

LIBER NULL - PRAKTISCHE MAGIE

Das offizielle Einweihungshandbuch des englischen Ordens IOT

von

Pete Carroll

Ins Deutsche übertragen und mit einem Vorwort von

Frater V. . D .

Mit einem Prolog von

Mahamudra

2. limitierte Auflage von 200 Exemplaren

Dieses Exemplar trägt die Nummer _____

(© Copyright der deutschen Ausgabe 1982 by Frater V

2. Auflage 1984

Alle deutschsprachigen Rechte, auch das der Vervielfältigung, elektronischen Speicherung und auszugsweisen Wiedergabe vorbehalten.

Gegeben zu Bonnum, 1982 era vulgari, Sol in Leo

ISBN: 3 - 924613 - 01 - X

EDITION MAGUS

VERLAG RALPH TEGTMEIER Bundesallee 81 D - 1000 BERLIN 41 Bundesrepublik

Deutschland

Mit Dank an

den Magier von Morton, Lord Vegtan, Church of Chaos, Australasia einen alten Meister des Zos Kia Kultus den Zauberer Calatin, Psychonaut Laboratories, UK und andere

IOT - Veröffentlichung der Klasse 4°, 3° und 2°.

Herausgegeben auf Anordnung von

.X. 1° M.V.F.D.

L.O.V. 2° G.W.M.P.

P.J.C. 2° T.W.O.W.

A.D. 3° O.M.A.T.

(Angaben der Originalausgabe)

ANMERKUNG ZUR DEUTSCHEN AUSGABE:

Der Text des LIBER NULL entspricht dem der englischen Originalausgabe. Er ist vollständig und ungekürzt.

Das bisweilen ziemlich schwerfällige Englisch, das zudem durch Druck - und Orthographiefehler sehr entstellt war, ist in der deutschen Übersetzung stellenweise zwar geglättet, zum Teil jedoch stilistisch ganz bewußt beibehalten worden. Dies soll dem Leser die Aufnahme der Lektüreinhalte erleichtern: Viele der geschilderten Praktiken und Techniken wirken derart einfach, daß man bei einem sehr flüssigen Stil sehr leicht über sie hinweg lesen könnte. Der Übersetzer wollte sich nicht anmaßen, den Text sozusagen umzuschreiben; denn nur durch das genaue, konzentrierte Studium der Aussagen kann man aus diesem Buch wirklich Gewinn ziehen. Das aber wird durch eine stellenweise etwas umständliche Sprache gefördert.

Bei Doppel - bzw. Mehrdeutigkeit im Englischen (z.B. "mied", das sowohl "Geist" und "Verstand" als auch "Bewußtsein" heißen kann) wurden entweder mehrere Möglichkeiten

im deutschen Text angeführt, oder, wo dies nicht zweckmäßig war, die englische Vokabel zur Verdeutlichung in Klammern hinter den deutschen Ausdruck gesetzt.

Die Abbildungen wurden für die deutsche Ausgabe ausnahmslos neu gezeichnet. Der Text wurde durch klarere Absätze, Überschriften usw. übersichtlicher gegliedert. Das Original besitzt keine Seitenzählung; aus Gründen der besseren Übersicht wurden Sie in der deutschen Fassung jedoch eingeführt.

Das englische Original trug weder Veröffentlichungsjahr noch Copyrightvermerk und ist somit urheberrechtlich auch nicht geschützt. Sollte nachträglich Copyright eingereicht bzw. angemeldet worden sein, so werden die rechtmäßigen Inhaber des Copyrights gebeten sich an die EDITION MAGUS IM UNICORN VERLAG zu wenden. Die Rechte der deutschen Übertragung und die gesamte Aufmachung dieser limitierten Ausgabe sind jedoch ordnungsgemäß geschützt. Auszugsweise Wiedergabe ist zu Forschungszwecken grundsätzlich möglich, jedoch nur nach schriftlicher Einverständniserklärung der EDITION MAGUS.

VORWORT

Im Kularna Tantra steht der Satz: "Man gelangt in den Himmel durch eben die Dinge, die auch in die Hölle führen können." Viel wird von manchmal berufener, öfter aber noch von eindeutig unberufener Seite zum Thema "Magie - weiß oder schwarz?" gesagt. Nicht selten sind solche Äußerungen voller unfreiwilliger Komik und Weltverschwörungspobien. Was dem Nazi (ob neu oder alt) seine "Verschwörung des internationalen Judentums", das ist manch einem sogenannten "Weiß" - Magier eben die "Schwarze Loge", eine Gruppe von anscheinend ziemlich merkwürdig gepolten Leuten, die offenbar nichts anderes zu tun haben als Kerzen aus Kinderfett herzustellen und Alice Baileys Weltfrieden zu hintertreiben. Es ist wahr, Satan der Entzweier lebt: in den Herzen all jener Dualisten nämlich, die nur allzu gern von der "mystischen Einheit" der Schöpfung reden, in Wirklichkeit aber darunter eine Landbefriedung verstehen, die alles mit Stumpf und Stiel ausrotten soll, was auch nur entfernt nach Dunkelheit oder gar - pfui! - nach Phallus aussehen sollte - und das ist so manches.

Der Meister Therion hat schon kurz nach der Jahrhundertwende vor den "Militanten Mystikern" auf Erden gewarnt. Zurecht dies, und seine Mahnungen, scheint es, sind auch heute noch so aktuell wie eh und je.

Denn wer nicht den Weg des Schattens und der Dunkelheit kennt, der wird wohl auch kaum dazu in der Lage sein, etwas über das Licht und die Helle auszusagen. LIBER NULL ist nicht zuletzt auch ein Versuch, mit solch frömmlicherem Unfug aufzuräumen. Es weist mit gutem Recht darauf hin, daß "schwarze", destruktive Handlungen in der Magie nun einmal leichter gelingen, woran nicht nur der arme verteuflte Hinkfuß seine Freude hätte, sonst selbst der gute alte Kirchenvater Augustinus; denn der wußte, wie tief das "Böse" im Menschen sitzt, wie sehr es Teil seiner Seele ist, wie leicht es emporsteigt und Tribut fordert. Aber Augustinus hat ja auch ein Pferd richtigerum aufzuzäumen verstanden, er ging den Weg vom Hurenbock zum Heiligen und nicht umgekehrt, wie es so viele esoterische Asketenmuffel taten und noch tun, Pace unter anderem auch Leadbeater. Doch genug des Schmäh.

LIBER NULL ist kein satanistisches Brevier, im Gegenteil: Es lebt ja gerade von der harmonischen Integration beider Pfade und steht damit der Luzifer - Gnosis näher als der bourgeoise Salonsatanismus wie ihn etwa Huysmans so trefflich zu schildern wußte. Dieser Kursus praktischer Magie dient nur einem Gott: dem ERKENNE DICH SELBST bzw. WERDE DER DU BIST des delphischen Orakels. Das aber ist der Sinn hinter allen Geheimwissenschaften.

Historisch gesehen steht LIBER NULL sowohl in der Tradition illuministischen Gedankenguts wie auch der mittelalterlicher grimoires. Es ist eine Zauberanleitung, aber eine, die der Pragmatischen Magie entspringt, und das heißt allemale: Sie ist auf den Magier zugeschnitten, der seinen kritischen Verstand nicht an der Garderobe einer

spiritistischen Loge abgibt. Glaubensvorschübe sind hier keine zu leisten. Theorie ist nichts, Praxis ist alles. Ein herbes Programm, fürwahr, aber es hat den Vorteil, individuell nachvollziehbar zu sein, einer eigenen Überprüfung standzuhalten. In einer Zeit, in der Totalitarismen aller Art den Menschen ideologisch, weltanschaulich, ökonomisch, bürokratisch, ökologisch und - Summa summarum - psychisch zu einer bloßen Kenn - Nummer reduzieren, in einer solchen Zeit eben wirkt der individual - anarchische Stil dieses Werks und seiner Botschaft geradezu herzerfrischend revolutionär im eigentlichen Sinne. Und dennoch verlangt es von seinem Lesern keinen Ikonoklasmus - glauben mag der immer noch was er will. Eine solche Toleranz, in der magischen Literatur ohnehin nie sehr häufig, bekommt heutzutage ja leider immer mehr Seltenheitswert.

Sucht man nach Namen und Vorbildern für dieses Vorgehen (obwohl die Magie in ihrer Tradition individuell ist bzw. sein sollte, kennt auch sie ihre Forscher, ihre Märtyrer und ihre Päpste), dann fallen vor allem zwei große Magier dieses Jahrhunderts ins Auge, nämlich Austin Osman Spare (1886 - 1956) und Aleister Crowley (1875 - 1947), deren Werk die Autoren des LIBER NULL offenbar stark beeinflusst hat. Und doch sind sie keine reinen Thelemiter: Der Meister Therion wird nicht als Weltenheiland gepriesen und auch A. O. Spare findet keinen Hausaltar vor. Was man braucht, das holt man sich eben überall, und eklektizistisch (politisierend könnte man sogar 'internationalistisch' sagen) wie der Okkultismus nun einmal ist, kennt er keine Landes - oder Kulturgrenzen. So wird denn auch der Bardon – (ob wahr oder nicht) ebenso seine Freude an diesem Buch haben wie der wicca - Anhänger

Kompromißlose Praxis: das könnte man als Motto dieses wirklich einmaligen Werks nennen, und so soll denn diese Vorbemerkung mit einem frei übersetzten Wort eines der letzten großen Praktiker enden, der, schon mehrfach erwähnt, auch einer der posthumen Gründerväter dieses imposanten Systems ist: "Jede Handlung oder Tat, die nicht dazu dient oder dienen soll, die Wiederherstellung der ursprünglichen Einheit zu erlangen, ist ein Akt Schwarzer Magie." (Aleister Crowley)

VBIQVE DAEMON VBIQVE DEVS..

Frater V. D., Bonn, im Juli 1982 e. v.

PROLOG

Jeder, der weiße Magie betreiben will, muß zuerst einmal schwarze machen, d.h. sich mit seinem Schatten (Shaitan, Satan) befassen; auch der tibetische Yogi Milarepa war zuerst ein Schwarzmagier bevor er zum Heiligen wurde. Erst wenn ein freundschaftlicher Dialog mit dem Schatten eingetreten ist, er einerseits nicht unterdrückt wird, man ihm andererseits jedoch auch nicht verfällt, können höhere Aspekte in Erscheinung treten. Der Schatten wird in seinen negativen Aspekten verwandelt und dient von da an als Schutzgeist; man läßt ihn leben, gibt ihm Gelegenheit, zu spielen (was er am meisten will) und erhält dafür seine Unterstützung: Vitalität, Gesundheit, Energie. Der schwarze Magier ist ein Sklave der Umstände, das Ego ist ein Produkt der Umstände - der weiße Magier transzendiert die Umstände, das Ego. Der normale Alltagsmensch ist ein Schwarzmagier. Das Ziel des Magiers / der Magierin ist jedoch immer die "Kenntnis und der Umgang mit seinem / ihrem Heiligen Schutzengel, ohne diese Verbindung bleibt sein Tun ein Spiel mit dem Feuer - jenseits des Abyssus wird der Magier als Mystiker wiedergeboren. Der Heilige Schutzengel (das Hohe Selbst, der innere Meister) gehört einer höheren Schwingungsebene an, will der Magier mit ihm in Verbindung treten, hat er sich daher dieser Ebene anzugleichen (Sympathiemagie). Die Methode dazu wird angegeben mit "Invoke offen" (Ruf doch mal an) und "Inflame yourself with prayer" (Nun brenn mal schön). Es wird eine bestimmte Ethik und Reinheit verlangt; der Heilige Schutzengel ist ein geistiges Wesen und wird im Geiste allein angerufen.

Mahamudra

INHALT

Einleitung

Der Orden und die Suche

LIBER MMM, Syllabus 4°

Magische Trance, Metamorphose, Magie

LIBER LUX, Einweihungssyllabus 3° in weißer Magie

Theorie

Gnosis

Evokation

Invokation

Befreiung

Augoides

Divination

Verzauberung

LIBER NOX, Einweihungssyllabus 3° in schwarzer Magie

Zauberei

Das Doppel

Transmogrifikation

Ekstase

Willkürlicher Glaube

Das Alphabet des Wollens

Appendix I Millenium

LIBER AOM, die Arbeit des Adepten 2°

Ätherik

Transsubstantiation

Die Chaosphäre

Äonik

Reinkarnation

EINLEITUNG

Das Ziel dieses Buches, das in einem dichten aber klaren Stil geschrieben wurde, besteht darin, der persönlichen Arbeit Gedankenanstöße zu vermitteln. Die Magie des IOT ist eine außerordentlich praktische, persönliche, experimentelle Kunst.

Zwei Hauptthemen ziehen sich durch dieses Buch: Daß veränderte Bewußtseinszustände der Schlüssel für die Öffnung magischer Fähigkeiten sind; und daß diese Fähigkeiten entwickelt werden können, ohne daß man sich auf irgendein Symbolsystem beziehen muß außer der Wirklichkeit selbst.

Der magische Denkstil wird in den Kapiteln über alternierenden Glauben und über das Alphabet des Wollens erforscht.

Eine natürliche Neigung zu den dunkleren Seiten der Magie ist ein genauso guter Ausgangspunkt um die Letztthinnige Suche zu beginnen wie jeder andere auch, und eine Hälfte dieses Buchs ist den schwarzen Künsten gewidmet.

Unabhängig von alten, verstaubten Büchern und von Mystifizierung verbinden sich hier die lebenswichtigen Elemente vieler Traditionen um eine lebendige Kunst zu erschaffen.

Die ILLUMINATES OF THANATEROS sind die magischen Erben des Zos Kia Kultus und des Argentinum.

Dieses Buch, das ursprünglich einmal als ein Handbuch für den IOT geschrieben wurde, wird nun für jene herausgegeben, die allein zu arbeiten wünschen und auch für jene, die danach trachten, in den Orden aufgenommen zu werden.

DER ORDEN UND DIE SUCHE

Die Geheimnisse der Magie sind universal und von solch praktisch faßbarer Art, daß sie sich einfachen Erklärungen widersetzen. Man sagt von jenen Wesen, die solche Geheimnisse erkannt haben und sie anwenden, daß sie die Meisterschaft errungen haben. Zu verschiedenen Zeiten der Geschichte inspirieren Meister die Adepten dazu, magische, mystische, religiöse oder sogar weltliche Orden zu gründen um andere zu Meistern zu machen. Zu bestimmten Zeiten haben sich solche Orden "Illuminaten" genannt, in anderen Zeiten schien Vorsicht angebrachter zu sein. Die Mysterien können nur dadurch bewahrt werden, daß man sie ständig enthüllt. So gesehen führt der IOT eine Tradition fort, die vielleicht siebentausend Jahre alt sein dürfte, und doch besitzt der äußere Orden keine Geschichte, obwohl er als ein Statthalter der Illuminaten aufgebaut ist. In dem Orden ohne Vergangenheit kann man nirgendwo die Zukunft vor der Gegenwart verstecken. Er bezieht seinen Namen von den Göttern des Sexus, Eros und, und des Tod Thanatos. Abgesehen davon, daß Sex und Tod die beiden Kräfte sind, die die Menschheit am meisten besessen machen und antreiben, sind sie auch die positiven und negativen Wege, magisches Bewußtsein zu erlangen. Erleuchtetsein bezieht sich auf die Inspiration, die Erhellung und die Befreiung, die aus dem Erfolg im Gebrauch dieser Methoden entspringen.

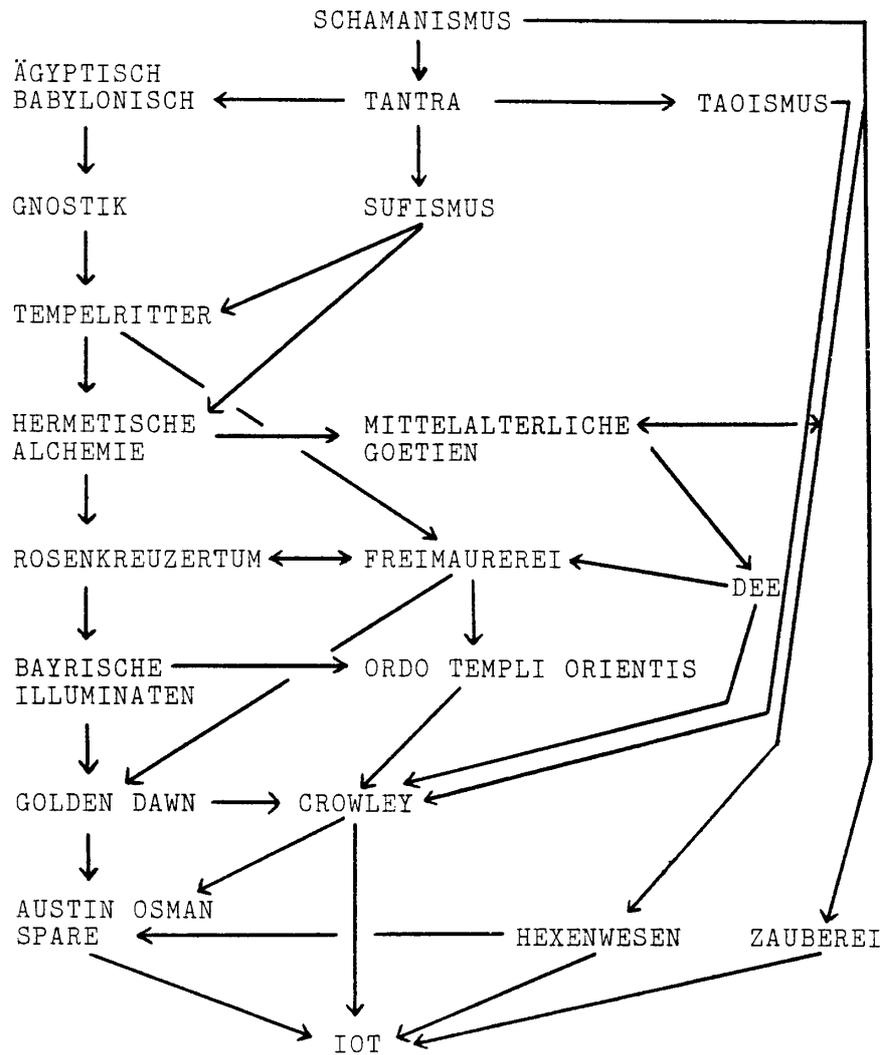
Der besondere Zweck, zu dem der IOT gegründet wurde, ist es, zu bestimmen, auf welche Weise das fünfte Äon, das sich bisher noch im embryonalen Stadium befindet, sich manifestieren wird. Obwohl seine Aufgabe historischer Art ist, besteht sie darin, Individuen magisches Wissen zu vermitteln; denn noch niemals seit dem ersten Äon hat die Menschheit solche Fähigkeiten so sehr benötigt um sich zurechtzufinden.

Es gibt im IOT keine formale Hierarchie, es gibt nur eine Unterscheidung der Aktivitäten nach den jeweilig entwickelten Fähigkeiten des Einzelnen.

Die Studierenden stählen ihren Willen gegen ihren stärksten potentiellen Feind - ihren eigenen Verstand. Sie erforschen die Möglichkeiten, sich selbst nach eigenem Willen zu verwandeln und erforschen ihre eigenen okkulten Fähigkeiten durch Traum - und Magie - Aktivitäten.

(Abb. 1)

DAS ÜBERLEBEN DER MAGIE



Die Eingeweihten machen sich mit allen Formen okkulten Errungenschaften vertraut und streben danach, sich in irgendeiner bestimmten Disziplin der Magie zu vervollkommen. Sie sollten auch Andere ausfindig machen, die befähigt sind, dem Orden beizutreten, und ihnen Hilfe anbieten.

Die Adepten streben nach Vollkommenheit in allen Aspekten magischer Macht, Weisheit und Befreiung.

Die Meister versuchen, die Ziele des Ordens durch jede Form des Handelns und des Nicht-Handelns zu fördern, die sie für angebracht halten mögen.

Im Folgenden findet sich eine gezeichnete Darstellung des Überlebens magischer Traditionen vom ersten Äon bis zum fünften. Eine ausführlichere Erläuterung der damit zusammenhängenden Äonik ist im ersten Anhang gegeben. (Vgl. Abb. 1)

LIBER MMM

Der Syllabus des 4° IOT

Dieser Kurs ist eine Übung in den Disziplinen magischer Trance, einer Form der Gedankenkontrolle, die dem Yoga ähnelt, persönlicher Metamorphose und den grundlegenden Techniken der Magie. Der Erfolg in diesen Techniken ist eine Voraussetzung für jeden wirklichen Fortschritt in den Studienplänen der Eingeweihten des 3°.

Das magische Tagebuch ist das wichtigste und wirkungsvollste Werkzeug des Magiers. Es sollte groß genug sein, um für jeden Tag eine Seite zur Verfügung zu haben. Darin sollten Zeit, Dauer und Erfolgsgrad jedes in Angriff genommenen Unterfangens festgehalten werden. Diejenigen, die in den Orden aufgenommen werden wollen oder mit seinen Mitgliedern Kontakt aufnehmen möchten, können ihr Tagebuch nach sechsmonatiger Arbeit über die Herausgeber einreichen. Wer den Orden davon verständigen will, daß er mit der Arbeit zu beginnen gedenkt, ist eingeladen, durch den gleichen Kanal Kontakt aufzunehmen.

(Anm. d. Übs.: Dieser Passus wurde nur beibehalten um den Originaltext zu wahren. Da der Orden z.Zt. unseres Wissens keine deutschsprachige Sektion unterhält - obwohl er auch deutsche Mitglieder hat - , gilt diese Bemerkung nur für englischsprachig schreibende Mitglieder. Wir bitten deshalb, von Kontaktaufnahmen über die EDITION MAGUS abzusehen. Eine Kontaktanschrift für englischsprachige Leser findet sich am Ende dieser Ausgabe.)

BEWUSSTSEINSKONTROLLE

Um wirkungsvoll Magie ausüben zu können muß zunächst die Aufmerksamkeit soweit aufgebaut werden, bis das Bewußtsein in einen tranceähnlichen Zustand eintreten kann. Dies wird in verschiedenen Stufen erreicht: völlige Bewegungslosigkeit des Körpers, Steuerung der Atmung, Beenden der Gedankentätigkeit, Konzentration auf Klänge, Konzentration auf Gegenstände und Konzentration auf mentale Bilder.

BEWEGUNGSLOSIGKEIT: Begib dich in irgendeine dir bequeme Haltung und verweile so lange wie möglich darin. Versuche, nicht mit den Wimpern zu zucken und weder die Zunge noch die Finger noch sonst ein Körperteil zu bewegen. Laß die Gedanken nicht für längere Zeit vor sich hin laufen, sondern beobachte dich selbst passiv. Was einmal eine bequeme Haltung zu sein schien, mag sich mit der Zeit als qualvoll herausstellen, doch halte durch! Mache diese Übung jeden Tag eine Weile lang und nutze jede Gelegenheit der Untätigkeit aus, die sich dafür anbieten mag.

Halte die Ergebnisse im magischen Tagebuch fest. Man sollte sich mit nicht weniger als fünf Minuten zufriedengeben. Wenn man fünfzehn Minuten erreicht hat, fährt man damit fort, daß man die Atmung reguliert.

ATMUNG: Während du so bewegungslos wie möglich verharrst, versuchst du, die Atmung langsamer und tiefer werden zu lassen. Das Ziel ist es, die volle Lungenkapazität auszunutzen, jedoch ohne unnötige Muskelanstrengung oder - Belastung. Die Lungen können zwischen dem Ein - bzw. Ausatmen leer bzw. voll gelassen werden um den Zyklus zu verlängern. Wichtig ist dabei, daß das Bewußtsein seine ganze Aufmerksamkeit dem Atemzyklus widmet. Wenn du dies dreißig Minuten lang durchführen kannst, dann schreite weiter zum Nicht - Denken.

NICHT - DENKEN: Die Übungen der Bewegungslosigkeit und der Atemkontrolle mögen zwar der Gesundheit förderlich sein, doch haben sie sonst keinerlei Wert außer als Vorbereitung für das Nicht - Denken zu dienen. Während du bewegungslos bist und tief atmest, fängst du damit an, dein Bewußtsein von allen Gedanken zurückzuziehen, die aufkommen mögen. Beim Versuch, dies zu tun, stellt sich heraus, daß das Bewußtsein ein tosender Sturm voller Energie ist. Nur durch allergrößte Entschlossenheit ist es möglich, auch nur wenige Sekunden seelischen Schweigens zustande zu bringen, doch selbst dies ist schon ein großer Triumph. Strebe danach, die Zeitspannen völliger Stille auszudehnen. Wie die körperliche Bewegungslosigkeit auch, sollte diese geistige Bewegungslosigkeit zu festen Zeiten durchgeführt werden, sowie immer dann, wenn sich eine Zeit der Untätigkeit dafür anbietet; die Ergebnisse sollten festgehalten werden.

DIE MAGISCHEN TRANCEN

Magie ist die Wissenschaft und die Kunst, im Einklang mit dem Willen Veränderungen herbeizuführen. Der Wille kann magisch nur dann wirkungsvoll werden wenn das Bewußtsein zentriert ist und ihm nicht dazwischenpfuscht. Das Bewußtsein muß sich erst soweit disziplinieren, daß es seine ganze Aufmerksamkeit auf irgendeine bedeutungslose Erscheinung richtet. Wenn man versucht, irgendeine Art von Wünschen zu bündeln, dann wird der Erfolg durch das Streben nach Ergebnissen kurzgeschlossen. Egozentrische Identifikation, die Angst vor dem Mißerfolg und der umgekehrte Wunsch, nicht zu wünschen, die alle aus unserem dualen Wesen entspringen, machen den Erfolg zunichte. Wenn du also Themen für die Konzentration auswählst, dann entscheide dich für nichts von spiritueller, egozentrischer, intellektueller, emotionaler oder auch praktisch - nützlicher Bedeutung, sondern für belanglose Dinge.

KONZENTRATION AUF GEGENSTÄNDE: Die Legende vom "bösen Blick" bezieht sich auf die Fähigkeit von Hexen und Zauberern, starr und fest blicken zu können. Dieses Können läßt sich mit jedem Gegenstand erüben, an einem Fleck an der Wand, mit irgendetwas, das weit entfernt ist, an einem Stern am Nachthimmel - an irgendetwas eben. Es ist außerordentlich schwierig, einen Gegenstand länger als ein paar Minuten mit einem völlig bewegungslosen, starren Blick zu fixieren, und doch muß dies stundenlang geübt werden. Jedem Versuch des Auges, den Gegenstand visuell zu verzerren, jedem Versuch des Bewußtseins, lieber an etwas anderes zu denken, muß widerstanden werden. Es ist auch möglich, mit dieser Technik Dingen okkulte Geheimnisse zu entreißen, doch in erster Linie muß diese Fähigkeit an bedeutungslosen Gegenständen geschärft werden.

KONZENTRATION AUF KLÄNGE: Der Teil des Bewußtseins, in dem die Wortgedanken aufkommen, wird dadurch unter magische Kontrolle gebracht, daß man sich auf Klänge konzentriert, die man sich geistig vorstellt (imaginiert). Man wählt irgendeinen einfachen Klang, den von einer Silbe oder auch den von mehreren, etwa AUM oder OM, ABRACADABRA, YOD HE VAU HE, AUM MANI PADRE HUM oder ZASAS ZASAS NASATANATA ZASAS. Der gewählte Klang wird im Bewußtsein immer und immer wieder

wiederholt um alle anderen Gedanken zu blockieren. Wie verkehrt die ursprüngliche Wahl des Klanges auch gewesen sein mag, man muß dennoch dabei bleiben. Schließlich wird es so scheinen als ob der Klang sich automatisch wiederholen würde und es kann sogar sein, daß er im Schlaf auftritt. Dies sind ermutigende Zeichen. Klangformation ist der Schlüssel zu Worten der Macht und zu bestimmten Formen der Beschwörung und Zauberverhängung.

KONZENTRATION AUF BILDER: Der Teil des Bewußtseins, in dem die bildlichen Gedanken auftreten, wird dadurch unter magische Kontrolle gebracht, daß man sich auf Bilder konzentriert. Man wählt eine einfache Form aus, wie etwa ein Dreieck, ein Kreis, ein Quadrat, ein Kreuz oder ein Halbmond, und behält diese ohne jede Verzerrung so lange im geistigen Auge wie möglich. Nur durch Angestrengtestes Bemühen wird es gelingen, daß die imaginierte Form länger aufrechterhalten werden kann. Zunächst sollte das Bild mit geschlossenen Augen aufgebaut werden; mit etwas Übung läßt es sich dann auf jede Leerfläche projizieren. Diese Technik ist die Grundlage der Sigillenmagie und des Schaffens unabhängiger Gedankenformen.

Diese drei Methoden zur Erlangung magischer Trance werden nur dann Erfolg zeitigen wenn sie mit äußerst fanatischer, kompromißloser Entschlossenheit verfolgt werden. Die dadurch erlangten Fähigkeiten sind außerordentlich anomal und für das menschliche Bewußtsein in der Regel unzugänglich, da sie eine solch unmenschliche Konzentration verlangen; doch die Belohnung für diese Anstrengungen ist groß. Schreibe im magischen Tagebuch auf, welche Arbeit an jedem Tag geleistet wurde und welche Sondergelegenheiten ausgenutzt wurden. Es sollte keine Seite leer bleiben.

METAMORPHOSE

Die Verwandlung der Verstandestätigkeit in magisches Bewußtsein wurde oft als "das Große Werk" bezeichnet. Sie hat ein weitgestecktes Ziel, nämlich letztlich den wahren Willen zu entdecken. Selbst eine nur geringfügige Fähigkeit, sich selbst zu ändern, ist wertvoller als jede Macht über das äußere Universum. Die Metamorphose ist eine Übung in gewollter Neustrukturierung des Bewußtseins.

Jeder Versuch, das Bewußtsein umzustrukturieren, muß sich mit der Dualität zwischen den Bedingungen wie sie sind und den Bedingungen wie sie sein sollten auseinandersetzen. So ist es unmöglich, Tugenden wie Spontaneität, Freude, Frommen Stolz, Gnade oder Allmacht zu kultivieren ohne sich dabei in noch mehr Konventionalität, Leid, Schuld, Sünde und Ohnmacht zu verstricken. Religionen werden auf dem Trugschluß gegründet, daß man das eine ohne das andere haben kann oder sollte. Hohe Magie erkennt den dualistischen Zustand an, kümmert sich aber nicht darum, ob das Leben bittersüß oder süßsauer ist; vielmehr strebt sie danach, auf eigenen Befehl irgendeine willkürliche Sehweise annehmen zu können.

Als Gegenstand der Transmutation ließe sich jeder beliebige Geisteszustand wählen, doch besitzen die hier empfohlenen ganz besondere Vorzüge. Der erste ist ein Mittel gegen die Unausgewogenheit und den eventuellen Wahnsinn magischer Trance. Der zweite ist ein Mittel gegen das Besessenwerden von der und durch die magische(n) Praxis im dritten Abschnitt.

Es sind dies:

1. Lachen / Lachen
2. Nicht - Verhaftetsein / Nicht - Desinteresse

In diese Zustände gelangt man durch beständige Meditation. Man versucht so oft wie möglich, sich in den Geist eines dieser Zustände zu versetzen und über das gewünschte Ergebnis zu anderer Zeit nachzudenken. Dadurch kann man sich eine kraftvolle geistige Gewohnheit schaffen.

Nehmen wir einmal das LACHEN: Es ist die höchste Emotion, denn es kann alles andere einschließen, von der Ekstase bis zum Leid. Es hat kein Gegenteil, da es selbst sein eigenes Gegenteil ist. Das Weinen ist lediglich eine unterentwickelte Form des Lachens, die die Augen reinigt und Säuglingen dazu dient, Hilfe herbeizurufen. Lachen ist die einzige vertretbare Einstellung in einem Universum, das ein Witz ist, der sich selbst erzählt.

Das Kunststück besteht darin, diesen Witz sogar in den neutralen und in den schrecklichen Ereignissen zu erkennen, die sich um einen herum abspielen. Es steht uns nicht an, die scheinbare Geschmacklosigkeit des Universums zu kritisieren. Suche nach der Erfahrung des Lachens in allem, was dich erfreut und amüsiert, suche sie in allem, was neutral oder sinnlos ist, suche sie sogar im Schrecklichen und Empörenden. Selbst wenn es zuerst nur gequält sein sollte, kann man, doch lernen, alles innerlich zu belächeln.

NICHT - VERHAFTETSEIN / NICHT - DESINTERESSE beschreibt am besten den magischen Zustand, zu handeln ohne nach Ergebnissen zu streben. Für Menschen ist es außerordentlich schwierig, sich für etwas zu entscheiden und es dann lediglich um der Sache selbst willen durchzuführen; und doch ist es eben diese Fähigkeit, die dazu notwendig ist, magische Handlungen zu vollbringen. Verhaftetsein soll hier in seiner positiven und seiner negativen Bedeutung verstanden werden, denn Abneigung ist nur sein anderer Aspekt. Verhaftet zu sein: an irgendeine persönliche Eigenschaft, an die eigene Persönlichkeit, an die eigenen Ambitionen, an die eigenen Beziehungen oder Sinneswahrnehmungen - oder auch Abneigung gegen eins von diesen - , beides wird sich als hinderlich erweisen.

