem Einfluß alle Gynäkologen, Geburtshelfer und Geburtsassistentinnen. Emnymar verrät dem Magier, wodurch sich auf magische Art überall dort eine schmerzlose Entbindung herbeiführen läßt, wo es dem Magier wünschenswert erscheint, und gibt außerdem dem Magier schon im vorhinein Bescheid, ob das Kind im Mutterleib männlichen oder weiblichen Geschlechts ist. Auch den genauen Zeitpunkt für die Begattung kann der Magier von diesem Vorsteher in Erfahrung bringen, während welchem dann je nach Wunsch entweder ein Knabe oder ein Mädchen bewußt gezeugt werden kann. Emnymar ist der Schirmherr aller Magnetiseure und derjenigen Menschen, die sich mit Heilmagnetismus befassen. Den Magier macht er mit verschiedenen Methoden bekannt, die die Behandlung von Krankheiten mit Hilfe des magnetischen Fluids betreffen. Für Geschlechtskrankheiten weiß Emnymar verlässliche Heilmittel. Steht der Magier mit diesem Vorsteher der Mondsphäre in gutem Einvernehmen, so kann er von ihm sehr viel lernen.

11) Ebvep - Der elfte Vorsteher der Mondsphäre gibt dem Magier die Möglichkeit, sich auf Grund seiner Methoden auf magische Art bei Menschen, ohne Unterschied des Ranges, Achtung und Ansehen zu schaffen. Ferner lehrt er den Magier, Phänomene hervorzurufen, die einem Uneingeweihten Furcht und Grauen einflößen würden. Obwohl es nicht leicht ist, mit diesem Vorsteher in direkten Kontakt zu kommen, bringt es ein Magier bei guter magischer Entwicklung, eventuell unter der Führung eines Vorstehers der Erdgürtelzone oder seines persönlichen Guru, dennoch fertig. Der Magier wird sich dann selbst überzeugen, daß dieser Vorsteher ein ausgezeichneter Initiator der phänomenalen Mondmagie ist.

12) Emkebepe - heißt der zwölfte Vorsteher der Mondsphäre, der ein großer Liebhaber des Eheglücks und Ehefriedens ist. Überall dort, wo es sich um Glück, Liebe und Sympathie handelt, mag auch dieser Vorsteher seine Hand mit im Spiel haben. Den Magier lehrt er die hohen Ideale der Liebe auszukosten und sie auch an ungeschulte Personen zu übertragen. Was echte magische Liebestransmutation ist, lernt der Magier von diesem Vorsteher der Mondsphäre kennen. Emkebepe vertraut dem Magier die Herstellungsmethode von Liebesamuletten, die mit Hilfe der Mondmagie geladen werden, an.

13) Emcheba - ist als dreizehnter Vorsteher der Mondsphäre ein hervorragender Initiator der Mumialmagie, soweit diese mit dem Einfluß des Mondes im Zusammenhang steht. Der Magier lernt daher von diesem Vorsteher die Mumialmagie mit der Mondmagie in Verbindung zu bringen, erfolgreich damit zu arbeiten und den magnetischen Einfluß des Mondes gleichzeitig auszunützen. Viele magische Praktiken bringt dieser Vorsteher dem Magier bei, z. B. auf welche unschädliche Art und Weise astro-magische Pakte durch Mumialmagie hergestellt werden können, ohne daß sich der Magier, wie es buchstäblich heißt, mit Leib und Seele verschwören muß. Diese astro-magischen Pakte werden dann mit einer Mumie ausgeführt, wobei der Magier mit Hilfe eines fluidischen Kondensators die verschiedensten Wirkungen hervorrufen kann, ohne selbst in Mitleidenschaft gezogen zu werden, d. h. also, daß der Magier in der Ursachenwelt oder im Akasha für sich selbst keine nachteiligen Spuren hinterläßt. Da dieser Vorsteher noch über so manches andere Geheimnis in dieser Richtung verfügt, wird ein sich mit Mondmagie befassender Magier gut tun, ihn nicht außer acht zu lassen.

14) Ezhobar - der vierzehnte Vorsteher der Mondsphäre kann dem Magier insofern sehr nützlich sein, als er ihm das Geheimnis offenbart, mit Hilfe der Mondmagie die verschiedensten okkulten und magischen Fähigkeiten, die sich eventuell dann auch für die anderen Sphären verwerten lassen, in sich leicht zu entfalten. Der Magier lernt dabei gleichzeitig die Polarisation der Kräfte kennen, ferner, bei sich und bei anderen

Menschen, ja sogar Gegenständen auf eine ganz bestimmte Art Levitationen durch quabbalistische Mondmagie - Umpolung der Gravitation - herbeizuführen. Ebenso lernt der Magier Symbole, die in der Mondmagie helllichtig erschaut werden, richtig zu deuten. Ezhobar lehrt den Magier alle die Mondsphäre betreffenden Gesetze vom magisch- quabbalistischen Standpunkt aus zu begreifen und praktisch zu beherrschen. Ezhobar gilt mit vollem Recht als fabelhafter Initiator quabbalistischer Mondmagie.

15) Emnepe - Kein Magier, der mit Intelligenzen der Mondsphäre in Kontakt steht, wird es unterlassen, auch mit diesem 15. Vorsteher in Verbindung zu kommen, da er in vieles eingeweiht werden kann, was ihm bisher noch völlig unbekannt ist. So z. B. erhält der Magier Auskunft über den Einfluß Göttlicher Tugenden auf Wesen der Mondsphäre, ferner, wie sich das Akashaprinzip in der Mondsphäre direkt und von dort aus auf die Erdgürtelzone auswirkt. Gerne vertraut Emnepe dem Magier besondere Methoden an, durch deren Befolgung er sich die Fähigkeit aneignet, mit seinem Mentalkörper in der Mondsphäre im Akashaprinzip zu lesen und daselbst auch magisch zu wirken. Es ist nicht möglich, alle Vorteile und Einzelheiten aufzuzählen, die sich dem Magier durch die Verbindung mit diesem Vorsteher bieten. Es sei deshalb Sache eines jeden Magiers, den Kontakt mit Emnepe zu verwirklichen.

16) Echotasa - Von dem 16. Vorsteher der Mondsphäre lernt der Magier entweder durch das mentale Wandern oder durch Evokationen die negativen Wesen der Mondsphäre beherrschen und sie zu absolutem Gehorsam zu zwingen. Gleichzeitig macht er den Magier mit verschiedenen magischen Schutzmaßnahmen bekannt, die ihn gegen jeden ungünstigen Einfluß nicht nur gefeit machen, sondern ihm außerdem dazu verhelfen, eine magische Autorität zu werden, die nicht nur die positiven, sondern auch die negativen Wesen respektieren. Dieser Vorsteher der Mondsphäre ist seinem Charakter nach eine sehr gutmütige Intelligenz, die dem reifen Magier in jeder Hinsicht gern behilflich ist und ihm daher auch die Geheimnisse der Mondmagie offenbart.

17) Emzhom - Zu den Sonderheiten der Mondmagie gehört das sogenannte magische Bannen. Hierüber kann der 17. Vorsteher der Mondsphäre einem reifen Magier unter dem Siegel der Verschwiegenheit genaue Auskunft geben, indem er ihm verschiedene quabbalistische und magische Formeln - Bannformeln - anvertraut, die sich für die verschiedensten Zwecke verwenden lassen. Emzhom verfügt z. B. über Bannformeln, die jeden Feind augenblicklich unschädlich machen ferner Diebe an der Flucht hindern, so daß sie mit dem gestohlenen Gut keinen weiteren Schritt tun können, Bannformeln, die jeden Angreifer unverzüglich starr und leblos machen oder jeden negativen Einfluß sofort beheben; Bannformeln, die das grimmigste Raubtier, ob in der Luft, auf der Erde oder im Wasser, sogleich unschädlich machen. Und noch eine ganze Reihe weiterer Bannformeln kann dieser Vorsteher dem Magier mitteilen. Begreiflicherweise wird ein Magier von den ihm anvertrauten Formeln nur im Augenblick der größten Gefahr Gebrauch machen. Emzhom ist in der Mondsphäre eine sehr geachtete Intelligenz, die allen Mondwesen große Ehrfurcht einflößt.

18) Emzhit - Der 18. Vorsteher der Mondsphäre, macht den Magier mit geheimen Methoden bekannt, die dazu führen mit Hilfe der Mondmagie, Mondquabbalah, der Mondwesen sowie des Akashaprinzipes unsichtbar zu werden. Außerdem klärt Emzhit den Magier über die Gesetze der Entmaterialisierung und der Materialisierung auf und zwar nicht nur des Astralkörpers, sondern auch der grobstofflichen Materie. Mit vollem Recht wird dieser Vorsteher als der Initiator der magischen Verwandlung angesehen.

19) Ezheme - wird der 19. Vorsteher der Mondsphäre genannt, der als Ur-Initiator den Magier über alle Einflüsse der Gesetzmäßigkeit und Analogie des Mondes und der Mondsphäre in bezug auf die Erdgürtelzone und auf unsere grobstoffliche Welt in allen drei Ebenen - Mental, Astral, Materie eingehend aufklärt und ihn die erworbenen Kenntnisse durch die Magie und Quabbalah praktisch verwerten lehrt. Viel mehr als der Magier annimmt, kann er von diesem Vorsteher an Wissen und Weisheit gewinnen.

20) Etsacheye - Der 20. Vorsteher der Mondsphäre ist ein ganz hervorragender Meister der Initiation, namentlich in bezug auf die Ekstase, die durch magische Tänze und geeignete Rituale in Verbindung mit der

Mondmagie und Mondquabbalah hervorgerufen wird. Nur sehr wenigen Eingeweihten ist bekannt, daß sich durch ekstatische Tänze und Rituale besondere Kräfte und Fähigkeiten entwickeln lassen, auf die dieser Vorsteher den Magier aufmerksam machen kann. Außerdem lernt der Magier von Etsacheye, alle Einflüsse der Mondsphäre zu beherrschen und nicht nur die positiven, sondern auch die negativen Mondwesen unter seine Macht zu bekommen. Daß der Magier dadurch zur magischen Autorität in der Mondsphäre wird, ist eine Selbstverständlichkeit.

21) Etamrezh - Von dem 21. Vorsteher der Mondsphäre lernt der Magier, sich auf Grund magischer und quabbalistischer Methoden gegen alle sichtbaren und unsichtbaren Feinde gegen alle Elementeeinflüsse usw. fest und widerstandsfähig zu machen. Er eignet sich die sogenannte magische Unantastbarkeit an. Kein Mensch auf der Welt ist imstande, einen Magier, der unter dem Schutz und der Führung dieses Vorstehers der Mondsphäre steht und arbeitet, irgendwie anzugreifen und ihm Schaden zuzufügen. Gegen alle Verfolgungen und magischen Angriffe ist der Magier gefeit. Er ist in der Lage, der größten Hitze standzuhalten, durch das größte Feuer zu gehen, ohne daß es ihm auch nur ein einziges Haar auf dem Kopf ansengen würde. Durch Befolgung geeigneter, ihm von diesem Vorsteher anvertrauter Methoden macht der Magier seinen Körper diamanthart. Vom magischen Standpunkt aus ist er unverwundbar und vollkommener Herr über sein Leben und seinen Tod.

22) Rivatim - Vom 22. Vorsteher lernt der Magier den Zeit- und Raumbegriff in der Mondsphäre mit vollem Bewußtsein aufzufassen. Er bringt es fertig, nicht nur seinen Mental-, sondern auch seinen Astralkörper, ja sogar seinen grobstofflichen Körper unverzüglich auf die größten Entfernungen zu versetzen. Ein Magier, der sich der Führung dieses Vorstehers der Mondsphäre anvertraut, kann getrost auf der Oberfläche des Meeres schreiten, ohne unterzusinken, kann sich in die Lüfte erheben und dort nach Belieben reisen, kann, mit einem Wort gesagt, jede Entfernung mit Geist, Seele und Körper überbrücken. Der Begriff von Zeit und Raum schwindet für den Magier nicht nur im Geist, sondern auch im Astral- und im grobstofflichen Körper, und die Materie ist ihm in keiner Hinsicht ein Hindernis.

23) Liteviche - Der Magier, der sich das Vertrauen des 23. Vorstehers der Mondsphäre erwirbt, wird von diesem in die tiefsten Geheimnisse der Magie und der Quabbalah eingeweiht und darf über Machtworte verfügen, mit denen er die größten Meeresstürme augenblicklich zu beruhigen vermag, ganze Heere vernichten, Kriege gewinnen kann u. dgl. m. Ein ethisch hochstehender Magier wird es selbstverständlich niemals wagen, die ihm anvertrauten Machtworte irgendwie zu mißbrauchen, da er sich dadurch gegen die Gesetzmäßigkeit stellen und sich selbst nur schaden würde. Unter der Leitung dieses Vorstehers erreicht der Magier nicht nur auf der Mondsphäre, sondern auch in der Erdgürtelzone und auf der grobstofflichen Welt eine Macht, die für den Uneingeweihten unfaßbar ist.

24) Zhevekiyev - ist der Name des 24. Vorstehers der Mondsphäre, der mit Recht als der Alchimist dieser Sphäre angesehen wird. Von ihm wird der Magier in das Wirken der Elemente auf dem Mond eingeweiht. Von Zhevekiyev lernt der Magier geeignete Methoden für die alchimistische Verwandlung von Metallen durch Beherrschung des elektromagnetischen Fluids kennen, er offenbart ihm ferner das Geheimnis der echten magischen Verjüngung des grobstofflichen und astralen Körpers und klärt ihn über die Gesetze des Lebens und des Todes in der Mondsphäre unter Berücksichtigung der Erdgürtelzone und unserer grobstofflichen Welt auf. Jeder Magier wird eine Verbindung mit diesem Vorsteher begrüßen, da ihm dadurch besondere Vorteile geboten werden.

25) Lavemezhu - Die Pflanzenwelt zu beeinflussen und zu beherrschen ist Aufgabe des 25. Vorstehers der Mondsphäre. Einem Magier offenbart er alle Mysterien des Lebens des Keimens und des Wachstums und lehrt ihn, die Pflanzenwelt durch Mondmagie zu beherrschen. Je nach Belieben kann der Magier das Wachstum fördern oder es aufhalten. Den Anleitungen dieses Vorstehers folgend bringt es der Magier fertig, mit Hilfe der Mondmagie und bei Anwendung gewisser quabbalistischer Worte ein ganzes Feld ohne

Unterschied des Ausmaßes übernatürlich fruchtbar oder unfruchtbar zu machen bzw. in eine Wüste zu verwandeln.

26) Empebyn - Dem 26. Vorsteher der Mondsphäre bleibt es vorbehalten, einem mit ihm in Verbindung kommenden Magier die Ursachen und Wirkungen der Sonne und ihres Lichtes in mentaler, astraler und grobstofflicher Beziehung auf den Mondplaneten, auf die Mondsphäre, ferner die Wirkungen dieser Einflüsse sowohl auf die Erdgürtelzone als auch auf unsere grobstoffliche Welt - Mineral-, Pflanzen- und Tierreich - zu erklären. Auch über die Einflüsse des Sonnenlichtes auf den Mond und zurück auf unseren menschlichen Körper - in mentaler, astraler und grobstofflicher Beziehung - erteilt Empebyn dem Magier Auskunft und lehrt ihn, alle diese Kenntnisse magisch anzuwenden.

27) Emzhabe - wird der 27. Vorsteher der Mondsphäre genannt. Er belehrt den Magier über sämtliche Mineralien unserer Erde, die in einem analogen Zusammenhang mit dem Mondplaneten und mit der Mondsphäre sind. Da Emzhabe ein fabelhafter Initiator in der Beherrschung der Mondmagie ist, kann eine Verbindung mit diesem Vorsteher für den Magier von sehr großem Vorteil sein.

28) Emzher - nennt sich der 28. und letzte Vorsteher der Mondsphäre. Von diesem lernt der Magier durch Mondmagie und Quabbalah das Element des Wassers in der Mondsphäre und auf unserer grobstofflichen Welt vollkommen zu beherrschen. Nicht nur, daß er die Macht über alle lebenden Tiere im Wasser erreicht, sondern er wird gleichzeitig auch Meister der Temperatur. Ein nach den Anleitungen dieses Vorstehers arbeitender Magier kann mit siedendem Wasser begossen werden, ohne Brandwunden zu erleiden. Aber auch das Umgekehrte bringt ein Magier unter dem Schutze Emzhers fertig, indem er z. B. in der größten Sommerhitze siedendes Wasser in Eis verwandelt.

Hiermit beende ich die Beschreibung der 28 Vorsteher der Mondsphäre. Ihre Siegelzeichen sind bei der ersten Anrufung in weißer oder silberner Farbe zu zeichnen. Ein jeder Magier, der bereits Herr der Erdgürtelzone geworden ist, sollte es nicht unterlassen, auch die Verbindung wenigstens mit einigen Vorstehern der Mondsphäre anzustreben und zu realisieren, da ihm niemals Nachteile, sondern nur große Vorteile hieraus erwachsen werden.

## Kapitel 5: Die 72 Genien der Merkurzone

Die nächstfolgende Sphäre, die dem Magier zu durchgehen und zu beherrschen bevorsteht, ist die Merkursphäre. Um ihren Vibrationen gewachsen zu sein, muß der Magier die Einflüsse und Vibrationen der vorhergehenden Sphäre, also die des Mondes, vollkommen beherrschen. Die Beschreibung einzelner Genien dieser Zone begleiten einige Hinweise, die den Magier sicherlich interessieren werden.

Einer der größten Eingeweihten vor Christi war zweifellos der ägyptische Hohepriester Hermes Trismegistos. In seinem Buch der Weisheit, das unter dem Namen Thoth bekannt ist hinterließ er der Menschheit das höchste Wissen, das je auf unserem Planeten begriffen werden kann. Seine Tabula smaragdina - Hermestafel - dient als Beweis der makro- und mikrokosmischen Analogiegesetze. Dieses Wissen, nach Trismegistos "Hermetisches Wissen" benannt, war stets nur solchen Menschen zugänglich, die für die Einweihung die erforderliche Reife erlangt hatten. Ursprünglich bestand das Buch der Weisheit dieses hohen Eingeweihten aus 78 Tafeln, die später als die 78 Tarotkarten allgemein bekannt wurden. Obwohl man diese Tarotkarten mit der Zeit zu einem Kartenspiel herabwürdigte, blieb ihr geheimer Sinn einzelnen Auserwählten dennoch bekannt und ist es bis zum heutigen Tage. Zwischen den 78 Tarotkarten und den 72 Genien der Merkurzone wird der meditierende Magier einen gewissen Zusammenhang finden und von den 6 überzähligen Karten 4 den Elementen und 2 der Polarität zuerkennen. Die erste Tarotkarte symbolisiert die geistige Entwicklung des Menschen. Ein für diese Entwicklung genau ausgearbeitetes System enthält mein erstes Werk, betitelt "Der Weg zum wahren Adepten". Die zweite Tarotkarte weist auf die Verbindung mit Wesen aller Sphären hin. Den praktischen Arbeitsvorgang für diese Verbindung beschreibe ich im vorliegenden Buch. Mit der dritten

Tarotkarte wird auf die kosmische Sprache, das ist die Quabalah, hingewiesen, über die ich in meinem dritten Werk, "Der Schlüssel zur wahren Quabalah", eingehend berichte. Den überlieferten Aufzeichnungen gemäß war Hermes Trismegistos ein Vertreter des höchsten Wissens, ein leuchtendes Beispiel menschlicher Intelligenz und eines erleuchteten Verstandes, der Merkursphäre entsprechend, da ja diese Sphäre dem unsterblichen Geist zugeschrieben und ihm auch analog ist. Die 72 Genien der Merkursphäre stehen zwar mit den ursprünglichen Tarotkarten zahlenmäßig im Einklang, aber diese Genien werden nicht der Reihe nach durch je eine Tarotkarte vertreten, sondern alle 72 Genien zusammengenommen bilden nur einen Abschnitt der zweiten Tarotkarte, da ja, wie schon bemerkt, durch die zweite Tarotkarte die gesamte sphärische Magie zum Ausdruck gebracht wird. Im zahlenmäßigen Zusammenhang der 72 Genien mit den 78 Tarotkarten ist ein geheimer quabballistischer Schlüssel der Merkursphäre verborgen.

Von vielen Quabballisten werden die 72 Genien der Merkursphäre irrtümlicherweise als der Schemhamphoras, der aus 72 Buchstaben zusammengesetzte unaussprechliche Name Gottes, angesehen. Statt dessen ist dieser Schemhamphoras, der unaussprechliche Namen Gottes, im sogenannten Tetragrammaton - auch Adonay - durch den viersilbigen Buchstaben JOD-HE-VAU-HE - zum Ausdruck gebracht. Dem wahren Eingeweihten und Quabballisten ist jedoch bekannt, daß die mit Nummern versehenen Namensbezeichnungen zahlenmäßige Schlüssel sind, die sich auf den Gebrauch, auf die Methoden und Anleitungen beziehen. Näheres darüber findet jeder Magier in meinem dritten Werk "Der Schlüssel zur wahren Quabalah", das die quabballistische Mystik und die Formelmagie, also die praktische Theurgie, behandelt. Nachstehender kleiner Überblick, der die kosmische Rangordnung betrifft - und sich auch auf die Merkurzone und ihre Sphäre bezieht - soll den Magier mit der Struktur unseres Universums vom magisch-quabballistischen, d. h. also vom hermetischen Standpunkt aus, vertraut machen.

Erde: Die unterste Sphäre ist unsere grobstoffliche Welt mit den drei Reichen - Mineral-, Pflanzen- und Tierreich -. Der physische Körper des Menschen hat mit diesen drei Reichen einen analogen Zusammenhang.

Mond : Als Planet beeinflusst er alles Flüssige auf unserer Erde. Die Mondsphäre dagegen ist dem Astralkörper und der Astralmatrix des Menschen analog. Die Erdgürtelzone hingegen wirkt wiederum auf die Lebenskraft des Menschen ein.

Merkur: Der Merkurplanet beeinflusst den gasförmigen Zustand unserer Erde. Seiner Sphäre unterliegt der Mentalkörper des Menschen.

Venus: Beeinflusst als Planet die Fruchtbarkeit unserer Erde im Pflanzen- und Tierreich. Der Venusphäre fallen wiederum die Sympathie, Liebe und Befruchtung des Menschen zu. Sonne: Diese beeinflusst auf unserer Erde das grobstoffliche Leben in allen drei Reichen. Die Sonnensphäre erhält durch die einzelnen Matrizen den Mental-, Astral- und grobstofflichen Körper am Leben.

Mars: Diesem unterliegt die Beeinflussung aller Kräfte in den drei Reichen. Als Planet wirkt er sich durch den Selbsterhaltungstrieb sowohl im Tierreich als auch beim Menschen am meisten aus. Im Menschen selbst weckt die Marssphäre den Impuls und den Hang zum Leben. Sie wirkt auf seinen Charakter, seine Eigenschaften, auf alle seine Kräfte und Fähigkeiten.

Jupiter: Bewirkt als Planet die Harmonie und Gesetzmäßigkeit. Die Jupitersphäre hingegen regiert die schicksalsmäßige Evolution und die Gerechtigkeit im Menschen, lenkt seinen Weg zur Vervollkommnung und zum Streben nach dem Höchsten, je nach der Reife eines jeden einzelnen.

Saturn: Wirkt als Planet auf das Schicksal aller drei Reiche - Mineral-, Pflanzen- und Tierreich - auf unserer Erde. In seiner subtilsten Form ist er bei uns als der sogenannte Äther bekannt. Die Saturnsphäre hingegen lenkt das Schicksal des Menschen, das Karma genannt wird. Dem größten Einfluß dieser Sphäre verdankt der Mensch die Gabe der Intuition, in der sich nach der Reife jedes einzelnen die Göttliche Vorsehung offenbart. Im Ungeschulten äußert sie sich im Gewissen.

