

Mysterium Amuletum oder
Vollkommenes
Geheimniß derer Amuletum
und von zaubrischem Gegenstand
Mit beygefügt Figuren und auch ganzem Grund tiefes
Astronomisches und Arithmantischen Prozesses



Berühmt gewordener Magister des Uralten Faustus Ordens

Vorrede

Am Anfang tut Not, so man die Jungen lehren will, das sie wissen was der Grund warum und wie der Weg sey dererley Ding zu verfertigen. Es muß dieser Kunst Mysterien zu erklären das Ziele sein, auf dass der fertigende nicht wird Opfer von schadhafft Kräften. Er mag nun Scholar oder Eleve sein, hier findet er ein Werk das in vollkommenes großes Geheimniß der Kunst einzuweisen sucht.

Erster Unterricht vom Grund derselbigen zu gebrauchen

Manch ein Scholar der zauberey mag sich als wahrer Magister fühlen da er die Formeln zur Incantatio beherrscht und in herausragend Weise vollführen mag. Doch ist des Aethers wandel unabdingbar und manch einer mag sich nicht im Stande sehen ein Ding nach seiner Willen Macht zu formen für eine Zeit da er nicht anwesend. Für solches Geschick verfertigt der geneigte Magister ein zaubrisch Gegenstand zu vollführen sein Streben auch ohne seine Präsenz. Forthyn ist ein auf solche Weise geschafften Werk nicht gänzlich so doch gewiss in großer Menge gefeit vor manchem zaubrischen Einwirken nach Art des *Finite Incantatem*, das seine Macht zu brechen sucht.

Zweiter Unterricht von der Geschichte der Lehren

So mag sich der Zaubernde sicher fragen wie nun man verfertigt derselben?

Muß nicht der wache Geist den Aether binden in in Formen zwingen. Muß nicht die Incantatio durch Zauberstab verstärkt ihn Formen und Zwingen? Wie soll ohne Präsenz des Geistes solch Geschick vollführt werden?

Es hat nun *Phillipus Paracelsus* in seynet Schrift *Liv.1 Magica* im Jahre 1532 geschrieben das der Menschen wacher Geist oft nicht vermag die wunderliche Kraft zu bündeln in ein *amuletum* oder dergleichen zauberischen Gegenstand für lange Zeit. So wendet sich der Zauberer dem schlafend Teil des Geistes, *animus* gehieszen, zu. Es vermag den *Aether* so kräftig zu binden wie es sonst nie möglich. Doch wie ist jener *animus* an einen Gegenstand zu binden?

Schon in alter Väter zeit beschreibet *Empedocles* die Wirkung zauberischen Zeichens und die fertigung von allerley Gegenstand mit dergleichen. Auch kannten schon alte Hindische Magister *Gantras* voller zaubermacht. Doch bringt erst *Sefer Raziel HaMalak* die erste dann durch *Cornelius Agrippa von Nettesheim* dann verfeinerte Weise zu Papier.

Vener schreibt dasz zur Erwartung grossen Erfolgs nun dem *animus* und der zauberischen Kraft ein Anker in dießseitigen Welten gegeben sey, durch den die Macht erhöhet werde. Vener Anker wird Sigille gehiszen und ist in mancher Kultur von alters her gebräuchlich. Dem *animus* sey es durch jenes möglich durch *coniuncta* den *Aether* an den Willen des zaubernden zu binden. So nimmt die Sigille jenen Platz ein den des zaubernden Geist in sonstig Fällen erfüllen mag.

Der eine verfertiget solche ganz Magischer Weise durch Arithmantischen *calculus* allein wie von *Bridget Wenlock* gelehrt. Der andere durch schreiben der zauberischen Formeln in verkürztem Bild. Wiederum gibt es solche die durch die Astrologischen Influenzien eyn magisch quadrat nach dem *Cornelius Agrippa von Nettesheim De Philosophia Oculta* verfertigen. In dieser Schrift soll nicht auf Arithmantischen *calculus* eingangen werden da jener von anderer Gestalt und Ausführung als die folgenden Magischen Weisen. Auch sollen die magischen Schriften fremder Völker hier keine Erwähnung finden sind sie doch von deren Ureigensten Mysterien durchzogen.

Dritter Unterricht

Beschreibung der Art und Weise der Herstellung

Die Wahl des Gegenstandes ist von grözter Wichtigkeit. Gerade starke Kräfte bedürfen sorgfältigen Suchens und in Wahl von Material und der Beschaffenheit gar höchste Anstrengung. Andernfalls ist bei fälschlicher Verwendung mit schaedigung oder gar zerstörung solchen Gegenstands zu rechnen. Am Beispiel wird sich ein Stück Eisen gar schwerlich mit einem *Wingardium* befreunden zu sein, wenn nicht jene Divergenz durch andere Mittel überbrücket wird.

Es sey dem Magister selbst überlassen im Studium der Elemente und ihrer Zusammenspiele ein trefflich Arbeitsstück zur fertigung zu finden. Solcherlei ist nicht die natur solchen Werkes das sich dem Studium der Sigillen selbst widmet.

So nun der Gegenstand gefunden, werde die Influenz ausgemacht die die Kraft nehme auf in denselbigen. Sofern dies nicht mit eindeutiger Formel zu benennen, so wendet man an die Regeln welche bei Creo genannt.