Auf der anderen Seite ist es tödlich, das Interesse an diesen Dingen zu verlieren, denn sie machen das eigene Symbolsystem oder die magische Wirklichkeit aus. Statt dessen versucht man vielmehr, die empfindlichen Punkte der eigenen Wirklichkeit leichthändiger zu berühren um sie dem verderblichen Zugriff der klammernden Gier und der Langeweile zu entziehen. Dadurch kann man ausreichend Freiheit erlangen um magisch handeln zu können.

Zusätzlich zu diesen beiden Meditationen gibt es noch eine dritte, aktivere Form der Metamorphose, und bei dieser geht es um Alltagsgewohnheiten. So unwichtig sie auch zu sein scheinen, Angewohnheiten im Denken, Reden und Handeln sind doch immerhin der Anker der Persönlichkeit. Der Magier strebt danach, diesen Anker zu lichten und, freigeworden, in die See des Chaos zu stechen.

Um dies zu erreichen nimmt man irgendeine kleine Angewohnheit und gewöhnt sie sich ab. Zur gleichen Zeit nimmt man willkürlich irgendeine andere Angewohnheit an. Man sollte sich dabei nichts aussuchen, was spirituell, egozentrisch oder emotional von Bedeutung ist, und schließlich schon gar nichts, bei dem es die Möglichkeit des Scheiterns geben könnte. Wenn man bei diesen kleinen, einfachen Anfängen beharrlich bleibt, dann wird man mit der Zeit schließlich zu praktisch allem fähig werden.

Alle Werke der Metamorphose sollten im magischen Tagebuch festgehalten werden.

MAGIE

Der Erfolg bei diesem Teil des Lehrgangs hängt bis zu einem gewissen Grad davon ab, wie gut man die magischen Trancen und die Metamorphose beherrscht. Diese magischen Unterweisungen behandeln drei Techniken: Ritual, Sigillen und Träume. Außerdem sollte sich der Magier mit mindestens einem System der Divinatorik vertraut machen: Kartenlegen, Kristallkugelschau, Runenstaborakel, Pendeln oder Rutengängerei. Es gib zahllose Methoden. Strebe bei allen Techniken danach, den Geist zum Schweigen zu bringen und laß die Inspiration eine Antwort hervorbringen. Was man auch für ein symbolisches System oder Instrument verwenden sollte, alles dient letztlich nur als

Empfänger oder Verstärker der eigenen inneren Fähigkeiten. Ein Divinationssystem sollte nicht allzu willkürlich sein und Astrologie sollte man überhaupt nicht verwenden. (Anm. d. Hrsg.: Dieser etwas herbe Seitenhieb gegen die Astrologie hat sicherlich seine Berechtigung wenn man von einer mechanistisch - kausalen "Einfluß - Astrologie" ausgeht, die ja tatsächlich auf einer Art "kosmischer" Willkür aufbaut und somit der eigenen Entfaltung fatalistisch entgegensteuert. Doch bei einer analog verstandenen, synchronizitätsorientierten Astrologie sollte dies nicht der Fall sein; dort wird das Horoskop eben zum Instrument der eigenen inneren Deutungsfähigkeit und man muß es ebenso intuitiv und "Willkürlich" interpretieren wie etwa ein Runen - oder Tarot - Orakel. Der Leser wird mittlerweile gemerkt haben, daß es im vorliegenden Werk nicht um eine "wissenschaftliche", im Grunde nur szientistische Darstellung geht, und so bedarf es eigentlich auch keiner weiteren Erläuterung, daß die "wissenschaftlich" Verbräute - oder gar verfälschte - Astrologie, deren Anhänger gern alle möglichen und unmöglichen "Strahlen" zur Erklärung astrologischer Phänomene bemühen, in diesem System keinen adäquaten Platz findet. Fra V. .D. .)

Ein RITUAL ist eine Kombination aus dem Gebrauch talismanischer Waffen und Geräte, aus Gestik, visualisierten Sigillen, Wortmagie und magischer Trance. Bevor wir uns mit den Sigillen und dem Träumen befassen, ist es unabdingbar, ein wirkungsvolles Bannungsritual zu entwickeln. Ein gut aufgebautes Bannungsritual hat folgende Wirkungen: Es bereitet den Magier viel schneller auf magische Konzentration vor als irgendeine der Tranceübungen allein; es ermöglicht dem Magier, Obsessionen zu widerstehen falls man Probleme mit Traumerfahrungen oder bewußtwerdenden Sigillen haben sollte; schließlich schützt es den Magier auch noch vor allen feindlichen okkulten Einflüssen, die ihm gefährlich werden könnten.

Um ein Bannungsritual zu entwickeln, beschaffe man sich zunächst eine magische Waffe, etwa ein Schwert, einen Dolch, einen Stab oder vielleicht einen großen Ring. Das Instrument sollte etwas sein, das den Geist beeindruckt und es sollte außerdem das Streben des Magiers versinnbildlichen. Der Wert des eigenen Schniedens seiner Gerätschaften oder auch der des durch ungewöhnliche Umstände Darauf - gestoßen - Werdens kann gar nicht genug betont werden.

Das Bannungsritual sollte mindestens aus folgenden Elementen bestehen: Zunächst bildet der Magier um sich herum mit der magischen Waffe einen Schutzwall. Dieser Schutzwall wird auch stark visualisiert. Dreidimensionale Figuren sind dabei vorzuziehen, ein Beispiel findet sich in Abb. 2., S.21.

Zweitens richtet der Magier seinen Willen auf ein visualisiertes Bild, zum Beispiel auf das Bild der magischen Waffen oder auf sein imaginiertes Drittes Auge oder vielleicht auch auf einen Lichtball in seinem eigenen Kopf. Man kann auch eine zweite Konzentration verwenden, entweder als Ergänzung oder als Ersatz dazu.

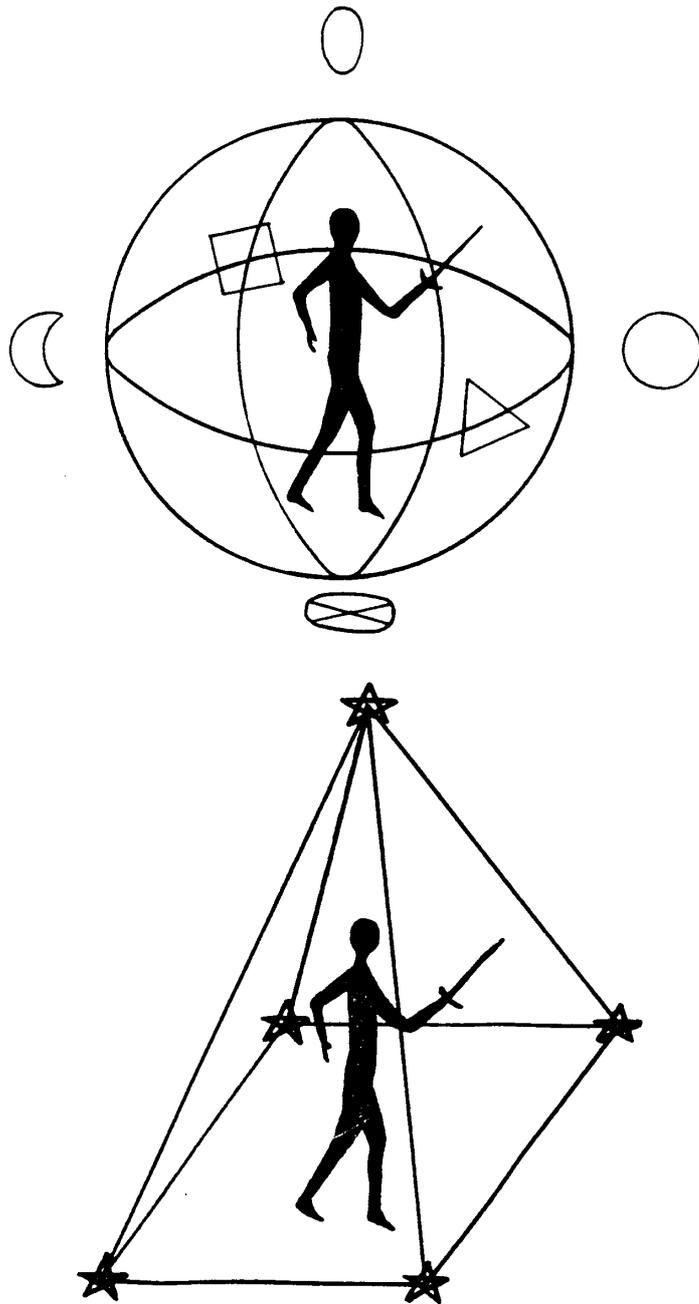
Drittens wird der Schutzwall durch Machtsymbole verstärkt, die mit der magischen Waffe gezogen werden. Man kann den traditionellen fünfzackigen Stern des Pentagramms verwenden oder den achtzackigen Stern des Chaos oder irgendeine andere Form. Auch Worte der Kraft können benutzt werden.

Viertens strebt der Magier dadurch ins unendliche Nichts, daß er einen kurzen, aber starken, entschlossenen Versuch macht, sein Denken zu beenden.

SIGILLEN: Es kann vorkommen, daß der Magier etwas braucht, das er durch die gewöhnlichen Kanäle nicht bekommen kann. Manchmal ist es möglich, dies dadurch zu erreichen, daß man mit Hilfe des Willens den gewünschten Zufall herbeiführt, vorausgesetzt, daß dies das Universum nicht zu sehr strapaziert. Das einfache Wünschen hat selten Erfolg, da der Wille dabei in einen Dialog mit dem Verstand verwickelt wird. Das verwässert die magischen Fähigkeiten auf mancherlei Weise: Der Wunsch wird Teil des Ego - Komplexes und der Geist beginnt, den Mißerfolg zu fürchten; um die Angst vor dem Scheitern zu bewältigen, entsteht dann der Wille, den Wunsch nicht zu erfüllen. Schon

bald wird dann aus dem Ursprünglichen Wunsch ein Haufen einander widerstrebender Vorstellungen. Oft tritt das gewünschte Ergebnis erst dann ein, wenn es vergessen worden ist. Diese letztere Tatsache ist der Schlüssel zum Gebrauch der Sigillen und zu den meisten Formen magischer Zauber.

(Abb. 2) DER MAGISCHE SCHUTZWALL



Sigillen funktionieren deshalb, weil sie den Willen dazu anregen, unbewußt zu arbeiten. unter Auslassung des Bewußtseins.

Bei der Anwendung von Sigillen gibt es drei Operationsstufen: Die Sigil wird gebildet, die Sigil geht dem Bewußtsein verloren, die Sigil wird aufgeladen.

Beim KONSTRUIEREN EINER SIGIL zielt man darauf ab, eine Willensglyphe herzustellen, die so stilisiert wird, daß sie den Willensinhalt nicht sofort andeutet. Es ist nicht nötig, komplizierte Symbolsysteme zu verwenden; die folgenden Methoden zeigen wie man Sigillen aus Wörtern, aus Bildern und aus Klängen konstruieren kann. Die Inhalte dieser Zauber (spells) wurden willkürlich gewählt und werden hier nicht zur Nachahmung empfohlen. (Vgl. Abb. 3, S. 23)

Um die Sigil erfolgreich aus dem Bewußtsein zu "verlieren" müssen sowohl die Sigillenform als auch das damit verknüpfte Wollen aus dem gewöhnlichen Wachbewußtsein verbannt werden. Der Magier stemmt sich gegen beider Manifestationen indem er seine Aufmerksamkeit durch eine starke Willensanstrengung auf etwas anderes lenkt. Manchmal kann man die Sigil verbrennen, vergraben oder im Meer versenken. Es ist auch möglich, einen Wortzauber dadurch zu "verlieren", daß man ihn ständig wiederholt, da dies mit der Zeit den Geist von dem damit verbundenen Wollen entleert, ihn es vergessen macht.

Die Sigil wird in Augenblicken aufgeladen, da der Geist durch magische Trance in einen Ruhezustand versetzt wurde oder wenn große Emotionsintensität sein normales Funktionieren lähmt. Dabei konzentriert man sich auf die Sigil, entweder als mentales Bild oder als gemalte Form. Im Folgenden sind auswahlweise Zeiten aufgeführt, zu denen die Sigillen aufgeladen werden können: Während einer magischen Trance, im Augenblick des Orgasmus oder großen Jubels, in Zeiten großer Furcht, Wut oder Scham, oder zu Zeiten, da intensive Frustrationen oder Enttäuschungen aufkommen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, einen aufkommenden anderen starken Wunsch oder Trieb zu opfern (zu vergessen) und sich statt dessen auf die Sigil zu konzentrieren. Nachdem man die Sigil so lange wie möglich im Bewußtsein gehalten hat, empfiehlt es sich, sie durch Lachen wieder zu verbannen.

Alle Sigillenarbeiten sollten im Tagebuch festgehalten werden, doch nicht so, daß es zu einer bewußten Rehlektion (inneren Diskussion) über das sigillisierte Wollen kommt.

(Abb. 3) DAS KONSTRUIEREN VON SIGILLEN

a) WORTMETHODE:

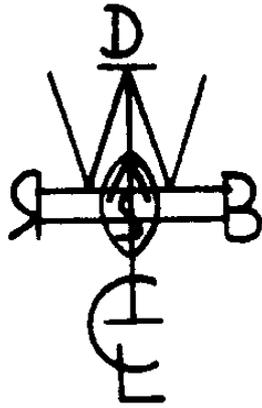
ICH WILL DAS NECRONOMICON BEKOMMEN

wiederholte Buchstaben werden ausgestrichen:

ICH WIL DAS NECRONOMICON BEKOMMEN

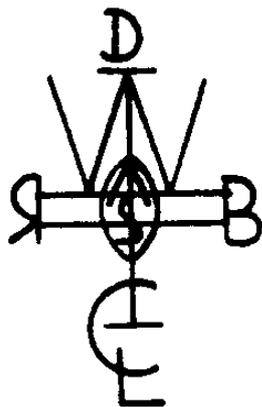
bleiben übrig: I, C, H, W, L, D, A, S, N, E, R, O, M, B, K

Daraus wird die Sigil gebildet wie folgt:



b) Bildmethode:

Um einen Feind zu vernichten



c) MANTRISCHE METHODE:

(fertige Sigil)

ICH WILL IM TRAUM EINEM SUKKUBUS BEGEGNEN I

wird zu

ICH WIL M TRAUM M SUKKU BUS BEGEGN

(quasi - akustische Schreibweise; doppelte Buchstaben eliminieren)

wird zu: ICHWL'M TRAUSUK BEG'N

wird umgestellt (mit Vokalganzung) zu:

LICHWAM TSUKRAMU NAGEB

(fertiges Mantra)

TRAUM: Der Traumzustand bietet einen nutzlichen Zugang zu den Bereichen der Divinatorik, der Wesenheiten und der Exteriorisation bzw. der "auerkorperlichen

Erfahrung". Alle Menschen träumen jede Nacht ihres Lebens, doch nur wenige von ihnen können auch nur wenige Minuten nach dem Aufwachen noch regelmäßig von ihren Träumen berichten. Traumerfahrungen sind so unzusammenhängend, daß das Gehirn lernt, sie daran zu hindern, sich ins Wachbewußtsein einzumischen. Der Magier strebt danach, vollen Zugang zur Traumebene zu bekommen und sie zu beherrschen. Der Versuch, dies zu tun, verwickelt den Magier in einen tödlichen und bizarren Krieg mit seinem eigenen psychischen Zensor, der so ziemlich jede Technik anwenden wird um ihm diese Erfahrungen zu verwehren.

Die einzige Methode um Zugang zur Traumebene zu bekommen besteht darin, zu allen Zeiten ein Notizbuch und einen Schreibstift neben der Schlafstelle parat zu haben. In diesem Buch werden so bald wie möglich nach dem Aufwachen die Einzelheiten sämtlicher Träume festgehalten.

Um Kontrolle über den Traumzustand zu erlangen ist es erforderlich, sich für das Träumen ein Thema zu wählen. Der Magier sollte damit anfangen, daß er beschließt, einen bestimmten wirklichen oder imaginären Gegenstand im Traum zu sehen; dies sollte er zuerst beherrschen, bevor er zur Divination oder zur Exteriorisation übergeht. Der Traum wird dadurch zustandegebracht, daß man sich unmittelbar vor dem Einschlafen das gewählte Thema vorstellt während der Geist weitestgehend still ist. Kompliziertere Erfahrungen können mit der Sigillenmethode erlangt werden.

Da das Traumtagebuch mit der Zeit vermutlich ziemlich umfangreich werden dürfte, ist es sinnvoll, es getrennt vom Magischen Tagebuch zu führen. Bedeutsame Erfolge sollten jedoch auch ins Magische Tagebuch übertragen werden.

Auch wenn es einem passieren kann, daß man bei seinem bloßen Anblick schon einen Schrecken bekommt, ist das Magische Tagebuch doch die sicherste Erfolgsgarantie bei der Arbeit mit LIBER MMM: Es ist beides, ein Nachschlagewerk, mit dessen Hilfe der eigene Fortschritt abgeschätzt werden kann, sowie ein Ansporn zu weiteren Anstrengungen.

DIE EINWEIHUNGSSYLLABI 3° IOT LIBER LUX, LIBER NOX

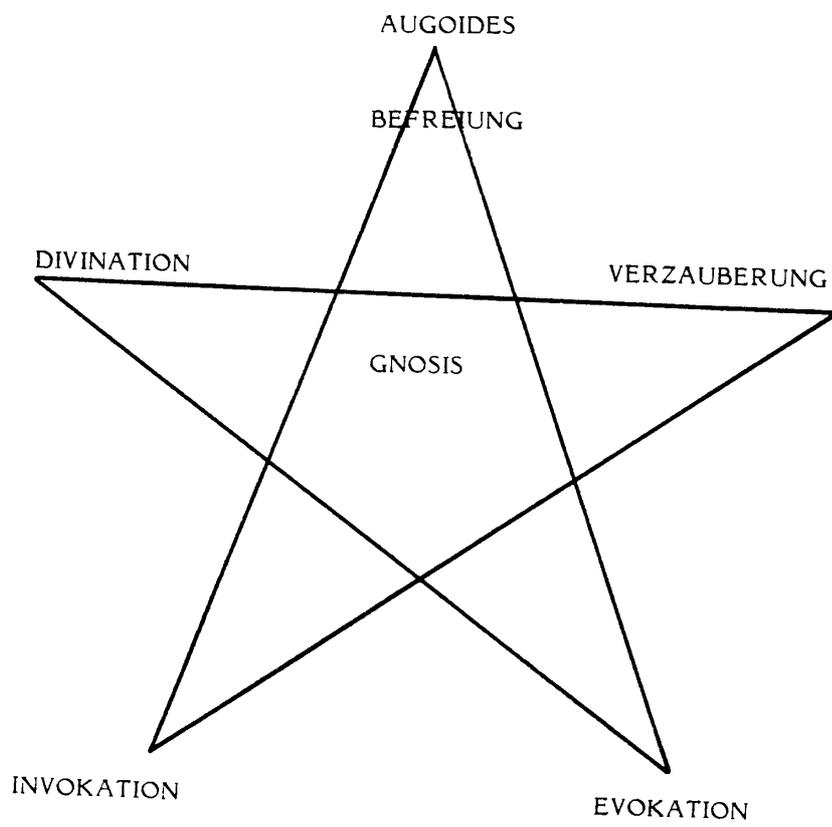
Man kann die Kunst der Magie auf vielerlei Weisen einteilen: ethisch nach dem Vorsatz; moralisch nach den Folgen; in Hohe und Niedere Magie und so weiter. Die Einteilung, der hier der Vorzug gegeben wird, ist eher temperamentorientiert. Weiße Magie neigt eher zur Aneignung von Wissen / Weisheit und zu einem allgemeinen Gefühl des Vertrauens in das Universum. Die schwarze Form der Magie beschäftigt sich eher mit der Erlangung von Macht und spiegelt einen ihr zugrundeliegenden Glauben des Magiers an sich selbst wider. Die Endergebnisse sind sich in der Regel nicht unähnlich, da sich diese Pfade auf eine Weise treffen, die sich nicht näher beschreiben läßt.

Dem Eingeweihten steht es frei, mit beiderlei Material zu arbeiten. Der sogenannte Mittelweg des Wissens, der daraus besteht, sich vorgekaute Gedanken anzueignen, ist nur eine Entschuldigung dafür, nichts tun zu müssen, und führt nirgendwohin.

LIBER LUX ODER: DER EINWEIHUNGSSYLLABUS 3° IN WEISSER MAGIE DES MAGISCHEN ORDENS DER ILLUMINATEN VON THANATEROS

Der Themenbereich wird nach folgendem Schema unterteilt (vgl. Abb. 4, S. 26) und das ganze wird im einführenden theoretischen Teil abgehandelt.

(Abb. 4) DIE THEMEN DES LIBER LUX



THEORIE

Hier werden abgehandelt: Chaos, Kia, Dualität, Äther und Denken

Mit dem Wort "Dualität" ist der gewöhnliche Zustand der Menschheit beschrieben. Glück existiert nur, weil es auch Leid gibt, Schmerz, weil es Freude gibt, Gutes, weil es Böses gibt, Yang, weil es Yin gibt, Geburt, weil es Tod gibt und Existenz, weil es Nicht - Existenz gibt. Alle Erscheinungen lassen sich auf diese Weise zu Paaren zusammenstellen.

Tatsächlich existieren sie für uns ja auch nur weil sie paarweise auftreten, da die Sinne nur dann dazu in der Lage sind, Unterschiede wahrzunehmen. Der denkende Verstand besitzt die Eigenschaft, alles, was ihm begegnet, in zwei Teile zu zersplittern, da er selbst dualistisch ist. Und doch gibt es einen Teil des Menschen, der eins ist, auch wenn der Verstand nicht dazu in der Lage ist, ihn als solches zu erkennen. Der Mensch hält sich für einen Mittelpunkt des Willens und für einen Mittelpunkt der Wahrnehmung. Wille und Wahrnehmung sind nicht voneinander getrennt, sondern erscheinen nur dem Verstand als zweierlei. Die Einheit, die dem Verstand zufolge die Zwillingsfunktionen des Willens und der Wahrnehmung zu verbinden scheint, wird von Magiern KIA genannt. Manchmal nennt man sie statt dessen auch Geist, Seele oder Lebenskraft.

Kia kann nicht unmittelbar erfahren werden weil es die Grundlage des Bewußtseins oder der Erfahrung ist, und es besitzt auch keine festen Eigenschaften, an denen sich der Verstand festhalten könnte. Kia ist das Bewußtsein, das stets ausweichende "Ich", das Selbst - Bewußtheit verleiht aber selbst nicht aus irgendetwas zu bestehen scheint. Kia kann manchmal als Ekstase oder Inspiration empfunden werden, aber es liegt tief im dualistischen Geist vergraben. Meistens wird es gefangengesetzt, durch das ziellose Wachsen der Gedanken und durch die Identifikation mit der Erfahrung sowie in jener Ballung von Meinungen über uns selbst, die "Ego" genannt wird. Die Magie hat das Ziel, für Kia größere Freiheit und Flexibilität zu erlangen und sie will außerdem auch die Mittel bereitstellen, durch die es seine okkulte Macht manifestieren kann.

Kia ist zu okkulten Kräften fähig weil es ein Fragment der großen Lebenskraft im Universum ist.

Betrachten wir doch einmal die Welt des scheinbaren Dualismus, in der wir leben. Der Verstand hat ein Weltbild, in dem alles doppelt auftritt. Man sagt von einem Ding sowohl, daß es existiert, als auch daß es bestimmte Eigenschaften hat: Sein und Tun also. Dies ermöglicht die Anwendung einer Weltbeschreibung nach URSACHE und WIRKUNG oder KAUSALITÄT. Jedes Phänomen wird als Produkt einer vorangegangenen Ursache angesehen. Doch kann dieses Modell nicht erklären, weshalb die Dinge überhaupt existieren oder auch nur, wie das eine schließlich das andere bewirkt. Es ist offensichtlich, daß Dinge entstanden sind und weiterhin andere bewirken. Das "Ding", das für das Entstehen und den weiteren Ablauf der Geschehnisse verantwortlich ist, wird von den Magiern CHAOS genannt. Man könnte es genausogut "Gott" oder "Tao" nennen, doch der Name CHAOS ist so gut wie bedeutungslos und frei von den kindischen anthropomorphischen Vorstellungen der Religion.

Das Chaos ist auch die Kraft, die das Universum dadurch komplexer macht, daß sie Strukturen erzeugt, die in seinen Grundbestandteilen nicht vorgegeben waren. Es ist die Kraft, die bewirkt hat, daß sich das Leben aus dem Staub entwickelt hat und sie ist gegenwärtig am stärksten in der menschlichen Lebenskraft oder in Kia zentriert, in der sie die Quelle des Bewußtseins ist.

Kia ist nur ein kleines Fragment der großen Lebenskraft des Universums, die die beiden Zwillingsimpulse in sich trägt: sich in die Dualität zu stürzen und aus der Dualität zu entfliehen. Sie reingarniert solange bis der erste dieser Impulse sich erschöpft hat. Der zweite Impuls ist die Wurzel der mystischen Suche, die Vereinigung des befreiten Geistes mit dem großen Geist. Kia kann im gleichen Ausmaß seinen Willen und seine Wahrnehmung ins Universum ausdehnen um Magie zu vollbringen, wie es mit dem Chaos eins werden kann.

Zwischen dem Chaos und gewöhnlicher Materie sowie zwischen Kia und dem Verstand gibt es den Bereich einer halbausgeformten Substanz, die man ÄTHER nennt. Es ist eine dualistische Materie, doch ist sie von sehr zarter, probabilistischer Art. Sie besteht aus allen Möglichkeiten, die das Chaos auswirft, die jedoch noch keine konkreten Realitäten geworden sind. Sie ist das "Medium", durch das sich das "nichtexistente" Chaos zu "wirklichen" Wirkungen umwandelt. Es bildet eine Art von Hintergrund aus dem wirkliche Geschehnisse und wirkliche Gedanken materialisieren. Weil ätherische Vorgänge nur teilweise zu dualistischer Existenz gelangen, können sie nicht genau im Raum oder in der Zeit geortet werden; es kann auch sein, daß sie keine exakte Masse oder Energie besitzen und folglich auch nicht unbedingt Wirkungen auf der stofflichen Ebene zeitigen. Das Chaos bezieht seinen Namen von der bizarren und unbestimmbaren Natur der ätherischen Ebene, denn Chaos kann nicht unmittelbar erfahren werden.

Aus dem Ätherbereich latenter Möglichkeiten gelangt gewöhnlicherweise nur das zur Existenz, was wir als vernünftig, kausal, wahrscheinlich oder als normales Geschehen bezeichnen. Und doch können wir - als Zentren von Kia oder Chaos - bisweilen sehr unwahrscheinliche Zufälle oder unerwartete Ereignisse zustandebringen indem wir den Äther manipulieren. Das ist Magie. Selbst die physikalischen Wissenschaften sind mittlerweile in den ätherischen Bereich hineingestolpert - man denke etwa an ihre Entdeckung der Quanten - Indeterminanz und an die virtuellen Vorgänge in subatomarer Materie.

Der Magier befaßt sich jedoch mit der mikroskopischen Manifestation des Äther, jener zarten Wolke der Möglichkeiten, die den Kern der Lebenskraft umhüllt. Seine normale Funktion besteht darin, das Verbindungsmedium zwischen KIA und GEDANKE zu sein, doch sind seine Eigenschaften so unendlich veränderbar, daß man damit praktisch alles erreichen kann. Der Gedanke verleiht ihm; Form und Kia verleiht ihm Macht.

Auf diese Weise werden Wille und Wahrnehmung in die Bereiche der Zeit und des Raums über die physischen Begrenzungen des materiellen Körpers hinaus ausgedehnt.

Es liegt an der bloßen Veränderbarkeit des Äthers, daß eine solch verwirrende Vielfalt magischer Aktivität und stabilisierender Gedankenformen im gesamten Universum aufgetreten ist. Diese Unterschiede sind jedoch lediglich oberflächlicher Art. Entblättert man sie erst einmal ihrer regional bedingten Symbolismen und ihrer spezifischen Terminologie, dann zeigen alle Systeme eine auffällige Einheitlichkeit im Methodischen. Dies liegt daran, daß sie eine grundlegende Realität versinnbildlichen und ferner an der Tatsache, daß sich alle Systeme letztlich aus der Tradition des Schamanismus ableiten.

Die folgenden Kapitel sind einer Erhellung dieser Tradition gewidmet.

GNOSIS

Veränderte Bewußtseinszustände sind der Schlüssel zu magischen Fähigkeiten. Der dazu benötigte Bewußtseinszustand hat in jeder Tradition einen anderen Namen: Nicht - Denken (no - mind); das Beenden des inneren Dialogs; das Schlüpfen durchs Nadelöhr; Ain oder Nichts; Samadhi oder Zentriert - Sein. In diesem Buch wird er mit GNOSIS bezeichnet. Gnosis ist eine Verlängerung der magischen Trance mit anderen Mitteln. Die Methoden zur Erlangung der Gnosis können in zwei Grundkategorien eingeteilt werden. Mit der Dämpfungsmethode wird der Geist immer mehr beruhigt bis nur noch ein einziges Konzentrationsziel übrigbleibt. Bei der Erregungsmethode wird der Geist in sehr große Erregung versetzt während die Konzentration auf das gewählte Ziel beibehalten wird. Starke Stimulierung schaltet schließlich Verzögerungsreflexe aus und lähmt letztlich alles bis auf die Hauptfunktion, nämlich die Konzentration auf ein Ziel. So kommt es dazu, daß starkes Dämpfen und starke Erregung die gleiche Wirkung erlangen - das zentrierte, auf einen einzigen Punkt ausgerichtete Bewußtsein, oder eben GNOSIS.

Die Neurophysiologie ist mittlerweile auf etwas gestoßen, was die die Magier schon seit Jahrtausenden gewußt haben. Wie ein großer Meister es einmal formulierte: "Es gibt zwei Möglichkeiten, Gott zu werden: die aufrechte und die umgekehrte; laßt den Geist entweder zu einer Flamme oder zu einem stillen Wasser werden." Während dieses Augenblicks der zentrierten Bewußtheit oder der Gnosis können Glaubenssätze eingepflanzt oder beseitigt werden, kann der Äther für magische Zwecke manipuliert, können die Lebenskräfte dazu bewegt werden, sich zu manifestieren. Im Folgenden findet sich eine Auswahl möglicher Methoden, mit deren Hilfe dieses Ziel erreicht werden kann. (Vgl. Abb. 5, S. 31)

(Abb. 5) DIE PHYSIOLOGISCHE GNOSIS

DÄMPFUNGSMETHODE

- Todeshaltung
- magische Trance auslösende Konzentrationen
- Schlafentzug –
- Fasten –
- Erschöpfung
- Starren
- hypnotische oder Tranceinduzierende Drogen
- Entzug der Sinnesreize (sensorische Deprivation)

ERREGUNGSMETHODE

- sexuelle Erregung
- Gefühlsbewegungen, z.B. Furcht, Wut u. Entsetzen
- Schmerzfolter
- Flagellation
- Tanzen, Trommeln, Singsang
- richtiges Gehen
- erregende oder enthemmende Drogen – milde Halluzinogene –
Erzwungene Atmungs-
Überventilation
- Überflutung mit Sinnesreizen

Die TODESHALTUNG ist eine Todesmimikry, die darauf abzielt, das Denken völlig auszuschalten. Sie kann verschiedene Formen annehmen, von einfachen Nicht - Denken - Übungen bis hin zu komplizierten Ritualen. Eine sehr schnelle, einfache Methode besteht darin, Ohren, Nase und Mund zu verschließen und die Augen mit den Händen zu bedecken. Atmung und Gedankentätigkeit werden solange gewaltsam zurückgehalten, bis die Fast - Bewußtlosigkeit unwillkürlich die Haltung sprengt. Statt dessen kann man sich auch in zirka sechzig Zentimetern Entfernung vor einem Spiegel aufstellen und mit einem bewegungslosen, leichenartigen Blick seine eigenen Augen im Spiegel anstarren ohne mit den Lidern zu zucken. Die Anstrengung, die dazu nötig ist, ein völlig bewegungsloses Bild aufrechtzuerhalten, wird den Geist nach einer Weile von ganz allein beruhigen und still werden lassen.