Uranus: Diesem Planeten fällt die magische Entwicklung auf unserer Erde zu. Seine Sphäre läßt den Menschen alle Phänomene der Magie erkennen.

Neptun: Hält in der kosmischen Rangordnung den Erdplaneten im Gleichgewicht. Dem Einfluß der Neptunsphäre verdankt der Mensch die Kenntnis des Weges zur Vollendung, aber auch die Kenntnis der kosmischen Sprache, die sogenannte Quabbalah.

Über diesen Sphären ist dann nur noch das Göttliche Licht, das Unbegreifliche und Unbeschreibliche, was wir die Göttliche Vorsehung nennen. Es gibt nichts Höheres mehr in unserer kosmischen Rangordnung.

Die kosmische Rangordnung wird mit allen ihren Einflüssen in der Quabbalah der quabbalistische Lebensbaum genannt. Näheres darüber enthält mein nächstes Werk "Der Schlüssel zur wahren Quabbalah", das den praktischen Gebrauch der Quabbalah beschreibt.

Zur Merkurzone zurückgreifend sei nochmals gesagt, daß ihre Sphäre der Mentalsphäre des Menschen analog ist und die Genien der Merkursphäre daher auf den Geist - Mentalkörper - eines jeden Menschen den größten Einfluß ausüben. Wollte jedoch ein Genius der Merkurzone z. B. auf die Astralsphäre eines Menschen einwirken, so müßte er seinen Einfluß den Analogiegesetzen gemäß über die Mondsphäre und Erdgürtelzone geltend machen. Auch ein Magier müßte auf die gleiche Weise vorgehen. Über die 72 Genien der Merkurzone wird in so manchem quabbalistischen Werk gesprochen, nur werden diese als selbständige Genien, ohne besondere Sphärenzugehörigkeit, hingestellt. Keinem der vielen Verfasser war die wahre Bedeutung der 72 Genien der Merkurzone bekannt, noch weniger stand er in persönlichem Kontakt mit ihnen. Die Namen der Genien entsprechen zwar der Tatsache, aber in den jeweils veröffentlichten Siegelzeichnungen treten so große Unterschiede auf, daß daran zu zweifeln ist, ob sie überhaupt jemals wahrheitsgetreu wiedergegeben wurden.

Um sich nicht nur mit bloßen Vermutungen zufriedengeben zu müssen, ferner um weitere Forschungen und die hierfür erforderliche Zeit zu sparen, habe ich mit allen 72 Genien der Merkursphäre selbst Fühlung genommen und erbringe getreulich ihre wahren Siegelzeichen sowie eine kurze Beschreibung ihrer Wirkungsbereiche. Die mit einigen Buchstaben versehenen Siegelzeichen enthalten geheime Schlüssel, über die der Magier von den betreffenden Genien, wenn er mit ihnen in Kontakt kommt, aufgeklärt wird. Die Siegel dieser Genien werden bei der ersten Anrufung allgemein in gelber Farbe gezeichnet. In der Talismanologie ist jedoch darauf zu achten, daß die Zeichen in den Farben wiedergegeben werden, wie sie im Bildteil dieses Buches abgebildet sind! Mitunter kommt es aber auch vor, daß einzelne Genien ihre Siegelzeichen in einer anderen Farbe gezeichnet haben wollen. Diesen Wünschen muß der Magier unbedingt Folge leisten.

1) Vehuiah - ist der Name des 1. Genius der Merkursphäre. Von diesem lernt der Magier seinen Willen zu stählen und seinen Glauben felsenfest zu machen, um mit Hilfe dieser Fähigkeiten die Kraft der Überzeugung derart zu steigern, daß er direkte Wunder vollbringen kann. Auf welche Weise sich magische Fähigkeiten spezieller Art leicht und rasch erreichen lassen, kann ein Magier von diesem Genius in Erfahrung bringen.

2) Jeliel - der 2. Genius der Merkursphäre weiht der Magier in die Mysterien der Sympathie und Liebe ein. Da er auch sämtliche geheimen Mysterien der Sexualmagie beherrscht, ist er bereit, diese dem reifen Magier jederzeit zu offenbaren. Aus der Verbindung mit diesem Genius lernt der Magier ferner: Feindschaft in Freundschaft zu verwandeln auf magische Art und Weise Liebe bei Mann und Frau zu erwecken, zu steigern und, zeigt es sich als notwendig, wieder abflauen zu lassen, vollkommener Herr in der Liebe zu werden Diebe zur Rückgabe des gestohlenen Gutes zu veranlassen Mörder und Verbrecher verschiedenartig zu bannen, Erdbeben hervorzurufen und einzustellen, mittels spezieller Methoden eine jede Sprache der Welt zu verstehen und zu beherrschen zu Ansehen, Macht und Reichtum zu gelangen und auch umgekehrt: unwürdige Menschen um Ansehen und Reichtum zu bringen. Ein Kontakt mit diesem Genius sichert dem Magier viele Vorteile.

3) Sitael - der 3. Genius versteht sich ausgezeichnet auf Hypnose, Suggestion und geistige Telepathie. Durch ihn erreicht der Magier die Fähigkeit, vollkommener Herr über Mensch und Tier zu werden, und zwar durch

Täuschung, Blendung usw. Überdies lernt er die Kunst, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft im Akashaprinzip leicht zu lesen.

4) Elemiah - der 4. Genius bringt dem Magier bei, Herr nicht nur über sein eigenes Schicksal zu werden, sondern auch über Schicksale aller Menschen und Tiere zu verfügen. Ferner lernt der Magier: magische Worte auf Grund quabbalistischer Methoden zu laden und ins Akashaprinzip zu verlegen, um den gewünschten Einfluß in der Mental-, Astral- oder in der grobstofflichen Welt zu erzielen, die Verbindung mit Verstorbenen durch verschiedene Methoden des passiven Verkehrs anzuknüpfen.

5) Mahasiah - der 5. Genius lehrt den Magier: auf Grund besonderer quabbalistischer Methoden die Elemente vollkommen zu beherrschen und alle möglichen Phänomene spielend leicht hervorzurufen; durch Magie und Quabbalah unheilbare Krankheiten erfolgreich zu behandeln; die Analogiegesetze des Makro- und Mikrokosmos zu verstehen und hieraus tiefe Weisheiten zu schöpfen.

6) Lelahel - ist der 6. Genius der Merkursphäre. Als Initiator der Sexualmysterien lehrt er den Magier mit Hilfe der Sexual-Magie magische Ladungen vorzunehmen. Für Talismane und Amulette, die durch Liebesmagie geladen sind, hat dieser Genius große Vorliebe und macht den Magier auf alle Hilfsmittel aufmerksam, die hierfür in Frage kommen. Über alle Wissensgebiete unserer Erde gibt er dem Magier genaue Auskunft. Er lehrt ihn ferner, verschiedene Glücks- und Schutztalimane auf besondere Art anzufertigen. Allen Künstlern ist dieser Genius gut gesinnt, und falls der Magier einen künstlerischen Beruf hat, so wird er von diesem Genius ganz besonders inspiriert.

9) Achaiah - der 9. Genius lehrt den Magier: Hindernisse aller Art mühelos zu beseitigen; auf Grund geeigneter Methoden zu einem raschen Aufstieg in Magie zu gelangen; Feinde in Freunde zu verwandeln Freundschaften zu schließen; Liebe hervorzurufen und Schicksale nicht nur einzelner Menschen, sondern ganzer Nationen im Akashaprinzip zu lesen. 8) Kahetel - ist der Name des 8. Genius der Merkursphäre, der den Magier das elektromagnetische Fluid durch die Elementemagie zu beherrschen lehrt, so daß der Magier die verschiedensten Naturphänomene hervorrufen kann. Von diesem Genius lernt der Magier auch mit Hilfe des elektromagnetischen Fluids das Wachstum in der Pflanzenwelt vor- und nachteilig zu beeinflussen. Durch das Aussprechen gewisser Machtworte, die dem Magier von dem 8. Genius anvertraut werden, kann er Regen, Schnee, Gewitter, Hagel u. dgl. herbeiführen und wieder aufhalten.

9) Aziel - Der 9. Genius belehrt den Magier über die Göttliche Gerechtigkeit und Göttliche Barmherzigkeit, wie weit diese beiden Göttlichen Tugenden auf allen Ebenen und Sphären wirksam sein können. Unter der Führung dieses Genius lernt der Magier, Feinde zu versöhnen, Liebe hervorzurufen und Frieden zu stiften. Auf magische Art und Weise weiß sich der Magier vor dem größten Feind und seinen Angriffen zu schützen, zu Ehre, Reichtum und Ruhm zu gelangen. Von Aziel erhält der Magier über alles, was sich unter der Erdoberfläche befindet, Auskunft, seien es verborgene Schätze Metalle oder unterirdische Gewässer.

10) Aladiah - der 10. Genius belehrt den Magier über die okkulte Anatomie des Menschen, über Harmonie und Disharmonie, und lehrt ihn, sich auf quabbalistische Art und Weise vor disharmonischen Einflüssen zu schützen, ferner Ursachen von Erkrankungen zu ermitteln und Krankheiten aller Art erfolgreich zu behandeln. Aladiah ist ein guter Initiator in Chemie und Alchimie, in Magie und Quabbalah. Er unterrichtet den Magier über den Gebrauch von Kräften und Pflanzen für verschiedene magische Praktiken.

11) Lauviah - der 11. Genius vertraut einem reifen Magier Bannformeln an, mittels welche er heftigen Stürmen gebieten, Feinde bekämpfen und bannen kann. Als Initiator unterrichtet Lauviah den Magier in der Kriegskunst; bringt ihm bei, auf welche Weise er eine magische Autorität werden kann wie er zu Ehre und Ruhm gelangt. Die schwierigsten Probleme hilft dieser Genius dem Magier mit einer erstaunlichen Leichtigkeit zu lösen.

12) Hahaiah - Als Initiator der Analogiegesetze lehrt der 12. Genius die Sprache der Symbole, und zwar aller Symbole, selbst der kompliziertesten, richtig zu erklären und umgekehrt, jede Idee in Symbole zu kleiden. Den

Magier läßt er die schwierigsten Probleme in der hermetischen Wissenschaft lösen, offenbart ihm tiefe Wahrheiten und geheime Mysterien, die noch bis heute nur einzelnen Magiern verständlich sind. Auch in Magie und Quabalah ist dieser Genius ein ausgezeichneter Initiator. Durch seine Macht versteht er, den größten Feind zum Freunde zu machen, Liebe zwischen Freunden zu verstärken u. v. a.

13) Jezalel - Allen Schriftstellern und Künstlern hilft der 13. Genius, indem er sie in ihrem Beruf inspiriert und ihnen auch zu durchschlagendem Erfolg verhilft. Einem Magier zeigt er Mittel und Wege, die zu einem ausgezeichneten Rednertalent führen. Er hilft Politikern, durch das geweckte und entwickelte Rednertalent zu hoher Karriere zu kommen. Besondere Methoden, über die dieser Genius verfügt, führen zu einem klaren Verstand und guten Gedächtnis, lassen eine vorzügliche Auffassungsgabe und Schlagfertigkeit in jeder Hinsicht erreichen. Die Gunst hoher Persönlichkeiten kann sich der Magier durch Jezalel verschaffen, Erfolg in Liebesangelegenheiten sichern, geheime Pläne seiner Feinde entdecken u.v.a.m.

14) Mebahel - der 14. Genius läßt Kriege gewinnen, Friedenspläne verwirklichen, inspiriert Politiker und läßt sie ihre Ideen realisieren. Als besonderer Freund der Gerechtigkeit schützt dieser Genius vor Unrecht, hilft in Gerichtsangelegenheiten zu Recht zu kommen; befreit durch sein Dazutun Gefangene, die unschuldig verurteilt wurden, aus dem Kerker. Von diesem Genius lernt der Magier die Kunst des Gedankenlesens; ferner durch Magie seine Verfolger und Feinde zu entdecken und zu beherrschen.

15) Hariel - Der 15. Genius der Merkursphäre ist ein hervorragender Initiator der okkulten Philosophie, ferner der Magie und Quabalah, und in der Merkursphäre ist er ein Initiator der Evokation. Einem Magier gibt er Schutzmittel, mittels welcher sich dieser gegen die negativen Wesen dieser Sphäre schützen kann. Hariel lehrt den Magier, den Einfluß der Merkurzone induktiv und deduktiv in allen drei Ebenen unseres Daseins anzuwenden. Als großer Freund des Friedens läßt dieser Genius, wenn es notwendig ist, Umstände aufkommen, die den Frieden herbeiführen. Benötigt der Magier Protektion hoher Persönlichkeiten, so kann ihm dieser Genius auch hierin hilfreich an die Hand gehen.

16) Hakamiah - wird der 16. Genius der Merkursphäre genannt, der dem Magier durch okkulte Mittel zu Ehre, Ruhm, Ansehen und Reichtum verhilft. Wünscht es der Magier, so sichert ihm Hakamiah auch die Liebe von Frauen und vertraut ihm an, auf welche Weise er Unfruchtbarkeit bei Frauen erfolgreich behandeln kann, für welchen Zweck er dem Magier außerdem noch geeignete Amulette angibt.

17) Lanoiah - Vom 17. Genius lernt der Magier Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft im Akashaprinzip mentalisch, astralisch und grobstofflich zu erschauen, insbesondere alles das, was technische Erfindungen anbetrifft. Durch Eingebung läßt dieser Genius auf verschiedene neue Erfindungen in der Technik, Chemie und Elektrizität kommen. Musikern und Komponisten verhilft er durch Intuition zu großem Erfolg sowohl in der Kunst als auch beim Publikum. Lanoiah gilt als ausgezeichneter Initiator der Tonmagie. In ihm findet der Magier einen Lehrer der kosmischen Metaphysik.

18) Kaliel - Der 18. Genius ist ein hervorragender Initiator hoher Magie und Quabalah, und derjenige Magier, der mit ihm in Kontakt kommt, kann von diesem Genius sehr viel erreichen. Z. B. magische Formeln - Machtworte-, die im Bedarfsfalle der Magier nur auszusprechen braucht, worauf ihm augenblicklich von Merkurwesen Hilfe zukommt. In der Magie werden diese Formeln der "magisch-quabbalistische Notschrei" genannt, und ein Magier bedient sich ihrer nur im Augenblick der höchsten Gefahr, da er mit einem solchen Notschrei augenblicklich seine Feinde vernichten kann. Kaliel unterrichtet den Magier über die verschiedensten Arten der Formelmagie, z. B. wie man durch geeignete magische Formeln die mentale, astrale und eventuell auch die grobstoffliche Unsichtbarmachung erreichen kann, ferner, wie man sich mentalisch, astralisch oder grobstofflich entmaterialisiert und in weitester Entfernung wieder sichtbar macht. Kaliel lehrt den Magier, Zeit und Raum zu überbrücken und vollkommener Herr im Akasha zu werden. Erscheint es dem Magier wünschenswert, so macht ihn Kaliel auf alle Kräuter und Edelsteine aufmerksam, die für das magische Wissen in Betracht kommen, erteilt Unterricht über die Verwendung dieser Kräuter und Edelsteine in der Alchimie zu

fluidischen Kondensatoren und lehrt Edelsteine magisch zu laden. In diesem Genius findet der Magier einen Freund, Helfer und Berater in jeder Beziehung.

19) Leuviah - Vom 19. Genius lernt der Magier eine hohe Intelligenz, ein ausgezeichnetes Gedächtnis und eine fabelhafte Urteilskraft zu erreichen. Macht irgendein Magier einmal einen Fehltritt in seinen Handlungen, so hilft ihm dieser Genius, den Fehltritt auszugleichen. Ferner lernt der Magier mittels magisch-quabbalistischer Methoden, Liebe bei Mann und Frau, Freund und Feind zu erwecken und zu bekräftigen.

20) Pahaliah - Der 20. Genius belehrt den Magier über die Gesetzmäßigkeit des Mikro- und Makrokosmos, weiht ihn in die Evolution des Menschen ein und erklärt ihm den richtigen Wert der Askese und des magischen Gleichgewichtes; ferner die Synthese aller Religionssysteme unserer Erde vom hermetischen Standpunkt, so daß der Magier die Spreu vom Weizen zu unterscheiden vermag. Außerdem läßt Pahaliah den Magier die verschiedenen Wirkungen der Göttlichen Tugenden in den drei Ebenen erkennen.

21) Nelekael - nennt sich der 21. Genius der Merkursphäre, der ein hervorragender Initiator der gesamten hermetischen Wissenschaft ist. Okkulten Schriftstellern ist er insofern behilflich, als er sie ausgiebig inspiriert und ihnen eine gute Phantasie verleiht. Dem ehrlichen Wahrheitssucher verschafft er geeignetes Studienmaterial oder läßt ihn mit einem wahren Lehrer der Magie - Guru - in Verbindung treten. Seine Methoden, Anweisungen und Formeln schützen vor negativen Einflüssen einer jeden Sphäre. Über magische Kräfte von Kräutern und Edelsteinen, die für Magie, Quabbalah und Alchimie von besonderer Wichtigkeit sind, setzt dieser Genius genau in Kenntnis, desgleichen über die Wirksamkeit des Akashaprinzipes und über die Art, in diesem zu lesen.

22) Jeiaiel - Der 22. Genius verhilft dem Magier durch Magie und Quabbalah zu Reichtum und Ansehen und läßt ihn berühmt werden, falls dieser Wunsch gehegt wird. Im Beruf und auf Reisen sichert er Erfolg und vertraut Schutzmittel an, die vor Unglücksfällen bewahren. Ein nach den Angaben dieses Genius hergestellter und getragener Talisman bewahrt jederzeit vor aller Unbill. Falls der Magier ein Erfindergeist ist; so findet er in diesem Genius einen fabelhaften Initiator, der den Magier außerdem über eine jede Sache in die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft schauen läßt.

23) Melahel - in der Reihenfolge der 23. Genius, vertraut dem Magier quabbalistische Formeln an, die ihn vor jeder Waffe schützen. Nach den Angaben dieses Genius hergestellte Amulette schützen vor Überfällen auf Reisen. Weitere quabbalistische Formeln, über die dieser Genius verfügt, bringen den größten Brand augenblicklich zum Löschen, lassen die größte Hitze ertragen, ohne daß am Körper auch nur ein Haar gekrümmt wird. Da dieser Genius auch in der Pflanzenheilkunde bewandert ist, kann er dem Magier ausgezeichnete Rezepte für Teemischungen und ihre Dosierung zwecks Behandlung von Krankheiten anvertrauen.

24) Hahuiah - von dem 24. Genius erhält der Magier Bannformeln zur Beherrschung der gefährlichsten Tiere, zur Beeinflussung von Dieben, damit diese das entwendete Gut zurückerstatten, von Mördern, um diese zum Eingeständnis ihrer Schandtät zu bewegen. Ein einziges Machtwort vermag einen Mörder augenblicklich in einen Zustand der völligen Lähmung zu versetzen. In Magie und Quabbalah ist dieser Genius ein ausgezeichneter Initiator und macht den Magier mit den verschiedensten magischen Künsten bekannt, vertraut ihm ferner an, auf welche Weise er in sich und anderen Menschen Rednertalent erwecken und entfalten kann. Verlorene Würden hilft dieser Genius zurückzuerlangen. Da dieser Genius in der Formelmagie bewandert ist, verfügt er über die mannigfaltigsten Formeln - Schutzformeln - von denen ich dem Leser einige in meinem nächsten Werk, "Der Schlüssel zur wahren Quabbalah", betreffend die quabbalistische Mystik, mitteile.

25) Nith - Haiah - Der 25. Genius ist, was Magie und Quabbalah anbetrifft, der größte Ur-Initiator der Merkursphäre, der alle geheimen Mysterien streng hütet. Er sorgt dafür, daß keinem Unreifen das Abhisheka oder die Erkenntnis in Magie und Quabbalah erteilt wird. Einen reifen Magier weiht er dagegen in die tiefsten Mysterien der Magie und Quabbalah ein und ermöglicht es ihm, die tiefsten Geheimnisse der kosmischen

Weltenordnung zu erkennen und ihre Gesetze praktisch anzuwenden. In diesem Genius findet ein Magier nicht nur einen Ur-Initiator allen Wissens, sondern auch der größten Weisheit, die einem Menschen überhaupt zugänglich ist. Nith-Haiah ist der Beschützer aller Magier auf unserer Erde.

26) Haaiah - Als ein Beschützer der Gerechtigkeit gilt der 26. Genius und läßt einen mit ihm in Verbindung stehenden Magier jeden Prozeß gewinnen, wenn der Magier im Recht ist. Als Freund hoher Diplomatie verhilft dieser Genius einem Magier zu hoher Karriere, falls sich letzterer auf der diplomatischen Laufbahn befindet. Desgleichen erfährt der Magier, auf welche Weise er sich die Gunst hoher Persönlichkeiten sichern kann, auf welchem Weg er zu Wissen und Reichtum gelangt, wie er seinen Gegnern begegnen muß, um jeden Verrat, alle geheimen Unterredungen und Unternehmungen zu enthüllen.

27) Jerathel - Der 27. Genius kann dem Magier ein ausgezeichnetes Sprachentalent verleihen, kann ihm die Gunst von Freund und Feind sichern. Im Akashaprinzip läßt er den Magier erschauen, was seine Gegner im Sinn haben und auf welche Weise er sich vor ihnen schützen kann, zu welchem Zweck er dem Magier verschiedene Bannformeln anvertraut. Beschäftigt sich der Magier mit schriftstellerischer Arbeit, so kann ihm Jerathel insofern zur Berühmtheit verhelfen, als er ihm ein ausgezeichnetes Auffassungsvermögen verleiht oder ihm Mittel und Wege zeigt, wie dieses unschwer zu erreichen ist.

28) Seeiah - Der 28. Genius kann einem reifen Magier Machtformeln anvertrauen, durch deren Anwendung er z. B. Donner und Blitz, heftiges Unwetter, heraufbeschwört oder zurückhält; auf die größte Entfernung große Feuerbrände entfacht oder solche löscht - lokalisiert -; ganze Städte in Schutt und Trümmer legt und wieder umgekehrt Städte und Häuser - in Kriegszeiten - beschützt, damit sie unversehrt bleiben. Ein Mißbrauch ist niemals zu befürchten, da einem Unreifen keine Mysterien geoffenbart werden- Ein mit diesem Genius in Verbindung stehender Magier hat in keiner Hinsicht etwas zu befürchten, er befindet sich unter besonderem Schutz.

29) Reiiel - ist der 29. Genius der Merkursphäre, der dem Magier große Wahrheiten zugänglich macht und ihn diese begreifen läßt. Ferner macht er ihn auf das Vorhaben seiner Feinde, ob sichtbar oder unsichtbar, aufmerksam und erteilt ihm Ratschläge, auf welche Weise er sich vor ihnen zu schützen hat, ihre Gesinnung ändert und sie zu Freunden gewinnt. Dieser Genius ist bereit, dem Magier viele Geheimnisse zu offenbaren, die bis zum heutigen Tag noch unenthüllt geblieben sind. Auch über die kosmische Rangordnung und über die gegenseitige Wirkung ihrer Kräfte kann der Magier von Reiiel Auskunft erhalten.

30) Omael - ist der 30. Genius in der Reihenfolge und ein großer Freund des Tierreiches. Infolgedessen kann er einem Magier viele Mittel nennen, die sich bei der Erkrankung von Tieren erfolgreich anwenden lassen. Ärzten, namentlich Frauenärzten und Chirurgen, ist dieser Genius gut gesinnt, und falls sich der Magier in dieser Richtung betätigt, verleiht er ihm eine ausgezeichnete Geschicklichkeit und weiht ihn überdies in die okkulte Anatomie und Medizin ein. In Chemie und Alchimie ist Omael gut bewandert, und der Magier kann von ihm auf diesem Gebiet sehr viel profitieren.