SEXUELLE ERREGUNG kann durch jede beliebige, bevorzugte Methode erlangt werden. In jedem Fall muß die Lust, die zur sexuellen Erregung notwendig ist, auf das Ziel des magischen Handelns übertragen werden. Sexuelles Arbeiten bietet sich schon per se für die Erschaffung unabhängiger Wesensformen an, für die Evokation also. Bei Invokationen, in denen der Magier danach strebt, sich mit einem bestimmten Prinzip oder Wesen zu vereinen, kann man den Partner als Inkarnation der gewünschten Idee oder der Gottheit visualisieren und den Vorgang damit auch auf der physischen Ebene widerspiegeln. Verlängerte, ausgedehnte sexuelle Erregung durch Karezza, Orgasmusunterbindung oder wiederholte Orgasmen kann zu Trancezuständen führen, die

für die Divination nützlich sein können. Es kann notwendig werden, die eigene ursprüngliche Sexualität erst dadurch wiederherzustellen, daß man sie von der Masse der Phantasien und Assoziationen befreit, in die sie meist versunken ist. Dies erlangt man durch vernünftigen Umgang mit Abstinenz sowie durch das Erregen der Lust ohne jedes mentale Hilfsmittel oder Phantasien. Diese Übung hat auch therapeutischen Wert.

Gehöret immer Kia!

Die KONZENTRATIONEN, die zur magischen Trance führen, werden im LIBER MMM behandelt. GEFÜHLSBEWEGUNGEN sind das Spiegelbild dieser Methode. Es kann jede Form emotionaler Erregung verwendet werden, in extremen Fällen sogar Liebe oder Haß, doch zeigt die Praxis, daß nur WUT, FURCHT und ENTSETZEN leicht genug in ausreichender Intensität erzeugt werden können, um die gewünschten Wirkungen zu erzeugen. Die wohlbekanntere Fähigkeit von Furcht und Wut, den Verstand lahmzulegen, weist schon per se darauf hin, daß sie sehr wirkungsvoll sind. Doch darf der Magier dabei die Ziele seines Handelns nie aus dem Auge verlieren. Wenn man sich der stammelnden Idiotie oder der Katalepsie preisgibt, dann ist nichts damit gewonnen, es kann jedoch manches dadurch verloren gehen.

SCHLAFENTZUG, FASTEN und ERSCHÖPFUNG sind beliebte alte Klostermethoden. Während dieser Praktiken sollte der Geist stets auf das Ziel dieser Übungen gerichtet bleiben. SCHMERZ, FOLTER und FLAGELLATION sind von Hexen, Mönchen und Fakiren angewandt worden, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. Überwältigung durch Schmerz und seine Hinnahme führt schließlich zur Ekstase und zur notwendigen Geiztzentriertheit. Doch wenn der Organismus einen sehr großen Schmerz widerstand hat, dann kann es leicht zu sinnlosen körperlichen Schäden kommen bevor man die Schwelle überschreiten kann.

TANZEN, TROMMELN und SINGSANG bedürfen sorgfältiger Planung und Vorbereitung um die Teilnehmer gemeinsam zu einem Höhepunkt zu führen. Lyrische Exaltierung durch bewegende Dichtung, Skandieren oder Gesang oder Gebet und Bitten können ebenfalls daran angeschlossen werden. Am besten wird das ganze durch irgendeine Art von Ritual unter Kontrolle gehalten. Atmungshyperventilation wird manchmal auch dazu verwendet, die Wirkungen von Tanzen und Springen zu ergänzen.

RICHTIGES GEHEN ist keine Technik, mit der unmittelbare Ergebnisse erzielt werden können; vielmehr ist es eine Meditation, die dabei behilflich ist, das Denken zu unterbinden. Man geht lange Strecken ohne irgendetwas direkt anzusehen; statt dessen verstellt man die Augen ein wenig und hebt so den Sichtbrennpunkt auf, so daß man alles nur peripher, unbestimmt erkennt. Es sollte möglich sein, alles innerhalb eines Sichtwinkels von 180° von Seite zu Seite und von den Zehenspitzen bis zum Himmel wahrzunehmen. Die Finger sollten dabei verbogen oder in ungewöhnlichen Stellungen gehalten werden um auf die Arme aufmerksam zu machen. Der Geist sollte schließlich völlig in seiner Umgebung aufgehen und das Denken läßt schließlich nach.

(Anm. d. Hrsg.: Aus eigener Praxis stammt die Erfahrung, daß es bei dieser Übung auch hilfreich sein kann, die Augäpfel leicht nach vorne zu drücken. Wichtig ist allerdings, daß sie dabei nicht schmerzen sollten, da es hier erstens nicht um eine Schmerzübung geht und es zweitens sonst eventuell zu Augenschäden kommen kann. Wer diese Übung durch Schmerz verstärken will, der kann sich beispielsweise mit dem Daumnagel seitlich in das empfindliche Nagelglied des kleinen Fingers drücken, eine Übung, die zudem sehr unauffällig und ortsungebunden auch für sich allein durchgeführt werden kann. Fra V. .D. .)

Das STARREN ist eine Dämpfungsvariante der oben erwähnten Technik. Die gesamte Aufmerksamkeit wird auf den Anblick eines beliebigen Objekts in der Umgebung gerichtet während der Körper bewegungslos bleibt. Dafür läßt sich jede Naturerscheinung verwenden, etwa Pflanzen, Steine, der Himmel, Wasser oder Feuer.

Es gibt keine magischen DROGEN, die von allein die gewünschten Wirkungen erzielen. Vielmehr lassen sich Drogen in geringen Mengen dazu verwenden, die Erregung, die

durch die bisher geschilderten Methoden bewirkt wird, zu verstärken. Auf jeden Fall führen große Dosen zu Depressionen, Konfusion und einem allgemeinen Kontrollverlust. Dämpfende Drogen müssen mit noch viel größerer Vorsicht angewandt werden, da sie schon an sich gefährlich sind und oft die Verbindung zwischen der Lebenskraft und dem Körper völlig abschneiden.

REIZÜBERFLUTUNG wird erreicht wenn man eine ganze Batterie von Techniken auf einmal anwendet. In manchen tantrischen Riten wird der Kandidat beispielsweise zuerst von seinem Guru geschlagen, dann zwingt man ihn zur Einnahme von Haschisch und bringt ihn um Mitternacht auf einen Friedhof, um dort einen sakralen Geschlechtsakt zu vollziehen. Auf diese Weise vereinigt er sich mit seinem Gott.

SENSORISCHE DEPRIVATION ist das Grundziel der Klosterzelle, der Berghöhle, des eingemauerten Einsiedlers sowie der Todes - , Geburts - und Auferstehungsriten. Man kann einen sehr ähnlichen Effekt mit Hauben, Augenbinden, Ohrenstopfen, Klangwiederholungen und Bewegungseinschränkungen erreichen. Es ist wesentlich wirkungsvoller, alle Sinnesreize für eine kurze Weile auszuschalten als sie einfach über längere Zeit zu verbannen.

Manche Formen der Gnosis lassen sich leichter mit bestimmten Formen der Magie verbinden als andere. Der Eingeweihte sollte seine eigenen Fähigkeiten dazu verwenden, die Methoden der Exaltation seinen eigenen Zwecken anzupassen.

Man sollte jedoch dabei beachten, daß sich Dämpfungs- und Erregungstechniken im gleichen magischen Akt zwar nacheinander, nicht jedoch gleichzeitig verwenden lassen.

EVOKATION

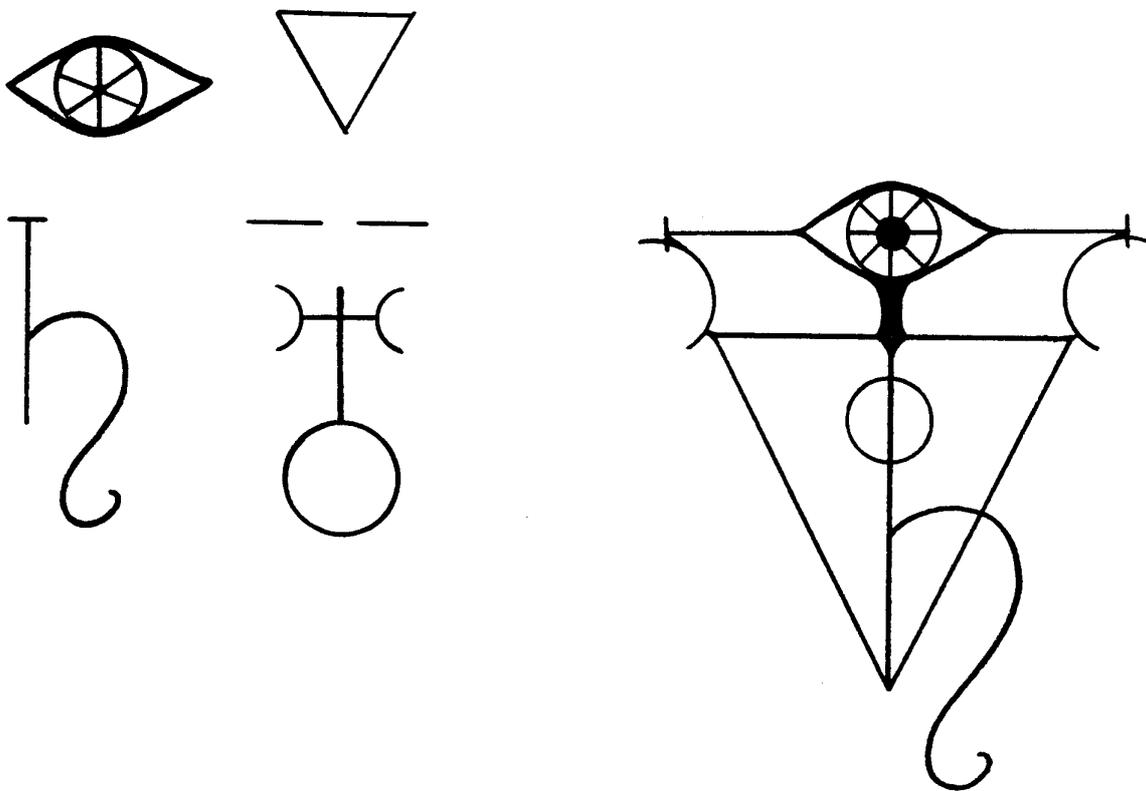
Evokation ist die Kunst, mit magischen Wesen umzugehen, die durch verschiedene magische Handlungen erschaffen oder kontaktiert werden, und sie mit Pakten und Exorzismen zu beschwören und ihnen zu befehligen. Diese Wesen haben eine ganze Legion von Namen und Bezeichnungen, die aus den Dämonologien vieler verschiedener Kulturen entstammen: Elementale, Familiare, Inkubi, Sukkubi, Knospnwille, Dämonen, Automata, Atavismen, Gespenster, Geister und so weiter. Diese Wesenheiten können an Talismane, Orte, Tiere, Gegenstände, Personen und Weihrauchdämpfe gebunden sein oder sich auch frei im Äther bewegen. Es ist keineswegs so, daß sie lediglich auf Obsessionen und Komplexe des menschlichen Geistes beschränkt wären. Obwohl diese Wesen in der Regel ihren Ursprung in der Psyche haben, können sie sich dennoch davon abspalten und sich an Gegenstände oder Orte haften - als Gespenster, Geister, oder "Schwingungen"; oder sie können als Doppelgänger (fesches), Familiare oder Poltergeister auch auf größere Entfernungen hinweg wirksam werden. Diese Wesen bestehen aus einem Teil von Kia oder der Lebenskraft, die mit der Äthermaterie verbunden ist; all das kann wiederum an gewöhnliche Materie verhaftet sein, doch das ist nicht immer und unbedingt der Fall.

Die Evokation läßt sich so definieren, daß sie das Herbeiführen oder das Erschaffen eines solchen Teilwesens ist, mit dem Ziel, einen bestimmten Zweck zu erfüllen. Man kann diese Wesen dafür verwenden, einen Wandel in einem selbst zu bewirken, einen Wandel in anderen oder auch einen im Universum. Die Vorteile eines Einsatzes halbautonomer Wesen gegenüber der direkten Willenstransformation sind zahlreich: Das Wesen wird seine Funktion unabhängig vom Magier ausüben bis seine Lebenskraft sich aufgelöst hat. Da es halb - bewußt ist, kann es sich einer Aufgabe auf eine Weise annehmen, wie es ein unbewußter einfacher Zauber (Spell) nicht kann, Während er kurzzeitig von gewissen Wesen besessen ist, kann der Magier zum Empfänger von Inspirationen, Fähigkeiten und von Wissen werden, die ihm normalerweise nicht zugänglich sind.

Man kann Wesenheiten aus drei verschiedenen Quellen heranziehen: jene, die clairvoyant entdeckt werden; jene, deren Eigenschaften in grimoires über Geister und Dämonen aufgeführt werden, und jene, die der Magier für sich selbst zu schaffen wünscht.

In allen drei Fällen folgt die Verbindung mit dem Geist einem in etwa ähnlichen Evokationsvorgang. Zunächst müssen die Eigenschaften des Wesens, sein Typ, seine Fähigkeiten, sein Name, Aussehen und so weiter in den Geist eingepflanzt oder ihm bewußt gemacht werden. Bei einem hellseherisch entdeckten Wesen kann man automatisches Schreiben oder Malen dazu verwenden, seine Eigenschaften festzustellen; dabei läßt man einen Griffel inspirativ über eine Schreib - oder Malfläche gleiten. Um ein Wesen selbst zu erschaffen verfährt man wie folgt: Der Magier sammelt die Bestandteile einer zusammengesetzten Sigil, die die gewünschten Eigenschaften des Wesens darstellen. Will er beispielsweise ein Elemental schaffen, das ihm bei der Divination behilflich sein soll, so könnte er etwa folgende Zeichen wählen und zu einer Sigil zusammensetzen. (Vgl. Abb. 6 auf dieser Seite)

(Abb. 6) SIGILLENHERSTELLUNG ZUR ERSCHAFFUNG EINER WESENHEIT



(fertige Sigil)

Man kann außerdem noch einen Namen, ein Bild und eine charakteristische Zahl für das Elemental wählen.

Als nächstes werden der Wille und die Wahrnehmung so intensiv wie möglich durch irgendeine gnostische Methode auf die Sigil des Elementals oder auf seine Eigenschaften konzentriert, so daß sie einen Teil der Lebenskraft des Magiers aufnehmen und eine autonome Existenz annehmen. Bei Wesen, die bereits existieren, dient dieses Vorgehen dazu, das Wesen an den Willen des Magiers zu binden.

Darauf folgt gewöhnlicherweise eine Form der Selbst - Bannung oder sogar des Exorzismus, um das Bewußtsein des Magiers wieder zu normalisieren bevor er sich etwas anderem zuwendet.

Einem Wesen niederen Ranges, das wenig mehr zu tun hat als eine einzige Aufgabe zu bewältigen, kann es ohne weiteres Eingreifen des Magiers gestattet werden, sein Schicksal zu erfüllen. Sollte es irgendwann notwendig werden, seine Existenz zu beenden,

dann sollte man seine Sigil oder seine materielle Grundlage vernichten und sein mentales Bild zerstören oder durch Visualisation wieder aufsaugen. Bei mächtigeren und unabhängigeren Wesen sollte die Beschwörung und der Exorzismus in einem ausgewogenen Verhältnis zur Intensität des ursprünglichen Evokationsrituals stehen. Um solche Wesen zu beherrschen kann der Magier möglicherweise dazu gezwungen sein, sich in einen gleich tiefen gnostischen Zustand zu versetzen wie zu der Zeit, als er sie evoziert hat.

Theoretisch können bei der Evokation alle Techniken der Gnosis Verwendung finden. Im Folgenden soll eine Analyse der herkömmlicheren Methoden gegeben werden.

Das Theurgische Ritual beruht ausschließlich auf Visualisation und Konzentration auf ein kompliziertes Zeremoniell um zu einem Fokus zu gelangen. Doch häufig kann die gesteigerte Komplexität dazu führen, daß die Aufmerksamkeit auf das Ziel eher abgelenkt als verstärkt wird. Der Wille vervielfältigt sich und das Ergebnis ist oft enttäuschend. Die Beschwörung durch Gebet, Flehen oder Befehlen hat nur selten Erfolg wenn sie nicht voller Verzweiflung oder bis zur Erschöpfung betrieben wird. Dieser Ritualtypus kann durch poetische Gemütsregung, durch Singsang und ekstatisches Tanzen und Trommeln optimiert werden.

Die goetische Tradition der grimoires verwendet eine zusätzliche Technik: die des Schreckens. Die grimoires wurden von katholischen Priestern zusammengestellt und vieles von dem, was sie schrieben, war ihren eigenen Wertmaßstäben zufolge eine bewußte Schändung. Verlegt man den ganzen Ritus um Mitternacht auf einen Friedhof oder in eine Krypta, so hat man damit schon einen kraftvollen Mechanismus geschaffen, der das Kia konzentriert indem er die peripheren Funktionen des Verstandes durch Furcht ausschaltet bzw. lähmt. Wenn der Magier unter diesen Umständen die Kontrolle aufrechterhalten kann, dann wird sein Wille einzigartig und mächtig werden.

Die ophitische Tradition verwendet den sexuellen Orgasmus um Wille und Wahrnehmung zu bündeln. Es ist interessant, daß sich Poltergeist Aktivitäten ausschließlich in Gegenwart sexuell Aufgewühlter zeigen; in der Regel ist dies bei Kindern in der Pubertät der Fall, aber auch, wenn auch seltener, bei Frauen in den Wechseljahren. Während dieser Perioden starker Spannung kann die intensive Erregung den Geist kanalisieren und der Lebenskraft gestatten, Frustrationen dadurch außerkörperlich auszudrücken, daß Gegenstände durch die Luft gewirbelt werden.

Um Evokationen mit der ophitischen Methode durchzuführen konzentriert man sich während des Orgasmus auf die Sigil der Wesenheit und bestreicht sie mit den sexuellen Ausscheidungsflüssigkeiten. Dieser Vorgang gleicht in etwa dem bewußten Schaffen einer Obsession. Wenn genügend Kraft hineingelegt wurde, dann kann das Wesen autonome Existenz erlangen.

Inkubi und Sukkubi sind präexistente Wesenheiten, die durch die pathologische Sexualität Anderer erschaffen wurden. Der Tradition zufolge streben Inkubi den Geschlechtsverkehr mit lebenden Frauen, Sukkubi den mit lebenden Männern an; in der Regel erfolgt dies während des Schlafes. Doch sind beide Formen immer männlich, auch wenn Sukkubi sich manchmal die Mühe machen, sich als weibliche Wesen zu tarnen. Leider sind sie sowohl räuberisch als auch dumm, so daß sie allenfalls für die Sexualität genügend Kraft und Motivation besitzen.

Als Akt der Furcht oder des Entsetzens kann man das Opfern dazu verwenden, goetische Evokationen zu verstärken. Doch erschöpft sich diese Methode sehr bald, so daß man sich leicht dabei wiederfinden kann, wie man in wahren Ozeanen menschlichen Blutes umherwatet, ähnlich wie es die Azteken taten, ohne jedoch nennenswerte Ergebnisse zu erzielen. Es ist möglich, ein lebendes Wesen zu opfern und seine entweichende Lebenskraft direkt zu beeinflussen, so daß es als gewünschte Wesenheit inkarniert. In der Regel geschieht dies dadurch, daß man das Blut des Wesens auf die Sigil oder den Talisman des Dämons tropfen läßt. Doch kann man diesen Vorgang dadurch leichter kontrollieren, daß man sein eigenes Blut verwendet.

Beschwörungen mit der Ziel der Sichtbarmachung um sich selbst oder Andere von der objektiven Realität von Geistern zu überzeugen, sind sehr unklug. Die Bedingungen, die für ein solches Sichtbarwerden nötig sind, werden dem Glauben, daß diese Erscheinungen auf Hypnose, Halluzinationen oder Täuschungen zurückzuführen sind, immer viel zu viel Spielraum lassen. Es sind sogar wirklich Halluzinationen, denn gewöhnlicherweise besitzen solche Wesen keine sichtbare Erscheinung und müssen erst dazu bewegt werden, eine solche anzunehmen. Fasten, Schlaf und sensorische Deprivation stellen einem Dämon in der Regel ausreichend empfindliche und formbare Medien zur Verfügung, durch die er sich auf Befehl als sichtbares Bild manifestieren kann. Die mittelalterlichen Vorstellungen vom Teufelspakt sind eine Überdramatisierung, doch sie besitzen einen wahren Kern. Alle eigenen Gedanken, Obsessionen und Dämonen müssen erst wieder zurück - vereinnahmt werden bevor Kia mit Chaos eins werden kann. So nützlich ihm diese Dinge kurzfristig auch sein mögen, letztenendes muß der Zauberer ihnen doch wieder abschwören.

INVOKATION

Die allerletzte Invokation, nämlich die von Kia, läßt sich nicht durchführen. Das Paradoxon besteht darin, daß Kia, das ja keine dualistischen Eigenschaften hat, keine Attribute besitzt, durch die man es invozieren könnte. Ihm eine Eigenschaft zuzusprechen bedeutet lediglich, eine andere zu leugnen. Wie ein scharfsinniges dualistisches Wesen einmal sagte:

ICH BIN DER ICH NICHT BIN.

Dennoch kann es notwendig sein, daß der Magier einige Änderungen oder Ergänzungen an dem durchführt, was er ist. Man kann die Metamorphose dadurch suchen, daß man nach dem strebt, was man nicht ist und beides schließlich durch gemeinsame Auflösung transzendiert. Man kann den Vorgang der Invokation aber auch so sehen, daß durch ihn der Psyche des Magiers jene Bestandteile hinzugefügt werden, die ihr fehlen. Es stimmt zwar, daß der Geist schließlich aufgegeben werden muß um voll ins Chaos eintreten zu können, doch ein vollständiger und ausgewogener Psychokosmos läßt sich wesentlich leichter aufgeben.

Der magische Vorgang des Mischens von Glaubenssätzen und Wünschen, der zum Invokationsvorgang selbst gehört, zeigt auch auf, daß die eigenen Obsessionen oder die Persönlichkeit willkürlich und somit leichter zu bannen sind.

Es gibt viele Karten der Seele und die meisten von ihnen sind unzusammenhängend, widersprüchlich und beruhen auf reichlich phantastischen Theorien. Viele von ihnen verwenden die Symbolologie oder die Gottesformen, denn jede Mythologie verkörpert eine Psychologie, ein vollständiger magischer Pantheon faßt alle menschlichen Eigenschaften zusammen. Magier verwenden oft einen heidnischen Götterpantheon als Grundlage für die Invokation bestimmter Erkenntnisse oder Fähigkeiten, da diese Mythen ihnen die am besten ausgearbeiteten und treffendsten Formulierungen der jeweiligen Vorstellung bieten. Es ist jedoch auch möglich, fast alles andere zu verwenden, von den Archetypen des Kollektiven Unbewußten bis zu den Elementeneigenschaften der Alchemisten. Wenn der Magier eine Kräftebene anzapft, die tief genug liegt, dann können sich diese Formen kraftvoll genug manifestieren um den Geist von der objektiven Realität des Gottes zu überzeugen. Und doch ist das Ziel der Invokation ein vorübergehendes Besessensein durch den Gott, die Kommunikation durch den Gott und die Manifestation der Kräfte des Gottes - nicht aber die Bildung religiöser Kulte.

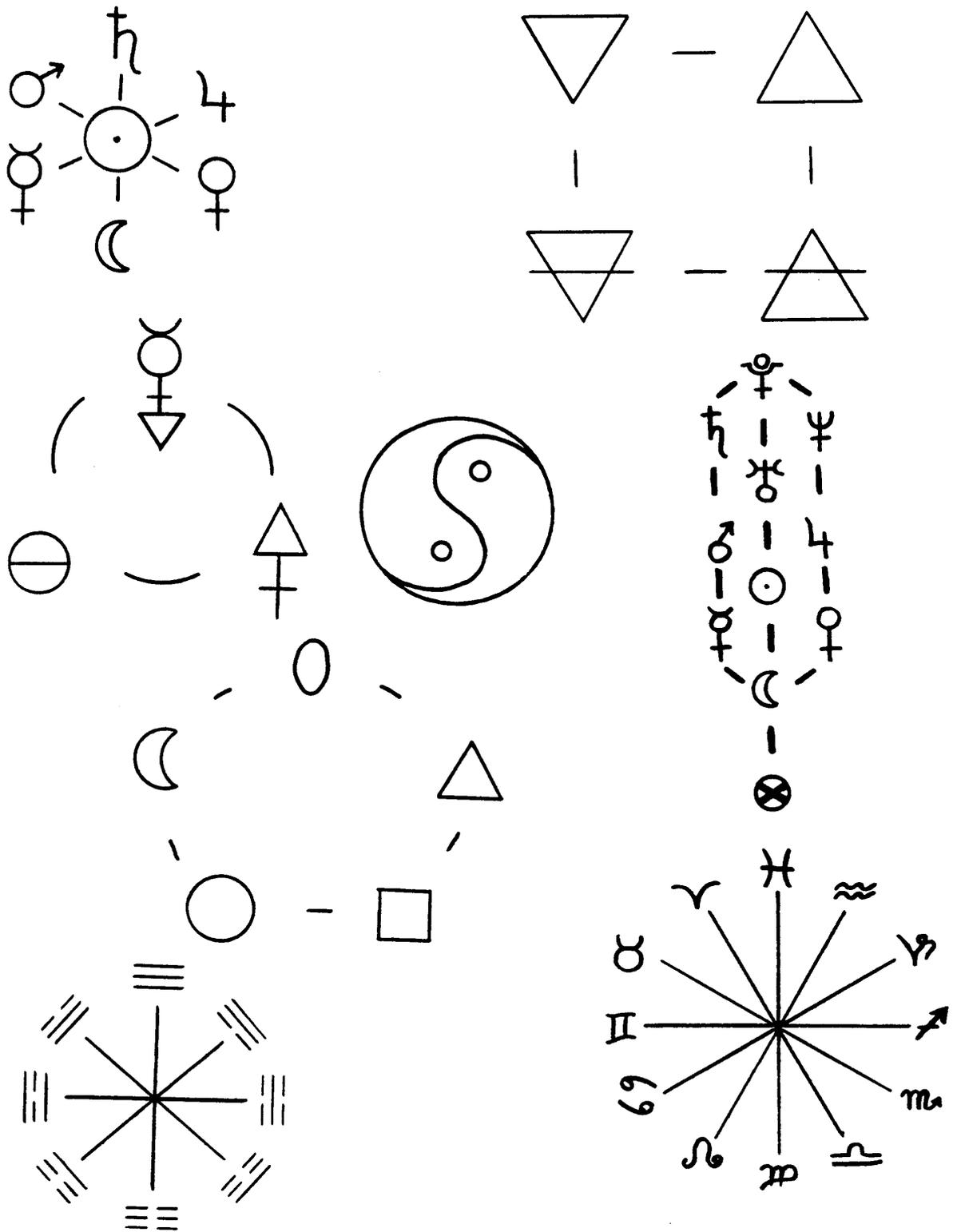
Die eigentliche Methode der Invokation kann als ein völliges Eintauchen in die Eigenschaften der gewünschten Form beschrieben werden. Man kann auf jede nur erdenkliche Weise invozieren. Der Magier programmiert sich zunächst dadurch zur Identifikation mit dem Gott, daß er alle seine Erfahrungen so einrichtet, daß sie mit seinem

Wesen zusammenfallen und im Zusammenhang damit gesehen werden. In den ausgefeilteren Ritualformen kann er sich mit den Klängen, Düften, Farben, Instrumenten, Erinnerungen, Zahlen, Symbolen, der Musik oder der Dichtung umgeben, die den Gott oder die gewünschte Eigenschaft suggerieren. Dann findet er seine Lebenskraft zusammen mit dem Gottesbild, mit dem er seinen Geist verbunden hat. Dies wird mittels gnostischer Techniken erreicht. Im Folgenden finden sich einige Beispiele für Karten der Seele sowie Vorschläge für praktische rituelle Invokation.

INVOKATIONSBEISPIEL: KRIEGSGOTT

Der Eingeweihte steht in einer fünfeckigen Kammer, die von fünf roten Lampen erleuchtet wird. Er ist in Rot gekleidet und trägt das Fell eines erlegten

(Abb. 7) EINIGE SYMBOL- UND BEZUGSSYSTEME FÜR DIE INVOKATION



großen Bären oder Wolfes. Er trägt Waffen aus Stahl an seinem Gürtel und eine eiserne Krone oder einen eisernen Helm auf dem Kopf. Seinen Körper hat er durch Fasten,

Peinigung, Peitschen und durch Stimulantien vorbereitet. Während der Vorbereitungen hat er seine Aufmerksamkeit auf Dinge gerichtet, die mit Mars zusammenhängen. Er streut Schwefel, Eichenholz und - Laub sowie scharf riechende Harze auf den Weihrauchbrenner und salbt seinen Körper mit Tigerbalsam. Er schlägt einen Militärmarsch auf der Trommel um den Tempel zu öffnen oder er feuert eine laute Waffe in die Luft ab. Er verbannt alle unpassenden Einflüsse aus seinem Geist; das ist auf jede erdenkliche Weise möglich, in der Regel wird allerdings das Pentagrammritual bevorzugt. Mit dem Dolch schneidet er sich in die rechte Schulter bis Blut fließt und zieht auf seiner Brust die Sigil des Mars und auf seiner Stirn das Auge des Horus. Mit einem scharfklingigen Schwert zieht er die Symbole des Mars um sich herum; diese werden vor seinem geistigen Auge als rote Feuerlinien gesehen; außerdem visualisiert er sich in der Gestalt des Gottes Horus.

Dann beginnt er seinen Kriegstanz während sein Helfer, sofern er einen hat, weiterhin den Rhythmus schlägt, die Geißel betätigt oder Feuerwaffen bedient. Martialische Musik kann auch maschinell abgespielt werden. Während er wild tanzt, singt er zu seinem Gott:

Io Horus Horus!

Horus komm zu mir!

GEBURAZARPE!

Du bist ich, Horus!

Ich bin du, Horus!

Dies tut er so lange, bis ihn der Gott in eine Ekstase führt.

Derjenige, dessen Kia stetig in die Willenschöpfungen seiner Imagination fließt, kann auf jedes dieser Zubehörteile und Hilfsmittel verzichten.

Es gibt keinerlei Grenze für die unvorstellbaren Erfahrungen, in die sich der unerschrockene Psychonaut stürzen mag. Hier folgt nun ein Vorschlag für eine spätzeitliche Schwarze Messe als Blasphemie gegen die sterbenden Götter der Logik und Rationalität. Die Große Verrückte Göttin Chaos, ein niederer Aspekt des letzten Existenzgrunds in einer anthropomorphen Form, kann dabei invoziert werden um Ekstase und Inspiration zu verleihen.

Trommeln, Hüpfen und willkürliches Herumwirbeln werden von idiotischem Gebrüll begleitet. Erzwungene Tiefatmung wird eingesetzt um hysterisches Gelächter zu erzeugen. Milde Halluzinogene und enthemmende Stimulantien werden zusammen mit sporadischem Einatmen von Lachgas verabreicht. Würfel werden geworfen um zu bestimmen, welches ungewöhnliche Verhalten oder welche sexuellen Abartigkeiten stattfinden sollen. Unmelodische - Musik wird abgespielt und aufblitzende Scheinwerfer beleuchten dichte Weihrauchschwaden. Ein ganzer Strudel verschiedener Zutaten wird verwendet um die Sinne zu überwältigen. Auf dem Altar liegt ein geöffnetes philosophisches Werk - vorzugsweise von Russell - , dessen Seiten lichterloh brennen. Saturn, der Gott des Todes, könnte auf folgende Weise invoziert werden: Der Eingeweihte bereitet sich zunächst auf das Ritual vor indem er fastet, den Schlaf meidet und sich erschöpft. Er zieht sich in eine Kammer zurück, die fast völlig finster ist und nur von drei Räucherstäbchen eines herzigen, klebrigen, dumpfen Weihrauchs erleuchtet wird. Er beschwert seinen Körper indem er Bleischichten um Gliedmaßen, Rumpf und Kopf legt. Ansonsten ist sein Körper kalt und nackt. Zur Begleitung von monotoner Trommelmusik führt er ein eigenes Scheinbegräbnis durch. Mit äußerster Vorsicht kann er auch kleine Mengen der atropinähnlichen Nachtschattenalkaloide zu sich nehmen. Dann meditiert er über sich selbst, wie er als Leiche oder Skelett langsam in einem zerfetzten Leichentuch aus dem Grab steigt und mit der Sichel seines Amtes waltet.

Bei invokatorischen Arbeiten funktioniert nichts so gut wie der Exzess.

BEFREIUNG

Als Chaos das Leben aus dem Urschleim erschaffen hat, strebte es danach, seine Ausdrucksmöglichkeiten zu vergrößern und seine Manifestationen zu vervielfältigen. Während der Evolution des Lebens hat es zahlreiche Perioden der Stagnation und auch einige Rückschritte gegeben. Doch allgemein gesprochen setzt sich die inhärente Überlegenheit der flexibelsten, anpassungsfähigsten, integrationsbereitesten und kompliziertesten Lebewesen, Kulturen, Menschen und Ideen stets durch. Diese Eigenschaften anzustreben bedeutet eine größere Freiheit als alle bizarren Entsayungen oder politische Umstrukturierungen sie bieten können.

Es ist ein Irrtum, irgendeinen Glauben für "befreiter" zu halten als andere. Was wichtig ist, das ist die Möglichkeit des Wandels. Jede neue Form der Befreiung ist dazu prädestiniert, für die Großzahl ihrer Anhänger irgendwann selbst zu einer weiteren Form der Versklavung zu werden. Man kann auf dieser Existenzebene keine Befreiung von der Dualität erlangen, aber man kann wenigstens danach streben, sich die Dualität selbst aussuchen zu können.

Befreiend ist jedes Verhalten, das die eigenen Möglichkeiten zukünftig en Handelns vermehrt. Einengendes Verhalten ist jenes, das dazu führt, daß man die eigenen Wahlmöglichkeiten einschränkt. Das Geheimnis der Freiheit besteht darin, daß man sich nicht in Situationen hineinzieht, in der die Alternativen immer rarer werden oder man sogar nur noch eine Möglichkeit hat.

Dies ist ein abscheulich schwieriger Weg. Er verlangt, daß man sich außerhalb der eigenen Kultur, Gesellschaft, Beziehungen, Familie, Persönlichkeit, Glaubenssätze, Vorurteile, Meinungen und Ideen stellt. Gerade diese beruhigenden Ketten sind es doch, die uns scheinbare Bestimmbarkeit, Bedeutung, Charakterzüge und das Empfinden vermitteln, daß wir zur Mehrzahl der Menschen gehören. Und doch kann man beim Abwerfen dieser Ketten nicht vermeiden, sich einen neuen Satz zuzulegen wenn man nicht gerade auf äußerst bescheidende und ärmliche Weise leben möchte - und das wäre in sich auch schon wieder eine Einengung.

Die Lösung sieht so aus, daß man zum Allesvertilger wird. Jemand, der jedes oder alles aus einem halben Dutzend verschiedener Dinge denken, glauben oder tun kann, ist befreiter als jemand, der auf nur eine einzige Handlungsweise beschränkt bleibt. Aus diesem Grund mußten Sufi - Mystiker neben ihren okkulten Studien auch noch eine Handvoll weltlicher Berufe erlernen.

Die hauptsächlichen Befreiungstechniken sind jene, die die Gewalt, die Gesellschaft, Konventionen und Gewohnheiten über den Eingeweihten haben, schwächen und zu einem weitgesichtigeren Horizont führen.

Diese sind: Sakrileg, Häresie, Ikonoklasmus, Biossthetizismus und Anathematismus. SAKRILEG: Das Heilige zerstören.

Wenn ein Individuum die Regeln oder seine Konditionierung durch irgendeinen Akt des Ungehorsams oder der Blasphemie sprengt, dann wird dadurch Energie freigesetzt. Diese Energie stärkt den Geist und verleibt Mut für spätere Akte der Auflehnung.

Wirf mal einen Ziegelstein in den Fernseher, erforsche Sexualvarianten, die dir ungewohnt sind. Tu etwas, das für dich normalerweise absolut abstoßend wäre. Du kannst alles unternehmen, so extrem es auch sein mag, solange es nicht deine zukünftige Aktionsfreiheit oder die eines anderen einschränkt.

HÄRESIE: Alternative Definitionen finden.

Wenn man sich mit Ideen beschäftigt, die bizarr, verrückt, extrem, willkürlich, widersprüchlich und unsinnig erscheinen, wird man feststellen, daß die Ideen, an denen man vorher gehangen hat und von denen man dachte, sie seien vernünftig, logisch und human, in Wirklichkeit genauso bizarr, verrückt und so weiter sind. Alles, was unterdrückt, eingeschränkt verhöhnt oder verachtet wird, stellt immer einen aufschlußreichen Gegenpart zu den vorherrschenden Vorstellungen dar.

Bei Diskussionen sollte man stets gegenteiliger Meinung sein, besonders wenn der Andere anfängt, die Vorstellungen zu vertreten, die man selbst hatte.

IKONOKLASMUS: Das Zerstören von Bildern.

Im menschlichen Leben klaffen zwischen Theorie und Praxis, zwischen Mittel und Ziel gewaltige Abgründe. Man vergleiche doch einmal Pornographie mit Romanze, Cordon - bleu - Verfressenheit mit dem Verhungern lebender Skelette, Würde mit Masturbation. Man denke doch einmal über Gewalt als Element der Unterhaltung nach, über Massenvernichtung im Namen von Idealen. Man sehe sich doch einmal an, was im Namen der Religion und der Konsumgesellschaft alles geschieht. Genieße einmal die Kakophonie der Neurose, der Phantasterei und der Psychose, die unsere materialistische, sensationshungrige Kultur ihrem ungewissen Finde zutreiben.

Wenn wir einmal die schmutzige Wäsche der Gesellschaft waschen, dann erkennen wir ihre wahren Gewohnheiten. Man könnte diese Liste unendlich fortführen, und das sollte man auch tun. Denn der menschliche Wahn kennt keine Grenzen, auch wenn die Gesellschaft viel dazu beiträgt, seine dunkleren Seiten zu verschleiern. Zynismus, Trauer oder Gelächter - das sind die Privilegien des Magiers.

BIOÄSTHETIZISMUS: Der Körper.

Es gibt ein Ding, das ist vertrauenswürdiger als alle Weisen und enthält mehr Weisheit als jede noch so große Bibliothek: der eigene Körper.

Er verlangt lediglich Nahrung, Wärme, Sex und Transzendierung. Transzendierung, der Drang, sich mit etwas Größerem zu verbinden, wird auf verschiedene Weise befriedigt: durch Liebe, humanitäre Taten oder in der künstlerischen, wissenschaftlichen oder magischen Suche nach der Wahrheit.

Diese einfachen Bedürfnisse zu befriedigen, das ist in der Tat Befreiung.

Macht, Autorität, übermäßiger Reichtum und Gier nach sinnlichen Erfahrungen sind nur Abarten dieser Bedürfnisse.

ANATHEMATISMUS: Selbstzerstörung.

Wenn man die Konventionen einmal umgangen hat, bleiben immer noch zahllose persönliche Vorurteile, Ideosynkrasien, Identifikationen und Vorlieben, die die Persönlichkeit oder das Ego beruhigen und bestimmen. Man kann einfach nicht sagen, daß man eine Idee völlig verstanden hat, bevor man nicht auch erfahren hat, unter welchen Umständen sie unwahr ist. Genausowenig kann man von sich behaupten eine Persönlichkeit zu haben, bevor man dazu in der Lage ist, sie nach Belieben zu steuern oder abzulegen.

Der Anathematismus ist eine Technik, die man direkt an sich selbst übt.

Esse alle dir abscheulichen Dinge bis sie dich nicht mehr in Ekel versetzen. Versuche, dich mit allem zu verbinden, was man normalerweise ablehnt. Intrigiere gegen die Allerheiligsten Prinzipien - in Gedanke, Wort und Tat. irgendwann wird man schließlich den Verlust oder die Putrefaktion jedes geliebten Dings erfahren müssen. Also stirb jetzt und schone dich später. Untersuche alles was man glaubt, jede Vorliebe, jede Meinung, und mache alles zunichte.

Die Persönlichkeit, die lediglich eine Maske der Bequemlichkeit ist, klebt plötzlich am Gesicht fest. Das "Ich" verschleiern den Blick. Der menschliche Geist wird zu einem banalen Durcheinander unwichtiger Identifikationen.

Die geheiligsten Prinzipien sind die allergrößten Lügen. "Ich denke, also bin ich." Doch was ist dieses "Ich"? Je mehr man denkt, um so mehr verschließt sich das Auge des Ichs. Wenn ich denke, schlafe ich. Mein Ich ist geblendet.

Der Intellekt ist ein Schwert und sein Zweck besteht darin, sich mit nichts zu identifizieren, was man erfährt. Die allermächtigsten Geister klammern sich an die wenigsten festen Prinzipien. Den einzigen klaren Blick bekommt man auf dem Bergesgipfel seiner toten Selbste.

AUGOIDES

Die Allerwichtigste Invokation des Magiers ist die seines Genius', Dämons, wahren Willens oder Augoides'. Diese Operation nennt man in der Tradition das "Erlangen der Kenntnis um und den Umgang mit seinem Heiligen Schutzengel". Manchmal findet man auch die Bezeichnung Magnum Opus oder Großes Werk.

Man kann den Augoides als Kias vollkommenstes Vehikel auf der Ebene der Dualität definieren. Als Avatar Kias auf Erden steht der Augoides für den wahren Willen, den Seinsgrund des Magiers, für den Sinn seines Lebens. Die Entdeckung des eigenen wahren Willens oder der eigenen wahren Natur kann schwierig oder auch gefährlich sein, denn eine falsche Identifizierung führt zur Obsession und in den Wahnsinn.

Normalerweise dauert die Operation zum Erlangen der Kenntnis und des Umgangs mit dem Heiligen Schutzengel recht lange. Der Magier versucht dabei eine progressive Metamorphose, eine Generalüberholung seiner gesamten Existenz. Und doch muß er auf seinem Weg auch noch die Blaupause seines wiedergeborenen Selbst finden. Das Leben ist viel weniger ein sinnloser Zufall als es den Anschein haben mag. Kia hatte einen Grund, sich unter diesen besonderen Bedingungen der Dualität zu manifestieren. Die Trägheit vergangener Existenzen treibt Kia dazu an, neue Formen der Manifestation zu suchen. Jede Inkarnation stellt eine Aufgabe oder ein Rätsel dar, das gelöst werden muß um zu einer größeren Vervollkommnung zu gelangen.

Der Schlüssel zu diesem Rätsel liegt im Phänomen der Ebene der Dualität auf der wir leben. Wir sind gewissermaßen in einem Labyrinth gefangen. Alles, was wir tun können, besteht darin, herumzugehen und genau darauf zu achten, wie die Wände verlaufen. In einem solch chaotischen Universum gibt es keine Zufälle. Alles hat Bedeutung: Bewegt man auch nur ein Sandkorn an einem fernen Strand von seinem Platz, beeinflusst dies schließlich den Verlauf der Weltgeschichte.

Wer seinen wahren Willen lebt, dem hilft die Kraft des ganzen Universums; oft sieht es so aus als habe er unwahrscheinlich viel Glück. Zu Beginn seiner Operation zur Erlangung der Kenntnis und des Umgangs mit seinem Heiligen Schutzengel schwört der Magier, "jede Manifestation der Existenz als eine unmittelbare Botschaft des unendlichen Chaos an ihn selbst" zu deuten.

Dies bedeutet, sich dem magischen Weltbild in seiner Totalität zu verschreiben. Er übernimmt die volle Verantwortung für seine gegenwärtige Inkarnation und muß jede Erfahrung, jedes Ding oder jede Information, die ihm aus jeder beliebigen Quelle zukommt, als eine Reflektion dessen ansehen, wie er mit seiner Existenz umgeht. Die Vorstellung, daß uns Dinge zustoßen, die mit dem eigenen Verhalten zusammenhängen oder nicht zusammenhängen, ist eine Illusion, die auf unserer nur oberflächlichen Bewußtheit beruht.

Während er die Wände des Labyrinths genau beobachtet und die Bedingungen seiner eigenen Existenz wahrnimmt, beginnt der Magier schließlich mit seiner Invokation. Der GENIUS ist nichts, was man dem Selbst hinzufügen könnte, vielmehr handelt es sich dabei um ein Abblättern alles Überflüssigen um die innere Gottheit zu enthüllen.

Sofort nach dem Aufwachen - vorzugsweise bei Morgendämmerung begibt sich der Eingeweihte an den Ort der Invokation. Er macht sich dabei klar daß die tägliche Wiedergeburt die Möglichkeit zu einer größeren Wiedergeburt mit sich bringt. Zunächst reinigt er den Tempel des Geistes durch ein Ritual oder eine magische Trance, dann enthüllt er ein Zeichen, eine Symbol oder eine Sigil, die für ihn den Heiligen Schutzengel versinnbildlichen soll. Wahrscheinlich wird er dieses Symbol während des Großen Werks inspirativ verändern oder durch ein anderes ersetzen müssen. Als nächstes invoziert er vor seinem geistigen Auge das Bild eines Engels. Man kann sich diesen als einen leuchtenden Doppelgänger der eigenen Gestalt vorstellen, der vor oder hinter einem steht, doch kann man ihn sich auch als strahlende Lichtkugel über dem eigenen Kopf imaginieren. Dann verkündet der Magier sein Vorhaben, sei es, indem er sich durch Gebete demütigt oder sich durch laute Proklamationen erhebt, ganz nach eigenem Belieben. Am besten spricht man diese Invokation spontan aus der Fülle des Herzens,

und wenn dies anfänglich auch vielleicht nur schleppend gelingen sollte, so wird es mit der Zeit doch leichter gehen. Der Magier zielt darauf ab, sich einen Satz von Ideen und Bildern zu schaffen, die dem Wesen seines Genius' entsprechen; zur gleichen Zeit will er aber auch von diesem inspiriert werden. Wenn der Magier damit anfängt, seinen wahren Willen immer mehr zu leben, wird ihm der Augoides Bilder, Namen und spirituelle Prinzipien offenbaren, mit deren Hilfe er sich leichter manifestieren läßt.

Nachdem er mit der invozierten Gestalt gesprochen hat, sollte der Magier sie in sich hineinziehen und fortgehen um so zu leben, wie er es beschlossen hat.

Man kann das Ritual dadurch beenden, daß man sich der Weisheit der Stille anheimgibt indem man sich kurz auf die Sigil des Augoides konzentriert, nie jedoch durch eine Bannung. Man kann periodisch auch ausgefeilter Rituale durchführen, bei denen stärkere Formen der Gnosis angewandt werden.

Am Ende des Tages sollte Bilanz gezogen werden; das ist auch die Zeit für neue Entschlüsse. Auch wenn jeder Tag einen wahren Katalog an Verfehlungen und Mißerfolgen beschern mag, kann es dennoch kein Gefühl der Sünde oder Schuld geben, denn die Magie erhebt den Menschen in voller Ausgewogenheit zur Kraft der Unendlichkeit, während solche Gefühle nur ein Anzeichen für magelnde Ausgewogenheit sind.

Verwechselt man irgendwelche unnötigen oder unausgewogenen Ego - Teilchen mit dem Genius, dann droht ein Desaster; denn die Lebenskraft strömt dann unmittelbar in diese Komplexe hinein und bläht sie zu grotesken Ungeheuern auf, die auch unter dem Namen des Dämon Choronzon bekannt sind. Manche Magier, die diese Invokation zu schnell durchführen wollten, sind daran gescheitert, diesen Dämon zu bannen und verfielen dadurch auf meist spektakuläre Weise dem Wahnsinn.

DIVINATION

Raum, Zeit, Masse und Energie haben ihren Ursprung in Chaos, existieren durch Chaos und werden durch den Äther von Chaos zu verschiedenen Formen der Existenz gebracht.

Manche der verschiedenen Ätherdichten lassen sich nur teilweise oder probabilistisch bis zur Existenz differenzieren und sind in Raum und Zeit nicht richtig zu orten. So wie eine Masse in der Raumzeit als Kurve existiert, die sich mit einer immer geringer werdenden Kraft in die Unendlichkeit ausdehnt (das Erkennen wir als Schwerkraft), so senden auch alle anderen Geschehnisse, besonders solche, die mit dem menschlichen Geist zusammenhängen, ihre Schwingungen und Wellen durch die gesamte Schöpfung. Alle mannigfaltigen Methoden, diese Welle aufzufangen und zu deuten machen die Kunst der Mantik oder der Divination aus.

Diese Wellen im Raum - Zeit - Kontinuum können nur dann empfangen werden, wenn sie im Empfänger zur Resonanz führen und nicht durch Lärm übertönt oder vom Zensor der Psyche unterdrückt werden. Manche Formen der Resonanz existieren von Natur aus, etwa zwischen Mutter und Kind oder zwischen Liebenden. Man kann den allgemein vorherrschenden mentalen Lärm dadurch unterdrücken, daß man den Geist mit Hilfe einer gnostischen Methode zum Schweigen bringt, denn das ist normalerweise nötig, damit man sich auf den Gegenstand der Divination konzentrieren kann. Dies ist der Konzentration ebenfalls dienlich. Man verwendet dabei am häufigsten die Dämpfungsmethoden der Gnosis. Schlafentzug, Fasten und Erschöpfung können zwar zu Visionen führen, doch wie bei Drogen auch besteht hier die Schwierigkeit, die Konzentration aufrechtzuerhalten. Man kann jede Form magischer Trance zur Divination verwenden, indem man sich zuerst auf den Gegenstand der Divination konzentriert, oder seine sigillisierte Form verwendet; danach erlaubt man es den Eindrücken, in das leere Bewußtsein emporzusteigen.

Man kann auch einige der Erregungstechniken verwenden, doch das ist etwas schwieriger. Man kann durch Opfern weissagen und es gab Leute, die sich selbst gefoltert haben um Wissen zu erlangen, doch am einfachsten ist es mit Hilfe der Sexualität. Eroto - komatose Luzidität oder Sex - Trance ist ein Zustand, der durch ständiges Reizen und Erschöpfen der Sexualität mit allen nur möglichen Mitteln erreicht wird, bis der Geist in das Zwischenreich zwischen Bewußtheit und Bewußtlosigkeit eintritt. Bisher wurde nur direkte Vorausschau behandelt, das Ideal der Divinatorik. Das ist jedoch nicht immer möglich, so daß man oft mit symbolischen Zwischengängern hantieren muß. Diese können die Praxis der Divination entweder sehr sinnvoll ergänzen oder sie auch völlig zunichte machen.

Man geht davon aus, daß es der magischen Wahrnehmung möglich ist, einen subtilen Bezug zwischen Frage und Antwort herzustellen und mischt die Symbole, zieht sie oder wählt sie auf irgendeine andere Weise aus um dem Bewußtsein die Antwort zu geben. Daraufhin muß man eine weitere Anstrengung unternehmen, nämlich diese magische Wahrnehmung zur vollen Manifestation gelangen zu lassen. Symbole kann man sich leicht beschaffen, man kann jedes beliebige System verwenden.

die eigentliche Schwierigkeit liegt darin, die magische Verbindung herzustellen. Während er das symbolische Ergebnis bekommt, versucht der Magier, die Magie unter die Schwelle bewußter Kontrolle gelangen zu lassen, doch darf der Vorgang nicht völlig willkürlich ablaufen. Bei der Kartomantie oder der Tarot - Divination sollte man sich den Kartenstapel zuerst genau ansehen, alle Karten einzeln, und dann nur leicht mischen, sonst erzielt man ein rein willkürliches Ergebnis und die Möglichkeiten, daß die Legung die magische Wahrnehmung aktiviert, werden erheblich verringert.

Hat man das Symbol erst einmal erhalten, dann sollte man damit dafür sorgen, daß die magische Wahrnehmung sich klarer herauskristallisiert. Es sollte zur Grundlage lateralen Denkens oder intuitiven Erratens werden und nicht die endgültige Antwort darstellen, die nur noch mechanisch ausgedeutet wird.

Die Astrologie ist keine gültige Form der magischen Divination weil sie einen kausalen Zusammenhang zwischen Ereignissen postuliert, die nur sehr schwach miteinander verknüpft sind - wenn überhaupt. Wenn diese Beziehungen wirklich stark wären, dann wäre die Astrologie eine gewöhnliche weltliche Wissenschaft. Da diese Beziehungen jedoch sehr schwacher Art sind, verdankt die Astrologie ihre kargen Erfolge lediglich der natürlichen hellseherischen Begabung ihrer Vertreter während sie ihre Fehlleistungen durch Ungenauigkeit, ausweichende Antworten und Vieldeutigkeit verschleiert.

(Anm. d. Hrsg.: Ohne hier eine groß angelegte Diskussion vom Zaun brechen zu wollen, die einem Herausgeber zudem nur schlecht anstünde, bedürfen diese Bemerkungen jedoch eines Kommentars, den mir der Autor verzeihen möge. Über das mangelhafte Verständnis des Autors die Astrologie betreffend wurde in meiner Anmerkung auf S. 19 bereits einiges gesagt; recht hat er m.E. nur bei jenen Astrologen, die auf ihre vermeintliche kausalistische Wissenschaft pochen. Doch widerspricht sich der Text hier selbst: Wenn dieses Universum doch so chaotisch sein soll, daß es keinerlei Zufälle gibt, warum sollte es dann beim Mischen von Tarotkarten wichtig sein, den "Zufall" per Willkür zu vermeiden? Tatsache ist doch, und das lehrt auch dieses meiner Meinung nach ansonsten ausgezeichnete Werk, daß man jede Mitteilung des Absoluten als direkte Botschaft interpretieren sollte. Dies gilt dann doch wohl auch für scheinbar willkürliche Kartenmuster. Letztlich besteht das magische Weltbild ja auch aus gesteuertem Beziehungswahn, so daß sich mit Fug und Recht

sagen läßt, daß die Sinnfindung in erster Linie eine Sinngebung ist, was ja auch mit dem Omnipotenzideal der Magie und vom Menschen als Gott deckt. Daß Sinngebung nach dem Verlust des Egos jenseits des viel zitierten Abyssus wieder zu einer Sinnfindung wird, ist ein Phänomen der Mystik, daß sich rational - sprachlich nur schwer mitteilen oder erläutern läßt. So gesehen ist es eigentlich völlig unwichtig, welche Karten etwa als Antwort auf die Frage fallen oder gezogen werden: Die Bedeutung der Divination liegt nicht in ihrem Ergebnis sondern in ihrem Vorgehen; nirgendwo ist der Weg so sehr das

Ziel wie in diesem Bereich. Recht hat der Autor natürlich, wenn er vor mechanischen Interpretationen nach fertigen Listen und kochbuchrezeptähnlichen Deutungsmustern warnt: Jede Orakeldeutung sollte dynamisch sein, durch die magische Wahrnehmung erfolgen und weder am Buchstaben noch am Symbol kleben. Das gilt allerdings auch für Horoskope und jede astrologische Mantik, eine Erkenntnis, die eigentlich schon seit den diesbezüglichen

die Untersuchungen C. G. Jungs Gemeingut geworden ist und sich auch in der modernen astrologischen Literatur längst niedergeschlagen hat, man denke an angelsächsische Autoren wie Liz Greene, Stephen Arroyo und Dane Rudhyar, aber auch an deutsche Autoren wie Thomas Ring, Heinrich Bessler u.a.m.

Diese Bemerkung ist vor allem an Leser gerichtet, die mit der Theorie und Praxis der, Divinatorik noch unvertraut sind, damit sie die Ausführungen des Autors zu diesem Thema zumindest zu relativieren wissen, ohne daß es das Ziel des Herausgebers wäre, irgendjemandem eine andere Meinung aufzudrängen. (Fra V. .D. .)

Die besten Methoden um symbolische Zwischenergebnisse zu erzielen sind jene, die gerade unterhalb der Schwelle der Willkür und oberhalb der Schwelle reiner Zufälligkeit operieren. Schamanistische Methoden, die auf dem Werfen von Knochen, Steinen oder Stäben beruhen, sind die einfachsten und besten. Methoden, die auf dem Fallen von Münzen oder Würfeln beruhen, oder mit dem Abzählen von Schafgarbenstengeln und ihren entsprechenden Deutungsrichtlinien arbeiten, sind immer komplizierter geworden, je mehr die Hellsehfähigkeiten abnehmen. Hochkomplizierte mathematische Systeme sind nur eine Verfallserscheinung dieser Kunst. Unter all den Kräften, die der Divination hinderlich sind, ist der sogenannte psychische Zensor wohl am mächtigsten. Dieser Faktor ist es, der uns auch den Zugang zum überwiegenden Teil unserer Traumerfahrungen verwehrt und uns davor bewahrt, von den Abermillionen Sinneseindrücken, die uns ohne Unterlaß bombardieren, völlig überwältigt zu werden. Obwohl wir ohne nicht funktionieren könnten, ist es doch sinnvoll, ihn ab und an abschalten zu können. Halluzinogene Drogen machen ihn völlig willkürlich gefechtsunfähig und sind daher nicht von großem Nutzen. Der Magier muß damit anfangen, die Zufälle, die ihm widerfahren, zu bemerken anstatt sie einfach abzutun. Man kann oft merken, daß man kurz vor dem Eintreffen eines Ereignisses bereits eine Ahnung darüber hatte; das ist auch dann oft der Fall, wenn ein anderer gerade etwas sagen will. So etwas kann mehrmals am Tag vorkommen, aber wir ignorieren es häufig auf geradezu unglaubliche Weise und verbinden das eine nie mit dem anderen. Wenn wir uns wirklich einmal Mühe geben, darauf zu achten und solche Ereignisse festzuhalten, dann werden wir merken, daß sie immer häufiger eintreten. Es geschehen so viele Zufälle, daß es absurd ist, das Wort "Zufall" überhaupt noch zu verwenden: Man wird einfach hellichtig.

VERZAUBERUNG (enchantment)

Der magische Wille kann das Universum entweder unmittelbar beeinflussen oder Symbole bzw. Sigillen als Zwischenträger einsetzen. Direkte Einflußnahme ist, wie das unmittelbare Hellsehen bei der Divination, eine Kunst für sich - und genauso schwer faßbar. Wenn man Wirkungen durch eine der beiden genannten Methoden erzielt, dann nennt man dies die Kunst der Verzauberung oder der Verhängung eines Zaubers. Vom magischen Standpunkt her gilt es als unumstößlich, daß wir die Welt, in der wir leben, selbst geschaffen haben. Wenn er um sich blickt, dann kann der Magier sagen: "So habe ich es es gewollt", oder: "So nehme ich es wahr", oder, genauer: "So manifestiert sich mein Kia".

Es mag seltsam anmuten, daß man solch einengende Umstände geschaffen haben soll, doch schließlich bedingt jede Form dualistischer Existenz oder Manifestation irgendwelche Grenzen: Wenn das Kia andere Grenzen gewollt hätte, dann wäre es anderswo inkarniert. Daß die Dinge in der Regel weiterexistieren während sie unbeobachtet bleiben hat seinen Grund darin, daß sie im Chaos existieren. Der Magier kann nur dann etwas verändern, wenn er dem Chaos, das den Normalzustand aufrechterhält, ebenbürtig wird.

Das ist dasselbe wie mit dem Ursprung eines Ereignisses eins zu werden: Sein Wille wird in einem bestimmten Aspekt zum Willen des Universums. Aus diesem Grund kann es vorkommen, daß Leute, die echte magische Geschehnisse aus nächster Nähe mit beobachten, von Ekel und Schwindel überwältigt werden und sogar daran sterben können. Der Teil ihres Kia oder ihrer Lebenskraft, der die normale Realität aufrecht hielt, wurde mit Gewalt verändert als das Anomale geschah. Wenn diese Form von Magie unter mehreren Leuten ausgeübt wird, die alle vollkommen synchron handeln, dann funktioniert sie wesentlich besser. Umgekehrt ist es viel schwieriger, vor vielen Leuten Magie durchzuführen, die alle den normalen Ablauf der Geschehnisse aufrechterhalten.

Die größte Gefahr beim Entwickeln des magischen Willens besteht darin, ihn mit dem Chauvinismus des Egos zu verwechseln. Der Wille ist nicht die Willenskraft, die Virilität, die Sturheit oder die Gnadenlosigkeit. Der Wille ist die Einheit des Wollens. Der Wille kann sich dann am besten entfalten und ausdrücken, wenn er nicht gegen Widerstände ankämpfen muß, wenn sein Tun unbemerkt vonstatten geht. Nur wenn es verschiedene Wollen, verschiedene Wünsche im Geist gibt, dann werden wir zum Zeugen der idiotischen Kämpfe der Willenskraft. Wenn wir uns gegen verschiedene Schwüre, Entsagungen und Prüfungen stellen oder mit ihnen hantieren, dann bauen wir damit im Geist lediglich Konflikte auf. Der Wille manifestiert sich stets als der Sieg des stärksten Wunsches über die anderen, und doch wird das Ego angewidert reagieren wenn der von ihm bevorzugte Wunsch dabei unterliegen muß.

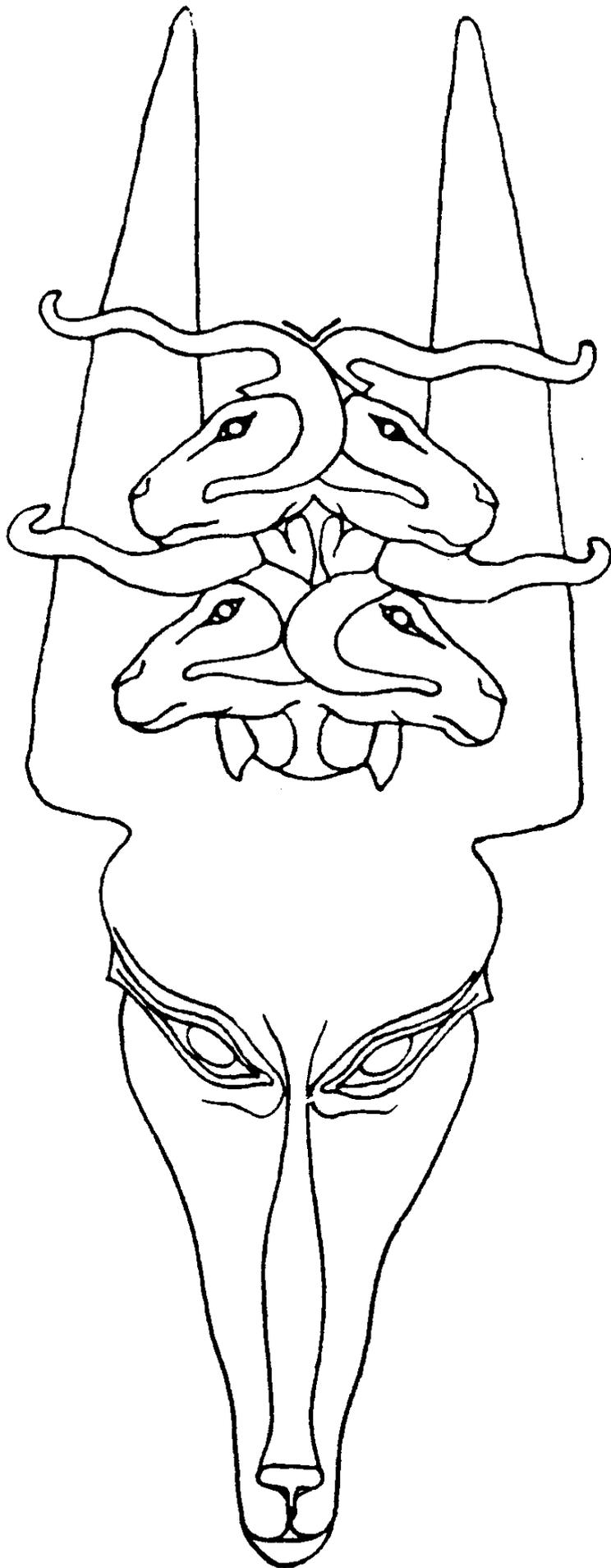
Deshalb strebt der Magier nach der Einheit des Wollens bevor er anfängt zu handeln. Die Wünsche werden vor dem Tun richtig plaziert und umgestellt, nicht während des Akts. Er muß in allem so leben: Eine Umorganisation des Glaubens ist der Schlüssel zur Befreiung, und genauso ist die Umorganisation der Wünsche der Schlüssel zum Willen. In der Praxis kann man viele Schwierigkeiten durch den Gebrauch verschiedener Sigillenarten umgehen. Der Wunsch wird durch eine Bildsigil oder durch eine Wachsabbildung dargestellt, die gefesselt oder geheilt wird, oder durch die Zeichen eines magischen Alphabets oder durch ein Bild im inneren Auge.

All dies dient als Brennlinsen zur Bündelung des Willens. Man sollte die Konzentration auf diese Zauber durch eine beliebige Form der gnostischen Erregung ergänzen und verstärken.

Man sollte bei jedem Zauber jedoch eins bedenken: Es ist unvergleichbar einfacher, Geschehnisse zu beeinflussen solange sie noch im Entstehen oder im Stadium der Planung sind. Auf diese Weise macht sich der Magier nämlich den Aspekt des Chaos, der sich als Kausalität manifestiert, zunutze, anstatt sich gegen ihn zu stellen. Der Wunsch manifestiert sich dann als willkommener aber merkwürdiger Zufall, und nicht so sehr als erstaunlicher Bruch in der Kontinuität.

Man kann den Willen außer durch magische Trancen auch noch durch eine andere Technik stärken: durch Glück (luck). Der Magier sollte seinen eigenen Glücksstrom in kleinen, unwichtigen Dingen gut beobachten, sich über die Bedingungen für den Erfolg des Glücks Klarheit verschaffen und versuchen, sein Glück auf verschiedenste kleine Weisen zu erweitern.

Wer seinen wahren Willen erfüllt, dem hilft die ganze Wucht des Universums.