Auch über die vorgeburtliche Erziehung erteilt Omael dem Magier genaue Auskunft. Ein Magier, der mit diesem Genius in Kontakt ist, kommt niemals in Not und Trübsal und wird immer den günstigen Einfluß seines Beschützers verspüren.

31) Lekabel - Der 31. Genius ist ein Initiator in der Liebesmagie und in allen Sexualmysterien. Außerdem versteht er, den Magier über Quabalah und Talismanologie zu belehren und darüber, wie sich durch das Akashaprinzip oder durch den Gebrauch des Lichtes die verschiedensten magischen Fähigkeiten aneignen lassen, z. B. die Hellsichtigkeit, das Unsichtbarwerden usw. In Lekabel findet der Magier einen ausgezeichneten Lehrer für Alchimie. Folgt der Magier seinen Weisungen, so wird er sich sein Leben nach Belieben verlängern können. Noch viele andere Vorteile bieten sich dem Magier durch die Verbindung mit dem 31. Genius der Merkursphäre. Z. B. kann der Magier zu Reichtum gelangen, nachdem ihm der Genius wertvolle Schätze, die sich unter der Erde befinden, entdecken läßt. Der Magier lernt auf magische Art Diebe

zu zwingen, das Entwendete zurückzugeben oder sich zu verraten. Auf welche Weise man ein fabelhaftes Rednertalent entwickeln kann, wird dem Magier gleichfalls von diesem Genius anvertraut u. v. a. m.

32) Vasariah - Im 32. Genius findet der Magier einen vielseitigen Initiator und Beschützer, den er jederzeit anrufen kann. Er verhilft dem Magier zu seinem Recht; Diebe, Räuber, Lügner wird er dazu anhalten, die Wahrheit zu sprechen. Er vermag ein ausgezeichnetes Rednertalent zu verleihen und den Magier gleichzeitig zu belehren, auf welche quabbalistische Art und Weise diese Talente erreicht werden können. Für Augenblicke der größten Gefahr kann der Magier von diesem Genius Machtformeln oder Machtworte erhalten, die den größten Angreifer sofort unschädlich machen. In Astrophysik, Ruummagie und Quabbalah, sowie in allen magischen Künsten kann dieser Genius dem Magier lehrreich an die Hand gehen, ebenso Künstlern in ihrem Beruf. Einem reifen Magier vertraut er auch noch Machtworte an, die unsichtbar machen und gegen jede Waffe unverwundbar werden lassen.

33) Jehuah - Über alle Wissenschaften der Erde kann der 33. Genius den Magier belehren. Prüfungen, denen sich der Magier etwa zu unterziehen hat, hilft ihm dieser Genius erfolgreich zu bestehen, läßt ihn Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft aller Dinge erschauen, seine Feinde erkennen, verwandelt Feindschaft in Freundschaft, erweckt Liebe bei Mann und Frau, bekräftigt Freundschaftslove. Ferner lehrt dieser Genius den Magier die Kunst der Levitation, lehrt ihn den praktischen Gebrauch der Gravitation vom magischen Standpunkt; unterrichtet ihn in der Entmaterialisierung und Materialisierung von Körpern und Gegenständen und in der Beherrschung der Ruummagie macht ihm die tiefsten Wahrheiten zugänglich, und in der Lösung von schwierigen magischen Problemen ist Jehuah dem Magier durch Eingebung behilflich.

34) Lehahiah - Vom 34. Genius erhält der Magier Machtformeln für die Beschwichtigung der Sturmgeister, so daß er diese unter seine Macht bekommt und Herr über Blitze, Donner und Stürme zu Land und zu Wasser wird. Unternimmt der Magier unter dem Schutz dieses Genius eine Schiffsreise, so widersteht das Schiff den größten Meeresstürmen und läuft sicher im Hafen ein. Unter Lehahiahs Führung vollbringt der Magier große Taten. Auf besonderen Wunsch wird er von diesem Genius in die tiefsten Göttlichen Mysterien eingeweiht, und in Magie und Quabbalah wird ihm vieles anvertraut, so daß sich dem Magier unübersehbare Möglichkeiten erschließen.

35) Kevakiah - ist der 35. Genius, der dem Magier Mittel und Wege zeigt, über die gefährlichsten Einflüsse negativer Wesen vollkommener Herr zu werden. Den grimmigsten Feind macht er dem Magier zum Freunde, stiftet überall dort Frieden, wo er gewünscht wird, sowohl unter einzelnen Menschen, als auch unter Nationen und Völkern. Wünscht es der Magier, so verhilft ihm Kevakiah zu Ehre und Reichtum.

36) Menadel - der 36. Genius ist ein ausgezeichneter Initiator der synthetischen Astrologie. Einen Magier lehrt er die astrologischen Kenntnisse in der Spagirik und Alchimie praktisch anzuwenden. Er bringt ihm bei, zu welchen Zeiten und für welche Zwecke Talismane herzustellen und zu laden sind, auf welche Weise die gewünschten Kräfte durch Magie und Quabbalah an Edelsteine gebannt werden, nennt ihm die genaue Zeit für das Sammeln von Kräutern, die praktische Auswertung ihrer Kräfte zu Heilzwecken und für magische Praktiken. Diesem Genius ist es auch möglich, Gefangene aus dem Kerker zu befreien, ohne Unterschied des Aufenthaltsortes, und zwar entweder auf magische Art, indem Gefängniswärter durch Beeinflussung dazu angehalten werden, Kerkertüren und -schlösser zu öffnen, oder die Befreiung erfolgt durch das Begnadigungsverfahren. Dieser Genius verschafft auch Glück im Beruf, die Gunst hoher Persönlichkeiten, und noch vieles andere kann er dem Magier ermöglichen.

37) Aniel - heißt der 37. Genius und gilt als ein Freund der Dichter, Poeten, Dramaturgen, Komponisten und alles dessen, was mit Kunst zusammenhängt. Ein Magier, der Sinn für Kunst hat, kann demnach der Hilfe dieses Genius gewiß sein. Nicht nur mit allen Wissenschaften der Erde kann er bekannt gemacht, sondern auch in viele magische Künste eingeweiht werden. Von Aniel erfährt der Magier Näheres über die tiefsten Naturgeheimnisse und über die gesamte okkulte Philosophie, desgleichen über die geheimsten

Einweihungsmysterien in Magie und Quabalah. Aniel weckt im Magier das Talent, diese hohen Mysterien in die intellektuelle Sprache umzusetzen.

38) Haamiah - Dieser Genius ist in der Merkursphäre sehr beliebt. Einem reifen Magier öffnet er bereitwilligst alle sphärischen Schatzkammern, das heißt, daß er ihm die tiefsten Weisheiten offenbart und ihn dadurch der höchsten Glückseligkeit zuführt. Auch das irdische Dasein hilft der 38. Genius dem Magier erträglich zu machen, indem er seine Gesundheit festigt, ihm Zufriedenheit, Glück und Ansehen verschafft. Jeden Wunsch kann dieser Genius dem Magier erfüllen.

39) Rehael - ist ein besonderer Initiator der Alchimie und okkulten Anatomie. Von diesem, dem 39. Genius, lernt der Magier den Stein der Weisen sowohl auf trockenem als auch auf nassem Wege zum Zwecke der Imprägnierung und Verjüngung des astralen und grobstofflichen Körpers herzustellen. Dem Magier ist dadurch die Möglichkeit gegeben, sein Leben nach Belieben zu verlängern. Rehael ist auch ein großer Kinderfreund und macht kinderliebende Menschen - Eltern kinderreich, erteilt in allen Kinderkrankheiten genaue Auskunft und läßt bereitwilligst Hilfe zukommen. Bei wem es der Magier wünscht, entfacht dieser Genius Liebe und Treue.

40) Ieiazel - Hegt ein Magier den Wunsch, jemand aus dem Gefängnis zu befreien oder von Feinden zu erlösen, dann wende er sich an den 40. Genius der Merkursphäre, der ihm entweder durch direktes Eingreifen beistehen wird oder durch seine Untergebenen diejenigen Menschen beeinflussen läßt, die für die Befreiung maßgebend sind. Von Ieiazel lernt der Magier: auf magische Art und Weise Gegenstände auf die weiteste Entfernung zu entmaterialisieren und wieder zu materialisieren, also greifbar zu machen; mittels der Elementemagie Menschen, Tiere und sogar die grobe Materie beliebig zu beeinflussen; Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft einer jeden Sache festzustellen; Feinde in Freunde zu verwandeln mittels gewisser Machtformeln, die ihm anvertraut werden, Gewitter heraufzubeschwören und wieder zu verscheuchen; seelische Disharmonie - Melancholie - durch magische Formeln zu beheben u. dgl. m. Da dieser Genius auch allen Künstlern gut gesinnt ist, verhilft er ihnen durch Inspiration zu Erfolg und macht sie beim Publikum beliebt. Das gleiche ist bei jenen Menschen der Fall, die sich mit der Veröffentlichung von Büchern und Schriften befassen.

41) Hahahel - verleiht Erfolg in der Kriegskunst und läßt für diese neue Erfindungen aufkommen, hilft Pläne und Vorhaben der Feinde zu entdecken. Zeigt es sich notwendig, Heere zu vernichten, Stürme heraufzubeschwören und wieder aufzuhalten, so stellt dieser Genius dem Magier maßgebende Machtformeln zur Verfügung. Außerdem lernt ein Magier von Hahahel auf magische Art seine Energie erstaunlich zu steigern, unangreifbar zu werden, das Wirken des Akashaprinzipes in der mentalen, astralen und grobstofflichen Welt zu erkennen. Durch Anwendung besonderer, vom 41. Genius erhaltener Methoden bringt es der Magier fertig, seine magische Macht aufs höchste zu steigern, den Glauben und die Überzeugungskraft derart anzuspannen, daß er Wunderdinge zu vollbringen vermag.

42) Mikael - Von diesem Genius kann der Magier magisch-quabballistische Methoden erhalten, um Herr über seine Feinde zu werden, das Vorhaben seiner Gegner zu wissen und gleich im Urkeim zu vernichten. Er lernt aber auch, durch Magie seine Feinde zu blenden und sie durch Täuschungen auf ein anderes, von ihm gewünschtes Gleis zu bringen. Politikern und Diplomaten verhilft der 42. Genius zu einer erfolgreichen Karriere, verleiht ihnen sehr gute Intuitionsgabe und ein ebensolches Vorahnungsgefühl.

43) Veubiah - Von diesem Genius lernt der Magier, die Pläne seiner Feinde zu durchblicken und alle gegen ihn gerichteten Vorhaben zu vereiteln. Auf Grund besonderer magischer Methoden, die er von dem 43. Genius erhält, lernt der Magier vollkommener Herr über seine Feinde zu werden, ferner Schutztalismane anzufertigen, die namentlich im Kriegsstand den Soldaten bei Angriffen vor der Vernichtung schützen; große Wunden durch Magie und Quabalah in wenigen Augenblicken zu heilen u. dgl. m.

44) Ielahiah - Der 44. Genius der Merkursphäre vertraut einem mit ihm in Verbindung stehenden Magier besondere quabballistische Methoden an, durch die der Magier Blinde sehend, Taube hörend machen und

Irrsinnige von ihrem bedauerlichen Zustand befreien kann. Auch in der Übertragung von Dingen auf die größte Entfernung, entweder mittels Wesen oder durch Entmaterialisierung und wieder Greifbarmachung, gibt Ielahiah dem Magier entsprechende Weisungen, lehrt ihn, im Akashaprinzip richtig zu lesen, ferner Erfolg in jeder Hinsicht zu haben und alle Wünsche für sich und andere Menschen zu verwirklichen.

45) Sealiah - läßt den Magier alle diejenigen Menschen erkennen, die sich mit Zauberei, Hexerei und negativen Wesen befassen gibt ihm Methoden, die dazu befähigen, jeden Angreifer magisch unschädlich zu machen, und zwar entweder dadurch, daß der Magier jedes geplante, feindlich gesinnte Vorhaben vereitelt, oder seine Gegner mit der sogenannten magischen Tarnkappe versieht, die kein magisches Experiment gelingen läßt. Die magische Herstellungsweise einer solchen Tarnkappe, die kein Schwarzmagier zu durchdringen vermag, wird dem Magier vom 45. Genius der Merkursphäre anvertraut. Ebenso wie von anderen Genien der Merkursphäre kann der Magier auch von Sealiah Machtworte erfahren, die, wenn sie ausgesprochen werden, große Erdbeben verursachen und ganze Städte in Schutt und Trümmer legen. Solche Machtworte werden jedoch niemals einem ethisch unentwickelten Menschen anvertraut, und es ist daher kein Mißbrauch zu befürchten. Daß der Magier dann auch Herr zu Wasser und zu Lande ist, braucht nicht erst separat betont zu werden. Er kann Diebe zwingen, das Entwendete zurückzubringen, kann Hochmütige demütigen; geschädigten Menschen zu ihrem Recht verhelfen. Dies alles ist einem Magier mit Hilfe dieses Genius durchführbar, der den Magier Herr über die Erde werden läßt.

46) Ariel - Dieser Genius kann dem Magier die Gabe der Prophetie verleihen, kann ihn zur völligen Beherrschung des Akashaprinzipes in bezug auf das Schauen in die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft führen, ihn Volte laden lehren u. dgl. m. Wünscht der Magier reich zu werden und hat er für sein Verlangen einen triftigen Grund, so läßt ihn dieser Genius alle Schätze unserer Erde entdecken. Aber nicht nur das, auch mit den größten Geheimnissen der Natur und des Lebens macht Ariel den Magier bekannt. So z. B. auf welche Weise willkürliche Träume auf die weiteste Entfernung hervorgerufen werden können Edelsteine mit bestimmten Kräften zu laden sind; alle Arten von Elementaren magisch-quabbalistisch erzeugt werden. Ariel kann dem Magier auch den Verkehr mit positiven Wesen anderer Sphären ermöglichen; ihn in Talismanologie und anderen magischen Künsten, die dem Magier noch unbekannt sind, unterrichten.

47) Asaliah - Die Gesetze der Gerechtigkeit und der Gesetzmäßigkeit zu erkennen und zu verstehen, d. h. sowohl vor weltlichen als auch vor geistigen Gesetzen ständig im Gleichgewicht zu bleiben, ist eine Kunst, in welcher der 47. Genius den Magier unterweisen kann. Desgleichen kann er dem Magier die tiefsten Wahrheiten verständlich machen; ihn im Akasha die Vorleben eines jeden Menschen sowie Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft erschauen lassen. Mit besonderen Methoden, die diese Fähigkeit im Menschen entwickeln, macht Asaliah den Magier gern bekannt. Daß dieser Genius dem Magier zu jedem Recht verhilft, steht außer Zweifel. Ebenso kann er Liebe bei Menschen aufkommen lassen, Liebe zwischen Freunden verstärken, Feindschaft in Freundschaft umgestalten usw. Desgleichen kann dieser Genius die Gunst hoher Persönlichkeiten herbeiführen.

48) Mihael - Der 48. Genius der Merkursphäre kann als Alchimielehrer betrachtet werden. Namentlich in bezug auf die Transmutation - Metallverwandlung - vermag dieser Genius den Magier eingehend zu informieren. Der Magier erfährt von ihm Methoden, mittels welcher er nach Belieben die Elektronenschwingung eines jeden Metalls verwandeln kann, demnach also das minderwertigste Metall in Gold umsetzt. Auch das Umgekehrte lernt der Magier zu erzielen, falls er z. B. eines habgierigen Menschen Gold und Silber durch Magie und Quabbalah in Blei oder Eisen zu verwandeln beabsichtigt. Auf die gleiche Art kann man aus gewöhnlichen Steinen Edelsteine hervorzaubern. Von demselben Genius lernt der Magier ferner, Liebe und Leidenschaft bei Männern zu heben oder zu vermindern; Atmosphären zu schaffen, in denen die Menschen das tun müssen, was der Magier wünscht; die Unfruchtbarkeit bei Frauen zu beheben; zwischen

Ehegatten Friede, Eintracht und Treue zu stiften, daß sie, mit Ausnahme des Todes, keine Macht der Erde zu trennen vermag.

49) Vehuel - Alle Arten von Weissagungen, von der einfachsten angefangen bis zum vollkommenen Lesen in der Akashawelt, lernt der Magier vom 49. Genius der Merkursphäre kennen und selbst zu beherrschen; ferner sein Bewußtsein so zu erweitern, daß er es überall dorthin versetzen kann, wohin er es zu versetzen wünscht; die Gedanken eines jeden Menschen sofort zu lesen, in seiner Aura alles zu erfahren und dadurch in einem einzigen Augenblick seinen Charakter zu erfassen, ohne Unterschied, ob es sich um Freund oder Feind handelt. Desgleichen kann der Magier alle Beeinflussungsmöglichkeiten von diesem Genius erlernen. Durch den Kontakt mit diesem Genius bietet sich dem Magier die Möglichkeit, sein Leben kummerlos und in Frieden zu verbringen.

50) Daniel - Dieser Genius ermöglicht es dem Magier, in die Werkstätte der Göttlichen Vorsehung einzublicken und die Gesetzmäßigkeit, das Wirken und Walten des Akashaprinzipes zu erkennen; noch mehr ermöglicht der 50. Genius dem Magier, nämlich die Wirksamkeit Göttlicher Tugenden zu erfassen, um durch diese Erkenntnis in sich selbst die Schwingungen der Liebe und Barmherzigkeit zu beeinflussen. Dies versetzt den Magier in einen Zustand der Glückseligkeit, den nur derjenige erlebt, der unter der Führung dieses Genius gestanden hat. Aus der Verbindung mit diesem Genius erwachsen dem Magier noch andere Vorteile, und zwar lernt er Unrecht von Recht zu unterscheiden; eine gute Urteilskraft zu entfalten; in allem klug zu handeln; in literarischer Arbeit Erfolg zu haben; eine ausgezeichnete Rednergabe, Schlagfertigkeit, tiefe Intuition zu erlangen; in allen Religionssystemen die wahre Philosophie zu erkennen. In kritischen Fällen kommt dem Magier von diesem Genius stets die richtige Eingebung.

51) Hahasiah - ist ein Urinitiator des hermetischen Wissens. Nicht nur in Magie und Quabalah gibt er dem Magier richtige Auskunft, sondern belehrt ihn außerdem noch in Astrophysik, Astrochemie und Alchimie, weiht ihn in die tiefsten Mysterien der Weisheit ein und lehrt ihn, seinen Geist in die verschiedensten Ebenen und Sphären zu erheben und daselbst bewußt zu handeln. Auf Grund spezieller Methoden, die der Magier vom 51. Genius der Merkursphäre erhält, kann er seinen Mental-, Astral- und grobstofflichen Körper unsichtbar machen, ferner bestimmte Ursachen im Akashaprinzip in bezug auf die Auswirkung ändern. Noch andere Vorteile erwachsen dem Magier aus der Verbindung mit diesem Genius und zwar lernt er verschiedene Heilmittel herzustellen, ohne Unterschied, ob es sich um Teemischungen, spagirische, alchimistische oder andere medizinisch-pharmazeutische Präparate handelt. Beschäftigt sich der Magier mit Medizin, so kann er unter der Führung dieses Genius zu einem ausgezeichneten Arzt heranwachsen, der Erfolg in seinen Heilungen haben und sich einer großen Beliebtheit bei den Patienten erfreuen wird.

52) Imamah - Der 52. Genius läßt den Magier Herr über seine Mitmenschen werden, namentlich über seine Gegner, und zeigt ihm Mittel und Wege zu ihrer Bekämpfung. Durch Imamahs Dazutun können Gefangene ihre Freiheit wiedererlangen, entweder durch direkten magischen Eingriff oder durch Beeinflussung jener Personen, die über die Befreiung eines Gefangenen entscheiden. Imamah ist ein besonderer Initiator der Astrologie in bezug auf Magie und Quabalah, so daß der Magier wertvolle Belehrungen aus den Weisungen dieses Genius schöpfen kann. Über jede Wissenschaft der Erde kann der Magier Auskunft erhalten. Da Imamah auch für Frohsinn, Unterhaltung und Belustigung sehr viel übrig hat, führt er Situationen herbei, die in dieser Richtung den Magier auf seine Rechnung kommen lassen.

53) Nanael - Die Fähigkeit, ein jedes Tier zu verstehen und zu beherrschen, ist sicherlich der Wunsch eines jeden fortgeschrittenen Magiers. In diese Kunst kann den Magier der 53. Genius der Merkursphäre einweihen, so daß der Magier die Sprache aller Tiere verstehen wird. Seinen Mental- und Astralkörper wird er auf magische Weise derart umzustellen verstehen, daß ihn ein jedes Tier wahrnimmt. Desgleichen wird es der Magier begrüßen, von Nanael mit allen Gesetzen der Magie und Quabalah bekanntgemacht zu werden. Durch geeignete Meditation dringt schließlich der Magier in die tiefsten Probleme ein und erreicht so manche

magische Fähigkeit. Viele magische Methoden zur Beherrschung von Tieren und Elementen und zur Beherrschung des Astralkörpers bei Mensch und Tier kann der Magier von diesem Genius erhalten.

54) Nithael - ist der 54. Genius der Merkursphäre. Als großer Freund aller Künstler, Schriftsteller und Redner, die hohe Ideale verfolgen, verhilft er ihnen zu großer Berühmtheit. Einen Magier macht er bei hohen Persönlichkeiten der irdischen Welt und bei höheren Wesen beliebt, läßt ihn Wege des Glücks und Erfolgs schreiten und führt ihn zur Glückseligkeit. Über ein jegliches Wissen dieser Erde kann Nithael Auskunft geben und steht als Helfer dem Magier jederzeit gern zur Seite.

55) Mebaiah - Der 55. Genius ist insofern ein Helfer unfruchtbarer Frauen, als er dem Magier Anleitungen gibt, womit die Ursachen der Unfruchtbarkeit behoben werden können. Überall dort, wo es erwünscht wird, ruft Mebaiah Liebe hervor und verhilft zu Erfolg, Ehre, Ansehen, Ruhm, Würde und Autorität. Er ist ein Urinitiator der wahren kosmischen Religion und ein treuer Helfer auf dem Wege zur Vollkommenheit.

56) Poiel - Alles, was der Magier zu seinem Lebensunterhalt, zu seinem Studium, Beruf und irdischen Leben überhaupt benötigt, erreicht er durch das Dazutun des 56. Genius, der ihm jederzeit hilfreich zur Seite stehen wird. Alles Vergangene, Gegenwärtige und Zukünftige kann der Magier durch diesen Genius in Erfahrung bringen, der überall dort Liebe und Sympathie hervorruft, wo es wünschenswert erscheint. Über die okkulte Philosophie, Magie und Quabalah erfährt der Magier das, was ihm noch unbekannt ist und wird von Poiel im Studium ausgiebig unterstützt.

57) Nemamiah - Der 57. Genius kann dem Magier das Geheimnis der magischen Umwandlung offenbaren, d. h., daß der Magier den Mental- und Astralkörper bei sich selbst und auch bei anderen Personen in jede Gestalt zu verwandeln imstande ist. Daß die se Fähigkeit von großer Bedeutung ist und dem Magier in bezug auf das magische Wissen wertvolle Möglichkeiten bietet, braucht nicht erst erwähnt zu werden. Eine weitere Fähigkeit, die der Magier unter der Führung dieses Genius erreicht, ist die der magischen Mumifikation der Elemente, um gegen jeden Einfluß derselben gefeit zu sein. Magische Praktiken, die dieser Genius dem Magier anvertraut ermöglichen: Blinde sehend zu machen; helllichtig zu werden seinen Körper widerstandsfähig zu machen, um alle Strapazen mühelos zu ertragen; in jeder Hinsicht Erfolg zu haben; jede Leidenschaft zu beheben; Liebe hervorzurufen, zu steigern oder wieder abflauen zu lassen; Gefangene zu befreien u. v. a. Mit großer Vorliebe inspiriert dieser Genius Techniker und läßt sie auf neue Erfindungen, namentlich in der Stahlindustrie, kommen.

58) Jeialel - Ein Initiator der Sphärenmagie und der sphärischen Astrologie ist der 58. Genius der Merkursphäre. Aus seinen Lehren schöpft ein Magier sehr viele und große Weisheiten. Er lernt die verschiedenen Kräfte und Wirkungen der einzelnen Sphären und ihren gemeinsamen Einfluß auf die Erdgürtelzone und auf unsere grobstoffliche Welt kennen, diese Einflüsse für mantische Zwecke auszurechnen und diese Kenntnis dann auch in Magie und Quabalah praktisch anzuwenden. Der Magier lernt außerdem noch, absoluter Herr über alle Wesen der Elemente und Sphären zu werden und die Art, seine magische Macht und Autorität zu steigern.

59) Harahel - Auch der 59. Genius ist ein Kenner der Astromagie und lehrt magische Kräfte auf Edelsteine zu übertragen. Einem mit ihm in Verbindung stehenden Magier vertraut er spezielle Methoden für die vorgeburtliche Erziehung eines Kindes an, ferner Methoden, die die Unfruchtbarkeit bei Frauen beheben. Harahel ist ein Freund aller Gynäkologen, Frauenärzte, Geburtsassistentinnen u. dgl. In allen Wissenschaften der Erde ist dieser Genius gut bewandert und kann daher dem Magier über alles genaue Auskunft geben. Ist der Magier etwa ein Geschäftsmann und beschäftigt er sich mit Börsenangelegenheiten, so gibt ihm Harahel gute Tips, indem er ihn aufmerksam macht, welche Papiere steigen und welche fallen werden.

60) Mizrael - Benötigt der Magier große Geschicklichkeit und Handfertigkeit im Beruf, so wende er sich vertrauensvoll an den 60. Genius der Merkursphäre, der ihm hierin behilflich sein wird. Interessieren den Magier etwa Religionsphilosophie und andere Wissenschaften, so kann er von Mizrael in alle Wissensgebiete

eingeweiht werden und es zu einem großen Privatgelehrten bringen. Auch in Alchimie ist dieser Genius gut bewandert, und ein Magier kann von ihm in Erfahrung bringen, wie man durch alchimistisch-spagirische Mittel sein Leben verlängern und seinen Körper mumifizieren kann, ferner auf welche Weise geistige Erkrankungen erfolgreich zu heilen sind. Über Göttliche Tugenden und ihren Einfluß sowie über die mannigfaltigsten magischen Fähigkeiten gibt dieser Genius bereitwilligst Auskunft. Er lehrt den Magier, diejenigen zu befreien, die von Feinden verfolgt werden und lehrt ihn, die Feinde unschädlich zu machen.

61) Umabel - Kein Magier wird es unterlassen, eine Verbindung mit dem 61. Genius anzustreben, da er dadurch viel mehr erreicht, als er überhaupt annehmen kann. Z. B. Glück und Zufriedenheit im irdischen Leben; Freundschaft und Liebe; Erholungs- und Vergnügungsreisen mit den dazu erforderlichen Mitteln; Unterricht in Alchimie, namentlich über den Gebrauch der Elemente für verschiedene alchimistische Zwecke, um etwa Wasser in Wein oder umgekehrt Wein in Wasser zu verwandeln; Belehrung über die Verwandlung - Transmutation - von Metallen; Unterricht in Magie und Quabbalah. Umabel besitzt eine derartige Macht, daß er ohne Übertreibung Dumme zu Weisen machen könnte.

62) Jah - Hel - Der 62. Genius der Merkursphäre lehrt den Magier: Göttliche Tugenden in sich zu verwirklichen; die Kunst der Meditation und Konzentration; das Wirken und Walten des Akashaprinzipes zu erkennen; aus Magie und Quabbalah tiefe Weisheiten zu schöpfen; den Kern aller Philosophien zu erfassen. Jah-Hel weiht den Magier in verschiedene Künste ein, z. B. einen Stock in eine Schlange zu verwandeln und umgekehrt, ähnlich wie es Moses vor Pharao getan hat; lehrt ihn alle Schlangen an einem Ort zu versammeln, sich gegen Schlangengift immun zu machen, so daß ihm selbst die giftigste Schlange nichts anhaben kann. Wünscht es der Magier, so läßt ihn dieser Genius auch verborgene Schätze entdecken.

63) Anianuel - In alle möglichen Arten von Krankenbehandlung, ob mit Hilfe von Medikamenten oder durch Magie und Quabbalah, wird der Magier vom 63. Genius der Merkursphäre eingeweiht. Der Magier lernt besondere Schutzamulette gegen verschiedene Krankheiten und negative Einflüsse herzustellen und entsprechend zu laden, ferner durch erhaltene Machtworte ein jedes negative Wesen der Merkursphäre zu beherrschen und sich vor unerwünschten Einflüssen zu schützen. Dieser Genius ist allen behilflich, die sich mit Handel und Geldgeschäften befassen und hilft ihnen, zu Geld zu kommen Erfindungen jeglicher Art zu verwirklichen, zeigt Mittel und Wege, einen scharfen Verstand und eine ausgezeichnete Intuition zu erreichen und gibt über alle Wissensgebiete unserer Erde jederzeit gern Auskunft.

64) Mehiel - Kraft- und Machtformeln, die einem Magier vom 64. Genius anvertraut werden, verwandeln, falls das Leben des Magiers bedroht wäre, jeden Feind augenblicklich in ein Häufchen Asche, da diese Kräfte eine unvorstellbare Glut entwickeln. Mit weiteren Machtformeln vermag der Magier wiederum das wildeste Tier zu zähmen, die rasendste Menschenmenge augenblicklich zu beruhigen. In viele Mysterien, die bis heute noch völlig unbekannt sind, wird der mit diesem Genius in Verbindung stehende Magier eingeweiht, ebenso in alle Wissenschaften, die den Magier interessieren. Unter Mehiels Führung bringt es ein jeder Magier zu großer Gelehrsamkeit; zu literarischer Berühmtheit; kann in sich eine große Rednergabe entwickeln; lernt immun zu werden gegen die Zersetzung durch Elemente und sein Leben nach Belieben zu verlängern.

65) Damabiah - In die Symbolik und Talismanologie - magische Herstellung von Talismanen und Amuletten kann ein Magier vom 65. Genius eingeweiht werden; kann zu Quellen der höchsten Weisheiten gelangen, die es auf unserem Planeten gibt; lernt die Gesetze des Mikro- und Makrokosmos kennen und magisch-quabbalistisch zu verwerten; lernt das Element des Wassers seinem Willen zu unterstellen, um ein jedes im Wasser lebende Tier zu beherrschen. Über alle sich unter dem Meeresspiegel befindlichen Schätze gibt dieser Genius bereitwilligst Auskunft, läßt neue Heilquellen entdecken. Da er ein Initiator der Hydrotherapie ist, lehrt er den Magier das Wasser-Element nicht nur mit gewissen Kräften magisch-quabbalistisch zu laden, sondern auch zu Heilzwecken entsprechend auszunützen. Bei allen Unternehmungen steht dieser Genius dem Magier mit Rat und Tat bei.

66) Manakel - Um verlorenes Gut wiederzuerlangen, wende sich der Magier an den 66. Genius, der ihn alle verborgenen Dinge und Schätze entdecken läßt. Er vertraut ihm überdies Methoden an, einen erleuchteten Verstand zu erhalten, lehrt ihn jede Idee quabbalistisch und zahlenmäßig auszudrücken, ferner Disharmonien auszugleichen, namentlich solche, die der Einfluß des Mondes verursachte. Dadurch wird dem Magier die Möglichkeit gegeben, jede Art von Epilepsie, Veitstanz, Mondsucht u. dgl. mittels magisch-quabbalistischer Methoden oder mittels Talismanologie auszuheilen. Der Magier lernt von diesem Genius ferner, die Vegetation in seine Macht zu bekommen, diese beliebig zu beeinflussen, d. h. z. B. das Wachstum von Pflanzen zu fördern oder aufzuhalten; lernt Wassertiere zu beeinflussen, z. B. Fische, selbst die größten und gefährlichsten, an einem Orte anzusammeln, Krokodile zahm zu machen; lernt ferner den Charakter eines Menschen zu beeinflussen, beliebig zu ändern; lernt Wahrträume richtig zu deuten. Noch viele andere magische Möglichkeiten in bezug auf unsere grobstoffliche Welt bieten sich dem Magier durch den Kontakt mit dem Genius Manakel.

67) Eiaiel - ist ein fabelhafter Initiator des okkulten Wissens, namentlich in Magie und Quabbalah. Er lehrt den Magier mit Hilfe dieses Wissens die höchste Erleuchtung zu erlangen, absolute Vollkommenheit zu erreichen und alle Einflüsse und Hindernisse auf dem Wege zur Vollkommenheit zu überbrücken. Mit Hilfe des 67. Genius wird der Magier ein Beherrscher der Natur, vor allem der Pflanzenwelt, und fähig, mittels Naturmagie Wunder zu vollbringen, die nur wenigen Magiern bekannt sind. Zu Erfolg, Ehre, Ruhm und Ansehen verhilft auch dieser Genius gern jedem Magier, der einen Kontakt mit ihm anstrebt und all dies zu erreichen wünscht.

68) Habuiah - Alle Arten der Krankenbehandlung, selbst bei den schwierigsten Fällen, bringt der 68. Genius einem Magier bei, weiht ihn gleichzeitig in die okkulte Anatomie und hermetische Medizin ein. Der Magier lernt die Zubereitung alchemistischer Mittel für die verschiedensten Krankheiten kennen. Auch in der Naturmagie lernt der Magier Großes zu leisten, z. B. auf magisch-quabbalistische Art die Fruchtbarkeit der Erde zu heben, allerdings auch das Umgekehrte, d. h. ganze Ländereien unfruchtbar zu machen. Durch Habuiahs Hilfe macht sich der Magier Feinde zu Freunden, vermag Liebe bei Menschen beiderlei Geschlechts zu erwecken und zu steigern.

69) Rochel - lehrt den Magier durch das Akashaprinzip oder mit Hilfe von Wesen einen jeden Dieb, auch den raffiniertesten, zu finden, wo immer er sich aufhalten mag. Mittels besonderer Methoden lernt der Magier auf Diebe derart einzuwirken, daß sich diese verraten oder das Entwendete zurückerstatten; lernt Diebe, die entrinnen wollen, auf der Flucht zu hindern und mittels quabbalistischer Methoden so lange steif wie eine Mumie zu machen, als es der Magier braucht. Der 69. Genius ist ein Schirmherr der Gerechtigkeit und verhilft dem Magier jederzeit, zu seinem Recht zu kommen und einen geführten Prozeß zu gewinnen. In jeder Notlage kann dieser Genius angerufen werden.

70) Jabamiah - ist ein ausgezeichneter Initiator der Zeremonialmagie, und der Magier lernt von diesem Genius die größten magischen Phänomene auf magisch-quabbalistische Weise hervorzurufen. Er lernt im Akashaprinzip zu lesen und durch dieses zu wirken; in allen drei Ebenen das Licht magisch zu gebrauchen; wird mit besonderen Methoden vertraut gemacht, die die Fähigkeit des astralen und mentalen Wanderns betreffen, ferner die Dematerialisierung und Materialisierung seiner selbst, anderer Menschen und von Dingen ermöglichen und die Fähigkeit des Übertragens auf die größte Entfernung sich anzueignen. Der 90. Genius führt einen Magier auf den Weg zur Erleuchtung und zur höchsten Glückseligkeit. Auch in alle Sexualmysterien kann der Magier von diesem Genius eingeweiht werden, ob es sich nun um ein zu zeugendes Kind handelt oder um ein magisches Volt. Mit bloßen Worten läßt sich nicht ausdrücken, welche Vorteile sich einem Magier durch die Verbindung mit diesem Genius bieten.

71) Haiel - Unter der Führung des 71. Genius lernt der Magier, absoluter Herr einer jeden Situation zu werden, aus den bedrückendsten Situationen herauszukommen, seine Feinde untertänig zu machen und allen zu helfen, die vom Feind und vom Schicksal verfolgt werden. Haiel verfügt über Methoden, mittels welchen der

Magier seine magische Kraft und Macht aufs äußerste steigern kann, um schließlich Wunderdinge zu vollbringen. In jeder Hinsicht ist dieser Genius dem Magier ein ausgezeichnete Lehrer und Helfer.

72) Mumiah - wird der letzte Genius der Merkursphäre genannt, der ein hervorragender Initiator in Magie und Quabalah ist. Unter seiner Leitung bringt der Magier jede magische Operation in jeder Sphäre zustande. Auf alle Hindernisse, die sich einem Magier in den Weg stellen, macht dieser Genius aufmerksam und gibt an, wodurch diese zu entfernen sind. Da aber Mumiah gleichzeitig ein Ur-Initiator in Alchimie, Metaphysik, Astrophysik und namentlich in okkulten Medizin ist, unterrichtet er den Magier darin, womit und auf welche Weise sich eine jede Krankheit erfolgreich behandeln läßt und mittels welcher magisch-quabballistischer oder alchimistischer Methoden vollste Gesundheit und ein langes Leben erreichbar sind. Über die Herstellung des Steines der Weisen, über alchimistische Quintessenzen und über vieles andere in dieser Hinsicht kann der 72. Genius Auskunft geben. Er gilt mit Recht als der Schirmherr aller Ärzte, die sich mit Magie, Quabalah und Alchimie befassen.

Die informative Beschreibung der 72 Genien der Merkursphäre ist hiermit beendet. Bringt es der Magier so weit, daß er auch diese Sphäre vollkommen beherrscht, so ist er dadurch ein guter Sphärenmagier geworden. Auf die Beherrschung von Intelligenzen der Erdgürtelzone, der Mond- und Merkursphäre lege ich den größten Wert, da diese drei Sphären dem Magier am nächsten sind und allen drei Welten, d. i. der grobstofflichen, mentalen und astralen, entsprechen. Dem Sphärenmagier lege ich daher nochmals ans Herz, vollkommener Herr dieser drei Sphären und ihrer Intelligenzen zu werden. Während der magischen und evokativen Arbeiten wird sich der Magier selbst davon überzeugen, daß er durch den Kontakt mit diesen drei Sphären respektive mit ihren Intelligenzen, Genien und untergeordneten Wesen alles, und zwar in einem solchen Maße erreichen kann, von dem sich ein magisch ungeschulter Mensch überhaupt keine Vorstellung machen kann. Für die Erfüllung aller Wünsche bietet sich dem Magier in diesem Buch eine so große Auswahl an Intelligenzen, daß er hierzu kein zweites Buch benötigt.

Der Magier merke wohl, daß jede einzige von mir in diesem Werk beschriebene Intelligenz, ohne Unterschied der Zonen und Sphärenmagie, ihm je nach seiner Reife und Entwicklung derart viel Wissen und Weisheit zugänglich machen kann, daß sich darüber ein ganzes Buch sehr fesselnden Inhaltes schreiben ließe. Meine kurzen Schilderungen sollen dem Magier nur als Anhaltspunkte für seine weitere praktische Arbeit dienen. Wie viele Methoden, Praktiken, Erkenntnisse und Weisheiten er hieraus gewinnt, ist seine persönliche Angelegenheit. Eines ist jedoch gewiß, nämlich, daß der Sphärenmagier durch den Kontakt und durch die Beherrschung der Intelligenzen der kosmischen Rangordnung den Weg der Vollkommenheit schreitet und somit die Möglichkeit hat, ein wahrer Adept zu werden.

## Kapitel 6: Intelligenzen der Venus-Sphäre

Mit diesen in Kontakt zu kommen und sie nach und nach gleichfalls vollkommen zu beherrschen, soll die weitere Aufgabe des Sphärenmagiers sein. Er bringt dies wiederum entweder auf evokative Art oder durch das mentale Wandern zuwege. Durch Absolvierung der drei vorhergehenden Sphären, die für die magische Entwicklung äußerst wichtig sind, konnte der Magier seine magischen Fähigkeiten gut schulen, er konnte sie erweitern und seinen Geist über alles erhaben machen. Für weitere Kontaktherstellungen ist der Magier daher gut vorbereitet und kann getrost die Verbindung mit Intelligenzen der Venus-Sphäre anstreben.

Im vorhinein sei gesagt, daß alle Intelligenzen dieser Sphäre mit einer bezaubernden Schönheit und Anziehungskraft ausgestattet sind, welcher Umstand leider schon so manchem Sphärenmagier zum Verhängnis wurde, indem er zum mindesten einen Stillstand in seiner Weiterentwicklung verursachte. Läßt sich ein Magier von der außergewöhnlichen Schönheit der Venus-Intelligenzen berauschen, so ist er für einen weiteren magischen Aufstieg so gut wie verloren, denn immer wieder wird es ihn in die Venus-Sphäre zurückziehen, so daß sein weiterer Verkehr mit dieser Sphäre dann nur noch einem Pakt gleichzustellen ist. Aber nicht nur die

positiven, auch die negativen Intelligenzen der Venus-Sphäre sind von teuflischer Schönheit und verführerischem Charakter, so daß es tatsächlich einer sehr großen Standhaftigkeit bedarf, um ihren Lockungen zu widerstehen.

Die Venus-Sphäre hat eine liebestrunkene Schwingung, die jeden Sphärenmagier in einen glückseligen Zustand, der mit einer Liebesekstase zu vergleichen ist, versetzt, so daß ihn des öfteren die Versuchung überkommt, entweder im Mentalkörper auf dieser Sphäre zu verbleiben, was unbedingt den physischen Tod herbeiführen würde, oder aber ständig nur diese Sphäre aufzusuchen. Läßt sich ein Magier von diesen Versuchungen betören, gelangt er allmählich vollkommen in den Bann dieser Sphäre, aus dem er nur sehr schwer herauskommt. Für die Weiterentwicklung auf dem Wege zur Vollkommenheit ist er dann auf sehr lange, wenn nicht für sein ganzes Leben, rettungslos verloren. Derjenige Magier jedoch, der an seiner Entwicklung systematisch arbeitete, der die vorhergenannten Sphären der Reihe nach absolvierte, einen festen Charakter und das vollkommene magische Gleichgewicht hat, Herr über seine Fähigkeiten und Eigenschaften ist und einen über alles erhabenen Geist besitzt, kann sich bedenkenlos in die höheren Sphären, somit auch in die Venus-Sphäre, begeben. Deshalb prüfe sich ein jeder Magier vorerst genau, ob er die genügende Reife, Kraft und Standhaftigkeit hierzu hat.

Nachstehend führe ich insgesamt neunzig Intelligenzen der Venus-Sphäre an, mit denen ich einstmals in Verbindung war und deren Namen und Siegel nur einzelnen Sphärenmagiern und Eingeweihten bekannt sein dürften. Außer diesen Intelligenzen gibt es noch einige andere in der Venus-Sphäre, über die schon andere Autoren in ihren Büchern geschrieben haben - z.B. Hagiel -, die ich in mein Werk nicht mit aufgenommen habe, da ihre Namen und Siegel im allgemeinen bekannt und jedem Magier zugänglich sind. Um mein Werk nicht gar so umfangreich zu machen, beschreibe ich die positiven Intelligenzen nur mit wenigen Worten, da ja der Sphärenmagier die Möglichkeit hat, mit jeder einzelnen Intelligenz persönlich in Kontakt zu kommen und durch praktische Arbeit sein Wissen zu erweitern und seine Kenntnisse zu bereichern.

Die Siegel der Venus-Intelligenzen sind bei der ersten Anrufung im allgemeinen mit grüner Farbe zu zeichnen. Auch hier ist darauf zu achten, daß in der Talismanologie die Zeichen in den Farben wiederzugeben sind, wie sie im Bildteil dieses Buches abgebildet sind. Unter der Gradeinteilung - Tierkreisentsprechung -, die sich unter jedem Siegel befindet, ist der jeweilige Einfluß einer jeden Intelligenz auf unsere Erdgürtelzone und von dieser aus auf den Menschen in allen drei Ebenen - Mental-, Astral- und grobstofflichen Körper - zu verstehen. Diese Kenntnis hat für das astro-quabbalistische Wissen große Bedeutung.

1) Omah, 2) Odujo, 3) Obideh, 4) Onami, 5) Osphe, 6) Orif, 7) Obaneh, 8) Odumi.

Diese acht Intelligenzen der Venus-Sphäre haben ein- und denselben Machtbereich. Sie können als hervorragende Initiatoren der Erotik und aller Sexualmysterien betrachtet werden und beherrschen das elektrische und magnetische Fluid, namentlich in bezug auf die Magie der Liebe, vollkommen. Der Magier kann von diesen Intelligenzen in Erfahrung bringen, wie man mit Hilfe dieser Fluide sexualmagisch arbeitet, wie man Volte und Talismane ladet, Liebesamulette anfertigt, auf welche Weise sich Schwingungen der Venus-Sphäre erzeugen lassen, und noch über viele andere magische Praktiken geben sie dem Magier gerne Auskunft.

9) Orula, 10) Osoa, 11) Owina, 12) Obata, 13) Ogieh, 14) Obche, 15) Otra.

Die Intelligenzen von 9 bis 15 sind Initiatoren der Fruchtbarkeit bei Mann und Frau, sind Vertreter des Friedens und des Eheglücks. Mit Hilfe dieser Intelligenzen läßt der Magier Liebe zwischen Mann und Frau aufkommen, Gunst bei Frauen und Männern sichern und erreicht alles, was mit der Liebe und der Zeugung im Zusammenhang steht.

16) Alam, 17) Agum, 18) Albadi, 19) Aogum, 20) Acolom, 21) Achadiel, 22) Adimil, 23) Aser.

Dieser aus acht Intelligenzen bestehenden Gruppe fällt die Aufgabe zu, Göttliche Ideen der Philosophie, Inspiration, Kunst, Schönheit, Musik, sowie alle Talente zu überwachen, zu unterstützen und gemäß den Weisungen der Göttlichen Vorsehung verwirklichen zu helfen.

24) Aahum, 25) Acho, 26) Arohim, 29) Ardho, 28) Asam, 29) Astoph, 30) Aosid.

Zum Machtbereich dieser sieben Intelligenzen gehört die Aneignung magischer Fähigkeiten, Erreichung persönlicher Schönheit, Anziehungskraft, Kenntnis der Mumialmagie in bezug auf die Liebe u. dgl. mehr. Einem Magier geben diese Intelligenzen gerne Auskunft darüber, auf welche Weise durch Liebesmagie verschiedene magische Fähigkeiten zu erreichen sind. Die genannten Intelligenzen inspirieren in bezug auf Liebe und ihre Realisierung nicht nur Wesen unserer Erdgürtelzone, sondern auch Wesen der anderen Sphären.

31) Iseh, 32) Isodeh, 33) Idmuh, 34) Irumiah, 35) Idea, 36) Idovi, 37) Isill, 38) Ismee.

Von dieser Gruppe - 8 Intelligenzen - lernt der Magier durch Magie und Quabbalah mit Hilfe von geeigneten Ritualen, Zeremonien und Gesten Freundschaft, Liebe, Sympathie auf allen Sphären und Ebenen zu erreichen.

39) Inea, 40) Ihom, 41) Iomi, 42) Ibladi, 43) Idioh, 44) Ischoa, 45) Igea.

Diese aus sieben Intelligenzen der Venus-Sphäre bestehende Gruppe hat die Aufgabe, intellektuelle Fähigkeiten zu wecken und zu heben, ferner Schönheit, Liebe, Harmonie zu begreifen und in alle Sprachen des Intellektes zu kleiden. In den Machtbereich dieser Intelligenzen fällt auch die Überwachung, Eingebung und Verwirklichung von Kunst und aller Arten von Erfindungen.

46) Orro, 49) Oposah, 48) Odlo, 49) Olo, 50) Odedo, 51) Omo, 52) Osaso.

Diese sieben Intelligenzen beherrschen die Harmoniegesetze im Pflanzen- und Tierreich. Einen Magier klären sie über die Einflüsse der Venus-Sphäre auf diese zwei Reiche nicht nur auf unserem Erdplaneten, sondern auf allen Planeten unseres Universums auf. In den Bereich des Wissens und der Macht dieser Intelligenzen fällt auch die Überwachung und Regelung der Fruchtbarkeit und des Gedeihens auf allen Planeten.