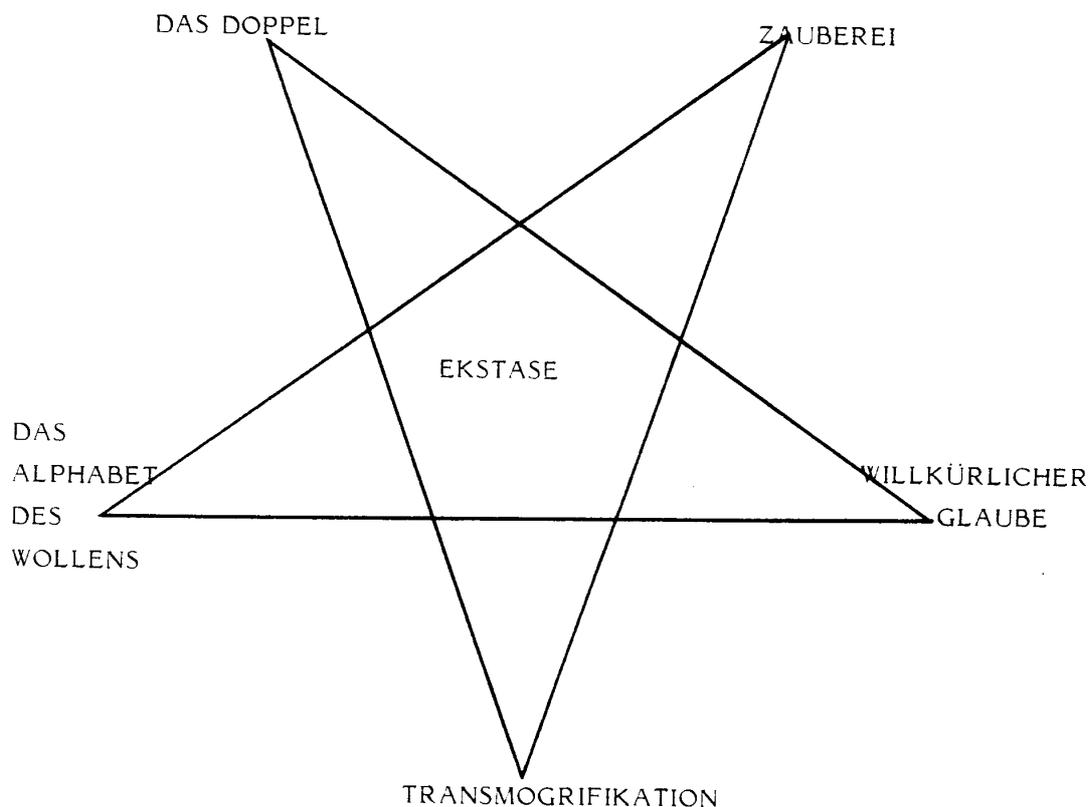


Liber nox

LIBER NOX ODER: DER EINWEIHUNGSSYLLABUS 3° IN SCHWARZER MAGIE DES MAGISCHEN ORDENS DER ILLUMINATEN VON THANATEROS

Dieses Thema wird nach folgendem Schema eingeteilt (Abb. 8); das Ganze wird im einleitenden Teil behandelt.

(Abb. 8) DIE THEMEN DES LIBER NOX



EINLEITUNG

Der Geist der Schwarzen Magie: Magische Macht ist der Schlüssel zum Himmel und zur Hölle des Jetzt. Weil viele dies nicht wissen, gleiten sie in das Grau der kleinen Ängste und der verwirrten kleinen Wünsche ab. Daraufhin erfinden sie angenehme oder schmerzhaftes Jenseits, die die Gegenwart ersetzen sollen. Die Lebenskraft sucht stets das Fleisch, die Körper, die Ideen, die Gefühle, die Erfahrung usw. - über endlose Inkarnationen hinweg. Denn ohne das Fleisch besitzt Kia keinen Spiegel seiner selbst und es gibt keine Bewußtheit, keine Ekstase - nichts.

Entweder das, oder das Fleisch und die Bedingtheit des Fleisches ist dualer Art: Ewiger Krieg ist der Preis, das Ziel und der Lohn des Seins.

Kia entwickelt sich In eine Myrade von Artehrungen hinein, und diese alle sind das Selbst. Es sind alles Formen unserer Bewußtheit. Wenn man sich gegen die großen Dualitäten wie Sex und Tod, Schmerz und Freude stellt, gegen die großen Evolutionen von Kia also, indem man kleinere Ängste und Wünsche dagegensetzt, dann fängt das Scheitern der Befriedigung an.

Die Existenz ist die große Befriedigung. Alles, was geringer ist als das, jeder Versuch, einen Teil seiner selbst zu meiden, heißt, einen Verlust des eigenen Formats zu beschwören; es ist eine Selbstverneinung, die zu einem Schrumpfen des Geistes führt. Das Selbst allein ist Gott und es sollte sich in allen Dingen erkennen. Denn jene, die begrenzte Werte verfechten, binden sich dadurch an die Mittelmäßigkeit und an das Scheitern. Diejenigen, die selbstgerecht ihre eigenen Widersprüche hätscheln, haben auf dieser Erde große Macht. Unsere duale Natur besteht vor allem aus Moral, es wäre närrisch, wollten wir anders sein als wir sind. Die höchste Tugend will ich das Akzeptieren der Dinge wie sie sind nennen und das Leben ohne Einengung.

Die größten Sünder sind die größten Heiligen, auch wenn sie sich dessen vielleicht nicht bewußt sein mögen. Große Menschen sind auf große Weise dual. Und das Doppelte ist noch längst nicht alles: In jedem Augenblick stellt das Konsortium des Ichs ein neues Gesicht vor. Ich bin nicht mehr der, der ich noch vor wenigen Sekunden war, und noch viel weniger der von gestern. Unser Name ist Legion. Ich bin eine Kolonie von Wesen, die die selbe Hülle miteinander teilen. Und Kia, die Selbstliebe, die sie alle aneinander bindet, wird sie eines Tages auseinanderwirbeln wenn es zu seiner eigenen Befriedigung sogar den Tod auskosten will.

Was ist ein Gott anderes als ein Mensch, der die Kraft des Chaos benutzt? Ihm ist nichts wahr, ihm ist alles erlaubt. In seiner Existenz gibt es keinen Zweck, es steht ihm frei, sich einen solchen auszusuchen. Er hat sich auf ewig an die Erde gebunden und reinkarniert wie es ihm gefällt. Denn das Universum ist verrückt und willkürlicher in dem, was es tut. Nichts ist unwandelbar außer dem Wandel selbst. Das einzige universale Prinzip ist der Mangel an Prinzipien des Universums. Und doch verleiht die Große Göttin Chaos jenen etwas von ihrer Macht, denen es gelingt, zu ihren Lieblingen zu werden. Und unsere Dualitäten müssen in koexistenter Trennung verbleiben um die Macht der Befriedigung beizubehalten. Die Freuden des Gourmets, das Essen von halbverdauter, überreifer, verfaulender Nahrung haben beinahe schon den Kreis bis zum Verzehr von Exkrementen geschlossen, ohne daß es dabei eine große Befriedigung gegeben hätte; ich würde es dagegen vorziehen, einfache, gesunde Nahrung zu mir zu nehmen und den Nektar des Ekels und des Entzückens nur ab und an zu genießen.

Spare Kia auf für die Arbeiten der Inspiration, der Ekstase und der Magie. Wenn man Freuden sucht, dann ist dies der sicherste Weg, Leiden zu beschwören, und schnell fällt man in das alte Grau zurück. Doch wenn man ein Gefühl so weit treibt, daß es die Grenzen des Nicht - Notwendigen berührt, dann kann Ekstase nur noch mit Ekstase aufgewogen werden.

Die Gnosis ist der Mechanismus, mit dessen Hilfe Kia sich aus dem Fleisch zurückzieht um sich auf die mächtigen Befriedigungen der Magie vorzubereiten. Es ist ein großes Einsparen mit dem Ziel eines noch viel größeren Ausgebens.

Kia ist entstehende Energie, die eine Form sucht. Man hat es den Großen Wunsch genannt, die Lebenskraft oder die Selbstliebe; man kann es durch den Atu (Trumpf) 0 darstellen, den Narren oder Joker des Tarot. Sein Wappentier, ist der Geier, denn es stößt immer wieder hinab um sich seine Befriedigung unter den Lebenden und den Toten zu holen.

Was ich erfuhr, daß war dies: daß mein Innerstes Selbst oder meine Seele oder meine Geist

ein Nicht - Ding (no - thing) war formlos

Ohne Eigenschaften formlos reine Macht,

und doch war es alles, was es berührte, Ich bin diese Illusion
und
Ich bin nicht diese Illusion Amen.

ZAUBEREI (sorcery)

Zauberei ist die Kunst, materielle Grundlagen zu benutzen um magische Verwandlungen zu erzielen. Der Vorteil beim Gebrauch solcher materiellen Grundlagen besteht darin, daß die Kraft, die in ihnen wohnt, über einen längeren Zeitraum hinweg aufgebaut werden kann. Es gibt vier Grundtypen materieller Grundlagen:

Jene, die bestimmte Kraftreserven enthalten, wie zum Beispiel Fetische, Talismane, Geisterfallen (spirit traps) und Amulette.

Jene, die dazu dienen, einen bestimmten Effekt an sein Ziel zu bringen, wie Pulver, Zaubetränke, Wachsabbilder und Knotenschnüre.

Jene, die als Grundlage für den Empfang divinatorischer Eindrücke und Visionen dienen. Und schließlich jene, die als Anker für eine Ätherform oder - Gestalt fungieren, die umhergeschickt werden kann, wie etwa eine magische Waffe.

Darüberhinaus kann man noch Blut und Sperma als Quellen der Lebenskraft verwenden. Verschiedene andere Körperausscheidungen und - abfälle wie Haare, Fingernägel, Speichel usw. können dazu verwendet werden, um eine magische Verbindung zu Zielpersonen herzustellen.

Talismane, Amulette und Fetische werden durch einen Vorgang aufgeladen, der der Evokation ähnelt. TALISMANE sind in der Regel Gefäße für eine einfache Aufladung, die Kraft oder Tapferkeit oder Gesundheit oder Virilität, Freiheit von Gedanken, Schlaf oder irgendeinen anderen Gemütszustand oder eine Kraft beschwören soll, die dem Magier eignet und auf die er sich bei der Aufladung konzentriert. Wenn der Talisman wirklich gut hergestellt wurde, dann sollte er auch noch wirken wenn man sich nicht mehr auf ihn konzentriert. Form und Zusammensetzung der materiellen Grundlage sollten an sich bereits den gewünschten Effekt suggerieren.

AMULETTE sind Gegenstände, die einen Teil des Äthers und der Lebenskraft enthalten und eine bestimmte Aufgabe erledigen sollen; sie sind also halb - bewußt. Sie können nur mit Hilfe der stärksten Evokation hergestellt werden. Man formt sie in der Gestalt eines kleinen Menschen oder einer anderen Kreatur und während der Evokation führt man ein ätherisches Doppel in die materielle Form ein. Sie werden in der Regel dazu hergestellt, um Orte oder Personen innerhalb eines kleinen Aktionsradius zu schützen. Wenn solche Gegenstände über einen langen Zeitraum hinweg von einer Gruppe oder einem ganzen Stamm hergestellt werden. dann nennt man sie FETISCHE.

Jede Art von materieller Basis ist auf ihre Weise eine Geisterfalle (spirit trap), doch manche Substanzen, besonders Kristalle, nehmen Ätherspuren und Ein - Drücke leichter auf als andere. Man kann Quarzkristalle, die man überall bekommt, an aufgeladenen Orten oder in der Nähe von Personen und Dingen liegen lassen, um die magischen Eindrücke aufzunehmen. Stellt man fest, daß ein Geist oder ein Elemental einen bestimmten Ort bewohnt, dann kann man ihn oder es dadurch einfangen, daß man einen Kristall in seine Form eintaucht.

Verzauberung durch Zauberei wird mit Hilfe verschiedener Pulver, Tränke, Gebräue, Wachsabbilder und Knotenschnüre durchgeführt. Die materielle Grundlage kann aus allem bestehen, was das gewünschte Ergebnis suggeriert und sie kann Besitztümer oder Körperteile des Opfers einschließen. Während die materielle Grundlage zusammengestellt wird, konzentriert sich der Magier auf jede nur erdenkliche Weise darauf, er visualisiert und arbeitet mit gnostischer Erregung um ihr seinen Willen aufzudrücken. Dann wird das aufgeladene Objekt an einem Ort hinterlegt, an dem das Opfer damit in Kontakt kommt. Die Gerätschaften der Zauberei finden auch in der mantischen Kunst Verwendung. Die meisten divinatorischen Werkzeuge dienen nur dazu, die Eindrücke aus der magischen

Wahrnehmung des Magiers aufzunehmen. Aufgeladene Geräte enthalten Überreste formloser Ätherenergie, die diese Eindrücke wesentlich verstärken. Die meisten Gegenstände dieser Art sind MAGISCHE SPIEGEL: Kristallkugeln, hochpolierte Oberflächen und Pfützen aus dunklen Flüssigkeiten oder aus Blut. Der Spiegel der Dunkelheit ist ein Gerät, das aus schwarzem Glas oder natürlichem Obsidian gefertigt wird. Wenn man die Oberflächen länger vorsichtig mit Karborundum abschmirgelt, dann erhält man eine vollkommene matte, nichtreflektierende Fläche, auf der sich Bilder manifestieren können. Man sollte das Gerät verborgen am Körper tragen. Man kann es dadurch aufladen, daß man es als Brennpunkt der Konzentration in der magischen Trance des Nicht - Bewußtseins (no mindedness) verwendet. Man starrt unentwegt solange darauf, bis es sich wie eine Grube oder ein Tunnel unter einem öffnet. Erst wenn man diesen ätherischen Tunnel entwickelt hat, ist der dunkle Spiegel einsatzbereit. Die Wahrnehmung stößt durch den Tunnel während der Wille sie in andere Regionen von Zeit und Raum lenkt.

Magische Waffen werden dadurch hergestellt, daß man ein ätherisches Duplikat eines bestehenden Geräts ausbaut, etwa einen Stab, ein Schwert, einen Dolch, einen angespitzten Knochen oder einen Wurfpeil. Die ätherische Form wird in der materiellen Grundlage belassen bis sie durch eine starke Konzentration des Willens hinausprojiziert wird. Gewandte Zauberer sind dazu in der Lage, ihr Ziel oder Opfer durch den dunklen Spiegel zu erreichen und ihre Waffe darauf zu schleudern. Ansonsten ist es notwendig, daß man sich in der Nähe des Ziels befindet oder es sogar dabei berührt.

Man kann Blutopfer durchführen um eine magische Waffe herzustellen, oder man kann sie zum Brennpunkt eines orgiastischen Rituals machen und sie mit sexuellen Sekreten bestreichen. Doch ob man diese Techniken nun zu Hilfe nimmt oder nicht, die eigentliche Kraftaufladung erhalten die Geräte durch intensive und lange Konzentration.

Manchmal verleiht man Amuletten und Waffen von großer Macht Eigennamen, durch die man sie beherrscht. Es ist schon vorgekommen, daß solche Gegenstände völlig eigenständig reagierten wenn sie in die Hände Inkompetenter gefallen sind.

DAS DOPPEL

Das Doppel wird in allen magischen Traditionen beschrieben, vom alten Schamanismus über das ägyptische "Ka" und das "Ki" (auch: Ch'i; Anm. d. Übs..) der geheimen Kampfkünste bis zu den Vorstellungen von der Seele oder dem Gespenst, sowie im modernen Okkultkonzept vom Astralleib. Man sieht oder erfährt es am häufigsten wenn der physische Körper kurz vor dem Sterben steht.

Es besitzt keine feste Form, doch neigt die Lebenskraft dazu, es in der Gestalt des physischen Körpers zu halten. Selbst wenn es in der Gestalt des Körpers hinausprojiziert wird, wird es nicht unbedingt mit den gewöhnlichen Sinnesorganen wahrgenommen. Wie alle Äthermaterie hat es unterschiedliche Auswirkungen auf die gewöhnliche Realität, und diese hängen von der Fähigkeit der Lebenskraft ab, an einem bestimmten Punkt einen wirklichen Effekt Zustandebringen. So ist das Doppel dazu in der Lage, feste Materie zu durchdringen, es kann aber auch zu anderen Zeiten bis zu einem gewissen Grad greifbar sein und materielle Ereignisse bewirken.

In den geheimen Kampfkünsten wird es unter Begleitung eines schrillen Schreis während des Hiebs durch Visualisation unmittelbar über die Kontaktflächen der beiden Körper hinausprojiziert. Man kann sogar einen Teil der Ätherkraft im Gegner belassen und damit das erzielen, was man den verzögerten Todeshieb nennt. Man kann die Kraft auch um den Körper herum projizieren, damit man über die Bewegung von Feinden hinter einem im Bilde ist und sie auf die Körper projizieren um Hiebe abzuschmettern.

In den meisten Fällen psychischer bzw. geistiger Heilung wird diese Kraft ebenfalls verwandt; in der Regel wird sie dabei durch die Hände projiziert.

Man kann dem Doppel auch verschiedene andere Gestalten verleihen, meistens tierische. Theriomorphe Manifestationen des Doppels sind meistens atavistisch. Sie bewirken eine Form von Besessenheit durch die Verhaltensmuster des jeweiligen Tieres. Diese Muster können latent in unserem genetischen Gedächtnis ruhen, es kann aber auch sein, daß wir einen Zugang zum Äthergedächtnis besitzen. Wo immer sie auch herkommen mögen, jedenfalls bewirken diese Atavismen in der Regel entsetzenerregende Effekte. Selbst wenn man die ätherische Tiergestalt im physischen Leib beläßt, kann sie sich als seltsame körperliche Kraft manifestieren, als Fähigkeit, wilde Tiere einzuschüchtern und Menschen zu verwirren und zu verängstigen. Projiziert man sie aus dem Körper hinaus, dann können sie als Vehikel für das Bewußtsein dienen, damit es etwas über Fortbewegungsart und Fähigkeiten des jeweiligen Tieres erfährt. Gewandte Magier können auch bizarre Zusammensetzungen wie den Greif oder den Basilisk als magisches Vehikel benutzen.

Im gewöhnlichen Zyklus von Leben und Tod trägt die Lebenskraft wenig oder gar nichts aus einer Inkarnation in die andere. Die Projektion des Doppels ist die Grundlage dafür, bewußt und willentlich etwas zum Zeitpunkt des Todes in die nächste Inkarnation hineinzutragen.

Von allen Techniken des Zugangs zum Doppel ist die Narkose die am schwersten zu kontrollierende und die gefährlichste. Und doch haben sich die Magier seit Lehrzeiten mit Salben und Pasten eingerieben, die aus Solanazeen - Alkaloiden zusammengesetzt waren: Stechapfel, Nachtschatten und Bilsenkraut; und sie haben zu diesem Zweck auch verschiedene andere Halluzinogene und Tranceinduzierende Drogen eingenommen. Die Visualisation ist die schwächste Technik, wenn man sie allein verwendet, doch kann sie als Modell dafür dienen, die verschiedenen Körperempfindungen zu erfahren, die sich bei der Bewegung durch den Äther ergeben. Manchmal fühlt es sich an wie Wärme, manchmal wie eine Art Juckreiz oder Schmerz. Man muß solange mit dem Imaginieren fortfahren, bis sich eine entsprechende Empfindung entwickelt. In den okkulten Kampfkünsten werden schrille Schreie und scharfes Ausatmen dazu verwandt um die Kraft zu projizieren. Das gleiche gilt für die okkulten Yoga - Formen.

Das TRÄUMEN ist die größte Herausforderung, um das Doppel freizusetzen; es ist auch die vollkommenste Methode. Gewöhnliche Träume sind ein merkwürdiges Gemisch aus halbvergessenen Ereignissen, Hoffnungen und Sorgen. Sie sind eine plastischere Form des geistigen Geplappers und Tagträumens des Wachbewußtseins. So, wie das Tagbewußtsein lernt, zwischen realen Dingen und Phantasie zu unterscheiden, so kann das Traumbewußtsein ebenfalls lernen, reale von phantastischen Träumen zu unterscheiden.

Reale Träume sind der Schlüssel zum Doppel. Der erste Schritt beim Erschaffen des Doppels besteht darin, es in einen realen Traum einzubauen. Die Hände sind der am leichtesten sichtbare Körperteil. Das Traumbewußtsein ist besonders an den Gesichtssinn gekoppelt. Der Magier versucht also, im Traum die Hände seines Doppels zu sehen. Man konzentriert sich jede Nacht vor dem Einschlafen darauf bis man damit Erfolg hat. Das kann mehrere Monate, ein ganzes Jahr oder noch länger dauern. Während dieser Zeit können die Hände in vielen gewöhnlichen, willkürlichen Träumen auftreten, die immer komplizierter und bizarrer werden können. Dies ist jedoch nicht das, was erzielt werden soll.

Der Erfolg zeigt sich hier als eine sehr abrupte, die gewöhnliche Kontinuität durchbrechende Erfahrung. Plötzlich erinnert man sich an den Befehl, die eigenen Hände zu sehen und merkt, daß man am Träumen ist. Mit einemmal sind die Hände klar und deutlich zu erkennen. Der Schock ähnelt dem plötzlichen, groben Aufgeweckt werden bei einem Tagtraum; es ist wie das Platzen einer

Membran. Damit dieser Schock nicht zum Aufwachen führt, sollte dieses Erlebnis mehrere Male wiederholt werden. Dann beschließt der Magier, im Traum einen bestimmten Ort zu sehen, den er auch am Tage aufzusuchen pflegt. Er ruft seine Hände im Traum herbei, betrachtet sie, bewegt sie zur Seite und versucht dann den gewünschten Ort zu finden. Verliert die Vision an Deutlichkeit, so blickt er wieder auf seine Hände und versucht es aufs neue. Er muß versuchen, alle Einzelheiten des Ortes richtig zu erkennen und zur gleichen Tageszeit dort zu sein, zu der er träumt. Schließlich wird er feststellen, daß das Doppel sich tatsächlich am gewünschten Ort befindet. Wenn er dies erreicht hat, dann kennt das, was er nun mit dieser Technik erreichen kann, keine Grenzen mehr. Und doch muß man dazu bereit sein, jede Nacht seines restlichen Lebens der Weiterentwicklung dieser Kräfte zu widmen.

TRANSMOGRIFIKATION (VERWANDLUNG) Die Verwandlung in ein schwarzmagisches Bewusstsein

Chaos, die Lebenskraft des Universums, hat nicht das Herz eines Menschen. Deshalb darf der Zauberer auch keine menschlichen Herzeseigenschaften kennen, wenn er die Kraft des Universums anzapfen will. Er vollführt monströse, willkürliche Taten um den Halt menschlicher Beschränktheit an sich selbst zu lockern.

Das magische Leben verlangt die Absage an Bequemlichkeit, Konventionen, Sicherheit und Geborgenheit. Denn um höhere Entschiedenheit und persönliche Weiterentwicklung zu erlangen bedarf es des Wettbewerbs, des Kampfes, der Extreme und der Gegnerschaften. Ein Leben, das am Rande der eigenen geistigen Belastbarkeit geführt wird, verlangt nach einer Atmosphäre der verzweifelt Entschlossenheit.

In einer stagnierenden Umgebung erschafft der Geist des Körpers seine eigenen Gegner - Krankheit und Selbsttäuschung.

Der Geist kann sich selbst nur in den Extremen entdecken und finden. Für ein magisches Bewusstsein ist es unabdingbar, eine Umwelt mit fließenden Grenzen als Gefäß zu haben. Nur eine fließende Umwelt kann sich den verschiedenen Glauben an ihre Natur anpassen und kann Gegenstand der subtilen magischen Kräfte sein. Nur in einer veränderlichen Umgebung kann die Divination zu ihrem Recht kommen.

Folglich muß man alle festen Muster ablegen, ob sie sich nun auf den Wohnort, die Arbeitsstelle, die persönlichen Beziehungen oder auf den eigenen Geschmack beziehen mögen.

Zu den zahlreichen Titeln Kias zählt auch Anon. Anon transmogrifiziert (verwandelt) seine Willkürliche Persönlichkeit nach Gutdünken und weigert sich, sich durch seine Umgebung definieren und festlegen zu lassen. Da es in der allergrößten Freiheit ruht, die auf der Ebene der Illusion nur möglich ist, kann es sich die Dualitäten aussuchen. Alles, was existiert, ist ihm eine Form des Wollens, denn dies ist das Universum, in dem es zu inkarnieren beschlossen hat. Wenn wir daran glaubten, daß dies hier der Himmel oder die Hölle ist, dann hätten wir das Gefühl, alles tun zu dürfen. Es ist die Angst, daß es weder das eine oder andere ist, die uns gefangenhält.

Die Vorstellung, daß der Geist (mind) oder das Ego ein festes Attribut oder ein Besitz des Selbst ist, ist eine Illusion. Alles, was man über Kia sagen kann, ist, daß das Quantum an "Sinn", das wir erfahren, sich proportional zu Kias bestimmter Manifestation unter diesen Umständen verhält.

Kia wird als Bedeutsamkeit, als Macht, Genie und als Ekstase in Aktion empfunden. Darüberhinaus IST NICHTS WAHR.

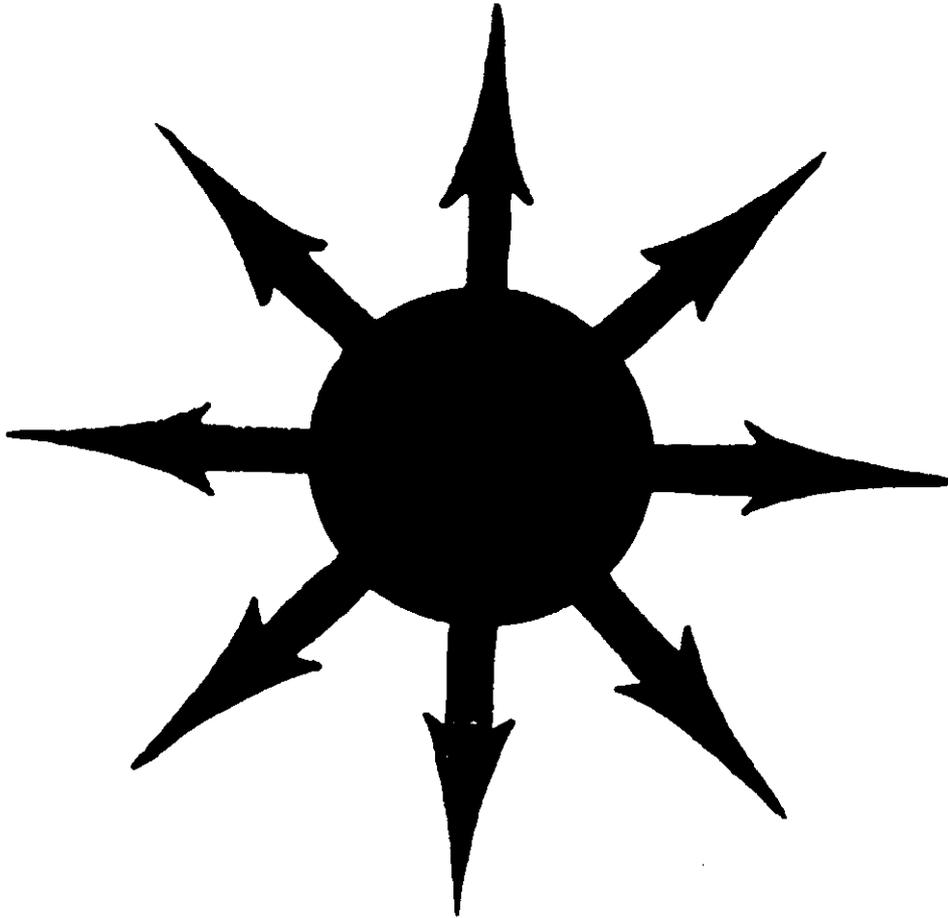
Der Zauberer tut auf dieser Ebene der Illusion das, was er will, er weiß, daß nichts wichtiger ist als irgendetwas anderes und daß alles, was er tun kann, lediglich eine Geste ist. Deshalb steht es ihm frei, alles so zu tun, als sei es ihm wichtig. Indem er handelt ohne nach den Früchten seines Tuns zu gieren, verwirklicht er seinen Willen.

In der Arena von Anon stehen zahlreiche Selbste, Seelen, Familiare, Dämonen, Obsessionen und eine Unendlichkeit möglicher Erfahrungen miteinander im Wettstreit.

Jedes Spiel dauert nur kurze Zeit, dann werden die Steine durch den Tod wieder durcheinandergeschüttelt und in nicht wiederzuerkennende neue Konfigurationen zusammengestellt.

Nur der Stil und der Geist von Anon überlebt die Transmogrifikation, wenn der Ätherkörper nicht eine größere Integration erreicht hat.

Die Taten des Schwarzmagiers binden ihn auf alle Zeiten an die Erde, doch wenn er darum bangen sollte, daß er sein vorheriges okkultes Wissen nicht wiedererlangen könnte, dann kann er zum Zeitpunkt seines Todes folgende Form visualisieren (Abb. 9).



(Abb. 9) DIE SIGIL DES CHAOS

Dies ist das einzige Symbol, das von dem Magischen Orden der Illuminaten von Thanateros als Erkennungszeichen und als Spiegel der Kommunikation zwischen seines Adepten verwendet wird.

EKSTASE

Eine Zusammenfassung der Quadriga Sexualis, einer Reihe somatischer Trancen im Zusammenhang mit der Todesstellung und des Riten von Thanateros. Die Wissenschaft und Kunst der heiligen Verbindungen zwischen dem magischen Willen und bestimmten Formen gnostischer Erregung.

(Abb. 10) DIE QUADRIGA SEXUALIS



Und ihre magischen Anwendungen:

Todesstellung	Transzendenz	} des Wollens
Normaler Verkehr	Inspiration	
Autoerotischer Verkehr	Vergegenständlichung	
Umgekehrter Verkehr	Erschöpfung	

Der Gipfel der Erregung und die absolute Ruhe - das sind magisch und physiologisch die gleichen Orte. In dieser verborgenen Dimension des eigenen Seins kreist der Raubhabicht des Selbst oder Kias, frei vom Wollen und doch bereit, sich in jede Erfahrung und in jede Tat zu stürzen.

Die endlosen Spielarten der gnostischen Stille gehören alle zur Todesstellung, doch die folgende kann - ganz oder in Teilen durchgeführt - von besonderem Nutzen sein.

Der Eingeweihte kniet in der Drachenhaltung, die Handflächen auf den Oberschenkeln, das Rückgrat gerade gestreckt, und fixiert in einem etwa sechzig Zentimeter entfernten großen Spiegel seine eigenen Augen. Der Tempel ist am besten in lachalem Schwarz oder Weiß eingerichtet. Er kann sich vorher durch Konzentration, eine der magischen Trancen oder durch ein intensives Denken an dafür relevante Dinge auf diese Arbeit vorbereiten. Er starrt in seine eigenen Augen und hört auf zu denken. Jedes "Sich - Anstrengen" im herkömmlichen Sinn ist zwecklos. Selbst unendliche Geduld wird nur eben ausreichen. Die Aufmerksamkeit muß ständig auf das Bild der Augen gelenkt werden bis das Denken aufhört. Jede Verzerrung des Bildes deutet auf Gedankentätigkeit hin und sollte vermieden werden.

Der Erfolg wird durch Phänomene angezeigt, nach denen man aber auf keinen Fall streben sollte: Es kann sein, daß es zu einem Verlust der Sehperspektive kommt oder daß man das Abbild des Körpers nicht mehr wahrnehmen kann. Der Körper könnte sich auch endlos ausgedehnt oder mikroskopisch klein anfühlen. Diese Phänomene sind für die sensorische Deprivation typisch. Sie sind nicht das, was man mit ihr erreichen will, aber sie zeigen eine Lockerung der Fesseln des Glaubens (an die bisherige Realität usw.) an.

Dann werden die Augen geschlossen und der Eingeweihte dringt so weit wie möglich in das Nichts ein. Sollte das Denken noch nicht völlig ausgeschlossen worden sein, so kann er ein beliebiges Bild als Gefäß für die Gedanken verwenden. Dabei wird eine visualisierte Gestalt völlig ausreichen. Schließlich sollte auch diese verblassen, so daß Kia übrigbleibt, das in der Grenzenlosigkeit schwebt. Aus diesem Zustand des transzendenten Wollens kann es sich in jede Form von Magie stürzen. Aus den entlegensten, verborgensten Winkeln des Bewußtseins können Inspirationen oder Atavismen hervorgeholt werden

indem man Sigillen verwendet; der Wille und die Wahrnehmung können in neue Dimensionen verlängert und ausgedehnt werden.