53) Ogego, 54) Okaf, 55) Ofmir, 56) Otuo, 59) Ohoah, 58) Ocher, 59) Otlur, 60) Ogileh.

Die genannten acht Intelligenzen machen den Magier mit technischen Erfindungen der auf dem Planeten Venus und auch auf anderen Planeten lebenden Menschen bekannt. Ferner erfährt der Magier von ihnen Näheres über alle auf dem Planeten Venus geltenden Gesetze.

61) Gega, 62) Gema, 63) Gegega, 64) Garieh, 65) Gesa, 66) Geswi, 67) Godeah, 68) Guru.

In die Gesetze des Plus- und Minusprinzips weihen diese acht Intelligenzen den Magier ein. Sie belehren ihn ferner über die Wirksamkeit Göttlicher Tugenden auf dem Planeten Venus und in der Venussphäre. Außerdem vertrauen sie einem Magier besondere Methoden an, mittels welcher durch Mumifizierung der Venussphärenschwingung auf magisch-quabbalistischem Wege die Gunst von Wesen der Venussphäre und auch von Wesen aller anderen Sphären erreicht werden kann. Auf noch so manch andere Theorie und Praxis in Magie und Quabbalah machen diese Intelligenzen den Magier aufmerksam.

69) Gomah, 70) Goldro, 71) Gesdri, 72) Gesoah 73) Gescheh, 74) Gehela, 75) Gercha.

Diese sieben Intelligenzen lassen den Magier in die Werkstatt der Göttlichen Vorsehung einblicken, und der Magier erkennt die Wirksamkeit der Göttlichen Vorsehung oder des Akashaprinzips auf dem Venusplaneten und auf der Venussphäre. Mit Hilfe dieser Intelligenzen kann der Magier durch das Akashaprinzip die ganze Entwicklungsgeschichte des Planeten Venus und seiner Sphäre erschauen. Auch über Quabbalah wird der Magier von diesen Venus-Intelligenzen belehrt.

76) Purol, 97) Podme, 78) Podumar, 79) Pirr, 80) Puer, 81) Pliseh, 82) Padcheh, 83) Pehel.

Diese Gruppe von acht Intelligenzen lehrt die kosmische Sprache und ihren Gebrauch in der Venussphäre. Gleichzeitig lernt der Magier die gegenseitigen Einflüsse der einzelnen Sphären auf den Venus-Planeten und auf seine Sphäre kennen und wird überdies darin unterwiesen, wie er diese Kenntnisse in Magie und Quabbalah praktisch anwenden kann.

84) Pomanp, 85) Pitofil, 86) Pirmen, 89) Piomal 88) Piseph, 89) Pidioeh, 90) Pimel.

Über die Göttliche Weltordnung im Universum, insbesondere in der Venussphäre, über ihre Gesetzmäßigkeit, symbolische Ausdrucksweise u. dgl. wird der Magier von diesen Intelligenzen unterrichtet. Desgleichen können diese Intelligenzen den Magier in die sphärische quabbalistische Magie in bezug auf die Liebe einweihen. Der

Magier lernt durch den Gebrauch der in der Venusosphäre geltenden Quabbalah und Magie den Zustand der Glückseligkeit und den der Liebesverückung hervorzurufen. Noch vieles andere können diese Intelligenzen einem mit ihnen in Verbindung stehenden Magier beibringen.

Diese kurzen Angaben und Hinweise werden einem erfahrenen Sphärenmagier sicherlich genügen. Wohl könnte ich jede einzelne Intelligenz genauer beschreiben, aber aus technischen Gründen muß ich davon absehen. Eine genaue Beschreibung des ganzen Wirkungsbereiches einer jeden Intelligenz der Venusosphäre in bezug auf die einzelnen Planeten und Sphären, in bezug auf den Menschen, auf die Kräfte der Ursachenwelt, ihre Arbeitsmethoden usw. würde je ein Buch anfüllen. Es bleibt daher dem Magier überlassen, durch persönliche Fühlungnahme mit diesen Intelligenzen eigene praktische Erfahrungen zu sammeln. Zum wiederholten Male warne ich jedoch den Magier davor, dauernd mit einer Intelligenz in Kontakt zu bleiben, selbst dann, wenn sie noch so schön und mit noch so viel Weisheit begnadet sein sollte. Mit der Zeit würde sich dies für den Magier nachteilig auswirken und allmählich zu einem Stillstand auf dem Wege zur Vollkommenheit führen.

Betritt der Magier den Planeten Venus, so wird er diesen von wunderschönen Menschen bewohnt finden, die überdies im Wissen und in der Weisheit, in der Magie, Kunst, Literatur, Technik usw. evolutionsmäßig fortgeschrittener sind als die Bewohner unseres Erdplaneten. Der Magier wird seine Kenntnisse um vieles bereichern können, und man wird ihm unter dem Siegel der Verschwiegenheit viele wertvolle Lehren, Hinweise und Methoden anvertrauen. Ein gut geschulter Magier, der mit seinem Mentalkörper durch das mentale Wandern die Planeten und Sphären zu durchqueren vermag, findet auf dem Venusplaneten auch in Magie und Quabbalah eingeweihte Menschen und kann, wenn er es wünscht, mit diesen Fühlung nehmen. Er wird - im Gegensatz zu den anderen Planetenbewohnern - nicht einmal die Form eines Venusmenschen annehmen müssen, und die dortigen Eingeweihten werden ihn dennoch wahrnehmen und ihn über alles, was ihn interessiert, aufklären. Über seine Erfahrungen, über das gewonnene Wissen, wird jeder Magier wohlweislich tiefstes Schweigen bewahren, denn in den Augen Uneingeweihter würde man seine Schilderungen nicht nur als ersonnene Märchen betrachten, sondern direkt als Hirngespinnste hinstellen und ihn selbst womöglich lächerlich machen.

## Kapitel 7: Genien der Sonnensphäre

In der Annahme, daß der Magier auch über die Venusosphäre Herr geworden ist, d. h. daß er nach Fühlungnahme mit wenigstens einiger ihrer Intelligenzen den Lockungen nicht anheim fiel, ferner daß er die Schwingungen dieser Sphäre sowie die der vorhergehenden gut beherrscht, geht er weiter und lernt die Sonnensphäre kennen und beherrschen.

Die Sonnensphäre hat wieder eine ganz andere Schwingung als die Venusosphäre, und nicht jeder Sphärenmagier ist in der Lage, sich in dieser Sphäre lange aufzuhalten, namentlich wenn er sie mit seinem Mentalkörper durch das mentale Wandern bereist. Die Schwingungen der Sonnensphäre näher zu beschreiben, würde sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, aber durch zahlreiche Besuche dieser Sphäre wird der Magier mit ihren Schwingungen allmählich vertraut, wird daselbst immer mehr Herr und fähig, sich längere Zeit in ihr aufzuhalten, um dann schließlich auch den Kontakt mit den dortigen Genien aufzunehmen. Für Eingeweihte gilt die Sonnensphäre als die sogenannte Lichtsphäre. In unserem Kosmos ist es die am schwierigsten zu beherrschende Sphäre. Bringt es der Sphärenmagier soweit, daß er auch die Sonnensphäre gut kennt und beherrscht, sind für ihn die weiteren Sphären keine schwere Aufgabe mehr, und mit Leichtigkeit wird er sie alle beherrschen.

Eine kurze Beschreibung der einzelnen Genien der Sonnensphäre gibt dem Magier weitere Anhaltspunkte für seine praktischen Arbeiten. Die Siegelzeichen dieser Genien sind bei der ersten Anrufung in goldgelber Farbe zu zeichnen. Die unter einem jeden Siegel angegebenen Gradeinteilungen haben die gleiche Bedeutung wie bei

der Venusosphäre. Den Einfluß genau zu wissen, den ein jeder Genius auf unsere Erdgürtelzone und von da aus auf unseren Erdplaneten auszuüben hat, ist vom quabbalistischen Standpunkt aus sehr wichtig. Namentlich in der Sphärenquabbalah hat die Abgrenzung eines Einflusses oder einer Schwingung große Bedeutung.

Die Sonnensphäre beeinflußt alles Leben auf allen Planeten und Sphären. Beim Menschen äußert sich ihr Einfluß, wie ich schon bei der Beschreibung der Merkursphäre in der kosmischen Rangordnung' erwähnte, in der Lebenskraft, die die mentale, astrale und die grobstoffliche Matrize beisammenhält.

In der Sonnensphäre regieren insgesamt 45 Genien. Ihr Herrscher, hermetisch ausgedrückt "Herr der Sonnensphäre", wird in der Quabbalah Mettatron genannt. Die quabbalistischen Urschriften bezeichnen Mettatron als den Vermittler zwischen Gott und Mensch.

1) Emnasut - der 1. Genius der Sonnensphäre bewacht und herrscht über das Urelement Feuer in der ganzen kosmischen Rangordnung auf allen Planeten und Sphären.

2) Lubech - In den Machtbereich des 2. Genius der Sonnensphäre fällt die Überwachung des aus dem Feuerprinzip entstehenden elektrischen Fluids auf allen Planeten und Sphären unseres Universums, und zwar in allen drei Ebenen - Mental, Astral und Materie.

3) Teras - Dem 3. Genius steht die Plus- und Minuswirkung des Feuerelementes und des elektrischen Fluids in der ganzen kosmischen Rangordnung auf allen Planeten und Sphären zu.

4) Dubezh - Die Kraft des aktiven Prinzipes sowohl im Menschen als auch im Mineral-, Pflanzen- und Tierreich gehört zum Machtbereich des 4. Genius.

5) Amser - Der 5. Genius sorgt für die Belebung der Materie durch das Plus- und Minusprinzip, also durch Elektrizität und Magnetismus in unserer grobstofflichen Welt, durch das elektrische und magnetische Fluid in allen Planeten und Sphären unserer kosmischen Rangordnung.

6) Emedetz - Der 6. Genius überwacht und fördert die Keimkraft bei Mensch, Tier und Pflanze.

7) Kesbetz - Der 7. Genius sorgt für das Wachstum sowohl beim Menschen als auch im Mineral-, Pflanzen- und Tierreich.

8) Emayisa - Den Selbsterhaltungstrieb in allem Erschaffenen zu erhalten und zu nähren, gehört zu den Aufgaben des 8. Genius.

9) Emvetas :Alle mit einem Verstand ausgestatteten und somit ein volles Bewußtsein habenden Wesen ohne Unterschied des Ranges stehen in der ganzen kosmischen Rangordnung unter dem Einfluß des 9. Genius der Sonnensphäre.

10) Bunam - Dem 10. Genius fallen alle intellektuellen Fähigkeiten bei Menschen und Wesen auf allen Planeten und Sphären zu.

11) Serytz - Der 11. in der Reihenfolge ist ein hoher Urgenius der Sonnensphäre, dem das Luftprinzip als Vermittler zwischen dem Aktiven und Passiven, somit das Ausgleichsprinzip in allen Phasen, allen Wesen, in allem Erschaffenen, in unserer kosmischen Rangordnung, ferner der kosmische Ausgleich in den Kräften von Plus und Minus unterliegt.

12) Wybiol - Weisheit und Erkenntnis bei Menschen und Wesen auf allen Planeten und Sphären zu überwachen und zu lenken, ist Aufgabe des 12. Urgenius der Sonnensphäre.

13) Lubuyil - Das Prinzip und Element des Wassers in allen Phasen der Ursache und Wirkung in allen Bereichen, allen Planeten und Sphären der kosmischen Rangordnung zu leiten, gehört in den Machtbereich des 13. Urgenius.

14) Geler - Der 14. Urgenius der Sonnensphäre hat die Aufgabe, das magnetische Fluid in seiner reinsten und subtilsten Form der Auswirkung in allen Phasen der Entwicklung auf allen Planeten und Sphären, und zwar in den drei Ebenen - Mental, Astral, Materie - zu überwachen.

15) Wybitzis - Der 15. Urgenius leitet das Gefühlsprinzip bei allen Wesen und Menschen auf allen Planeten und Sphären unserer kosmischen Rangordnung.

- 16) Wybalap - Die Auswirkung des Lichtprinzipes auf allen Stufen des Daseins bei allem, was erschaffen wurde, auf allen Planeten und Sphären in der gesamten kosmischen Rangordnung, fällt in den Machtbereich des 16. Sonnengenius.
- 17) Tzizhet - Die Göttliche Erleuchtung von der einfachsten bis zur höchsten Form allen Menschen und Wesen sämtlicher Planeten und Sphären der kosmischen Rangordnung entweder durch Intuition oder Inspiration oder durch andere Fähigkeiten zugänglich zu machen, zählt zu den Aufgaben des 17. Urgenius der Sonnensphäre.
- 18) Dabetz - Der 18. Urgenius der Sonnensphäre hat die Aufgabe, auf Menschen und Wesen aller Planeten und Sphären die Erkenntnis Göttlicher Tugenden zu übertragen, sie mit dem Einfluß dieser Tugenden bekanntzumachen und den Menschen zur Realisierung dieser Tugenden zu verhelfen.
- 19) Banamol - Die Materialisierung des Göttlichen Urlichtes im Bereich der Schöpfung auf allen Ebenen und Sphären unserer kosmischen Rangordnung bis zur niedrigsten Lebenskraftäußerung gehört zum Machtbereich des neunzehnten Urgenius.
- 20) Emuyir - Über das Urprinzip der Gesundheit, also der vollkommenen Harmonie in bezug auf die Analogiegesetze und über das magische Gleichgewicht bei Menschen und Wesen aller Ebenen und Sphären herrscht der 20. Urgenius der Sonnensphäre.
- 21) Dukeb - Die Gesetze der Begegnung durch das Plus und Minusprinzip im erschaffenen Universum, also in der gesamten kosmischen Rangordnung, und die Überwachung der Gesetzmäßigkeit unterliegen dem 21. Urgenius der Sonnensphäre.
- 22) Emtzel - Das Gesetz der Dynamik oder Expansion auf allen Ebenen des Daseins in sämtlichen Planeten und Sphären unserer kosmischen Rangordnung unterliegt dem Einfluß des 22. Sonnen-Urgenius.
- 23) Tasar - Den Fortpflanzungstrieb alles Erschaffenen auf allen Planeten und Sphären unseres Universums leitet der 23. Sonnen-Urgenius.
- 24) Fusradu - Die Gesetze der Anziehung und Abstoßung, also die Gesetze der Sympathie und Antipathie, leitet auf allen Planeten und in allen Sphären unserer kosmischen Rangordnung der 24. Sonnen-Urgenius.
- 25) Firul - Das Gesetz der Festigkeit, der Zusammenhaltbarkeit oder der Kohäsion auf allen Planeten und in allen Sphären wird von dem 25. Urgenius geleitet und überwacht.
- 26) Ebytzryl - Das Gesetz der Gravitation oder Anziehung, somit das Gesetz des Gewichtes und der Schwerkraft auf allen Planeten und in allen Sphären wird von dem 26. Sonnen-Urgenius geleitet.
- 27) Lhomtab - Der Kontrolle des 27. Sonnen-Urgenius unterliegen alle Gesetze der Umwandlung auf allen Planeten und Sphären und auch in allen Bereichen.
- 28) Tzybayol - Der 28. Sonnen-Urgenius hat die Obhut über alle Gesetze der Vibration und Schwingung auf allen Planeten und Sphären unserer kosmischen Rangordnung.
- 29) Gena - Alle Arten von Strahlungen auf allen Planeten und Sphären richten sich nach der von dem 29. Sonnen - Urgenius geleiteten Gesetzmäßigkeit.
- 30) Kasreyobu - Die Qualität einer jeden in der Schöpfung bestehenden Sache unterliegt der Kontrolle des 30. Urgenius.
- 31) Etzybet - In den Machtbereich des 31. Urgenius gehört außer anderem die gerechte Befolgung der Universalgesetze in allen Sphären und Ebenen.
- 32) Balem - Der 32. Urgenius hat die Aufsicht über sämtliche Analogiegesetze auf allen Planeten und Sphären, in allen Machtbereichen unserer kosmischen Rangordnung.
- 33) Belemche - Der 33. Urgenius ist beauftragt, die Gesetzmäßigkeit der Erscheinungen unseres Universums zu überwachen, damit diese auch wirklich mit den Universalgesetzen in Einklang stehen.
- 34) Aresut - Über das Gleichgewicht in allen Planeten und Sphären unserer kosmischen Rangordnung herrscht der 34. Sonnen-Urgenius.

35) Tinas - Die Gesetze der Erstarrung, der Kristallisation, Fixation usw. überwacht der 35. Sonnen-Urgenius.

36) Gane - Die Überwachung der Evolution bei Mensch und Tier in unserem Universum auf allen Planeten und Sphären in allen Machtbereichen steht dem 36. Urgenius zu.

37) Emtub - Schicksal und Karma alles dessen, was lebt und was erschaffen wurde, vom Kleinsten bis zum Größten, wird vom 37. Genius der Sonnensphäre geleitet.

38) Erab - Der 38. Urgenius gilt als Ur-Initiator und ist gleichzeitig ein Überwacher von Zeit und Raum auf allen Planeten unseres Universums.

Bemerkung : Der Sphärenmagier weiß, daß Zeit und Raum nur dort bestehen, wo es Formen und erschaffene Dinge gibt, ohne Unterschied, ob es sich um sogenannte tote oder um lebende Geschöpfe handelt. Dagegen sind sämtliche Sphären, von der Erdgürtelzone angefangen bis zur höchsten Sphäre unserer kosmischen Rangordnung - im Gegensatz zu deren Planeten - zeit- und raumlos.

39) Tybolyr - Beherrscher aller Ideale bei Menschen und Wesen auf sämtlichen Sphären und Planeten ist der 39. Sonnen-Urgenius.

40) Chibys - Die Überwachung geistiger Entwicklung bei Menschen und Wesen auf allen Planeten und Sphären mit Rücksicht auf die Evolution, auf die Gesetzmäßigkeit und auf das Karma fällt in den Machtbereich des 40. Sonnengenius.

41) Selhube - Als Urschöpfer aller Ursymbole und ihrer Ursprache - der kosmischen Sprache - und als Lenker aller verwirklichten Ur Ideen gilt der 41. Urgenius der Sonnensphäre.

42) Levum - der 42. Genius, ist als der Urschöpfer des gesamten magischen Wissens und der Quabbalah anzusehen.

43) Vasat - ist ein Ur-Initiator im Prinzip des Wassers und seines magnetischen Fluids in allen Stufen der Dichtigkeit und Auswirkung bei Menschen und Wesen auf allen Planeten und Sphären unseres Universums. Alles Erschaffene, in dem das Prinzip des Wassers tätig ist, wird von Vasat, dem 43. Genius der Sonnensphäre, überwacht.

44) Ezhabsab - Alle im Wasser lebenden Wesen sowohl auf unserer Erdkugel als auch auf allen übrigen Planeten stehen unter der Macht des 44. Sonnengenius.

45) Debytzet - ist der Name des 45. Genius der Sonnensphäre. Alle Arten von Anrufungsmitteln, ferner sämtliche Verbrennungsprozesse - auch Gärungen - stehen unter seiner Obhut.

Die Urgenien der Sonnensphäre sind ihren Machtbereichen nach in der kosmischen Rangordnung als Vermittler des Urschöpfers des planetarischen Systems anzusehen. Informationshalber und zum Zweck einer besseren Übersicht habe ich bei jedem Genius der Sonnensphäre nur eine abstrakte Idee angeführt. In bezug auf die Auswirkung dieser abstrakten Idee gibt es jedoch sehr viele Parallelen, die sich der Magier dann entweder selbst intuitiv zusammenstellt oder aber bei der Kontaktherstellung mit den Sonnengenien von diesen die entsprechenden Aufklärungen erhält. Jedenfalls wird der Magier an Wissen derart viel erreichen, daß es an Worten fehlt, um Näheres darüber zu sagen.

Sobald der Sphärenmagier auch Herr über die Sonnensphäre geworden ist, gibt es für ihn kein Problem mehr, das er nicht richtig zu lösen imstande wäre, ferner gibt es keine Lücke in seinem Wissen, und durch diese Sphäre kann er tatsächlich die vollkommene Adeptenschaft erreichen. Einem Magier, der auch schon in der Quabbalah einigermaßen bewandert ist, wird nun vollends klar, warum es in den meisten quabbalistischen Einweihungen heißt, daß die Verbindung mit der Gottheit auf Tipheret zustande kommt, worunter laut dem quabbalistischen Lebensbaum die Sonnensphäre zu verstehen ist, in der der Magier die Göttliche Vereinigung erreichen kann. Denn, wie es im quabbalistischen Lebensbaum buchstäblich heißt, muß der Magier die Hälfte des Weges zu Gott zurückgelegt haben, d. h., daß er die Sphären bis einschließlich der Sonnensphäre

durchwandert hat und beherrscht, worauf ihm in der zweiten Weggälfte Gott entgegengieht, so daß es zur Göttlichen Vereinigung kommt, bei der es sich nicht um die Verbindung mit einem personifizierten Gotte handelt, sondern Wissen und Weisheit, Macht und Kraft werden zu EINEM vereinigt.

#### Kapitel 8: Intelligenzen der Mars-Sphäre

Für einen Magier, der sich ehrlich auch durch die Sonnensphäre durchkämpfte und diese - gleich den vorhergehenden Sphären - gut beherrscht, wird es jetzt schon ein leichtes sein, auch die nächstfolgenden drei Sphären zu durchgehen und unter seine Herrschaft zu bekommen.

Die nächste in der Reihenfolge ist die Marssphäre. Diese wird von derart mächtigen Intelligenzen beeinflusst, daß sie für jeden Magier, der es ohne Beherrschung der vorhergehenden Sphären wagen würde, sie zu evozieren, sehr gefährlich sind. Aus diesem Grunde und auch deshalb, weil man z. B. in talismanologischer Hinsicht und im Gebrauch von Siegeln der Mars-Intelligenzen in bezug auf ihre Kraft, Macht und Äußerung viel Unfug treiben könnte, unterlasse ich es, die Siegel der einzelnen positiven Mars-Intelligenzen zu veröffentlichen. Ich führe daher nur ihre Namen nebst Gradeinteilungen an. Der erfahrene Sphärenmagier wird sich durch das mentale Wandern mit einzelnen dieser Intelligenzen in Verbindung setzen, um ihre Siegelzeichen und ihren Wirkungsbereich zu erfahren. Auf diese Weise entledge ich mich der Verantwortung, daß eventuell ein Unreifer die Siegelzeichen mißbrauchen könnte, denn die Mars-Intelligenzen - auch die positiven -, wenn sie unvorsichtigerweise und ohne entsprechende Vorbereitung gerufen - evoziert - werden, können den jähen Tod eines Menschen herbeiführen, abgesehen davon, daß viele Siegel auch in erotischer Hinsicht mißbraucht werden könnten. Wem es also um das wahre Wissen geht, wird es begreiflich finden, daß ich nur die Namen der Mars-Intelligenzen anführe, die dem Reifen genügen werden.

Daß die Marssphäre in ihrer Auswirkung überwiegend das Marsprinzip verfolgt, dürfte dem Astrologiekundigen ja bekannt sein, denn unter den Einfluß der Marssphäre fallen z. B. leidenschaftliche Liebe, Erotik, übermenschliche Kräfte, Kriege usw. Informationshalber bemerke ich noch, daß in der Sonnen und in der Marssphäre die negativen Intelligenzen die gefährlichsten sind, die es in unserer kosmischen Rangordnung überhaupt gibt. Zu ihrem Wirkungsbereich gehören: Mord, Totschlag, Raub, Brände, Vernichtung usw.