Sollte er durch diese Übung die Gnosis nicht erreichen, so stellt sich der Magier auf die Zehenspitzen, schließt mit hinten verschränkten Armen die Augen, streckt seinen Hals, dehnt den Rücken und spannt seinen ganzen Körper bis zur Grenze seiner Belastbarkeit an. Er konzentriert sich voll auf die Spannung und das Ziehen der Muskeln, die sein ganzes Selbst in Mitleidenschaft ziehen, dann läßt er plötzlich los und stürzt erschöpft zu Boden; auf diese Weise kann er ebenfalls Zugang zum Nichts finden.

An diesem Punkt evoziert er das Gefühl des Lachens. Indem er über die Nichtigkeit all dessen reflektiert, was ihm in den Sinn kommt, lacht er alles schallend und ziellos aus. Vielleicht wird ihm im ekstatischen Lachen dadurch die Gnade des göttlichen Wahnsinns zuteil.

Die Todesstellung ist der Hauptritus von Thanateros, denn man kann sie dazu verwenden, das Wollen zu inspirieren, es zu vergegenständlichen (konkretisieren), es zu erschöpfen und es zu transzendieren.

Der normale Verkehr, das genitale Umarmen von Mitgliedern unterschiedlichen Geschlechts, sollte die Teilnehmer immer inspirieren, unabhängig davon, ob es nun magisch oder anders durchgeführt wird, und sei es nur zu einem gegenseitigen Zusammengehörigkeitsgefühl. Wenn man den normalen Verkehr magisch einsetzt, dann kann er praktisch alles verstärkt inspirieren.

An einem Tag starker Libido wird der lunare Einfluß (Mondstrom) der Priesterin genau beobachtet. Der Priester verstärkt seine Libido durch Zurückhaltung. Dann ziehen sich beide an den Ort der Arbeit zurück und stellen durch beliebige Methoden geistige Ruhe in sich selbst her. Sie können sich beispielsweise voreinander in der Drachenstellung hinknien und die Vorbereitungen für die Todesstellung durchführen. Dann vereinen sie sich in einer erregenden Umarmung. Während der Vereinigung konzentrieren sie sich auf das Ziel der Inspiration oder meditieren über seine Sigil und erklimmen gemeinsam den Gipfel stetig wachsender Erregung. In der Endphase wird das Wollen dem Unterbewußtsein preisgegeben. Nach dem Höhepunkt versuchen die Magier, innerlich leer aber aufmerksam zu bleiben, damit sich die Inspiration manifestieren kann.

Die Vergegenständlichung (reification) oder Verwirklichung eines Wunsches oder Wollens kann durch die autoerotische Methode der Quadriga Sexualis erreicht werden. Dabei bleibt der Geist leer während die Geschlechtlichkeit stimuliert und allein durch Berührung zum Höhepunkt geführt wird. Der Körper liegt flach, die Augen sind geschlossen und die anderen Sinne werden so vollkommen wie möglich ausgeschaltet. Während der Eingeweihte auf den Höhepunkt zusteuert müssen alle Bilder und Phantasien aus dem Geist verbannt werden. Kommt der Körper in die Orgasmusphase, wird die ganze Kraft des Willens und der Wahrnehmung auf das Wollen oder, noch besser, auf seine Sigil konzentriert, was auch noch während der Sekunden danach geschehen sollte. In diesem kurzen Augenblick, da er selbst nicht mehr ist, wird die Verbindung hergestellt, wird die Obsession gebildet, der Dämon geboren, die Sigil aufgeladen, wird der Wille ausgesandt. Eroto - komatose Luzidität ist eine Variante dieser Verkehrsart; dabei wird versucht, das Grenzgebiet zwischen Bewußtheit und Bewußtlosigkeit zu erreichen, durch das die Bilder und die divinatorischen Eindrücke des Unterbewußten hindurchfließen. Wenn nötig, wird die Sexualität immer und immer wieder stimuliert bis das Bewußtsein in die Welt der Schatten versinkt. Dabei

sollte der Körper weder zu müde noch zu entspannt und ausgeruht sein, damit der unbewußte Tiefschlaf vermieden werden kann. Es kann sein, daß der Körper, besonders der männliche, nicht dazu in der Lage ist, mehrere Orgasmen zu erreichen. Man kann deshalb auch Karezza, Unterbrechung der Erregung vor dem Eintreten des Höhepunkts (was dafür mehrmals wiederholt wird), anwenden.

Das Erschöpfen des Wollens ist ein magischer Vorgang, der auf dem Prinzip beruht, daß gewünschte Ereignisse sehr häufig eintreten nachdem wir schon lange nicht mehr an sie gedacht haben. Das liegt daran, daß die Lebenskraft durch die ätherischen Spannungen

arbeitet, die wir zum Zeitpunkt des Wollens erschaffen haben, deren wir uns später jedoch nicht mehr bewußt sind. Man konzentriert sich auf das Ziel während des Weckens der Erregung, während des Höhepunkts und während der Phase danach, und zwar so lange, bis der Geist sich dagegen stemmt oder des Ganzen überdrüssig wird. Man sollte dabei den bewußten Wunsch einsetzen, weniger seine Sigil. Sobald sich eine Gegenreaktion manifestiert, verbannt man alles aus dem Bewußtsein indem man seine Aufmerksamkeit, zur Not unter Zwang, auf andere Dinge richtet. Ist das bewußte Wollen und die Reaktion des Geistes darauf ausgelöscht, dann wird das Wollen sich irgendwann in der Zukunft manifestieren.

WILLKÜRLICHER GLAUBE

Im folgenden werden verschiedene Stufen im Glaubenszyklus des Selbst aufgeführt. Versuche jede davon, eine Woche, einen Monat, ein Jahr lang. Diese Übung kann einem ein oder zwei unnötige Inkarnationen ersparen; sie kann auch behilflich sein, den äonischen Mechanismus klar herauszukristallisieren, der die verschiedenen psychischen Jahrtausende der vergangenen und zukünftigen Geschichte erschafft. Die verschiedenen Glauben werden in einer Reihenfolge aufgeführt; Nummer 1 folgt nach Schließen des Kreises wieder auf Nummer 6. Atheismus und Chaoismus werden sowohl in ihrer Früh - als auch in ihrer Verfallsphase gezeigt, damit die Stufenfolge deutlich wird und um den Gebrauch des heiligen Kubus zu ermöglichen.

WURFELMÖGLICHKEIT Nr. 1: PAGANISMUS

Die Götter zeigen sich in allen Dingen. in den Elementen, im Zustand des Sturms und der Ruhe, immer abwechselnd; in den Meeren, den Bergen, den grünen Feldern und in Hagel und Blitzschlag. Sie zeigen sich als verschiedene Tiere, in Metallen und Steinen. Am deutlichsten zeigen sie sich im Menschen und bewegen ihn zur Liebe. zum Krieg, zum Glück und zur Katastrophe. Die Götter wachen über alles auf der Welt, es gibt nichts, was nicht dem einen oder anderen Gott unterstehen würde. Denn in allen Dingen gibt es Substanz und Essenz. Die Götter kamen aus dem Chaos und aus den Göttern kommt die Essenz aller Dinge. Manche Götter gaben dabei anderen Dingen Essenz als andere. Der Mensch ist der Träger der Essenz aller Götter. Was gut oder was böse ist, ist das, was den Göttern gefällt oder mißfällt. Doch was Mars gefällt, muß deswegen Venus nicht auch erfreuen. Folglich gibt es im Himmel ebensolche Kriege wie sie im Menschen selbst stattfinden. Doch wir können durch angemessene Invokationen oder Opfergaben alles richten und die Gunst der Götter gewinnen. Wenn wir immer unserem Schutzgott gefallen und die anderen nicht allzu sehr verärgern, dann wird unser Schatten nach dem Tod wieder mit der Essenz seiner Gottheit verschmelzen.

WÜRFEL MÖGLICHKEIT Nr. 2: MONOTHEISMUS

Es gibt nur Einen Gott, der alles erschaffen hat. Er schuf den Menschen in seinem Ebenbilde. Er verlieh dem Menschen die Freiheit des Willens, gut oder böse zu handeln. Gut ist, was Gott gefällt. böse. was ihm mißfällt. Nach deinem Tod wird Gott dich belohnen oder bestrafen. je nachdem, ob du ihn erfreut oder erzürnt hast. Gott hat auch die Engel und Dämonen erschaffen, diese sind Geister mit freiem Willen. Manche von ihnen blieben gut, andere wurden böse. Diese Geister helfen dem Menschen dabei, Gutes zu tun oder sie verführen ihn zum Bösen. Wenn du aufhörst, Böses zu tun, dann wird Gott erfreut sein. Wenn du aufhörst, etwas zu tun, was dich erfreut, um Gott damit eine Freude zu machen, dann wird ihn das auch beglücken. Du kannst zu Gott beten und ihn um Hilfe bitten, du kannst ihn auch durch Gebet verehren, dadurch wirst du ihn erfreuen. Um zu wissen, wie du gut sein und Gott erfreuen mußt du den Lehren

und der Autorität der religiösen Hierarchie gehorchen, die er auf Erden als die eine wahre Religion eingerichtet hat.

WÜRFELMÖGLICHKEIT Nr. 3: ATHEISMUS

Die Vorstellung von einem Gott oder einer persönlichen Seele ist eine Hypothese, für die wir keinen Bedarf haben. Außerdem gibt es nicht den geringsten materiellen Beweis für diese Annahme, der einer Überprüfung standhalten könnte. Wir wollen doch lieber bei dem bleiben, was wirklich ist, nicht wahr?

Auch wenn wir noch nicht alles wissen, so gibt es doch immer irgendeinen Grund oder irgendeine Erklärung für alles. An sich haben wir ja auch ganz gute Arbeit geleistet. Ich meine, sieh dich doch bloß einmal um: Das ganze Universum funktioniert nach dem Prinzip von Ursache und Wirkung, das leuchtet doch ein. Hokuspokus steckt nur dann dahinter, wenn man zu primitiv ist, um zu merken, wie es wirklich funktioniert. Der freie Wille zum Beispiel ist vermutlich bloß eine Illusion, die durch einen neuro - elektro - biochemischen Defekt in den Gehirnleitungen entstanden ist. Aber wir werden weiter damit arbeiten bis wir alles herausgefunden haben. Schließlich besteht der ganze Sinn des Lebens doch nur aus Vergnügen und Genießen. Die einzige einigermaßen sinnvolle Moral oder Gesetzgebung besteht darin, Idioten daran zu hindern, ihren eigenen Genuß oder den anderer auf lange Sicht zu verderben.

Und wenn du erst einmal tot bist, dann bist du auch wirklich tot.

Bis wir Beweise für das Gegenteil gefunden haben.

WÜRFELMÖGLICHKEIT Nr. 4: NIHILISMUS (SPÄTATHEISMUS)

Materielle Kausalität ist alles. Die Wissenschaft kann wahrscheinlich alles wegerklären. Es gibt nichts, was nicht durch irgendetwas anderes bedingt wäre.

Aber das ist keine Erklärung.

Die Welt sieht jetzt zufällig, willkürlich und sinnlos aus. Wir können zwar feststellen, WIE etwas geschieht, aber einen Grund dafür, ein WARUM gibt es nicht. Das Universum ist vorhersehbar aber sinnlos geworden. Das ist die Bürde der Intelligenz: dies alles durchschauen zu können. Es gibt ganz offensichtlich keinen Geist und kein persönliches Weiterleben nach dem Tode. Folglich gibt es auch keinen Grund dafür, irgendetwas zu tun oder sich selbst von irgendetwas abzuhalten. Und selbst das ist eine Selbsttäuschung, denn es gibt keinen freien Willen. Man kann es einfach nicht vermeiden, in das Handeln verstrickt zu werden weil man eben existiert. Jegliche Motivation ist nichts anderes als der Versuch, das körperliche Gehirn in einen Zustand niedrigerer Energie zu versetzen, in einen Zustand niedrigerer Spannung, und sei es auch über Umwege.

Es gibt, was Wichtigkeit, Güte, Sinn oder Wahrheit betrifft, nichts Absolutes, was nicht aus der zufälligen Struktur des physischen Gehirns und seiner Umwelt anstanden wäre.

Wir leben lediglich die chaotisch komplizierten Kräfte aus, die uns zum Leben erweckt haben und uns eines Tages wieder zum Nichts machen werden.

Alles, was wir jemals tun werden, ist nur das Produkt dessen, was wir sind und was uns widerfährt. So sehr wir uns auch der Illusion eines freien Willens hingeben mögen, sind wir doch nichts als ein Zufall, der auf einer festgelegten aber unbekanntem Bahn verläuft.

WÜRFELMÖGLICHKEIT Nr. 5: CHAOISMUS

Wie oben, so unten Ich bin das Universum Die Lebenskraft in uns ist die Lebenskraft des Universums Die feinstoffliche Kraft in uns (der Äther) ist die feinstoffliche Kraft des Universums Die grobe Materie in uns ist die grobe Materie des Universums Dem Chaos ist nichts wahr und alles ist erlaubt auch wenn es sich selbst begrenzt hat im Prinzip der Dualität indem es diese Welt für sich selbst erschaffen hat.

Willst du eine weitere Erläuterung dieser Glaubenssätze, dann lies das Buch des Chaos in Gänze.

WÜRFELMÖGLICHKEIT Nr. 6: ABERGLAUBE (NIEDERER CHAOISMUS)

Da alle Erscheinungen (Phänomene) aus einer Quelle entspringen, gibt es zwischen ähnlichen Dingen auch geheimnisvolle Verbindungen. Alle ähnlichen Dinge enthalten die gleiche Signatur oder Essenz, sie teilen den selben Geist miteinander. Diese Essenz oder dieser Geist kann dazu bewegt werden, in andere Dinge einzudringen indem man die signaturtragenden Gegenstände mit ihnen in Berührung bringt. Das ist das Prinzip der Übertragung. Da alle Dinge irgendwie auf verschiedenste geheimnisvolle Weisen miteinander verbunden sind, kann man aus allem auf etwas anderes schließen, an das es einen erinnert. Es gibt nichts, was dem, der klug genug ist, darum zu wissen, nicht als Omen über irgendetwas anderes dienen könnte.

Und mit Hilfe ähnlichen Wissens kann man alles dadurch bewirken, daß man die gewünschte Tat an einem anderen Ding durchführt, das einen daran erinnert. Gleiches zieht Gleiches an, das ist das Prinzip der Ähnlichkeit (Similarität).

Am weisesten sind jene, die am meisten über verborgene Zusammenhänge wissen. Sie sind dazu in der Lage, durch das noch Verborgenere an das Verborgene erinnert zu werden. Sie wissen, welche Opfer dargebracht werden müssen um die Essenz der Dinge zu richten oder zu besänftigen. Moral ist das Vermeiden von Mißgeschick und Unglück. In der nächsten Inkarnation wird man als das Lebewesen wiedergeboren werden, dem man in diesem Leben am meisten geähgelt hat.

DAS ALPHABET DES WOLLENS

Bis auf den merkwürdigen Zustand des Lachens, der sein eigenes Gegenteil ist, folgen Emotionen einem dualen Muster: Liebe und Haß, Furcht und Wünschen usw. Das folgende Alphabet des Wollens enthält alle Grundgefühle, als komplementäre Dualismen angeordnet, und zwar in einer Form, die an die klassischen Götter oder an das Ruach der Kabbala erinnert.

Die heidnischen Philosophen sahen die Eigenschaften des Menschen in der Natur widergespiegelt und machten aus diesen riesigen Spiegelbildern Götter. Deswegen ist es nicht weiter verwunderlich, daß die meisten heidnischen Kosmologien ein vollständiges psychologisches Spektrum des Menschen in göttlicher Form beinhalten.

Man hat die Haupteinteilungen des Gefühls mit den planetaren Gottformen gleichgesetzt. Jedes dieser Prinzipie manifestiert sich in drei Hauptformen, die hier durch die



alchemistischen Prinzipien von Quecksilber (Mercurius)

Schwefel (Sulfur)



und Salz (Sal)



oder Erde dargestellt werden.

Die merkuriale (erhebende, spirituelle) Form deutet auf den kathartischen, ekstatischen gnostischen Zustand hin. Die Überreizung einer emotiven Funktion führt zu einem geistigen Zusammenbruch, in dem das ganze Bewußtsein aufgelöst werden kann. Dies wird als große Befreiung oder Katharsis empfunden, auf einer höheren Ebene auch als Ekstase. Schließlich kann es dazu kommen, daß das auf einen Punkt zentrierte

Bewußtsein, das für die Mystik und die Magie so wesentlich ist, zur Vorherrschaft gelangt, so daß die Lebenskraft in ihm direkt wirken kann. Der gnostische Zustand ist auch der Schlüssel und die Erklärung zu radikalen Glaubensänderungen oder Konversionen. Jeder Glaubenssatz, der in diesem Zustand aufgenommen wird, wird mit großer Wahrscheinlichkeit beibehalten werden; das liegt an der Hypersuggestibilität des geistigen Zustands der Leere.

Die schweflige (belebende, aktive) Form steht für die Grundtriebe nach Sexualität, nach Vernichtung, für das Angezogenwerden von günstigen, dienlichen Reizen und das Abgestoßensein von schädlichen Einflüssen. Dies ist die Ebene normalen Funktionierens der Gefühle; aus ihr entstammen der ekstatische und der erdhafte Zustand.

Die erdhafte (schwere, träge) Form wird dann beschworen, wenn eine Emotion daran gehindert wird, sich auszudrücken oder sich mit einem Stück ihres Gegenteils vermengt und befleckt. So wendet sie sich eher gegen sich selbst als danach zu streben, sich durch Handeln oder Ekstase selbst zu verwirklichen.

Die übergeordnete Dualität, die alle Emotionen beherrscht, ist folgende (Abb. 10):

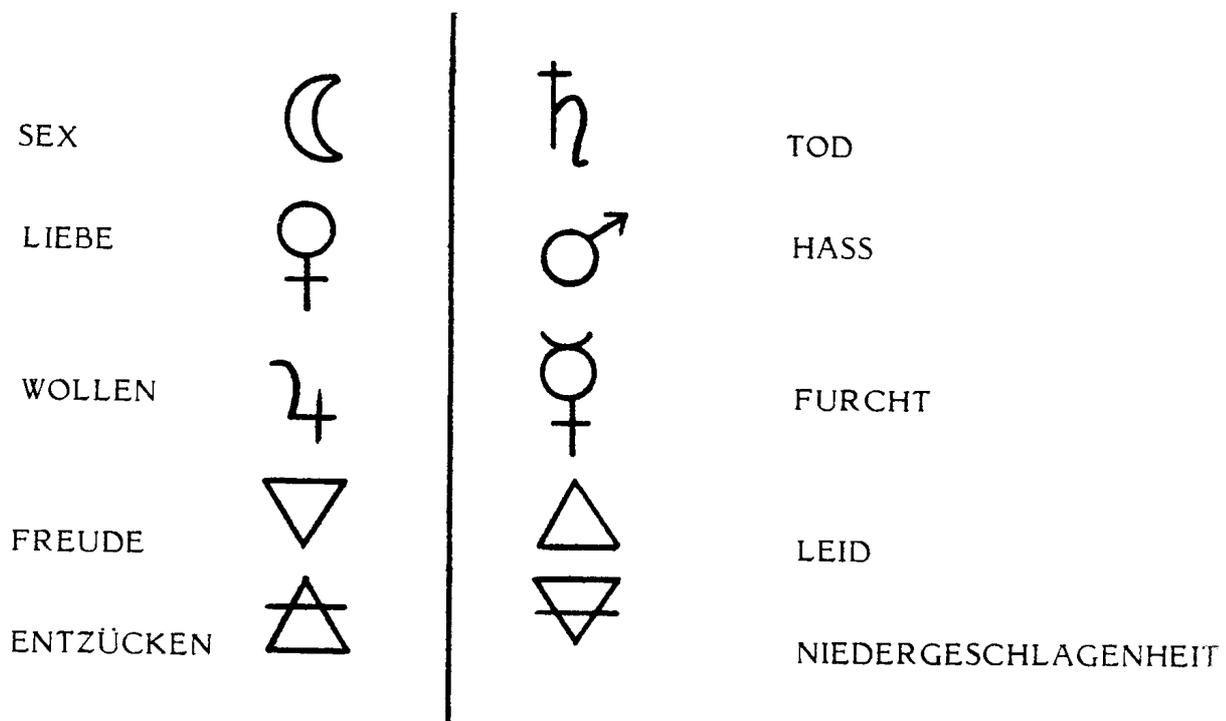
(Abb. 10) DIE DUALITÄT DER GEFÜHLE

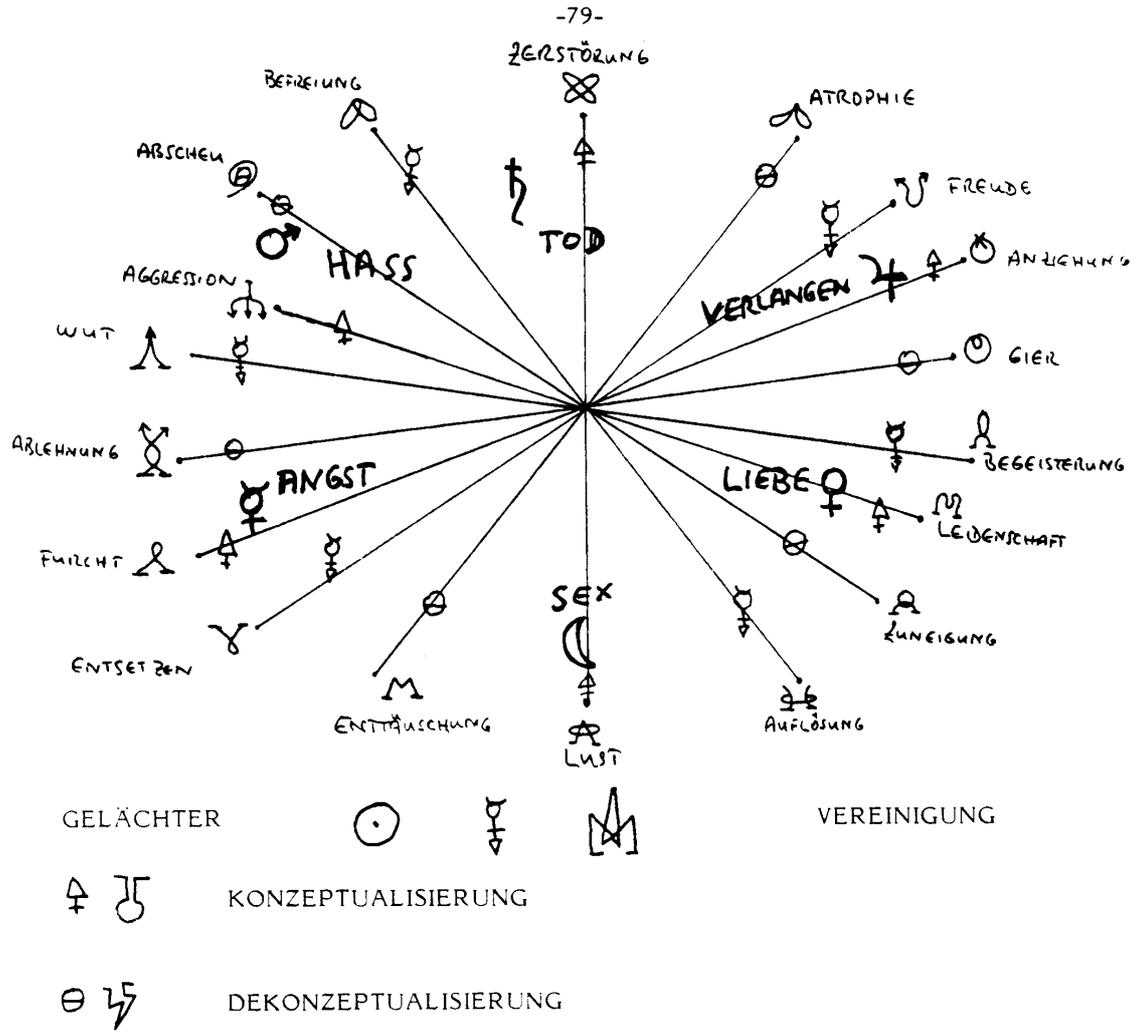
COAGULA (IM BILD AUF DER LINKEN SEITE)

Das Prinzip der Anziehung,
des Zusammenkommens

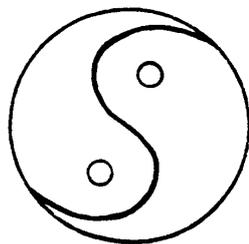
SOLVE (IM BILD AUF DER RECHTEN SEITE)

Das Prinzip des Abstoßens,
der Trennung, des Vermeidens





Die Wurzel jedes Gefühls liegt immer in seinem Gegenteil:



Mit dieser Selbsterkenntnis ausgerüstet, kann der Magier den Hai seines Verlangens durch den Ozean des dualen Prinzips reiten und zu einer erfüllenden Ekstase finden. Indem er das Versagen erdhafter Zustände voraussieht, kann er ihre Energien umwandeln und seine Befriedigung auf andere Weise finden. (Eine Alternative oder ihre

Sigil wird zum Mittelpunkt der Konzentration gemacht während man atmosphärisch eine Negativemotion aufbaut; dadurch wird sie schon bald verwirklicht).

Die einundzwanzig Prinzipien haben alle eine einfache Bildglyphe erhalten und ein einzelnes Mnemo - Wort. Die Glyphen können in den verschiedensten Zaubern und Sigillen Verwendung finden, doch die Worte sind zum größten Teil recht ungenaue Versuche, ein Gefühl wiederzugeben. Wenn man will, kann man die einundzwanzig Prinzipien mit den Trümpfen des Tarot gleichsetzen, wobei Kia durch den Narren symbolisiert wird.

Es gibt außerdem noch ein ergänzendes Alphabet von vier Prinzipien, die die somatischen Emotionen der Dualitäten von Freude/Schmerz und Niedergeschlagenheit/Entzücken darstellen.

SEX ☾ / ☿ TOD

Die Kraft, die erschafft, ist auch die Kraft, die zerstört. Die Zellmechanismen, die die Fortpflanzung und das Wachstum ermöglichen, bewirken auch das Altern und den Tod.

(☿ ☿) Befreiung ☿ / ☿ Auflösung (☿ ☾)

(Glyphen: Entkommen aus dem dualen Zustand; implosive Vereinigung)

Die Todesstellung enthält alle Trancen, die den Geist zum völligen Stillstand bringen sollen. Die Konzentration auf einen einzigen Reiz, auf einen Gedanken, ein Bild, eine Vision oder einen Klang kann dabei behilflich sein, schneller alle anderen Reize auszuschalten. In dem Augenblick allergrößter und tiefer Stille beherrscht der Magier das Universum.

Die Sexualität beschert dem Menschen häufig einen kurzen Einblick in die Ekstase. Der Magier übt sich zunächst eine Weile lang in Keuschheit. Dann bringt er sich mit allen erdenklichen Mitteln in einen Zustand allerhöchster Erregung. Nachdem die gewöhnliche Lust ihr Ziel transzendiert hat, schwingt sich das Bewußtsein zu neuen Höhen der Erregung hoch und kann zu etwas völlig anderem werden.

(☿ ♀) Zerstörung ☿ / ♀ Lust (♀ ☾)

(Glyphen: Gegnerschaft, Antagonismus; geschlechtliche Vereinigung)

Die Lust, das Verlangen, geschlechtliche Vereinigung zu suchen, ist eine notwendige Funktion des Organismus und nur deswegen bemerkenswert, weil sie eine solch unglaubliche Vielzahl an Fetisch - Gegenständen besitzt, auf die sie gerichtet werden kann. Blut - Lust (Blutdurst) und das Verlangen nach willkürlicher Zerstörung dienen nur selten nützlichen Zielen. Man kann ihre Existenz nur in dualer Terminologie erklären. Das Verlangen nach Vereinigung mit den verschiedensten Dingen und Personen ist ko - existent mit dem ebenso starken Verlangen nach Trennung von den verschiedensten Erscheinungen und Phänomenen. In extremer Form kann sich dies als Trieb äußern,

bestimmte Aspekte des eigenen Universums mit einem Wahntaumel in Grund und Boden zu stampfen, der in seiner Intensität die sexuelle Lust parodiert.

( ) Atrophie  /  Enttäuschung ( )

(Glyphen: Verlust der Form durch Auflösung; Scheitern der Vereinigung)

So wie Enttäuschung (Frustration) verhinderte Lust ist, so sind Langeweile, Faulheit, Niedergeschlagenheit (Depression) und Selbstkel wegen Atrophie ein Scheitern des Vernichtens oder Sich - Loslösens von unerwünschten Geschehnissen. Der Versuch, aus seiner eigenen Lust oder Zerstörungslust Kapital zu schlagen, indem man ihnen zum Zweck der Unterhaltung nachgibt, ist auch eine sichere Beschwörung von Frustration und Atrophie.

ANGST  /  VERLANGEN

Könnte es nicht sein, daß unsere so ersehnten Schatzinseln sich genau in den Bildern des Entsetzens und des Abscheus befinden, die wir gewöhnlich ablehnen?

( ) Entsetzen  /  Freude ( )

(Glyphen: Schwarze Grube der Angst; Springen nach oben, nach draußen)

Wenn man die Angst schnell zu einem Höhepunkt treibt, dann wird sie den Geist lähmen. Dann kann man seltsame verschiedene magische Wahrnehmungen erleben und wenn der Wille auf ein einziges Ziel gerichtet wird, dann ist er sehr mächtig. Das Entsetzen als magisches Werkzeug ist ein wesentlicher Bestandteil vieler Einweihungs - und Mysterienschulen.

Die Gnosis der Freude ist schwieriger zu erreichen, doch für manche war schon der Flug eines Gänseschwarms zu Sonnenaufgang, die Betrachtung eines religiösen Bildes oder auch eine intensive Sehnsucht ausreichend, um dadurch in den Bereich mystischer Wahrnehmung einzutreten.

( ) Furcht (Schrecken)  /  Anziehung ( )

(Glyphen: angegriffen werden; zusammenkommen)

Dies ist die gewöhnliche Reaktion auf bedrohliche oder einladende Reize. Solche alltäglichen Gefühle bedürfen keines Kommentars, außer, daß in einer Zivilisation wie der unseren, die weit entfernt von natürlichen Erscheinungen existiert, fast alle Ängste und Wünsche gesellschaftlich bewirkt oder eingebildet sind.

( ) Ablehnung (Aversion)  /  Gier ( )

(Glyphen: unausweichliche Unannehmlichkeit; einschließen)

Wie ein Weiser einmal bemerkte: Das Wünschen (Verlangen) ist die Ursache des Leidens. Für eine "zivilisierte" Gesellschaft sind dies wichtige Dualitäten. Ablehnung weist auf die Pein, die Qual, die Trauer, das Leiden oder auch die Verlegenheit hin, die daher kommt, daß wir nicht dazu in der Lage sind, uns wegen vergangener Verlangen vom Phänomen der Angst freizumachen. Umgekehrt ist Gier die Ohnmacht, seine Verlangen wegen vergangener Ängste zu befriedigen. Unsere Gier und unsere Angst nehmen tagtäglich die grotesksten und bizarrsten Ausmaße an.

GELÄCHTER ☉ / ☉ GELÄCHTER

Beim Bestreben, Gewalt zu vermeiden, haben wir aus der Unterdrückung von Zorn und Wut eine Tugend gemacht. Das tut dem Gefühlshaushalt Abbruch und schadet ihm. Wenn wir uns den Zorn versagen, dann verlieren wir auch das Entzücken der Liebe. Seid Menschen mit großen Leidenschaften!

(♂ ♀) Wut ⚡ / 🔥 Begeisterung (♀ ♀)

(Glyphen: transzendierende Raserei; Flamme der Leidenschaft)

Rasender Zorn ist selten gewalttätig und niemals wirklich effektiv beim Einsatz von Gewalt. Das kann jeder Krieger bestätigen. Wenn man mildem Zorn die Möglichkeit gibt, sich freizusetzen, dann hat das einen reinigenden Effekt, der Kopf wird frei von Spannungen, der Körper entspannt sich ebenfalls. Blinde, tobende Wut ist ein magischer Geisteszustand. Er ist nützlich, wenn man dem Universum seinen Willen aufdrücken will und für den geübten Praktiker kann er auch ein Tor zur Trance sein.

Trancen sind auch eine Art von Begeisterung. Bhakti Yoga, der Pfad der Gottesliebe, hat seine Parallelen in der abendländischen Mystik. Die Macht der allesverzehrenden Liebe kann einen in den Herrschaftsbereich der mystischen Leere entführen.

(♂ ♀) Aggression (Aggressivität) ⚔ / 🤪 Leidenschaft (♀ ♀)

(Glyphen: eine Waffe; Umarmung)

Leidenschaftliche Hingabe an den eigenen Partner, seine Nachkommen und an seinen Stamm (seine Sippe) sind genauso natürlich wie das Verlangen, Diebe, Feinde, Konkurrenten und Räuber zu bekämpfen. Jetzt, da die Gewalttätigkeit der Gesellschaft auf nationaler Ebene institutionalisiert worden ist, muß man sie auf der persönlichen und regionalen Ebene als Sport ritualisieren.