#### Aufstellung

- |             |                 |
|-------------|-----------------|
| 1. Rarum    | 1-10 Widder     |
| 2. Gibsir   | 11-20 Widder    |
| 3. Rahol    | 21-30 Widder    |
| 4. Adica    | 1-10 Stier      |
| 5. Agricol  | 11-20 Stier     |
| 6. Fifal    | 21-30 Stier     |
| 7. Imini    | 1-10 Zwillinge  |
| 8. Kolluir  | 11-20 Zwillinge |
| 9. Ibnahim  | 21-30 Zwillinge |
| 10. Ititz   | 1-10 Krebs      |
| 11. Urodu   | 11-20 Krebs     |
| 12. Irkamon | 21-30 Krebs     |
| 13. Oksos   | 1-10 Löwe       |
| 14. Otobir  | 11-20 Löwe      |
| 15. Kutruc  | 21-30 Löwe      |
| 16. Idia    | 1-10 Jungfrau   |
| 17. Abodir  | 11-20 Jungfrau  |
| 18. Idida   | 21-30 Jungfrau  |

19. Cibor	1-10 Waage
20. Asor	11-20 Waage
21. Abodil	21-30 Waage
22. Skorpia	1-10 Skorpion
23. Vilusia	11-20 Skorpion
24. Koroum	21-30 Skorpion
25. Sagitor	1-10 Schütze
26. Agilah	11-20 Schütze
27. Boram	21-30 Schütze
28. Absalom	1-10 Steinbock
29. Istria	11-20 Steinbock
30. Abdomon	21-30 Steinbock
31. Anator	1-10 Wassermann
32. Ilutria	11-20 Wassermann
33. Obola	21-30 Wassermann
34. Pisiar	1-10 Fische
35. Filista	11-20 Fische
36. Odorom	21-30 Fische

#### Kapitel 9: Genien der Jupiter-Sphäre

Mit diesen wird der Magier erst dann eine Verbindung anstreben, wenn es ihm vollends gelungen ist, wenigstens einige Intelligenzen der Marssphäre unter seine Macht zu bekommen, die - wie im vorhergehenden Kapitel gesagt - sämtlich sehr schwer zu beherrschen sind. Die Schwingungen der Jupitersphäre und ihr Einfluß sind um vieles erträglicher, als dies bei der Sonnen- und bei der Marssphäre der Fall ist. Es wird deshalb dem Sphärenmagier nicht schwer fallen, auch mit den Genien der Jupitersphäre in Kontakt zu kommen. Ihr Machtbereich ist ein überaus großer, und ihr Einfluß, der gewissermaßen abstrakter Natur ist, dringt durch alle untergeordneten Sphären hindurch bis auf unsere Erdgürtelzone und wirkt somit auch auf alle drei Ebenen - Mental, Astral, Materie unserer grobstofflichen Welt.

Ein Sphärenmagier, der alle vorhergehenden Sphären der Reihe nach entweder durch Evokationen oder durch das mentale Wandern absolvierte und mit einzelnen Wesen, Genien und Intelligenzen einer jeden Sphäre in Kontakt gekommen ist, wird sicherlich zu der Überzeugung gelangen, daß er namentlich durch das mentale Wandern, also mit seinem Mentalkörper, in den einzelnen Sphären, somit auch in der Jupitersphäre, dem Wissen und der Weisheit zugänglicher ist und auch mehr gewinnt, als wenn er mit Hilfe von Evokationen die Wesen, Genien und Intelligenzen auf unsere Erde zitiert. Damit soll aber nicht etwa gesagt sein, daß sich der Magier mit Evokationen überhaupt nicht befassen soll. Im Gegenteil, es ist angebracht, beide Methoden vorzunehmen und sie gleich gut zu beherrschen. Will der Magier jedoch spezielle Fragen, namentlich geistiger Art, will er Feinheiten u. dgl. Bewußtseinsmäßig besser erfassen, dann wird er es jederzeit vorziehen, diese oder jene Sphäre, in unserem Falle auch die Jupitersphäre, durch das mentale Wandern aufzusuchen.

Mit den Schwingungen der Jupitersphäre influenziert, erweitert sich das Bewußtsein des Magiers, er kann in die ihm von den Genien erbrachten Wahrheiten tiefer eindringen, sie leichter begreifen und nach seiner Rückkehr in den grobstofflichen Körper und dadurch in unsere grobstoffliche Welt die gewonnenen Wahrheiten mühelos in das grobstoffliche Bewußtsein übertragen. Außerdem wird der Magier mit Leichtigkeit das in der Jupitersphäre erhaltene Wissen in verstandesmäßiger, d. h. intellektueller Sprache zum Ausdruck bringen können. Die Praxis allein läßt den Sphärenmagier erkennen, mit welchen Sphärenbewohnern er durch Evokationen und mit welchen er mit Hilfe des mentalen Wanderns in Kontakt treten soll.

Von allen Wesen, Engeln und Genien der Jupitersphäre gelten ihrem unbegrenzten Machtbereich nach zwölf Genien als die höchsten. Ihr Einfluß erstreckt sich auf die ganze kosmische Weltordnung, d. h. auf alle Sphären, Ebenen und Planeten und auf deren sämtliche Bewohner. Jeder von diesen zwölf Urgenien hat einen gewissen Zusammenhang mit unseren Tierkreiszeichen, und seine Analogiegesetze sind mit allen Sphären und Ebenen unserer kosmischen Rangordnung identisch. Bei Evokationsarbeiten sind die Siegel der Jupitergenien bei der ersten Anrufung in blauer Farbe zu zeichnen.

1) Malchjdael - Tierkreiszeichen Widder - ist der 1. Genius der Jupitersphäre, der das elektrische Fluid in der gesamten kosmischen Rangordnung im Gleichgewicht hält. Zu seinen Aufgaben gehört die Belebung alles Erschaffenen in allen drei Reichen auf unserer Erde und in der Erdgürtelzone. Im Menschen und in allen sonstigen Lebewesen leitet und überwacht Malchjdael den Willen und die Aktivität. Kommt ein Magier mit diesem Urgenius in Verbindung, so kann er von ihm über letzteres alles erfahren und wird außerdem mit Methoden bekannt gemacht, die es dem Magier ermöglichen, durch Magie und Quabalah die Aktivität je nach Belieben zu steigern oder zu verringern. Mit Hilfe der von diesem Genius erhaltenen Anleitungen kann der Magier durch Magie und Quabalah einen derartigen Manifestationszustand des Glaubens hervorrufen, daß er auf Grund dieser Aktivität in der gesamten kosmischen Weltordnung Wunderdinge hervorruft, von denen sich ein Laie keinerlei Vorstellung machen kann. Von Malchjdael kann dem Magier ferner die Initiation über das Urelement des Feuers in allen Aspekten und Parallelen im Mikro- und Makrokosmos gegeben werden; desgleichen Anleitungen und Methoden, auf welche Weise durch Magie und Quabalah dieses Urelement in allen Phasen zu beherrschen ist, um zum absoluten Herrn der Aktivität im Mikro und Makrokosmos zu werden. Noch mit vielen anderen Gesetzen, Weisheiten und mit viel Wissen, sämtlich die Aktivität das elektrische Fluid, das Urelement des Feuers, die Prinzipien des Lichtes u. dgl. m. betreffend, kann dieser Urgenius den Magier nicht nur bekanntmachen, sondern ihm durch ein geeignetes Abisheka - Machtübertragung - alle diesbezüglichen Kräfte zugänglich machen. In der Sphärenmagie gehört dieser Urgenius zu den Mächtigsten, und kein Magier wird es unterlassen, mit ihm in Kontakt zu kommen, da er durch diese Verbindung in der kosmischen Rangordnung eine Macht erringt, die ihm - etwa mit Ausnahme der Uranus-Intelligenzen - keine einzige Intelligenz aller übrigen Sphären geben kann.

2) Asmodel - Tierkreiszeichen Stier - ist der 2. Urgenius der Jupitersphäre. Diesem steht die Überwachung und Leitung des Urprinzipes der kosmischen Liebe mit allen Aspekten und Parallelen in allen Sphären, Ebenen und Planeten der gesamten kosmischen Weltordnung zu. Welcher Magier mit diesem Urgenius in Verbindung treten will, wird die tiefsten Mysterien der Liebe nicht nur gefühls- und verstandesmäßig, sondern auch vom Standpunkte der Weisheit aus erfassen können. Dieser Urgenius erklärt dem Magier, auf welche Weise eine jede kosmische Liebesschwingung einer jeden Sphäre, ob nun durch Evokation oder durch das mentale Wandern, ob durch Magie oder Quabalah, hervorgerufen werden kann. Alle Wunder, die sich in der Liebe durch Magie und Quabalah hervorrufen und realisieren lassen, und zwar nicht nur auf unserer grobstofflichen Welt oder auf unserer Erdgürtelzone, sondern auf allen übrigen Planeten und Sphären, kann dieser Genius dem Magier zugänglich machen. Von Asmodel werden alle Wege der Heiligkeit, die die Göttlichkeit im Liebesaspekt sehen, geleitet, und über alle Aspekte wird der bewußte Sphärenmagier sowohl theoretisch als auch praktisch unterrichtet. Jener Magier, der sich für die Mysterien der kosmischen Liebe in der gesamten kosmischen Weltordnung interessiert, wird in diesem Genius einen der besten Ur-Initiatoren finden.

3) Ambriel - Tierkreiszeichen Zwillinge - ist der 3. Urgenius der Jupitersphäre, dem alles Wissen der gesamten kosmischen Rangordnung unterliegt. Er ist der Überwacher des Verstandes, des Intellektes und somit des gesamten theoretischen Wissens, ohne Unterschied des Wissensgebietes. Ambriel dirigiert die Wissensreife, die intellektuelle Auffassungsmöglichkeit eines jeden Wesens in der gesamten kosmischen Weltordnung. Nach Reife und Entwicklung leitet dieser Genius die verstandesmäßige Auffassung und die intellektuelle Begabung nicht nur eines einzelnen, sondern der ganzen Bewohnerschaft der Planeten. In

Ambriels Wirkungsbereich fallen auch sämtliche Wissenschaften und Künste auf allen Planeten, die mit dem Verstand und mit dem Intellekt im Einklang stehen. Einem mit diesem Genius in Verbindung kommenden Magier kann je nach seinem Entwicklungsstadium ein Wissen zuteil werden, das wahrhaft nur solchen Eingeweihten zugänglich ist, die in der Lage sind, durch das Akashaprinzip der Jupitersphäre mit dieser bewußt zu arbeiten.

4) Murjel - Tierkreiszeichen Krebs - Der vierte Genius der Jupitersphäre hat das gesamte magnetische Fluidum in der kosmischen Rangordnung zu überwachen und im Gleichgewicht zu halten. Ihm unterliegt der flüssige Zustand auf allen Planeten, ferner das Element des Wassers in der gesamten kosmischen Weltordnung, demnach auch auf unserer Welt, und zwar grobstofflich, astralisch und mentalisch. Von diesem Urgenius kann ein Magier über das Urelement des Wassers über sein Wirken und Walten mit Rücksicht auf die gesamte kosmische Gesetzmäßigkeit und in bezug auf Magie und Quabbalah eingehend aufgeklärt und unterrichtet werden. Desgleichen darüber, auf welche Weise durch das magnetische Fluid im Mentalkörper gewisse okkulte Fähigkeiten gewerkt und entwickelt werden können, wie z. B. das transzendente Sehen in allen Sphären und auf allen Planeten. Noch vieles andere kann dieser Urgenius dem Magier beibringen. Derjenige Sphärenmagier, der das kosmische magnetische Fluid vollkommen beherrscht, kann mit dessen Hilfe Wunderdinge vollbringen, von denen sich ein Uneingeweihter keine Vorstellung machen kann.

5) Verchiel - Tierkreiszeichen Löwe - Das gesamte belebende Urprinzip der ganzen kosmischen Weltordnung auf allen Planeten und Sphären unterliegt der Obhut des 5. Urgenius der Jupitersphäre. Von ihm wird alles Leben in allen Sphären, auf allen Planeten und somit auch auf unserer Erde beherrscht, ohne Unterschied, ob es sich um das Leben im Pflanzen-, im Tier- oder Menschenreich handelt oder ob es um den Menschen im grobstofflichen, astralen oder im Mentalkörper geht. Kommt ein Magier mit diesem Urgenius in Verbindung, so wird er von ihm in der höchsten Magie und Quabbalah, die sich auf die gesamte kosmische Weltordnung bezieht, unterrichtet. Für die Aneignung der höchsten Macht in der gesamten kosmischen Weltordnung vertraut V e r c h i e l dem Magier besondere Methoden und Praktiken an. In den Machtbereich dieses Genius fallen außerdem auch alle Wunderdinge, die durch den Glauben und durch die Macht der Überzeugung hervorgebracht werden können.

6) Hamaliel - Tierkreiszeichen Jungfrau - Der 6. Urgenius verwaltet sämtliche chemischen Ur-Prinzipien - Ur-Elemente - in der gesamten kosmischen Weltordnung. Ein mit Hamaliel in Verbindung kommender Magier kann Näheres nicht nur über die auf unserer Erde bisher bekannten chemischen Elemente erfahren, sondern auch auf unbekannte Elemente wird er aufmerksam gemacht, die vielleicht erst in ferner Zukunft entdeckt werden. Wenn es den Magier interessiert, so kann er in dieser Beziehung auch die Elemente aller anderen Planeten der gesamten kosmischen Weltordnung kennen lernen und noch mehr, er kann durch Magie und Quabbalah die Strahlungen der einzelnen Urstoffe unseres Planetensystems in mentaler, astraler, ja sogar in grobstofflicher Form praktisch anzuwenden lernen. Dadurch kann der Magier, wenn er es wünscht, auf Grund genauer Methoden und Anleitungen, die er von diesem Genius erhält, zu einem vollkommenen Meister chemischer Ur-Elemente ausgebildet werden. Er wird demnach ein magisch-quabbalistischer Alchimist, mit Kenntnissen ausgestattet, deren Anwendungsmöglichkeiten und Schlüssel zum praktischen Gebrauch nur einzelnen Adepten auf unserer Erde bekannt sind.

7) Zuriel - Tierkreiszeichen Waage - Dem 7. Urgenius der Jupitersphäre unterliegt das Prinzip der Fruchtbarkeit auf allen Planeten mit Vegetationen und Lebewesen. Durch Zuriel kann der Magier das Fruchtbarkeitsprinzip der gesamten Weltordnung ganz genau erfassen. Auf Grund besonderer Methoden, die dem Magier von diesem Ur-Initiator anvertraut werden, kann ersterer durch Magie und Quabbalah je nach Belieben Wunderdinge vollbringen. So z. B. könnte der Magier - gleich Moses - Wasser aus dem Felsen fließen lassen, könnte Wüsten in Paradiese verwandeln u. dgl. m. Aber auch das Umgekehrte in wenigen Sekunden zu tun, wäre dann ein unter der Initiation dieses Genius stehender Sphärenmagier fähig. Noch viele

andere Wunderdinge, die das Fruchtbarkeitsprinzip betreffen, kann der Magier nach Belieben hervorrufen. Daß Zuriel, der 7. Genius der Jupitersphäre, auch die kosmischen Sexualmysterien in allen Phasen, allen Reichen und Sphären dem Magier eingehend erklärt, ist selbstverständlich und braucht nicht erst näher erwähnt zu werden.

8) Carbiel - Tierkreiszeichen Skorpion - Der 8. Genius überwacht und leitet das Ur-Strahlungsprinzip der gesamten kosmischen Weltordnung in mentaler, astraler und grobstoffliche Art. Jener Magier, der mit Carbiel in Verbindung tritt, kann durch Magie und Quabbalah, aber auch durch magisch-quabbalistische Metaphysik, jedes Geheimnis der gesamten kosmischen Rangordnung in dieser Richtung enthüllen und kommt darauf, wie diese und jene Gesetze des Urstrahlungsprinzipes praktisch auszuwerten sind. Durch Beherrschung des Urstrahlungsprinzipes wird der Magier zum unbeschränkten Herrscher der mikro- und makrokosmischen Weltordnung, und es steht ihm dann frei, ihre Kräfte und die erworbene Macht nach eigenem Gutdünken praktisch anzuwenden.

9) Aduachiel - Tierkreiszeichen Schütze - Die Überwachung und Leitung der Urgesetzlichkeit, der Gerechtigkeit und des Gleichgewichtes, d. h. also der vollkommenen Harmonie in der gesamten kosmischen Weltordnung auf allen Planeten und in allen Sphären unseres Universums, steht dem 9. Genius der Jupitersphäre zu. Ein Magier kann von diesem Genius über die höchsten Weisheiten und die unergründlichsten Mysterien göttlicher Gesetzmäßigkeit, Gerechtigkeit und des Gleichgewichtes unterrichtet werden. Gleichzeitig lernt er von Aduachiel durch Magie und Quabbalah alle Gesetze im Universum anzuwenden, ohne eine Gleichgewichtsstörung hervorzurufen.

10) Hanael - Tierkreiszeichen Steinbock - Dem 10. Urgenius der Jupitersphäre unterliegt das karmische Urprinzip der gesamten Weltordnung auf allen Planeten und in allen Sphären. Interessiert dies den Magier, so kann er von Hanael über die Auswirkung der karmischen Gesetze auf allen Ebenen und Sphären belehrt werden und gewinnt Kenntnis darüber wie vom magisch-quabbalistischen Standpunkt aus die karmischen Ur-Prinzipien und ihre Gesetze für die verschiedenen Sphären anzuwenden sind.

11) Cambiel - Tierkreiszeichen Wassermann - Das kristallinische Urprinzip, also das Urprinzip der Kristallisation der Verdichtung - Verhärtung - in der gesamten kosmischen Weltordnung, somit in unserem ganzen Sonnensystem, wird vom 11. Urgenius der Jupitersphäre überwacht. Diesem Genius unterliegt auch der gesetzmäßige Kreislauf aller Planeten und im Zusammenhange damit auch die Gravitation - Schwerkraft - Anziehungskraft -. Von Cambiel kann der Magier über alle Geheimnisse der Kristallisation nicht nur auf unserem Planeten, sondern auch auf allen anderen Planeten, aufgeklärt werden. Vom magisch-quabbalistischen Standpunkt aus bedeutet dies, daß der Magier durch Alchimie, Magie und Quabbalah das Prinzip der Erstarrung durch verminderte oder vergrößerte Schwingung je nach Gesetz und Stoff wunschgemäß zu ändern lernt, so daß er, wenn er will, durch die von Cambiel erworbenen Kenntnisse einen Kieselstein in einen Diamanten oder umgekehrt einen Diamanten in einen Kieselstein zu verwandeln imstande ist. Auch über die Gesetze der Alchimie in der höchsten Form, besonders der auf trockenem Wege, wird der Magier von diesem Urgenius belehrt, ebenso über die praktische Nutzenanwendung der Gravitation vom magisch-quabbalistischen Standpunkt. Wünscht es ein Sphärenmagier, so kann er die schwersten Felsblöcke federleicht machen und umgekehrt, kleine Dinge macht er so schwer, daß sie keine Kraft zu heben imstande ist. Hieraus ist leicht zu ersehen, daß dieser Urgenius einem Magier alle Levitationsfragen eingehend erklären kann und zur Aneignung dieser Fähigkeit über die verschiedensten Methoden verfügt, die er dem Sphärenmagier gern anvertraut.

12) Jophaniel - Tierkreiszeichen Fische - Das Urprinzip der Evolution auf allen Planeten, in allen Sphären, in allen Reichen - Mental, Astral, Materie - der gesamten kosmischen Weltordnung unterliegt dem 12. Urgenius der Jupitersphäre. In allen Sphären und auf allen Planeten leitet dieser Genius den Aufstieg und die Reife. Es ist mit Worten schwer zu beschreiben, was der Magier im Kontakt mit diesem Urgenius erfahren und gewinnen

kann. Es wird ihm ein Wissen, eine Weisheit in einer derartigen Tiefe zuteil, die verstandesmäßig von Unentwickelten kaum zu begreifen ist.

#### Kapitel 10: Die Saturnsphäre

Mit der Jupitersphäre ist die Beschreibung unseres kosmischen Planetensystems nicht beendet, und als nächste wäre noch die Saturnsphäre zu erwähnen. Ähnlich wie die Marssphäre ist auch die Saturnsphäre sehr schwer zu erreichen, und nur ein gut geübter Sphärenmagier soll es wagen, diese zu betreten, falls er schon mit einigen Ur-Intelligenzen verschiedene Einweihungssysteme durcharbeitete und durch jahrelange Erfahrungen im mentalen Wandern die einzelnen Sphären besuchte und daselbst, wie man sagt, vollkommen zu Hause ist. Den Schwingungen der Saturnsphäre, die so drückend wie ein Alp einwirken, ist nicht jeder gewachsen. Die Saturnsphäre ist nämlich die sogenannte Karmasphäre. Die Intelligenzen dieser Sphäre können von der verstandesmäßigen Auffassung, vom intellektuellen Standpunkt eines Menschen aus, als Richter aller Wesen, aller Planeten und Sphären betrachtet werden. In magisch-quabbalistischer Hinsicht hat eine direkte Verbindung mit irgendeinem dieser Richter keine praktische Bedeutung. Fühlt sich aber ein Magier reif genug und in den Sphären gut bewandert, so kann er auch mit Intelligenzen der Saturnsphäre eine Verbindung anstreben. Von einer Beschreibung der Saturn-Intelligenzen sehe ich ab und führe auch ihre Namen und Siegelzeichen nicht an. Unter Umständen könnte es dennoch vorkommen, daß einzelne Übermütige, ohne sich der großen Folgen bewußt zu werden, es wagen würden, evokativ ein Saturnwesen herbeizurufen. Wäre dann ein Magier der Schwingung einer Saturn-Intelligenz nicht gewachsen, könnte dies für ihn nicht nur den physischen, sondern auch den astralen Tod zur Folge haben. Deshalb wird eine allgemeine Beschreibung dieser Sphären dem Weisen und Reifen genügen, und selbst anhand der kurzen Schilderung wird er sich ein klares Bild über das Wirken der Saturnsphäre machen können.

Einige Saturn-Intelligenzen, die in bereits bekannten Büchern von einigen Autoren, wie z. B. Agrippa, Khunrath und anderen angegeben wurden, sind nicht die höchsten Wesen dieser Sphäre und haben im allgemeinen nur einen untergeordneten Machtbereich im Vergleich zu den wahren Saturn Ur-Intelligenzen, deren es im ganzen 49 gibt. Die bereits bekannten Intelligenzen Agiel, Arathron, Cassiel, Machatan, Uriel usw. haben in der Saturnsphäre nur einen beschränkten Wirkungsbereich und gelten daher nicht als Ur-Intelligenzen dieser Sphäre. Sie sind aber unserer Erdgürtelzone gewissermaßen zugetan, sind dem Magier freundlich gesinnt und infolgedessen leichter erreichbar. Das, was diese Intelligenzen dem Magier in Magie und Quabbalah bieten können, erfährt letzterer in weitaus größerem Maße von Intelligenzen jeder anderen Planetensphäre. Ich spreche hier aus eigener Erfahrung, und jeder Sphärenmagier kann sich von dem hier Gesagten persönlich überzeugen.

Was z. B. Arathron dem Magier geben kann, darüber verfügt ein jeder Vorsteher der Erdgürtelzone, deren es ja insgesamt 360 gibt, so daß sich der Magier dessentwegen nicht erst auf die Saturnsphäre zu begeben braucht. Dasselbe gilt von Agiel und den anderen in den üblichen Grimoiren veröffentlichten sogenannten Intelligenzen der Saturnsphäre. Während meiner seinerzeitigen Wanderungen in der Saturnsphäre im Mentalkörper habe ich mich selbst mit Agiel und Arathron unterhalten, so daß ich hier meine eigenen Erfahrungen niederschreibe.

Über die 49 Intelligenzen der Saturnsphäre wäre zu sagen, daß diese der Reihe nach das karmische Urprinzip aller Sphären zu überwachen haben, namentlich aber das Wirken und Walten aller negativen Wesen sämtlicher Sphären, von unserer grobstofflichen Welt angefangen, verfolgen. Laut Göttlicher Vorsehung lassen sie Wirkungen von negativen Wesen zu. In der ganzen kosmischen Weltordnung walten sie über Wirkungen und Kräfte des vernichtenden Prinzips. Sie sorgen für die Einhaltung der Gerechtigkeit und lassen durch ihre untergeordneten Wesen - je nach Göttlicher Zulassung - negative Wirkungen walten. Die Saturn-Intelligenzen gestatten Kriege nicht nur auf unserem Planeten, sondern überall dort, wo es Liebe und Haß gibt, sie lassen

das negative Prinzip bis zu einer gewissen Grenze sich auswirken und sind diejenigen, die Menschen und Wesen aller Sphären laut Göttlicher Ordnung und Gesetzmäßigkeit streng richten. Deshalb gelten die Saturn - Intelligenzen als die sogenannten Richter und Schicksalsvollstrecker höchster Art. Ferner entscheiden sie darüber, wie lange schwarze Magier, die einen Pakt mit Wesen - negativen oder positiven - abgeschlossen haben, im Wirkungsbereich des betreffenden Wesens bleiben sollen.

Jeder Ur-Intelligenz der Saturnsphäre steht ein ganz bestimmter Wirkungsbereich zu, ihrer Obhut unterliegt ein bestimmter Planet und eine bestimmte Sphäre. Interessiert es den Sphärenmagier, zu erfahren, wie dieser oder jener UrInitiator der Saturnsphäre wirkt, wie er seinen Einfluß geltend macht und welche Sphäre ihm unterliegt, so kann ihm hierüber eine von den untergeordneten Intelligenzen, z.B. Agiel oder Arathron, genaue Auskunft geben. Laut dem hier Gesagten wird der Sphärenmagier die Saturnsphäre zwar nicht direkt meiden, er wird aber weniger darauf bedacht sein, mit ihren 49 Ur-Intelligenzen in Kontakt zu treten. Es ist nicht gerade angenehm, dem Arbeiten der negativen Wesen, ihrer Aufsicht, zuzusehen und die durchgeführten Bestrafungen geistig zu erschauen. Dazu gehören tatsächlich sehr starke Nerven und eine sehr gute mentale Festigkeit. Soviel sei über die Saturnsphäre gesagt. Die Siegel von Agiel, Arathron und anderen niedriger stehenden Intelligenzen der Saturnsphäre sind allgemein bekannt. Jeder Magier wird sich wohlweislich hüten, Namen und Siegel der 49 Ur-Intelligenzen dieser Sphäre Unreifen anzuvertrauen und wird mir volles Verständnis entgegenbringen, daß auch ich nichts Näheres angeben will.

## Kapitel II: Die Sphären des Uranus und des Pluto

Mit der Saturnsphäre ist zwar die allgemeine Sphärenmagie beendet d. h. die Hierarchie der uns bekannten sieben Sphären erklärlich beschrieben, aber der wahre Eingeweihte, der sich mit seinem Mentalkörper im Universum je nach Wunsch und Belieben bewegt und die verschiedenen Schwingungen und vibrationen aller Sphären im Mentalkörper standhaft aushält wird sicherlich wahrgenommen haben, daß es hinter der Saturnsphäre noch mehrere andere Sphären gibt, die jedoch auf unsere Erde respektive auf unsere Erdgürtelzone fast keinen direkten Einfluß ausüben oder zum mindesten nicht in dem Maße, daß er für das Arbeiten in Magie und Quabbalah irgendwie in Betracht kommen würde.

Die erste von diesen Sphären, die nach der Saturnsphäre erwähnenswert wäre, ist die Uranus-Sphäre, deren minimaler Einfluß bis zur Mondsphäre reicht. Hält sich ein in der Sphärenmagie bewanderter Magier in der Mondsphäre auf, so nimmt er daselbst gefühlsmäßig die Wirkungen der Uranussphäre noch wahr. In der Erdgürtelzone weiß man zwar von dieser Sphäre aber ihr Einfluß kommt dort sehr wenig zur Geltung, da die Wirkungen der Uranussphäre in der Mondsphäre schon abgeflaut sind und hier enden. Diese Feststellung und Tatsache hat natürlich nichts mit der astrologischen Deutung des Uranus zu tun, über die ich hier nicht näher schreibe. Die Uranussphäre wird sich auf unserer Erdgürtelzone und auf unserem Planeten erst in einem der nächsten Evolutionszyklen auswirken. Jedenfalls wird der Magier in der Uranussphäre mit Intelligenzen in Verbindung kommen, die ihn in die makrokosmische Magie und Quabbalah einweihen können. Einzelheiten darüber zu schreiben, ist nicht gestattet, da die Zeit für eine Veröffentlichung noch nicht gekommen ist. Es wäre nur zu bemerken, daß Eingeweihte die eigentliche Quabbalah als die uranische Sprache - kosmische Sprache - bezeichnen. Demnach werden Magie und Quabbalah und ihre praktische Anwendung mit Rücksicht auf die Universalgesetze im ganzen Makrokosmos, also in unserer kosmischen Rangordnung, von Intelligenzen der Uranussphäre geleitet. An den Intelligenzen der Uranussphäre ist es daher gelegen, inwieweit ein jedes Wesen, eine jede Ur-Intelligenz der sonstigen Sphären diese oder jene Art von Magie und Quabbalah anwendet und einen Magier zu lehren imstande ist.

Welcher Sphärenmagier daher auch in der Uranussphäre festen Fuß faßt, daselbst mit Ur-Intelligenzen Kontakt anknüpft- und sich von diesen in Magie und Quabbalah einweihen läßt, dem kann kein Eingeweihter mehr, kein Ur-Initiator ganz gleich welcher Sphäre oder Ebene zugehörend, etwas geben, denn ein solcher

Sphärenmagier ist ein vollkommener Adept geworden, ein vollkommener Meister, ein hierarchischer Magier und Quabballist. Er ist dann nicht nur Herr der Erdgürtelzone, sondern sämtlicher Sphären und sämtlicher Reiche. Wer also in der Sphärenmagie soweit gekommen ist und auch die uranische Sphäre erschöpft hat, kann mit ruhigem Gewissen sagen, daß er ein vollkommener Adept ist, der nach unserer verstandesmäßigen Auffassung das Buch der Weisheit mit seinen 78 Blättern - Tarotkarten - vollkommen versteht und ihre Gesetzmäßigkeit im Mikro- und Makrokosmos, also in der kleinen und großen Welt, vollkommen beherrscht. Einem solchen Eingeweihten kann dann auch ich nichts mehr bieten.

Auf Grund dieser kurzen Beschreibung der Uranussphäre sieht nun der Eingeweihte endgültig, wie weit der Weg zur Vollkommenheit geht, denn hier endet unsere Hierarchie.

Es gibt dann noch eine Plutosphäre, die aber dem Magier in der bisherigen Entwicklungsstufe nichts nützen kann, denn diese wird auf unsere Erdgürtelzone erst dann wirken, wenn der sogenannte zweite Brahma - Tag, also der nächste Evolutionszyklus eintritt. Unsere Erdoberfläche wird dann von einer ganz anderen Menschenrasse mit einer anderen Hautfarbe und anderen Gesetzen bewohnt sein.

Auf meinen Wanderungen im Mentalkörper habe ich außer den angeführten planetarischen Sphären noch mehrere andere Sphären - ungefähr dreißig an der Zahl - durchquert. Diese Sphären haben in ihrem jetzigen Entwicklungsstadium für unsere Erdgürtelzone sowie für uns Menschen keinerlei Bedeutung und sind in den Machtbereich unserer hierarchischen Analogie und ihre Gesetzmäßigkeit nicht eingegliedert. Das Ausmaß dieses Werkes läßt es nicht zu, daß ich auch noch darüber etwas zu Papier bringe.

Einem Sphärenmagier, der genaue Instruktionen und Weisungen in Magie und Quabballah auch von Ur-Intelligenzen der Uranussphäre erhält, wird klar, daß es außer unserem Universum, also unserem Makrokosmos, unserem planetarischen System, außer den Hierarchien und Sphären, die ich alle hier aufgezählt habe, noch viele und bei weitem größere Kosmen gibt, die ganz andere Kräfte, andere Gesetze und auch andere Analogien haben, als es bei unserem Makrokosmos der Fall ist. All dies näher zu beschreiben, ist - ohne zu übertreiben ein Ding der Unmöglichkeit.

## Kapitel 12: Verkehr mit Wesen, Genien und Intelligenzen aller Sphären durch das mentale Wandern

Dieses Kapitel dürfte sich für einen Sphärenmagier erübrigen. Aber nicht jeder Leser wird mein Buch gleich praktisch durchnehmen, sondern viele Leser werden mit dem Inhalt meiner Werke zunächst einmal ihre theoretischen Kenntnisse erweitern wollen. Für solche Leser wird dieser Beitrag viele Anregungen geben um ihr Wissen zu bereichern. Mein erstes Werk "Der Weg zum wahren Adepten" enthält genaue Anleitungen zum mentalen Wandern. Auch über die Astralleib Exteriorisation oder das sogenannte Astralleib-Aussenden wird in demselben theoretisch und praktisch eingehend gesprochen. Mit dem Astralleib wird der Magier höchstens die Erdgürtelzone besuchen können, da ja der Astralleib aus Elementestoffen zusammengesetzt ist, die im äußersten Falle nur die Schwingungen der Erdgürtelzone vertragen. Infolgedessen wird sich ein Sphärenmagier kaum einbilden, daß er sich mit seinem Astralkörper auch noch über unsere Erdgürtelzone hinaus versetzen kann, da dies ein Ding der Unmöglichkeit ist. Der praktische Sphärenmagier wird aus eigener Erfahrung schon wissen, daß der Astralkörper von der Göttlichen Vorsehung an die Gesetze der Erdgürtelzone gebunden ist und über deren Gesetze nicht hinaus kann. Außerdem ist der Astralkörper auch noch an das Raumprinzip gebunden, was schließlich der Magier beim Besuch der Erdgürtelzone selbst feststellen wird.

Der Magier kann sich zwar mit seinem Astralkörper in die Bereiche der Elemente versetzen und kann auf unserem Planeten jeden beliebigen Ort aufsuchen, ohne Unterschied, ob auf oder unter der Erdoberfläche, sogar den feinsten Schwingungen der Erdgürtelzone hält sein Astralkörper stand, aber er wird darauf kommen, daß er über diese Zone nicht hinaus kommt. Falls er es dennoch wagen würde, die Erdgürtelzone mit seinem Astralkörper zu verlassen, während dem sein grobstofflicher Körper auf unserer irdischen Ebene liegt und durch die Astralmatrix mit dem Astralkörper in Verbindung steht, würde dieser vergebliche Versuch ein

sofortiges Reißen der Astralmatrix herbeiführen, und der physische Tod müßte augenblicklich eintreten. Eine Wiederbelebung der Astralmatrix bliebe ergebnislos, und der grobstoffliche Körper wäre den Elementen ausgeliefert. Würde es aber vorkommen, daß nach einem derartigen physischen Tode der Austritt des Astralkörpers dennoch zustande käme und der Mentalkörper zusammen mit dem Astralkörper die Erdgürtelzone gewaltsam überschreiten wollte, so hätte dies wiederum ein Reißen der Mentalmatrix zur Folge. Der Mentalkörper wäre vom Astralkörper gelöst und letzterer wiederum den Elementen in der Astralwelt preisgegeben, die eine solche Astralleiche in ganz kurzer Zeit aufzehren würden. Ein Zurückgehen in den Astralkörper ist dann unmöglich und der Geist in jener Sphäre gebannt, die sein letztes Entwicklungsstadium war. Einen solchen Gewaltakt eines Magiers würden dann die Richter der Saturnsphäre streng bestrafen.

Ein ebensolcher Gewaltakt und gleichzeitig ein Verhängnis ist das bewußte Trennen der Astralmatrix vom grobstofflichen Körper und der Mentalmatrix vom Mentalleib, was schon in der Bibel als "Sünde wider den Geist" bezeichnet wird. Der eigentliche Sinn der Worte "wider den Geist" ist vom hermetischen Standpunkt aus nur wenigen bekannt. Solche Fälle kommen ja auch nur selten vor. Gewöhnlich sorgt der Selbsterhaltungstrieb schon dafür, daß die Grenzen in dieser Richtung nicht überschritten werden. Überdies steht einem jeden Magier eine Intelligenz zur Seite, die ihn führt und ihn vor derartigen karmischen Eingriffen rechtzeitig warnt. Diese Erklärung beleuchtet in gewisser Hinsicht auch das Faust Problem, das jedem Eingeweihten ganz klar ist. Im weiteren einiges über das mentale Wandern.

Der Sphärenmagier hat an Hand meines ersten Werkes "Der Weg zum wahren Adepten" die Trennung des Mentalkörpers gelernt. Er hat gleich am Anfang meines zweiten Werkes gelesen und auch für richtig befunden, daß die praktische Durchführung desselben die einwandfreie Beherrschung des ersten Werkes voraussetzt. Der Magier lernte den Mentalkörper zu lösen und sich vorerst in der Mentalsphäre der grobstofflichen Welt zu bewegen. Nach genügender Übung besuchte er die astrale Seite der grobstofflichen Welt, um hierauf mit seinem Mentalkörper die ganze grobstoffliche Welt je nach Wunsch und Begehrt zu durchqueren und sich überall dort aufzuhalten, wohin sein Geist versetzt sein wollte. Sodann suchte er die Reiche der Elemente auf, zu welchem Zwecke er sich vorher mittels Imagination die Form der Elementwesen aneignete, um von ihnen gesehen, gehört und gefühlt zu werden. Der Reihe nach versetzte er sich in das Reich der Gnomen, in das der Nixen - Wasserreich -, durchquerte die Luftregion mit ihren Sylphen oder Feen und besuchte als letztes das Reich der Salamander, um sich auch dieses dienstbar zu machen. Anschließend daran lernte der Magier, sich mit seinem Mentalkörper in die Ebenen dadurch zu erheben, daß er den Wunsch hegte, vor allem in die Erdgürtelzone zu gelangen. Nach einigem Üben erhob sich sein Mentalkörper in senkrechter Lage, und der Magier fühlte sich wunschgemäß in diese Zone versetzt.

In der Erdgürtelzone - deren Schwingungen der Mentalkörper des Magiers ohne weiteres aushält - angelangt, wurde er sogleich von Wesen dieser Zone umgeben. Nachher hatte er die Möglichkeit, die Vorsteher der Erdgürtelzone, deren Namen und Siegel ich angeführt habe, der Reihe nach kennenzulernen und mit ihnen in Kontakt zu treten. Sie machten den Magier mit allem vertraut, was die Erdgürtelzone betrifft und belehrten ihn, auf welche Weise er sich in die nächsthöhere Ebene, d. i. die Mondsphäre, begeben könne. Auch ohne Führung kann sich der Magier in die Mondsphäre begeben, indem er seinen Mentalkörper mit der Farbe der Mondsphäre influenziert, d. h. verfärbt, und zwar silberweiß, schwach ins Violette übergehend. Sobald er seinen Körper mit der Lichtstauung der silberweißen schwachvioletten Färbung vollkommen imprägniert hat, erhebt er sich abermals senkrecht mit dem Wunsche, in die Mondsphäre zu gelangen. Bei den ersten Arbeiten im Sicherheben aus der Erdgürtelzone in die Mondsphäre empfindet der Magier eine drehende Bewegung. Nach öfterem Wiederholen hört das Schwindelgefühl auf, und auch der Druck in der Solarplexus-Gegend läßt nach. Das Sicherheben geschieht blitzartig; ganz plötzlich befindet man sich in einem Lichtmeer silbervioletter Farbenschwingung und ist schon in der Mondsphäre. Der Wunsch, daselbst mit Intelligenzen zusammenzukommen, bleibt nicht unerfüllt. Ruft der Magier in dieser Silberschwingung in der

Vorstellungssprache etwa eine von den angeführten und beschriebenen Intelligenzen der Mondsphäre, so wird sich auch diese bald einstellen. Der Kontakt ist dann derselbe wie in der Erdgürtelzone.

Will der Magier von einem Wesen, das eine andere Sphäre bewohnt, etwas Bestimmtes erreichen, dann soll er schon in der Erdgürtelzone den genauen Vorsatz ausarbeiten und erst nach reifer Überlegung die betreffende Sphäre aufsuchen. Bei den anfänglichen Arbeiten wird nämlich zumeist das eigene Bewußtsein durch die anders geartete Farbenschwungung der Sphäre gewissermaßen unselbständig. Erst nach mehrmaligem Verkehr mit ein- und demselben Wesen gewöhnt man sich an den in der Sphäre herrschenden Druck, und das selbständige Denken des Magiers wird von der Sphäre nicht mehr so sehr beeinflusst.

Hat der Magier nun alle 28 Intelligenzen der Mondsphäre praktisch durchgenommen, so kann er als vollkommener Herr in der Mondsphäre gelten, kann beliebig den Einfluß der Mondsphäre in sich ändern, indem er ihre Vibrationen verringert oder verstärkt, je nachdem, ob er mit mächtigen oder mit weniger mächtigen Wesen in Verbindung tritt.

Bei den anfänglichen Besuchen der Mondsphäre wird der Magier wahrnehmen, daß ihre 28 Ur-Intelligenzen eine Strahlkraft, eine innere Expansivität haben, die geradezu lähmend auf seinen Mentalkörper einwirkt. Um dieser Einwirkung respektive der Vibration der Mond-Intelligenzen gewachsen zu sein, muß der Magier bereits in der Erdgürtelzone durch entsprechende Lichtkraftstauung der Mondsphäre eine der Mond Ur-Intelligenz zusagende Vibration annehmen, damit er mit diesen Intelligenzen in Verbindung treten kann, ohne erst die lähmungsartigen Begleiterscheinungen durchmachen zu müssen.

Ist der Magier mit der Mondsphäre vollkommen vertraut geworden, begibt er sich mit seinem Mentalkörper in die nächstliegende Sphäre, indem er in der Mondsphäre seinen Mentalkörper mit der gelben Farbenschwungung des Merkurs influenziert, d.h. die Lichtkraftstauung der Merkurzone vornimmt. Auf die gleiche Art und Weise wie in der Mondsphäre kommt er der Reihe nach mit einzelnen Genien der Merkurzone in Kontakt. Nach wiederholtem Sicherheben in die Merkurzone braucht der Magier später dann nicht mehr die Mondsphäre zu durchqueren, sondern er kann schon in der Erdgürtelzone die Imprägnierung seines Mentalkörpers mit der Merkurschwungung vornehmen und sich von da aus direkt in die Merkurzone erheben. Hat er es fertig gebracht, mindestens mit 30 Genien dieser Zone in Kontakt zu kommen, so kann er das Sicherheben in die Merkurzone sogar schon von der grobstofflichen Welt aus vornehmen, also eine Farbenimprägnierung - Lichtkraftstauung der Merkurschwungung sogleich neben seinem grobstofflichen Körper durchführen und sich sofort in die Merkurzone begeben, ohne erst in der Erdgürtelzone oder in der Mondsphäre haltzumachen. Beim Verkehr mit Merkur-Genien wird der Magier das lähmende Gefühl ihrer Strahlkraft nicht so stark empfinden, da ja die Merkurzone dem Mentalkörper in gewisser Hinsicht analog ist, worüber ich bereits im Kapitel über die kosmische Rangordnung schrieb. Erst dann, wenn der Magier vollkommener Herr über diese drei Sphären - Erdgürtelzone, Mondsphäre und Merkurzone - geworden ist, denke er an ein Sicherheben in die nächsthöhere Sphäre.

Daß ich gerade diesen drei Sphären die größte Beachtung zuwende, geschieht deshalb, weil ja - was ich auch schon erwähnte - 1. die Erdgürtelzone in einem analogen Zusammenhang mit dem grobstofflichen Körper-Schicksal steht, 2. die Mondsphäre mit dem Astralkörper - Reife des Astralkörpers, des Charakters, Gleichgewicht usw. - und 3. die Merkurzone mit dem Mentalkörper.

Von der Merkurzone aus, die sozusagen als Sprungbrett in die höheren Sphären zu betrachten ist, nimmt der Sphärenmagier vor dem Sicherheben dann die Lichtkraftstauung der nächsten Sphäre, also der Venusphäre, vor - Lichtkraftstauung in wunderschöner smaragdgrüner Farbe -. Ist er in der Venusphäre den zahlreichen Verlockungen nicht anheimgefallen und demnach daselbst Herr der Liebe geworden, so kann er sich wieder von der grobstofflichen Welt aus direkt in die Venusphäre versetzen, indem er die Lichtkraftstauung der Venusphäre im Mentalleib schon neben seinem grobstofflichen Körper vornimmt.

Dasselbe gilt natürlich dann auch von der darauffolgenden Sonnensphäre, die für den Magier insofern die am schwersten erreichbare Sphäre ist, als die Wesen der Sonnensphäre mit derart viel Lichtstoff angefüllt sind, daß der Magier, falls er keine ausreichende Sonnen-Lichtkraftstauung, die einer gleißenden Sonne gleichen muß, vorgenommen hat, den Schwingungen der Sonnengenien nicht standhält. Käme ein Magier mit einem Sonnen-Genius in Verbindung, ohne durch vorherige Lichtimprägnierung seines Mentalkörpers hinreichend vorbereitet zu sein, so würde ihn die gleißende Lichtstrahlkraft in seinen grobstofflichen Körper zurückschleudern, wodurch seine Mentalmatrize in ein großes Schwanken geraten könnte, was unbedingt Disharmonien zur Folge hätte. Diese Disharmonien würden sich dann durch verschiedene Begleiterscheinungen im Astralkörper und eventuell auch im grobstofflichen Körper bemerkbar machen. Unter Umständen könnte es auch zu einem großen Nervenzusammenbruch kommen. Noch andere Nachteile psychischer Art könnten auftauchen. Deshalb wird der Magier meine Warnungen als durchaus angebracht erachten und einsehen, daß ein Sichbegeben in die einzelnen Sphären ohne genaue Kenntnis der Analogiegesetze und ihrer Handhabung, sowie ohne Kenntnis der evokativen Magie nicht möglich ist.

Nach vollkommener Beherrschung der Sonnensphäre besucht der Magier die nachstehende Marssphäre. Um einer Gefahr vorzubeugen, habe ich die Intelligenzen dieser Sphäre wohl genannt, ihre Siegelzeichen jedoch nicht angeführt. Die Marssphäre hat eine rubinrote Farblichtschwingung, so daß die Lichtkraftstauung des Mentalkörpers eine rubinrote Verfärbung haben muß. Jeder Magier, der gefahrenlos Herr über die Sonnensphäre geworden ist, kann - mit Ausnahme der äußerst gefährlichen Saturnsphäre - alle von der Sonnensphäre aufgehenden Sphären der Reihe nach besuchen.

Die Jupitersphäre wird auf dieselbe Art und Weise besucht nur wird die Lichtkraftstauung in himmelblauer Farbe vorgenommen.

Wünscht der Magier auch die Saturnsphäre zu besuchen, so muß die Lichtkraftstauung seines Mentalkörpers für diese Sphäre eine dunkelviolette Verfärbung haben.

Für den Besuch der Uranussphäre muß die Lichtkraftstauung des Mentalkörpers lila verfärbt sein, und für die Plutosphäre kommt, als der letzten Sphäre, eine hellgraue Verfärbung in Frage.

Die weiteren Sphären sind farblos. Welcher Magier bis hierher gekommen ist und sich den Lichtkraftstauungen der Sphären gewachsen fühlt, kann auch ohne Verfärbung seines Mentalkörpers die weiteren Planeten aufsuchen und mit den inwohnenden Intelligenzen in Kontakt treten. Sobald er sich der gewünschten Sphäre nähert, wird er durch das transzendente Sehen die Farbe jener Sphäre im voraus wahrnehmen, so daß er ohne weiteres die entsprechend verfärbte Lichtkraftstauung im Kosmos vornehmen kann, bevor er in die gewünschte Sphäre eintritt. Es gibt Schwingungen, deren Verfärbung keiner uns bekannten Farbe gleicht und die sich daher auch nicht beschreiben läßt. Das transzendente Auge sieht sie jedoch und kann die der Sphäre entsprechende Lichtschwingung im Mentalkörper hervorrufen, wodurch der Kontakt mit der Sphäre und mit dortigen Wesen ermöglicht wird.