(♂ ⊖) Abscheu ☯ / 🤨 Zuneigung (⊖ ♀)

(Glyphen: nach innen gewandter Zorn; nutzloser Anhang)

Abscheu entsteht dadurch, daß man unfähig ist, einen Gegenstand des Hasses zu meiden, ihn zu vergessen oder ihn zu zerstören. Die Zuneigung (hier auch im Sinne von "Verhaftetsein" gebraucht; Anm. d. Übs..) ist selbst eine Form der Liebe, bei der der/ die /das Geliebte zu einem unnützen Anhängsel wird wenn die Leidenschaft entweder vereitelt oder erfüllt wird und es zu einer Teilreaktion kommt, bei der der Abscheu ebenfalls eine Rolle spielt.

GELÄCHTER ☉ / ☉ GELÄCHTER

Von der Wissenschaft, die es nicht forterklären kann, abgetan, von der Religion abgelehnt weil es ihre Frömmigkeit untergräbt, nur verwendet um in Kunst und Philosophie Selbstanmaßung anderer zu torpedieren, ist es wahrlich ein Werkzeug der Magie. Im ekstatischen Lachen der Menschen erkennt man ihr Streben nach Befreiung.

☉ ☉ DEKONZEPTUALISIERUNG ⚡

(Glyphe: herabfahrender, zerschmetternder Blitzstrahl)

Der beste Humor arbeitet mit dem ad absurdum - Führen und Zerschmettern der eigenen Erwartungen: Der Erzbischof furzt laut und die freigewordene Energie unseres zerstörten Glaubens manifestiert sich als Gelächter. Das hat den Charakter einer Schutzfunktion. Wenn wir wegen unserer enttäuschten Erwartungen nicht lachten, dann würden wir eines Tages verrückt werden. Indem er auf amoralische Weise sein Lachen kultiviert, kann der Magier alle Verluste verschmerzen und es völlig vermeiden, in unangenehme Zustände zu geraten wenn er das nicht will. Das Weinen ist eine infantile Form der Dekonzeptualisierung (des Aus - dem - Konzept gebracht - werdens) mit dem Ziel, Hilfe herbeizurufen und die Augen zu schützen.

☉ ♀ KONZEPTUALISIERUNG ☉

(Glyphe: Behältnis für das Konzept/ die Konzeption)

Eine andere Form des Witzes, das Wortspiel (Kalauer, engl. pun) beruht darauf, zwischen zwei Gedanken eine Verbindung herzustellen. Eine unendliche Reihe schwacher Witze dieser Art beruht darauf, daß die Energie freigesetzt wird wenn der Groschen endlich fällt. Die Reaktion des Aha! und Heureka! bei einer Entdeckung ist die gleiche Emotion und der daraus zu ziehende Genuß ist es, der Leute dazu bewegt, sich mit den Wissenschaften, der Kabbala und sogar mit Kreuzworträtseln abzugeben. Dieser funktionale Zustand regt den Menschen zum Denken und Forschen an, er ist die Triebkraft für den Intellekt.

☉ ☉ VEREINIGUNG ⚡

(Glyphe: doppelt emporjagende Blitze des Ausstreichens)

Das ekstatische Gelächter göttlichen Wahnsinns ist ein Hinwegfegen jeder Wahrnehmung in den Strudel der Überraschung, aus dem sie stammt. Alles ist plötzlich und auf verblüffende Weise nicht mehr das, was es war. Und doch wirkt es gleichzeitig viel

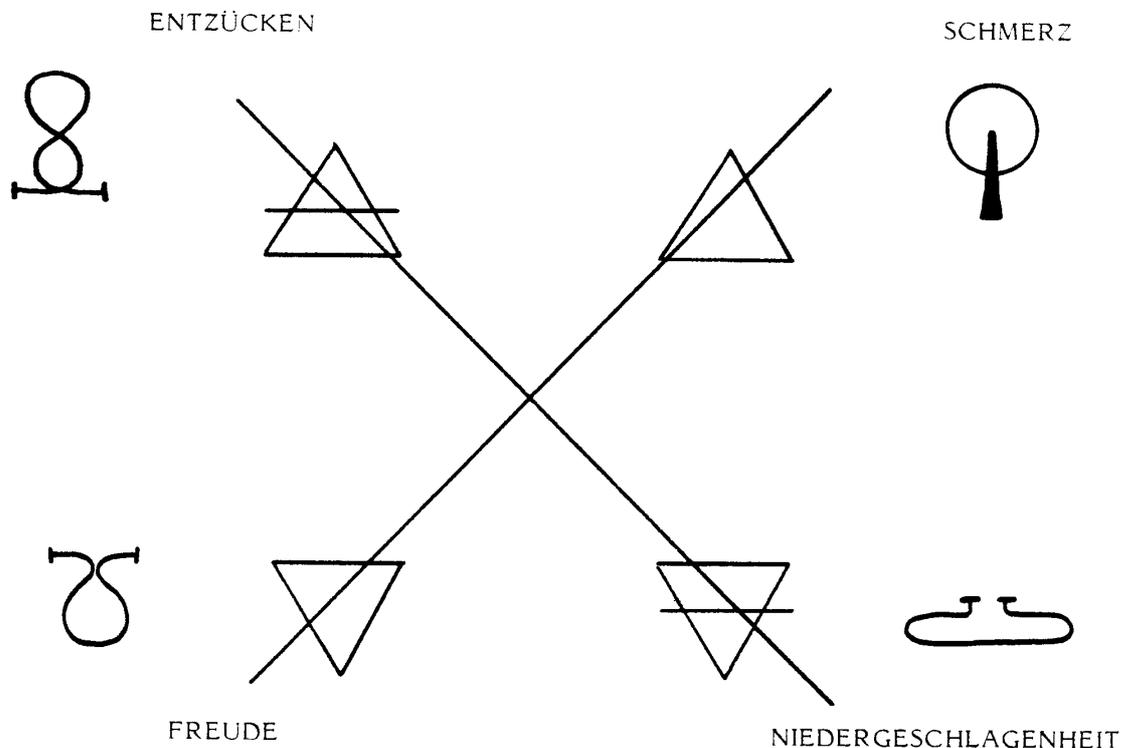
genauer so wie es war!? Konzeptualisierung und Dekonzeptualisierung treten plötzlich gleichzeitig auf. Die Sprache steigt unweigerlich hinab ins Paradoxon während man in die Ekstase emporgetragen wird.

Solche in der Regel zufälligen Paroxysmen können durch die Todesstellung ebenso kultiviert werden wie durch die bewußte, gewollte Beschwörung des Gelächters beim Anblick aller Dinge.

DAS ERGÄNZENDE ALPHABET IN MALKUTH Die somatischen Emotionen (Abb. 11, S. 86)

Keine Emotion ist ein rein mentales Ereignis, alle hängen von komplizierten chemischen und nervösen Reaktionen auf die Umwelt ab und werden durch diese mitbedingt. Die somatischen (körperlichen) Emotionen besitzen jedoch, dies läßt sich leicht feststellen, eine unmittelbarere Beziehung zu den Sinnesorganen und zum Tonus des Nervensystems.

(Abb. 11) DAS ERGÄNZENDE ALPHABET IN MALKUTH



Die ekstatischen, funktionalen und negativen Äußerungsformen der jeweiligen Zustände sollen hier alle im allgemeinen abgehandelt werden.

Die somatischen Emotionen hängen eng mit dem größeren Alphabet zusammen. Die Niedergeschlagenheit (Depression) ist mit vielen der erdhaften Formen verbunden, das Entzücken mit allen ekstatischen Formen und Schmerz oder Freude mit den meisten funktionalen Formen. Diese Verbindungen sind insofern bilateral, als das Stimulieren des einen Faktors den anderen auslösen kann und umgekehrt.

(Δ) SCHMERZ / FREUDE (▽)

(Glyphen: Durchdringen; leise Berührung)

Die instinktive Bewegung auf verschiedene Reize unterschiedlicher Art und Intensität zu und von ihnen fort hängt mit den Gefühlen Freude und Schmerz zusammen. Solche Instinkte besitzen nur einen sehr begrenzten Spielraum: Angezogenwerden von Weichheit, Wärme und sanftem Geschmack; Abgestoßensein von Verletzung, extremen Temperaturen und scharfem Geschmack.

Werden diese Emotionen überreizt, so führt dies zu ekstatischen Zuständen. Bei der Freude ist dies nur sehr schwer zu erreichen, doch der Schmerz wird magisch in Riten der Einweihung, der Reinigung und des Opfern eingesetzt.

Vollkommene Pein ist Ekstase.

Hedonismus ist die Suche nach kostenloser, willkürlicher Freude, doch er führt unausweichlich in ein Epikuräertum des Schmerzes. Der Hedonist verfällt schon bald dem Bedürfnis nach noch giftigeren, abstoßenderen und zerstörerischeren Freuden um seine erschöpften Sinne noch einmal zu einer Reaktion zu kitzeln. Hedonismus und Masochismus erschöpfen sich selbst auf nutzlose Weise bis sie im Grau der betäubten Sinne enden.

(▽) NIEDERGESCHLAGENHEIT (DEPRESSION) / ENTZÜCKEN (Δ)

Der allgemeine Zustand des Nervensystems hängt ab von der Gesundheit und den Gefühlen, die mit ihr verbunden sind. Emotionen der ekstatischen Variante beleben es und bewirken ein allgemeines Gefühl des frohen Entzückens. Die Emotionen erdhafte Art, die auf verhinderten oder frustrierten Gefühlen beruhen, bewirken eine allgemeine Niedergeschlagenheit.

Man nennt solche Gefühle in der Regel Glück oder Leid. Die "dunkle Nacht der Seele", die manchen Formen mystischen Entzückens folgt, ist nichts anderes als der Tonus des neuroendokrinen Systems, das wild von der Verzückung hinab zur Depression zurückschwingt.

Es folgen nun einige Gedanken dazu.

Durch das Alphabet des Wollens wird unsere "Unfähigkeit" erklärt, im Gefühlsbereich wirklich Fortschritte zu erzielen. Wir werden immer von den Dualitäten von Freude/Schmerz oder Glück/Leid eingeeignet sein, wie sehr wir unsere Umwelt auch beeinflussen mögen.

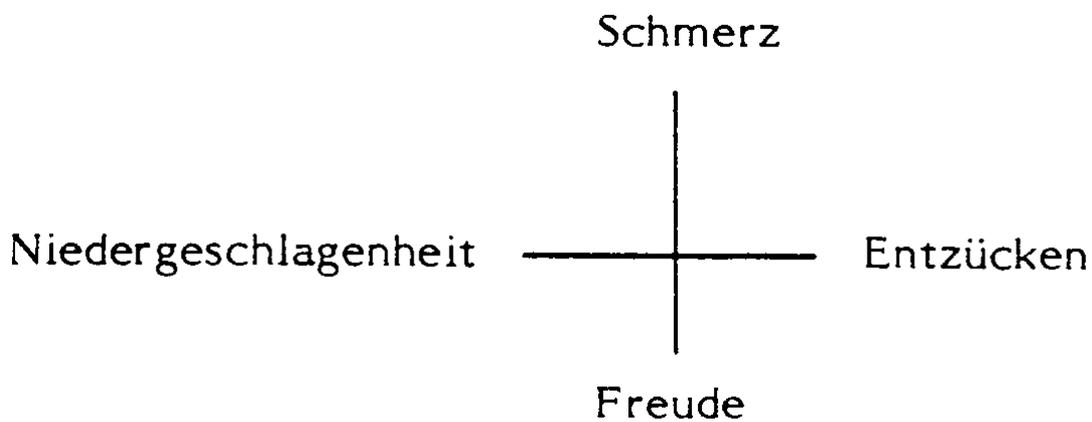
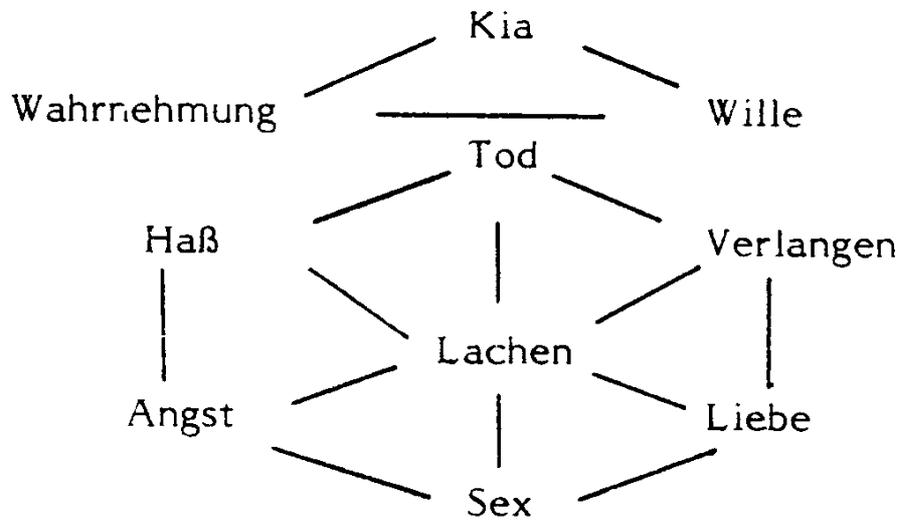
Klage nicht darüber, daß die Menschen Krieg, Angst, Schmerz und Tod erleiden müssen, denn diese sind die unverzichtbaren Begleiter von Liebe, Verlangen, Freude und Sex. Nur das Lachen ist kostenlos. Es hat Menschen gegeben, die versuchten, den Schmerz dadurch zu vermeiden, daß sie auch das Verlangen mieden. Diese armen Narren erlebten dadurch nur armseliges Verlangen und armselige Schmerzen. Der Weise sucht Befriedigung sowohl in dem, was abstoßt wie auch in dem, was anziehend ist. Wenn wir uns auf diese Weise in die Welt der Erfahrungen stürzen, dann können wir auf ewige Zeiten Teilhaber der dualen Ekstase sein.

Selbst wenn die Befriedigung eines Gefühls verhindert werden sollte und wir nicht dazu in der Lage sind, über es hinaus in die Ekstase zu klimmen, so ist es immer noch möglich, diese gefangene Energie zu transmutieren und sie anderen Zwecken zuzuführen.

Nachdem wir den Inhalt des Gefühls willentlich vergessen haben, ersetzen wir es durch

ein anderes Wollen, sei es nun magischer oder mundaner Art, es kann sogar der Wunsch nach dem Lachen sein, und es wird bald verwirklicht werden.

(Abb. 12) DIES SEI MEINE KABBALA



Es gibt keine Möglichkeit, dem Kreislauf des Verlangens und Wollens zu entfliehen, doch mit diesem Wissen gerüstet ist es möglich, bis zu einem gewissen Grad eine Freiheit vom Verlangen zu erzielen.

Man kann das Alphabet des Wollens die Arena von Anon nennen, denn wenn Kia vollkommen anonym wird, frei von jeder Identifikation, dann kann es nach Belieben das Alphabet durchwandern.

Die Menschheit hat sich durch vier Hauptzustände des Bewußtseins entwickelt; man nennt diese auch Äonen und das fünfte Äon geht bereits am Horizont auf. Das erste Äon kommt aus den Nebeln der Urzeit. Es war das Zeitalter des Schamanismus und der Magie, als der Mensch seine parapsychischen Kräfte noch fest im Griff hatte. Diese Kräfte waren für das Überleben des armseligen Menschen in einer feindlichen und gefährlichen Umwelt äußerst wertvoll. Das Bewußtsein dieses Zeitalters hat seine Spur in den verschiedenen Untergrundströmungen der Hexerei (witchcraft) und der Zauberei (sorcery) hinterlassen. Es hat auch in manchen ursprünglichen Eingeborenenkulturen überlebt, in denen man diese Kräfte dazu verwendete, gesellschaftliche Konformität zu gewährleisten.

Das zweite, heidnische Äon trat ein als das Leben des Menschen seßhafter wurde, als Landbebauung und Städte aufkamen. Je komplizierter das Denken wurde, um so mehr entfernte sich der Mensch von der Natur und das Wissen um die parapsychischen, magischen Kräfte wurde immer konfuser. Götter, Geister und Aberglauben füllten auf unvollkommene Weise die Lücken, die der Verlust des Wissens um die Natur hinterlassen hatte als der Mensch sein Bewußtsein ausdehnte.

Das dritte, monotheistische Äon erwuchs aus den heidnischen Zivilisationen und fegte ihre alte Bewußtseinsform davon. In Ägypten wurde das Experiment einmal in Angriff genommen, aber es scheiterte. Richtig erfolgreich wurde es erst später als das Judentum, das Christentum und schließlich der Islam auftraten. Im Osten nahm dieses Zeitalter die Form des Buddhismus an. Im monotheistischen Äon verehren die Menschen eine einzige idealisierte Gestalt ihrer selbst.

Das vierte, atheistische Äon brach an als die abendländischen monotheistischen Kulturen entstanden und sich über die Welt verteilten, obwohl dieser Vorgang noch längst nicht abgeschlossen ist. Dieses Zeitalter ist weitaus mehr als eine reine Verneinung monotheistischer Vorstellungen. Es enthält die radikale und entschiedene Vorstellung, daß das Universum verstanden und manipuliert werden kann, indem man sorgfältig das Verhalten materieller Dinge beobachtet. Die Frage nach der Existenz geistiger Wesen wird als bedeutungslos angesehen. Der Mensch blickt nur auf seine emotionalen Erfahrungen und sieht in ihnen den Sinn allen Seins.

Nun sind manche Kulturen in einem Äon verblieben während andere vorstürmten, doch keine von ihnen hat sich bisher von den Überresten der Vergangenheit völlig frei machen können. So befleckt die Zauberei die heidnischen Zivilisationen und sogar noch unsere. Das Heidentum verwässert das Christentum und der Protestantismus färbt den Atheismus auf seine Weise. Die Zeitspanne bis zum Durchbruch einer führenden Kultur in ein neues Äon wird im Verlauf der Geschichte immer kürzer. Das atheistische Äon begann vor mehreren Hundert Jahren, das monotheistische vor zweieinhalb bis dreitausend Jahren, das heidnische Äon vor etwa sechstausend Jahren mit dem Beginn der Zivilisation während das schamanistische Äon in der Morgendämmerung der Menschheitsgeschichte begann.

Es gibt Anzeichen dafür, daß sich das fünfte Äon genau dort entwickelt, wo man es auch erwarten sollte: Innerhalb der führenden Teile der fortgeschrittensten atheistischen Kulturen.

Die Evolution des Bewußtseins verläuft zyklisch in einer nach oben strebenden Spirale. Das fünfte Äon entspricht einer Rückkehr zum ersten auf einer höheren Ebene.

Die Philosophie des Chaoismus wird wieder die vorherrschende intellektuelle und moralische Kraft werden. Man wird sich bei der Bewältigung der Menschheitsprobleme immer mehr zu parapsychischen Kräften zuwenden. Aus den gegenwärtigen Trends lassen sich eine Reihe allgemeiner und besonderer Prophezeiungen erstellen, die zeigen, wie dies entstehen wird und welche Rolle die Illuminaten darin spielen werden.

Vor uns liegen Jahrzehnte, möglicherweise sogar Jahrhunderte des Krieges. Die Überreste des Monotheismus brechen immer schneller zusammen, trotz vereinzelter Versuche einer Neubelebung, und zwar angesichts der Auseinandersetzung mit dem

säkularen Humanismus und dem Konsumismus. Die technokratischen atheistischen Superstaaten versuchen, dem menschlichen Bewußtsein die Schraube anzulegen. Es kann sein, daß wir in eine Phase eintreten, in der der Geist genauso unterdrückt wird wie der Körper während des mittelalterlichen Monotheismus. Die Gleichung Produktion = Konsum läßt sich immer schwieriger im Griff halten wenn die Konsumreligion der Massen anfängt, die Politik zu bestimmen.

Es müssen immer mehr Regelmechanismen eingesetzt werden um das Verhalten des Menschen zwangsweise zu steuern weil die Bevölkerungsdichte das Individuum dazu treibt, sich nach immer bizarreren Formen der Befriedigung umzusehen, vor allem im materialistischen Sensationalismus. Das Problem bei jedem Glaubenssystem besteht in seiner Zähigkeit und Trägheit sobald es sich einmal festgesetzt und die Vorherrschaft an sich gerissen hat. Die Religionen des Mittelalters haben Millionen von Menschen den Tod gebracht damit sie ihre eigene Vorherrschaft erhalten konnten. Zahllose Kreuzzüge; Jihads, Verbrennungen und Massaker wurden dafür veranstaltet. Doch zum Schluß konnte keine noch so strenge Verfolgung den unausweichlichen Vormarsch des Atheismus verhindern.

Nun sind es die atheistischen Superstaaten, die die Waffen und Bomben dafür liefern, daß die Hegemonie des Konsumkapitalismus oder des Konsumkommunismus bestehen bleibt. Und das alles ist erst der Anfang. Die blinde Logik der Technokratie und des Konsumdenkens wird zu Entfremdung, Unzufriedenheit, Gier und zu Identitätskrisen von solch katastrophalen Ausmaßen führen, daß sich diese Situation in einem vernichtenden Krieg entladen könnte. Es könnte zu einem Zusammenbruch der Gesellschaft führen, der die Form eines anti - technokratischen Jihads annimmt. Das wird die Widersprüche des Systems nicht auflösen sondern lediglich ein neues finsternes Zeitalter einleiten und den Wandel ein wenig bremsen. Doch so gewaltig diese Ereignisse auch erscheinen mögen wenn sie tatsächlich eintreten sollten, die Entwicklung des Bewußtseins werden sie auf lange Sicht dennoch nicht beeinflussen können. Sie werden nur den Zeitplan berühren. Doch müssen die Illuminaten bereit sein, die Wandlungen, die schließlich eintreten werden, auszunutzen.

Dazu gehören unter anderem:

DER TOD DER SPIRITUALITÄT. Feste Vorstellungen vom essentiellen Geist oder der Natur des Menschen werden vollkommen verschwinden je raffinierter die Gefühlstechnologie wird. Drogen, obskurer Sex, Moden, merkwürdige Belustigungen und materialistischer Sensationalismus sind Vorboten dieses Ziels. Chemikalien, Elektronik und Chirurgie werden nur versklaven; Gnosis, das Alphabet des Wollens und andere magische Methoden dagegen befreien.

DER TOD DES ABERGLAUBENS. Die Vorurteile gegenüber der möglichen Existenz des Okkulten oder Übernatürlichen werden angesichts einer entwickelten Magischen Technologie verschwinden. Telepathie, Telekinese, Bewußtseinsbeeinflussung, Hypnose Faszination und Charisma werden systematisch untersucht, vervollkommnet und als Steuerungs - bzw. Kontrollmechanismen ausgebeutet. Wir werden auch Magier erleben, die hinter Stacheldraht und in unterirdischen Zellen arbeiten.

DER TOD DER IDENTITÄT. Vorstellungen über die Stellung eines Menschen in der Gesellschaft, über seine Rolle, seinen Lebensstil und über die Eigenschaften und Qualitäten seines Ego werden an Gewicht verlieren je mehr sich die Kräfte der gesellschaftlichen Kohärenz auflösen. Subkulturelle Ventile werden in einem solch verwirrenden Ausmaß entstehen, daß es eine ganze neue Berufsklasse geben wird, die sie unter Kontrolle halten soll. Eine solche Transmutationstechnologie wird sich mit Moden und Lebensstilen befassen. Lebensstilberater werden die neuen Priester unserer Zivilisationen werden. Das werden die neuen Magier sein.

DER TOD DES GLAUBENS; Wir werden alle festen Vorstellungen über das absolut oder wertvoll sein soll und was Moral ausmacht; statt dessen wird sich eine Psychologische Technologie entwickeln. Glaubenstechniken und Verhaltenssteuerung und - änderung beim Militär, in der Psychiatrie, in Gefängnissen, in der Propaganda, in

Schulen und in den Medien werden so raffiniert werden, daß die Wahrheit nur noch eine Frage davon ist, wer sie geschaffen hat. Die Realität wird magisch werden.

DER TOD DER IDEOLOGIE. Die Wissenschaft von der Bewahrung der Kontrollmechanismen, der Regierungen und ihrer Handlanger wird die Vorstellungen davon ablösen, wonach der Mensch zu streben habe. Sie können global oder auch halbglobal wirksam werden, doch wird es das Ziel dieser Techniken sein, die Regierung für oder gegen das Volk an der Macht zu halten. Die primitive Kybernetik wird wie ein Pilz emporschießen und sich zu einer Polittechnologie entwickeln. Den Regierungen wird sich die Wahl stellen, entweder die ausufernde Vielfalt des Menschen zu koordinieren oder zu versuchen, sie mit repressiven Maßnahmen zu unterbinden.

Die Zukunft birgt in sich die Möglichkeit des Wassermannzeitalters oder einer Epoche der Totalitären Tyrannei. Wenn wir Glück haben, bekommen wir von beidem etwas ab.

Wenn die Früchte einer jeden Erleuchtung langsam sauer werden und zu verfaulen beginnen, treten neue Illuminaten auf, um die nächste Erleuchtung vorzubereiten. Die früheren Illuminaten waren alle Wissenschaftler, Atheisten und Humanisten, jedenfalls in den äußeren Orden. Die künftigen Illuminaten werden notwendigerweise alle Chaoisten, Magier und Mystiker sein.

Freiheit und Unterdrückung werden die vorherrschende Dualität des fünften Äons sein. Auf welcher Seite der Linie sich die Realität manifestiert hängt davon ab, auf welche Weise die Illuminaten eingreifen. Der entscheidende Faktor ist bereits bestimmt worden: Alles steht und fällt mit dem Ausmaß, in dem magisches Wissen an Einzelne vermittelt werden kann.

Zu diesem Zweck werden verschiedene offene und verborgene Gruppen, zu denen auch der IOT gehört, gegründet während die Immanentisierung des Eschatons voranschreitet.

LIBER AOM Die Arbeit des Adepten 2° IOT

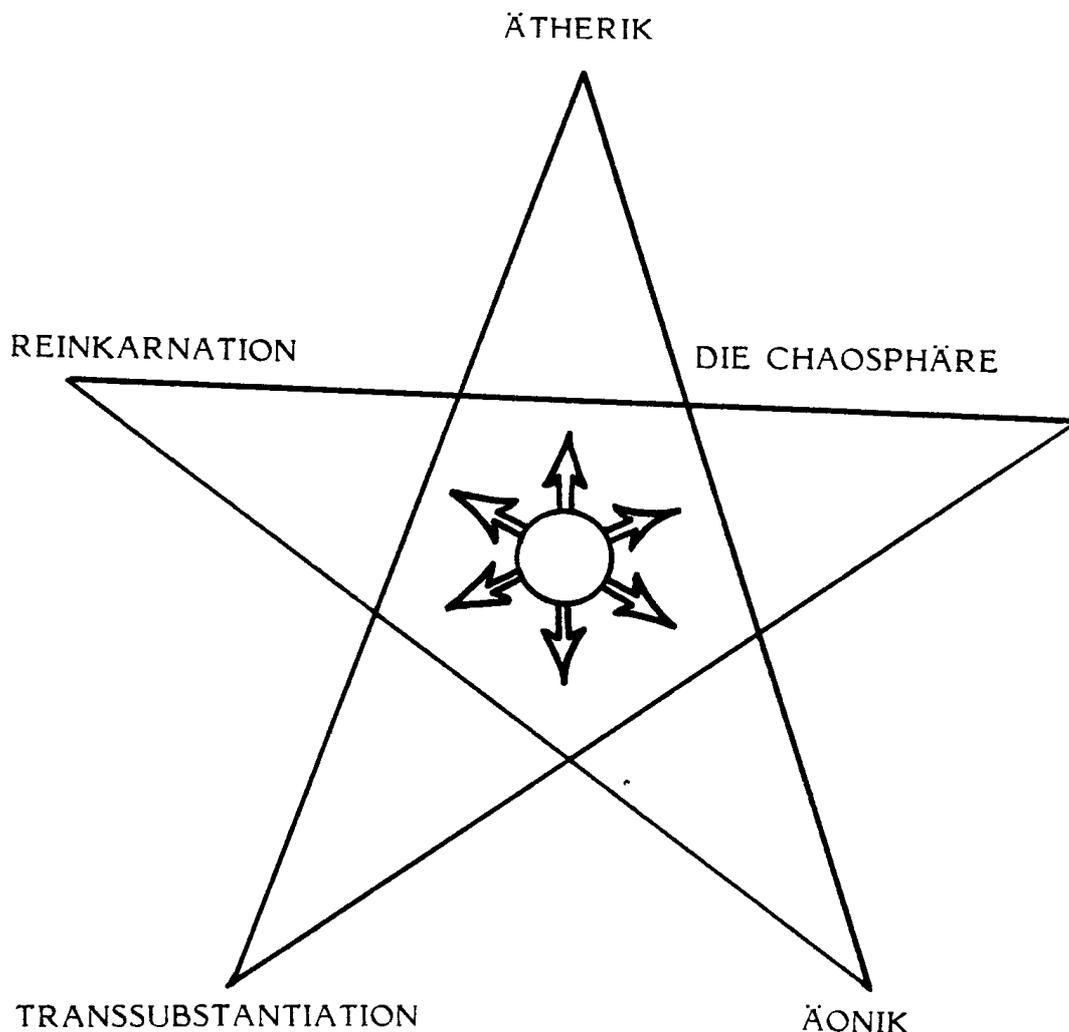
Die Rituale dieses Adeptengrades sind geheim; und doch werden sie hier in der deutlichsten und klarsten Weise dargestellt, deren die Sprache fähig ist. Nur indem man sich in der Arbeit des Eingeweihten vervollkommnet kann man die Kräfte erlangen, die für den Gebrauch der Techniken des Adepten unabdingbar sind. Alles, was darunter liegt, führt unweigerlich zum Scheitern, zur Katastrophe und in den Tod. Doch die Methoden werden angegeben, damit man einen Blick auf die Endziele der Arbeit gewinnen kann. Wenn er mit der Arbeit des Adepten beginnt ist der Aspirant bereits über den Gebrauch jedes Symbolsystems hinausgewachsen, er benutzt nur noch die Realität selbst. Die Spielzeuge des Eingeweihten wie etwa Sigillen, Götter, Dämonen und das Werkzeug der Zauberei verinnerlicht er entweder wieder oder er behält sie zum Zweck der Lehre und Unterweisung anderer noch bei. Alles, was er an magischen Waffen benötigt, ist die Zeremonie. Sein Werkzeug sind unmittelbares Hellsehen und Verzauberung (enchantment). In den niederen Graden wurden Wissen und Ekstase eingesetzt, um den Fortschritt zu leiten. Der Adept benutzt nur MAGIS, die Fähigkeit, magisch zu arbeiten, um das Wachstum seiner Spiritualität zu messen. Während der Arbeit des Adepten wird die Tranmutation in ein magisches Bewußtsein vollendet und er wird zu einem, der stets und auf Dauer im Chaos lebt. Die Kraft kann ihn nun überall hintragen. Er könnte etwa jahrelang in magischer Trance verbleiben; er könnte sich dazu entschließen, die notwendigen Persönlichkeitsdualismen nach außen zu projizieren und Leute um sich sammeln um autonome Statthalter der Illuminaten zu werden. Er könnte aber auch seine Manifestation einfach aus der Ebene der Dualität zurückziehen und aufhören zu existieren.

Denn aus dem Chaos entspringen die beiden Urkräfte des Seins, das SOLVE ET COAGULA der Existenz. Die Kraft des Lichts ist die Expansion, das Hinausgehen, das Dualisieren, das Vermehren der Ausdrucksformen des Chaos, das verantwortlich ist für die Geburt des Neuen, für die Schöpfung, die Inkarnation und die Vielfalt.

Die dunkle Kraft ist das Zusammenziehen, das Transzendieren, das Zurückziehen der Ausdrucksformen des Chaos, das verantwortlich ist für den Tod, die Auflösung, das Wiedervereinnahmen, die Einfachheit und die Rückkehr zur Urquelle.

Diese Zwillingskräfte sind die Wurzeln aller mystischer Suche und aller Formen magischen und profanen Tuns. Es sind die grundlegenden spirituellen, geistigen Prinzipien des Universums. Wer der einen anhängt, wird die Anhänger der anderen stets als "schwarz" bezeichnen. So läßt sich die Ausdehnung in die Existenz genauso leicht als dunklen Abstieg in die Materie bezeichnen und der Rückzug aus dem Sein kann als Rückkehr zum Licht gedeutet werden. Doch das ist Moralphilosophie und hat schlußendlich keinerlei Bedeutung oder Sinn. Die positiven und die negativen Pfade der Magie kommen schließlich zusammen und bilden eine Einheit, die selbst wiederum vom Pfad der Mystik abweicht. Während die Mystik im Grunde damit beschäftigt ist, entweder dem lichten oder dem dunklen Pfad zu folgen, versucht die Magie, den einen gegen den anderen auszuspielen, damit man selbst zu einem Mittelpunkt der Schöpfung und Vernichtung wird, damit man zu einer lebenden Manifestation der Chaos - Kraft im Bereich der Dualität wird, ein vollkommener Mikrokosmos, ein Gott.