Diese kurze Schilderung möge dem Eingeweihten genügen. In der hermetischen Literatur ist über diese Einzelheiten noch niemals geschrieben worden, und bis heute ist dieses Wissen nur wenigen Eingeweihten bekannt. Ein Sphärenmagier, der all dies praktisch beherrscht, sieht in diesem Kapitel keine Phantasterei, da er sich von den hier angeführten Wahrheiten jederzeit selbst überzeugen kann. Ich beschreibe hier meine eigenen Erfahrungen.

### Kapitel 13: Magische Talismanologie

Im ersten Teil dieses Werkes habe ich für die Ladungen von Talismanen und Amuletten kurze Anleitungen und Praktiken angegeben. Ich finde es für angebracht, einige Hinweise bei dieser Gelegenheit zu wiederholen, einige andere wiederum dürften dem Magier vielleicht neu sein. Wie dem auch sein mag, als letztes Kapitel wähle ich die magische Talismanologie und beschreibe alles, was hierfür in Betracht kommt. Über

Talismanologie wurde schon viel geschrieben, und noch mehr ließe sich vom hermetischen Standpunkt aus dazu sagen. Aus technischen Gründen muß ich mich jedoch sehr kurz fassen. Einem erfahrenen Magier werden alle dieses Thema betreffenden Angaben bekannt und verständlich sein. Vom hermetischen Standpunkt aus betrachtet ist ein Talisman ein Mittel, ein Bindeglied oder die materielle Form, an die sich eine Kraft, Fähigkeit, Macht, ein Einfluß usw. binden läßt. Die Art und Weise der Bindung einer Kraft ist verschieden. Jedoch zuerst über die Talismane.

Die Verbindung mit einem Wesen, mit einer Intelligenz, mit einem Genius usw. hat der Magier gelernt, und zwar, daß es ihm möglich ist 1. durch das mentale Wandern, 2. durch evokatives Arbeiten und 3. auch noch durch den passiven Verkehr in der Art, wie im ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" über den Spiritismus beschrieben. Als letzte Form bleibt dann die Verbindung oder die Kontaktherstellung durch einen Talisman.

Die Form eines Talismans kann ein Schmuckstück sein, ein Ring, Stein oder ein Amulett, Anhänger usw. Es können noch andere Formen von Talismanen gewählt werden, aber die hier angeführten sind die üblichen. Am vorteilhaftesten ist es, wenn sich der Magier den Talisman von Grund auf selbst herstellt und zwar vom flüssigen, demnach aufgegossenen Metall bis zur Ladung. Ist dies nicht möglich, fehlt es ihm etwa an Geschicklichkeit u. dgl., dann soll er sich den Talisman nur in der Grundform anfertigen lassen. Ist der Talisman in der gewählten Form fertig, beginnt der Magier mit der eigentlichen magischen Talismanologie und macht das Schmuckstück zum richtigen Talisman - Bindeglied. Das Siegel derjenigen Intelligenz, mit der man sich in Kontakt zu setzen wünscht, graviert der Magier in das Metall ein. Ist er nicht imstande, die Gravierung selbst vorzunehmen, so kann er diese von einem verlässlichen Graveur oder Goldschmied durchführen lassen. Der Gegenstand für den Talisman - oder für das Amulett - wäre somit fertig, und nun kommt seine magische Präparierung an die Reihe. Will jemand die astrologische Signatur bei der Herstellung resp. bei der magischen Präparierung berücksichtigen, so bleibt ihm dies anheimgestellt. Für die Ausrechnung günstiger Gestirneinflüsse findet jeder mann genügend astrologische Literatur. Das Metall für einen Talisman wählt man nach der astrologischen Entsprechung der betreffenden Tierkreiszeichen (siehe nachstehend angeführte Tabelle). Da in der Hierarchie der Sphären die Tierkreiszeichen berücksichtigt wurden, so kann jenes Metall gewählt werden, das dem betreffenden Genius dieses Tierkreiszeichens entspricht. Der Magier hat aber auch die Möglichkeit, Metalle zu wählen, die den Planetensphären analog sind.

Das beste Metall für alle Wesen, Genien und Intelligenzen aller Sphären ist das Elektro magicum. Das ist eine Verbindung sämtlicher, allen Planeten zusagenden Metalle, wie ich sie in meinem ersten Werk "Der Weg zum wahren Adepten" im Kapitel über die festen fluidischen Kondensatoren beschrieben habe. Diese Legierung eignet sich am besten für Wesen der Erdgürtelzone und für Wesen der Elemente im Elementereich. Ansonsten kann man für die Erdgürtelzone auch Holz - Hartholz - und von Metallen das Blei nehmen.

Für die Mondsphäre und ihre 28 Intelligenzen käme den planetarischen Analogiegesetzen gemäß für die Herstellung von Talismanen Silber in Betracht,

Für die Merkurzone Messing,

für die Venussphäre Kupfer,

für die Sonnensphäre Gold,

für die Marssphäre Eisen,

für die Jupitersphäre Zinn und

für die Saturnsphäre gleichfalls Blei.

Für die weiteren Sphären kann man Zink und auch Silber verwenden. Diese Analogieentsprechung für die Wahl des Metalles zur Herstellung eines Talismans ist nur allgemeiner Natur und nur für diejenigen bestimmt, die astrologische Entsprechungen berücksichtigen wollen. Einem guten und erfahrenen Magier genügen zumeist zwei Metallarten, und zwar wird er für Wesen, die vorwiegend elektrischer Natur sind, Gold nehmen und für

diejenigen, die magnetischen Charakters sind, Silber verwenden. Für indifferente Wesen, die weder aktiv noch passiv, also weder dem elektrischen noch dem magnetischen Fluid zugeschrieben werden können, verwende der Magier beide Metalle, indem er zwei gleichmäßige Plättchen, das eine aus Gold und das andere aus Silber, zusammenlötet, so daß die eine Seite des Talismans aus Gold und die andere Seite aus Silber besteht, falls es sich z. B. um einen Anhänger handeln sollte.

Für einen guten Eingeweihten und erfahrenen Sphärenmagier spielt auch die Wahl des Metalles keine so große Rolle. Ihm gelingt die magische Imprägnierung mit einer Intelligenz aus jeglicher Sphäre mit jedem beliebigen Gegenstand. Die magische Kontaktherstellung und Imprägnierung des gewählten Gegenstandes hängt ja von der magischen Entwicklung und Reife des betreffenden Magiers ab.

Adepten geben für Ladungen mit Intelligenzen meistens einem einzigen Metall den Vorzug, und zwar verwenden sie reines Gold. Unbedingt notwendig ist es natürlich nicht. Ein gewöhnlicher Talisman, gut magisch imprägniert, leistet genau denselben Dienst wie jener, der aus reinstem Golde oder Edelsteinen hergestellt wurde.

Nun folgt der nächste Punkt, und zwar die magische Imprägnierung, die bei der Ladung eines Talismans die wichtigste Arbeit ist, da ja dadurch ein Gegenstand zum richtigen Werkzeug für die Kontaktherstellung mit dem gewünschten Wesen oder mit der gewünschten Intelligenz werden soll. Anhand eines Beispiels mache ich dem Magier den ganzen Vorgang einer magischen Imprägnierungsarbeit klar. Hat er sich aus der Reihe der Wesen, Genien, Intelligenzen, am besten zuerst aus der Erdgürtelzone, jenes gewählt, das ihm laut magischen und allen übrigen Eigenschaften zusagt und ihm daher verehrungswürdig erscheint, hat er dessen Siegel in das geeignete Metall eingraviert, so befreie er durch die vier Elemente den Talisman von allen ungünstigen Einflüssen, die an diesem bei der materiellen Herstellung mentalisch haften geblieben sind, dadurch, daß er über einer brennenden Kerze den Talisman einige Male mit der Vorstellung schwenkt, daß das Feuer alle Einflüsse verbrennt, also vernichtet.

Ferner tauche er den Talisman in ein mit reinem Wasser gefülltes Glas und lasse ihn einen ganzen Tag darin mit der Wunschvorstellung, daß wiederum das Wasser sämtliche schlechten Einflüsse aus dem Gegenstand herauszieht. Nach Ablauf dieser Frist nehme der Magier den Talisman aus dem Wasser, schütte letzteres mit der Wunschvorstellung aus, daß damit alle ungünstigen Einflüsse wegfließen. Nun schwinde er in kreisender Bewegung den Talisman in der Luft und konzentriere sich dabei auf die Vorstellung, daß auch das Luftelement sämtliche schlechten Einflüsse vom Talisman entfernen soll.

Sodann nehme der Magier in ein Stück Filtrierpapier eine Handvoll Erde, lege in diese den Talisman und wickle alles zusammen, um es in der Hand halten zu können. Nun konzentriere er sich darauf, daß auch noch das den Talisman umgebende Erdelement alle haftenden schlechten Einflüsse an sich reißt. Nach intensiver Wunschkonzentration und fester Überzeugung, daß schließlich auch die letzten ungünstigen Einflüsse des Talismans durch das Erdelement entzogen wurden, nehme der Magier den Talisman aus der Erde, reinige ihn mit einem noch ungebrauchten Lappen und wickle ihn in ein dunkelviolettes Seidenstück zum fertigen Gebrauch. Die übriggebliebene Erde mit dem Filtrierpapier vergrabe er an irgendeinem weniger zugänglichen Ort. Durch diese Vorarbeit ist der Talisman vom hermetischen Standpunkt aus elementarisch gereinigt, d. h., daß kein einziges Element mehr auf dem Talisman haftet und auch keines die Ladung irgendwie beeinflußt.

Beabsichtigt der Magier, die astrologischen Aspekte zu berücksichtigen, so bewahrt er bis zum Herannahen der astrologischen Stunde den Talisman in dem violetten Seidentuch auf. Ist er soweit, nimmt er die Ladung des Talismans vor, indem er mit einer neuen Nadel das eingravierte Siegelzeichen mit der festen Wunschkonzentration nachzieht, daß er durch dieses nachträgliche Einritzen das Interesse respektive die Aufmerksamkeit des gewählten Wesens an den Gegenstand fesselt. Beim Nachahmen des Einritzens kann der Magier im Geiste ständig den Namen der betreffenden Intelligenz wiederholen und mit der Imagination verbinden, daß die Intelligenz ihren Einfluß auf den Talisman überträgt. Die grobstoffliche Vorbereitung,

hermetisch ausgedrückt Kontaktherstellung, ist hiermit getan, die erste Arbeit der magischen Imprägnierung durchgeführt. Nun gibt es aber viele Ladungsmöglichkeiten.

Die wirksamste Ladungsart ist die, wenn der Magier durch evokative Arbeit und durch das notwendige Ritual die Intelligenz vor seinen Kreis ruft und sie bittet, den Talisman, den er im oder vor dem Kreis liegen hat, zu billigen, d. h. dem Träger des Talismans jederzeit hilfreich beizustehen. Verspricht die Intelligenz, dem Träger des Talismans diese Gunst zu erweisen, ist für den Talisman der gewünschte Effekt erreicht, und er kann schon als geladen betrachtet werden. Sämtliche Maßregeln, die eventuell die betreffende Intelligenz dem Operateur beim Gebrauch des Talismans einzuhalten empfiehlt, müssen selbstverständlich immer berücksichtigt werden. Die Intelligenz kann z. B. verschiedene Vorsichtsmaßnahmen treffen, indem sie den Träger des Talismans beauftragt, täglich mit demselben ein Ritual zu tun, bestimmte Formeln über dem Talisman auszusprechen oder bestimmte Zeichen mit demselben zu ziehen, bestimmte Namen zu nennen, die die Wirksamkeit des Talismans erfordert, oder Dinge geheim zu halten u. dgl. m.

Ist bei der Ladung alles Erforderliche berücksichtigt worden, so kann der Träger des Talismans mit diesem den gleichen Effekt erzielen, wie wenn er durch das mentale Wandern oder durch Evokation eine persönliche Kontaktanknüpfung bewerkstelligt hätte. Die angeführte Ladungsart ist eine von den wirksamsten Methoden der Talisman-Imprägnierung zum Zwecke der Kontaktherstellung mit einer Intelligenz. Gewöhnlich aber stellt bei einer solchen Kontaktherstellung die betreffende Intelligenz ihre untergeordneten Diener zur Verfügung, die sie an den Talisman bindet und deren Namen dem Träger anvertraut. Beim Aussprechen der Namen oder beim Ziehen eines vereinbarten Zeichens wird die gewünschte Wirkung durch das Wesen hervorgerufen.

Eine andere Imprägnierungsart eines Talismans ist die, daß man die Kontaktherstellung durch wiederholte Imagination der Eigenschaften der gewählten Intelligenz, die man in das Metall hineinkonzentriert, herbeiführt, wobei die Terminierung von Zeit, Raum und Wirkung zu beachten ist! Diese Imprägnierungsart erfordert einen unerschütterlichen Glauben des Magiers, der überdies noch über eine ausreichende magische Macht verfügen muß, die die betreffende Intelligenz zwingt, dem Willen des Talisman-Eigentümers zu gehorchen und die gewünschten Wirkungen zu veranlassen.

Eine weitere Imprägnierung geschieht mit Hilfe eines Rituals und wird so gemacht, daß man mit dem Talisman das Siegelzeichen der gewählten Intelligenz in der Luft zieht und sich dabei auf die Realisierung der gewünschten Wirkung konzentriert. Dem Quabbalisten ist aber bekannt, daß man ein solches Ritual mindestens 462mal wiederholen muß, damit die richtige Kontaktherstellung erreicht wird, um den Talisman auch tatsächlich wirksam zu machen.

Die nächste Imprägnierungsmöglichkeit ist die Ladung durch magische Volte mittels des elektromagnetischen Fluids. Ein geschaffenes Volt wird mit elektromagnetischem Fluid geladen. In den Mittelpunkt des Voltes werden die Eigenschaften der betreffenden Intelligenz mittels Imagination, festem Glauben und überzeugter Macht hineinverlegt und durch ausreichende Wiederholung derart verdichtet, daß das Metall des Talismans das geladene Volt annimmt. Bei Wiederholung der Ladung durch die Volte wird die Wunschkonzentration angewendet, daß die gewählte Intelligenz mit diesem Volt in Verbindung steht und durch das Volt die gewünschten Ursachen in der Akashawelt hervorruft, um damit die gewünschten Wirkungen zu erzielen.

Es gibt noch eine Ladungsart, nämlich die sexual-magische, die ich aber, um einem Mißbrauch vorzubeugen, nicht näher beschreibe. Jedoch ein Magier, der in die hohen Mysterien eingeweiht ist und welchem daher alles rein und heilig bleibt, wird sicherlich wissen, wie man das Plus und Minus bei Mann und Frau voltisch zum Zweck der magischen Imprägnierung eines Talismans anwendet.

Die letzte Möglichkeit einer magischen Imprägnierung eines Talismans ist die quabbalistische Ladung und kann von einem in der Quabbalah bewanderten Eingeweihten vorgenommen werden, indem er den Namen der betreffenden Intelligenz über dem zum Laden vorbereiteten Talisman quabbalistisch ausspricht und damit die Eigenschaften der Intelligenz in den Talisman hineinversetzt.

Wie eine magisch- quabbalistische Ladung eines Talismans dann in allen Einzelheiten durchgeführt wird, ist jedem Eingeweihten, der mir bis hierher folgte und der einen Kontakt mit irgendeiner Intelligenz, ganz gleich welcher Sphäre, hergestellt hat, bekannt, falls er sich über das quabbalistische Wissen von einzelnen Intelligenzen unterrichten ließ. In meinem dritten Werke, betitelt "Der Schlüssel zur wahren Quabbalah", spreche ich hierüber noch ausführlicher. Soviel über die Imprägnierung und Ladung von Talismanen und über die magische Talismanologie überhaupt. Einem Reifen werden diese Angaben vollkommen genügen, dem Unreifen bleibt dieses Wissen auch weiterhin geheim.

## Nachwort

Dem Leser, Praktiker und dem angehenden Sphärenmagier übergebe ich hiermit mein zweites Werk, das die Praxis der zweiten Tarotkarte verständlich beschreibt. Des öfteren habe ich erwähnt und betont, daß ich über alle angeführten Kapitel bei weitem ausführlicher schreiben könnte, wenn dies aus rein technischen Gründen möglich wäre. Demjenigen, der sich an Hand meines ersten Werkes "Der Weg zum wahren Adepten" durch ein gewissenhaftes Studium und durch emsige praktische Arbeit an sich selbst die nötige Reife angeeignet hat, wird das, was ich in diesem Werk beschrieben habe, für seine weitere Praxis vollkommen ausreichen. Durch den Verkehr mit einzelnen Intelligenzen der genannten Sphären, ob nun durch das mentale Wandern oder durch Evokationen, wird dem reifen Magier die Möglichkeit gegeben, in Magie und Quabbalah die höchste Adeptenschaft zu erreichen, wenn er sich zu seinem Initiator eine ihm zusagende Intelligenz - Genius, Wesen wählt und nach ihren Anleitungen und anvertrauten Praktiken arbeitet. Der Magier wird natürlich nicht nur bei einer einzigen Intelligenz verbleiben und mit ihr arbeiten, sondern er wird alle Sphären sowohl mental durchwandern, als auch auf evokative Art kennenlernen.

Jenen Sphärenmagier, der an Hand dieses Werkes alle Sphären praktisch durchgangen hat, ihre Kräfte beherrscht und Kontakte hergestellt hat, kann ich aus ganzem Herzen beglückwünschen, denn er ist auf dem Wege zur Vollkommenheit wiederum ein gutes Stück Weg weitergekommen. Es wird für mich schon eine Genugtuung sein, auch demjenigen geholfen zu haben, der sich vorläufig nur für die Theorie interessiert, da er nach einem gründlichen Durchlesen meines Werkes sein theoretisches Wissen um vieles bereichert haben wird. Jeder Leser, jeder Theoretiker und namentlich jeder Interessent des geheimen Wissens gelangt nach dem Durchlesen dieses Werkes zu der Überzeugung, daß Magie, und namentlich die Sphärenmagie, keine Zauberei ist, sondern das höchste Wissen überhaupt, das alle sonstigen intellektuellen Wissenschaften überragt und tatsächlich die wahre Krone der Weisheit ist.

Diejenigen, die nicht reif genug sind und daher nicht einmal theoretisch, geschweige denn praktisch dieses hohe Wissen begreifen können, werden sich wenigstens ihrer eigenen Unreife bewußt und werden jede Kritik unterlassen.

Selbst wenn es nur einigen Erdenmenschen vergönnt sein sollte, diesen Lehrgang praktisch durchzugehen, so hat auch mein zweites Werk den ihm zgedachten Zweck vollkommen erfüllt.

Noch bevor ich dieses Nachwort beende, wende ich mich dem Bauer-Verlag zu, um diesem meinen verbindlichsten Dank dafür auszusprechen, daß er die Aufgabe übernommen hat, ein solch kolossales Werk der Menschheit zugänglich zu machen. Meine Lehrbücher gehören nämlich nicht zu jener Literatur, die nur gelesen wird und nachher in den Bibliotheken und Bücherschränken verstaubt, sondern meine Werke werden sämtlich Jahrhunderte hindurch den für die Hermetik und für die hohe Adeptenschaft Herangereiften als Wegweiser und Helfer dienen. Im Laufe dieser Zeit werden sich Millionen von Menschen an die angegebenen Lehrmethoden halten, sie praktisch durchführen, um ihre eigene Entwicklung zu fördern und der Vollkommenheit immer mehr zuzustreben.

Der Autor

## Die Symbole der zweiten Tarotkarte

Die zweite Tarotkarte stellt den Tempel der Einweihung dar der mit dem Mikrokosmos - Kleine Welt - identisch ist, Vielfach gilt diese Karte als der Tempel Salomons. Den Tempel stützen vier Säulen, die die vier Elemente darstellen und Wissen, Wagen, Wollen, Schweigen, also s quabbalistische Jod-He-Vau-He - Tetragrammaton - bedeuten.

jede Säule steht auf einem kreisrunden Sockel - behauener Stein - als Symbol dessen, daß der Magier, der im Tempel die Einweihung erhält, bereits vollkommener Herr eines jeden Elementes geworden ist.

Der schwarzweiße marmorne Fußboden hat gleichmäßige Quadrate, die s positive und das negative Wirken der Elemente auf der grobstofflichen Welt darstellen. Im höheren Sinne ist es die Gesetzmäßigkeit - Jupitersphäre - auf der grobstofflichen Ebene, mit welcher der Magier gleichfalls vollkommen vertraut sein muß, bevor er die Einweihung erhält.

Vor dem Altar ist der Fußboden mit einem Teppich belegt der - genau die Mitte geteilt - auf das positive und negative Wirken sämtlicher hätte des planetarischen Systems auf unserer grobstofflichen Welt hin ist, deren vollkommener Herr der Magier ebenfalls sein muß - elektrisches - magnetisches Fluid.

auf dem Teppich befindet sich der magische Kreis, der die Unendlichkeit, des Alpha und Omega darstellt. Siehe Beschreibung des magischen Kreises zuständigen Kapitel dieses Werkes. Im Kreise ist das Pentagramm als Zeichen des Mikrokosmos - kleine Welt - das der Magier vollkommen ausgebildet haben muß, d. h., daß er in völliger Harmonie mit dem Makrokosmos ist. Das Pentagramm ist das Symbol des Mikrokosmos, wogegen der Makrokosmos gewöhnlich durch ein Hexagramm symbolisiert wird.

Der Magier, mit einem violetten magischen Gewand bekleidet, hält als Zeichen der durch das Akashaprinzip erreichten Gottverbundenheit - Intuition - in der linken Hand das magische Schwert, das Zeichen des Sieges, in der rechten Hand beschwörend hochgehoben den magischen Stab, s Zeichen seines absoluten Willens - seiner absoluten Macht.

Zur Rechten des Magiers sitzt auf einem goldenen Thron die Hohepriesterin als Vertreterin der Isis mit dem Buche der Weisheit in der linken und mit den zwei Einweihungsschlüsseln in der rechten Hand als Symbol der positiven und negativen Beherrschung. Sie weiht den zur Evokation vorbereiteten Magier in die tiefen Geheimnisse der Sphärenmagie ein. In manchen Tarotkarten wird die Hohepriesterin als Päpstin oder Kaiserin bezeichnet. Es ist dies die Karte der Macht und der Weisheit id muß in diesem Falle nicht das weibliche Prinzip andeuten.

Vor dem Kreise sind drei Altarstufen, die die Beherrschung der drei Ebenen - grobstoffliche, astrale und mentale - andeuten. Der Altar selbst gilt als Symbol der Verehrung. Das in seiner Mitte angebrachte Dreieck ist auf das dreidimensionale Wirken der göttlichen Emanation in allem im Plus- und Minusprinzip - hin.

Die beiden Räucherpfannen als Symbol deuten darauf hin, daß der evozierende Magier die positiven - guten - und die negativen - bösen Wesen in seiner Gewalt hat und diese zu materialisieren imstande ist. Der Sphärenspiegel auf dem Altar gibt mit seinen sieben sphärischen Farben symbolisch an, daß der Magier nicht nur divinatorisch und durch das mentale Wandern mit allen Wesen der sieben Planeten in Kontakt stehen muß, sondern daß er die Wesen auch auf evokative Art und Weise auf die grobstoffliche Welt zu beschwören imstande ist.

Im Hintergrunde an der Wand sind als alt-ägyptische Symbole der zweiten Tarotkarte die Göttinnen Isis und Nephtis angebracht.

nähere Beschreibung im Buche selbst.