Die Arbeit des Adepten erfolgt unter folgenden Überschriften (Abb. 13):
(Abb. 13) DIE ARBEIT DES ADEPTEN



ÄTHERIK

Die Äther mit ihren verschiedenen Graden der Dichte sind das Material, mit dem Magie und Wunder vollbracht werden. Es kann sein, daß der Adept diese Kräfte braucht, um

auf Erden seinen Willen zu verwirklichen, er kann sie aber auch einfach nur als Prüfstein für seine mystischen Fähigkeiten entwickeln.

Man kann die Arbeiten dieser Art je nach Dichte und Herkunft der angewandten Ätherkräfte einteilen. Arbeiten mit dichtem Äther werden dazu verwendet, grobstoffliche Fähigkeiten wie Levitation und die okkulten Kampf und Heilkünste mit ihrem begrenzten Wirkungsbereich zu erlangen. Die Kraft, die dafür verantwortlich ist, ruht im Bauch unmittelbar oberhalb des Nabels und kann in Kraftlinien an jeden Teil des Körpers sowie außerhalb der Körperoberfläche bis in eine Entfernung von mehreren Metern gebracht werden. Die Levitation, die die Fähigkeit einschließt, auf dem Wasser und dem Feuer ebenso gehen zu können wie durch die Luft oder mit unglaublichen Geschwindigkeiten über die Erde, wird dadurch erlangt, daß man das Gewicht des Körpers mit diesen ätherischen Kraftstrahlen abstützt. Beim Laufen über Feuer wird sie dazu verwendet, die Hitze und die Flammen abzuhalten.

Um diese Kraftstrahlen aus dem Körper austreten lassen zu können setzt sich der Adept mit gekreuzten Beinen auf den Boden und versucht aus dieser unbequemen Stellung heraus wie ein Frosch zu hüpfen. Die Übung wird gewöhnlich im Dunkeln ausgeführt und bei den Sprungversuchen sind die Lungen mit Luft gefüllt. Innerhalb knapp drei Jahren kann man lernen, die Ätherkräfte gegen den Boden zu stemmen. Bis dahin kann man ein Kissen verwenden, um das Zellgewebe des Hinterteils zu schonen.

Die Kraft durch den Körper zu bewegen ist in der Regel leichter; meistens beginnt man damit, daß man an verschiedenen Teilen des Körpers das Gefühl von Wärme oder einen Juckreiz zu erzeugen versucht. Der Adept sollte dazu in der Lage sein, sich vor so gut wie jeder Krankheit zu schützen und seine Langlebigkeit dadurch zu gewährleisten, daß er die psychische Kraft an jede Schwachstelle lenkt. Wenn man die Kraft in die Hände leiten kann, dann kann man sie leicht nach außen projizieren um damit zu heilen oder seinen Feinden tödliche Hiebe zu versetzen .

Die dichte Ätherkraft ist die Grundlage der meisten übermenschlichen Leistungen: der Fähigkeit, in große Höhen zu springen, sich an glatten steilen Oberflächen festzuhalten, Waffen abzulenken sowie der Kraft des Wahnsinns.

Arbeiten mit den feinstofflichen Äthern operieren mit der Übertragung von Gedanken und Gefühlen durch die Äther, die normalerweise die Lebenskraft mit dem Gehirn verbinden. Je einfacher die Botschaft und je größer ihre emotionale Aufladung, um so leichter kann sie übertragen werden. Wie bei allen Dingen sind destruktive Effekte viel leichter zu erzielen als konstruktive. Der Adept kann damit beginnen, seine Fähigkeiten zu stärken indem er eine kleine Pflanze nimmt und versucht, sie mit der Kraft seines Willens zum Welken zu bringen. Wenn sie nachgibt, kann er den Strom seines Willens umkehren und sie wieder beleben. Er kann Telepathie mit den unterschiedlichsten Tieren üben, wobei Hunde dafür besonders gut geeignet sind. Ab und zu kann er willkürlich Menschen in seiner Umgebung herauspicken und sie dazu bringen, sich zu setzen, herumzugehen oder irgendetwas Bestimmtes zu tun.

Einer der klassischen Tests dieser psychischen Fähigkeiten ist die Macht, um sich herum eine Aura subjektiver Unsichtbarkeit aufzubauen. Das hat nichts mit Veränderungen der eigenen optischen Organe zu tun, sondern funktioniert vielmehr so, daß die einen umgebenden Menschen daran gehindert werden, die eigene Gegenwart zu bemerken. Die komplementäre Fähigkeit dazu ist die Projektion einer Aura des Charisma oder der Faszination, die in den verschiedensten Kulte und messianischen Sekten angewandt wird. Diese Fähigkeiten entstehen durch ständige halbbewußte intensive Konzentration auf die Eigenschaften, die man zu projizieren wünscht.

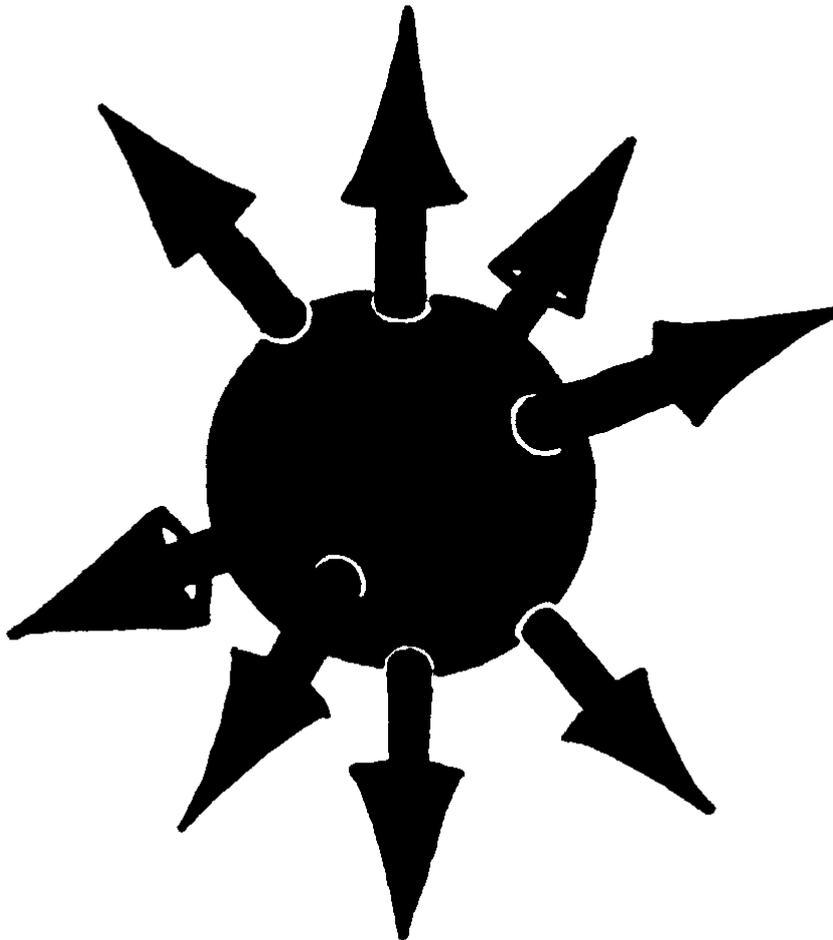
TRANSSUBSTANTIATION

Die letzte Metamorphose das Erreichen unablässigen magischen Bewußtseins

In allen Dingen wisse: ICH BIN DIESE ILLUSION
Wisse auch in allen Dingen: ICH BIN NICHT DIESE ILLUSION
Doch nichts ist wirkungsloser
als immer
nur halb in der Welt zu sein und halb außerhalb
Wenn du also handelst dann sei IN IHR identifiziere dich völlig damit
und zwischen all deinem Tun
Lebe in der LEERE Sei Leer Sei Frei von Bewußtsein
Wisse, daß man durch dieses vollkommene Freiheit erlangt
von den Konsequenzen seiner Taten.
DIE CHAOSPHÄRE

Dies ist die urleuchtende oder auch magische Lampe des Adepten. Eine psychische
Einzigartigkeit, die die strahlende Dunkelheit aussendet. Es ist ein willentlich geschaffener
Riß im Gewebe der Realität, durch die die Substanz des Chaos in unsere Dimension
eindringt.

Man kann der Chaosphäre eine materielle Form verleihen, die als Anker ihrer chaotischen
und ätherischen Manifestationen fungiert. Die hier gezeigte Form ist nur eine von vielen
Möglichkeiten. (Abb. 14)
(Abb. 14) DIE CHAOSPHÄRE



Sie besteht aus einer Kugel mit acht herausragenden Pfeilen, die auf die Spitzen eines Kubus zeigen. Für den denkenden Verstand kann man also sagen, daß sie eine perspektivische Skulptur der vier Achsen des geometrisch unmöglichen Hyperkubus darstellt, oder die beiden einander durchdringenden Tetraeder der lichten und dunklen Kräfte. Solche illogischen Verkrampfungen können sehr nützlich sein wenn man einen imgrunde paradoxen Gegenstand herstellt.

Sie ist in tiefstem Schwarz gefärbt, denn das verleiht ihr alle Farben gleichzeitig und verschafft ihr das größte Potential für das Abstrahlen und Aufsaugen. Die Mittelkugel ist hohl, damit man verschiedene Gegenstände darin unterbringen kann und einen der Pfeile kann man als magische Waffe aus der Kugel herausnehmen. Doch kann die materielle Form jede Gestalt annehmen, die sich der Witz des Adepten auszudenken vermag; all dies ist geradezu lächerlich, wenn man es mit dem psychischen Aufwand bei ihrer Herstellung vergleicht.

Die Chaosphäre wird aufgeladen und für die magische Dimension geöffnet indem man sie mit paradoxmodulierten Äther - Lebenskraft auffüllt

Der Adept kann sich diese Lebenskraft durch jede Methode beschaffen, die er beherrscht: Blutopfer, Sexualekrete, Projektion der Ätherkraft des Körpers oder Transfer durch Konzentration während ekstatischer gnostischer Riten usw. Die Paradoxmodulierung erreicht man dadurch, daß man die Lebenskraft mit allen möglichen Konzentrations - und Unmöglichkeitensformen auflädt. Man kann jedes beliebige Paar von Ideen oder Bildern gleichzeitig verwenden wenn diese einander widersprechen und sich gegenseitig ausschließen. Die imaginären metaphysischen Feuer und Wasser oder Nuit und Hadit können visualisiert werden, ebenso wie miteinander nicht zu verbindende Geometrien, Schwärze und Weiße, die mathematische Null und die Unendlichkeit, alles gleichzeitig. Man kann jede Manifestation des Paradoxon und Unmöglichen verwenden und man sollte sich möglichst vieler verschiedener bedienen.

Wenn der Adept in einem Tempel arbeitet, dann können ihm seine Eingeweihten und Studenten dabei behilflich sein, die Chaosphäre zu formulieren; dann kann sie als Gott oder Fetisch fungieren. Je mehr Kraft man in sie hineinlegt, um so größer wird die Öffnung in die Dimension des Chaos werden, genau wie auch die freigesetzte Chaos - Energie

Wenn sie erst einmal fertig ist, vermittelt sie jedem, der in ihre Nähe kommt, rohe Chaos - Kraft. Aus diesem Grund sollte man die Nichteingeweihten von ihr fernhalten, damit sie nicht dem Wahnsinn verfallen.

Die Kugel ist auch ein Strudel oder eine Tür, durch die der magische Wille und die magische Wahrnehmung leicht in andere Existenzregionen eindringen können, ganz wie bei einem mächtigen magischen Spiegel. Wenn die Chaosphäre an verschiedenen Orten der Erde aufgestellt wird, dann wird dies die Immanentisierung des Eschatons beschleunigen, den Wandel des Äons.

ÄONIK

Das fünfte, magische Äon existiert erst in embryonaler Form. Seine genaue Manifestation hängt immer noch in der Waagschale. Das neue chaotische Äon kann sich zu einem Wassermannzeitalter oder zu einer Epoche totalitärer Tyrannei entwickeln (vgl. den Abschnitt "Millenium"). Als Agenten der Illuminaten des fünften Äons können die Adepten ihre Meditationen gelegentlich unterbrechen um den Lauf der Geschichte zu beeinflussen. Denn das Sein ist der Streitwagen des Chaos und der Mensch ist das am höchsten entwickelte Gefährt, das zur Zeit zur Verfügung steht. Adepten könnten sich etwa darum kümmern, daß die Menschheit immer bessere Formen der Gesellschaft entwickelt, um die göttliche Inkarnation Kias auf Erden zu unterstützen.

Sie können auch an den Technologien des neuen Äons arbeiten. Die Technologie der Emotion, des Glaubens, der Magie, der Transmutation und der Politik, die die

Menschen befreien wird von der Spiritualität, dem Vorurteil dem Aberglauben, der Identität und der Ideologie.

Und sie können danach streben, Kulte, Orden, Covens und Geheimbünde zu gründen, um das geheime Wissen zu verbreiten und die Statthalter der Spiritualität des alten Äons samt ihren Gedankenformen zu vernichten.

Denn das fünfte Äon hat das Potential, eine große Renaissance zu sein, in der mächtige Taten auf Erden vollbracht werden können und die chaotische Philosophie den Menschen in die äußersten Ecken der Galaxis wirbeln kann und in das Epizentrum seines eigenen Seins.

Entweder dies - oder ein neues finsternes Zeitalter.

REINKARNATION

Integrale Reinkarnation ist die letztthinnige Metamorphose. Sie ist das höchste Ritual des Sexus und des Todes durch das der Adepten den Grad eines Meister erlangt.

Normalerweise lösen sich der persönliche Äther und die Lebenskraft oder Kia auf wenn der physische Körper verfällt. Aus dem Reservoir der universalen Lebenskraft entstehen neue Wesen, so wie sie auch aus dem universalen Reservoir der Materie aufgebaut werden. Die persönliche Lebenskraft findet dann, in Millionen von Teilen aufgesplittert und verstreut, eine neue Inkarnation in vielen Einzelwesen.

Der Adept der Magie wird seinen Geist durch Magie jedoch so sehr gestärkt haben, daß er dazu in der Lage ist, ihn vollständig in einen neuen Körper zu überführen. Durch einen solchen Prozeß erlangt der Adept schließlich den Grad eines Meisters. Die höchsten Rituale des Sexus und Todes haben drei Formen, : den Roten, den Schwarzen und den Weißen Ritus.

DER ROTE RITUS

Dieser Ritus kann nur von männlichen Adepten durchgeführt werden; er geschieht dann, wenn der Körper des Adepten sehr alt oder auch sehr versehrt ist. Der Adept wählt eine junge, kräftige Frau und stellt ein starkes Band der Liebe her. Er befruchtet sie und beendet im Frühstadium der Schwangerschaft seine gegenwärtige Existenz. Die Kräfte, die sich der Adept bei seinen Astralarbeiten erworben hat, bewirken zusammen mit dem starken Band der Liebe zu der Mutter, daß eine Reinkarnation in dem wachsenden Fötus stattfindet. Zuvor stellt der Adept die Versorgung der Mutter sicher und gewährleistet auch die Wieder - Erziehung des reinkarnierenden Meisters.

DER SCHWARZE RITUS

Dieser Ritus besteht darin, daß ein Geist sich mit Gewalt Zutritt zu dem Körper eines noch lebenden Wesens verschafft. Er ist sowohl gefährlich als auch unzuverlässig und wird nur in bestimmten, verzweifelten Situationen durchgeführt. Manchmal führt er dazu, daß es in einem Körper eine doppelte Lebenskraft gibt wenn es dem eindringenden Geist nicht gelingt, den Bewohner des Körpers zu eliminieren bzw. zu verjagen. In diesem Fall sieht es so aus, als sei das Opfer verrückt geworden. Auf jeden Fall bleibt das Gedächtnis des übernommenen Wesens intakt und das eindringende Wesen wird durch es arbeiten müssen.

Hat man erst einmal ein geeignetes Opfer ausgewählt, wird es in eine abgelegene Kammer gebracht und betäubt in der Regel mit Opiaten oder andere starke Narkotika. Der reinkarnierende Adept zieht sich in die selbe Kammer zurück und beendet seine gegenwärtige Existenz, in der Regel durch den Gebrauch einer großen Überdosis der gleichen Droge. Es soll Adepten gegeben haben, die ihre eigenen Schüler zu diesem Zweck gebraucht haben. Dies gestattet ein gewisse Kontrolle über das Gedächtnis, das

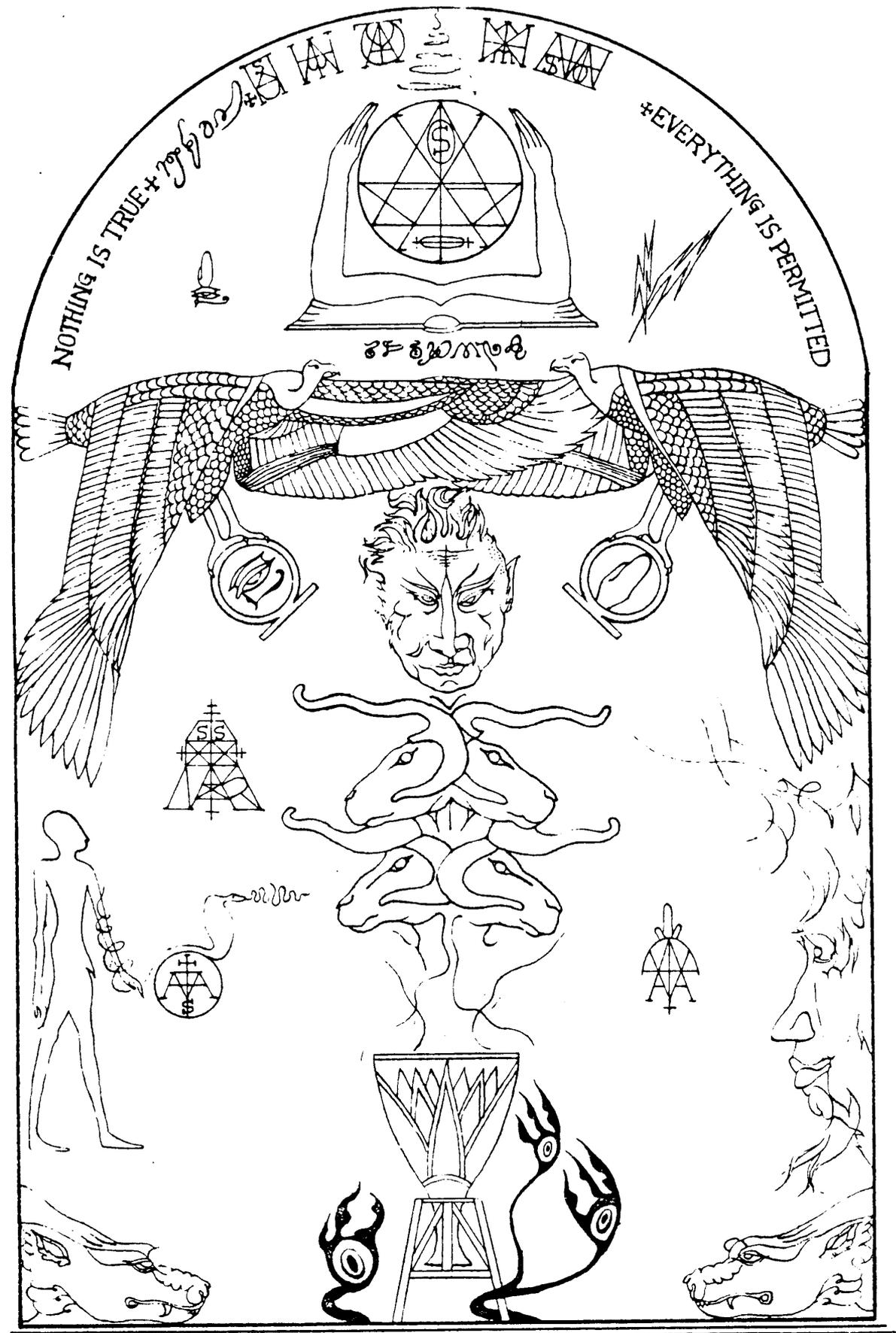
sie besitzen sollen. Bei den eigenen natürlichen Kindern hat man diesen und auch noch andere Vorteile beim Einsatz dieser Methode.

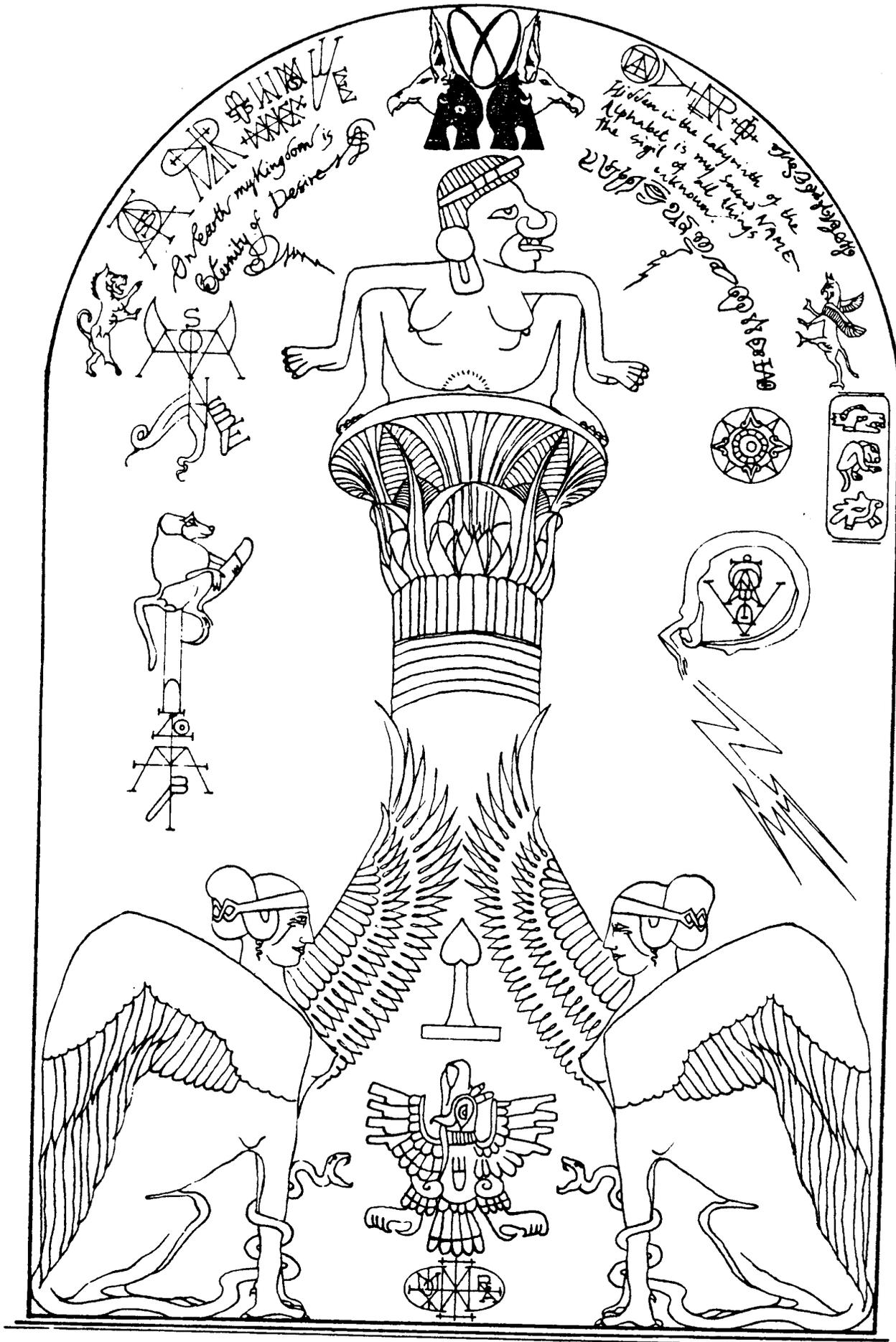
DER WEISSE RITUS

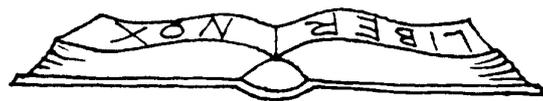
Bei diesem Ritus wird eine integrale Reinkarnation erreicht, doch der Empfängerkörper ist ein Fötus, den der fliehende Geist sich willkürlich beim Astralflug aussucht. Sollten die eigenen Anhänger, Freunde und Jünger nicht dazu in der Lage sein, die neue eigene Manifestation ausfindig zu machen, empfiehlt es sich, eine Äthermarkierung zu verwenden, die man bei sich trägt. Beim Sterben konzentriert man sich mit aller Gewalt auf eine Sigil, die ein Emblem der eigenen magischen Ziele darstellt. Später kann sie dann beim sich entwickelnden Kind durch Clairvoyance in dessen Ätherkonstitution wahrgenommen werden; sie kann aber auch dazu dienen, als Erkennungsmerkmal erkannt oder als starke Affinität zu dem Symbol wahrgenommen zu werden, wenn man vielleicht in der neuen Existenz zufällig darüber stolpern sollte.

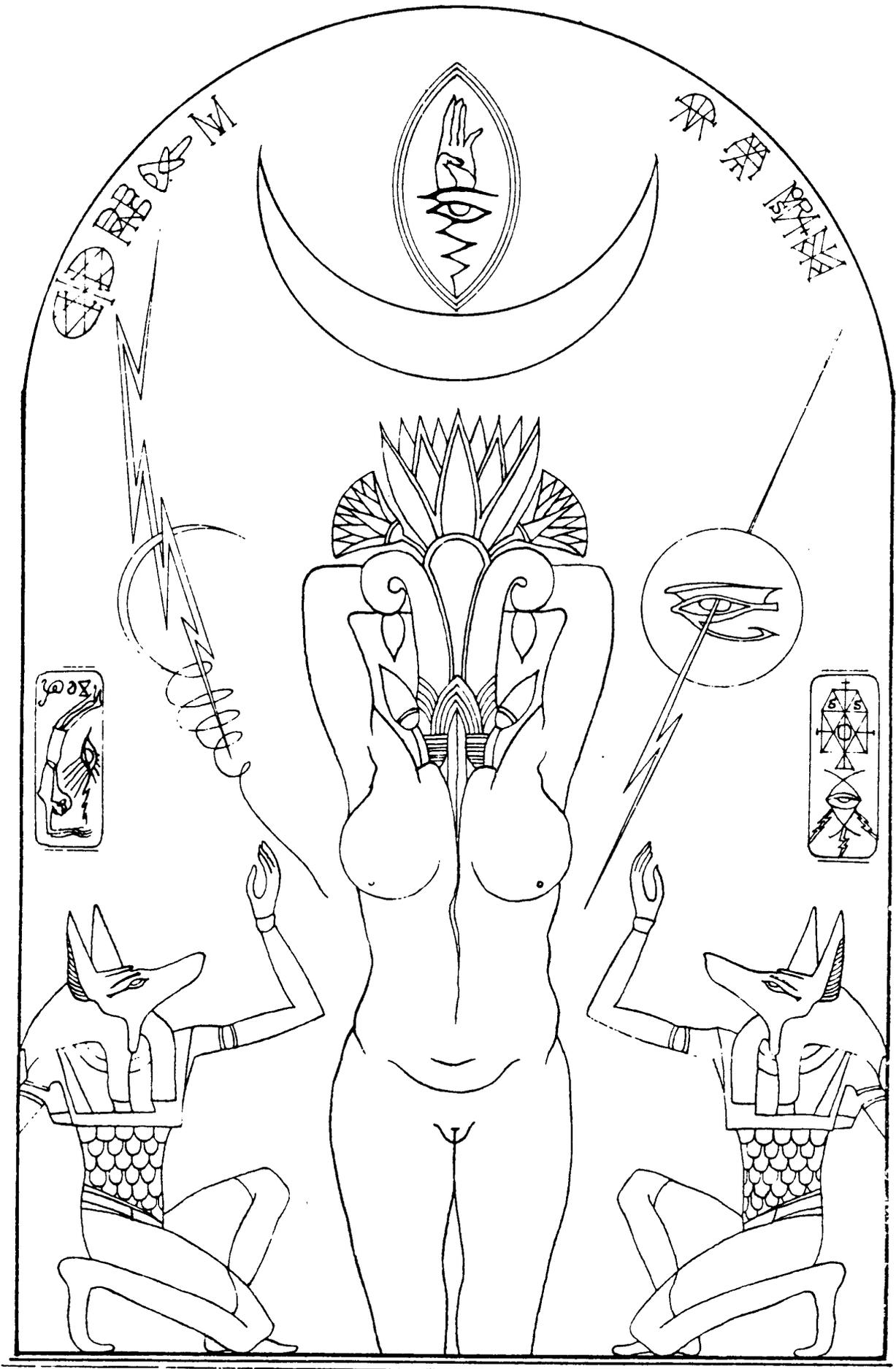
FINIS OPERIS

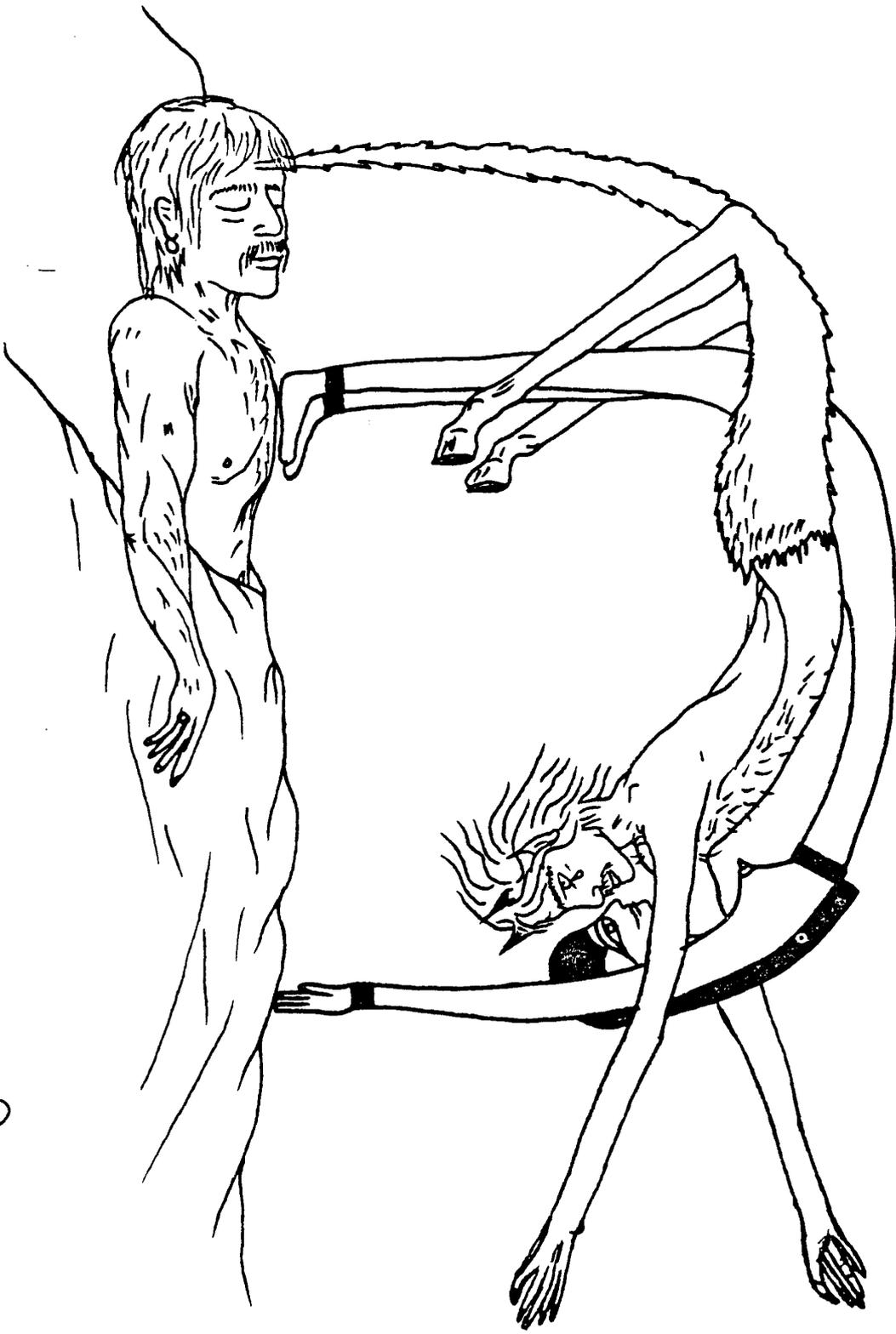
Anm. d. Hrsg.: Englischsprachige Leser, die mit dem Orden IOT Kontakt aufzunehmen wünschen, wenden sich bitte an: Morton Press, Box 333, 1 Little Lane, East Morton, Keighley, Yorkshire, Großbritannien.











869