Die Menge an Kraft und Aether die Gebunden in solchem Gegenstand steht in Abhängigkeit von den Mächten des Erschaffenden, der macht des Ortes an welchem er erschaffen wird, den Mächten des Ausgangsgegenstandes und den Fähigkeiten des Erschaffenden sich dem Aether als Leiter hinzugeben. Mit Erfahrung und Übung lernt der Eleve dies einzuschätzen. Andernfalls steht ihm eine Reihe an Arithmantischen Werken zur Verfügung, in welchen er Formeln zum genauen Errechnen finden soll.

Es soll hier genügen zu erwähnen welche Dinge besonders positive oder negative Influenz haben.

Besonders positive Influenz haben Ausgangsgegenstände welche mit dem gewünschten Effekt in Element und Ausrichtung ähneln. Es sey ein Schild bezaubert mit einem Schildzauber genannt.

Des weiteren besonders hoch energetische Orte in welchen der Aether besonders günstig und reichlich fließet. Es sey ein energetisch Linie genannt.

Von weiterer Erwähnung soll es seyn das der Zaubernde der sich intensiv mit gewünschtem Effekt befannt gemacht auch besonders fähig ist jenen einzusetzen.

Zu vermeiden und umgehen soll es seyn die entgegengesetzten Elemente zu Verbinden. Dies ist geeignet nur für erfahrene Magister und jene die in den Elementen höchste bewandert.

Die Reihenfolge

Alsdann haben folgende Schritte in eben jener Reihenfolge zu erfolgen.

1. *Creo* (Erzschaffen)
2. *Purgatio* (Reinigen)
3. *Configuratio* (Ausgestalten)
4. *Impressio* (Einwirkung)
oder
Incantatio (Verzauberung)

Von solch Reihenfolge ist nur der erste Schritt für die verschiedenen Wege unterschieden, nämlich das Schreiben der Formeln in verkürztem Bild und das magische Quadrat, Arithmantik ist gänzlich ohnegleichen.

Nun soll geschrieben werden wie dießelben Schritte zu erfüllen. Sey in dießem Fall ein *Impervius* der gewünschte Effekt den die Kraft gebe.

Vierter Unterricht *Creo*

Hierzu nun forme die zu verwendende Influenz in Worte. Dieß mag durch verwendung von gefügter Formel oder dem erstellen eigener Wünsche geschehen. Formulieren eigener Wünsche jedoch muß wage bleiben und wird sich nie jene Präzision freuen die einer Formel innewohnt.

Ein Beispiel eigener Wunsch: *Ich wünsche gute Reise für mich*

Doch fehlt der Formel allein oft der nötig Fluß zur *coniuncta* von *animus* und *Aether*. So sey für den Elven geraten die Formel durch weitere Erklärung zu erweitern um dem *animus* die *coniuncta* einfacher zu gestalten.

Schadzauber und Negationen in der Wahl der Worte zu vermeiden schützt vor negativen Influenzen auf den *animus*, der manche Unterscheidung nicht kennt. Nur Torheit kann den Magister leiten welcher mit dunkel magie gebundenen *Aether* gefüllten Gegenstand zu verfertige suchet.

So nun begonnen werden soll, nimm die Wörter der Influenz, dies sey in diesem Falle eine Formel Impervius und schreibe sie ordentlich auf ein Blatt.

Impervius

kann zur Vereinfachung werden zu

ich wünsche Impervius

Impervius solle geschehen

Impervius geschehe

Es soll Impervius geschehen

etc.

Hernach soll es gekürzt werden. Dies geschieht auf verschiedene Weisen und dient der Einfachheit der späteren Schritte.

Impervius solle geschehen

Möglich ist es, alle Zeichen die sich doppelt finden zu streichen.

Imperviusolgchn

Oder alle Konsonanten, wobei dies meist zu wenige Buchstaben für verkürzte Bilder übrig lässt.

Seiuoeeee

Oder alle Votale

mprvssllgschhn

Oder es wird kombiniert

mprvslgschhn

Seiuo

Es gibt noch hundert weitere Wege die nach der Art der Schulen unterschieden und und gelehrt werden.

Geschrieben in großen Buchstaben ist aber das Wort nun von solcher Art wie die Formel für den folgenden Schritt sein soll, indem sich die Weisen unterscheiden.

M P R V S L G S C H H N

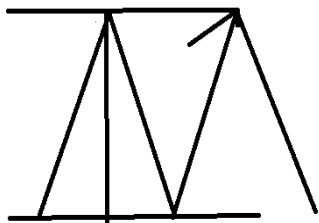
Es ist auch von Hilfe bei langen Formeln Teile der Formel auf dergleichen Art zu behandeln und weiter damit zu verfahren. Bei folgenden Schritten ist sonst ein einfaches Bild welches angestrebt nur unter Härten zu erhalten.

1. zauberische Formeln in verkürzten Bildern

Nun nimm die Buchstaben und versuch sie zu verschmelzen zu ein gemeinsamem Bilde.

F und G, G und C, M und N, P und R, sind einfache Anfänge. Dies soll auf eigene Art und in eigener Form geschehen da es der Animus des einzelnen Zauberers ist der mit dem Bild angesprochen werden soll.

In solcher Art könnte dies mit *MWBELUCHN* geschehen
Ebenso eine andere Variante für *Impervius* solle geschehen → *Seuo*



Bei einer solchen Sigille ist die Richtung immer der Richtung der verwendeten Schriftsprache gleich, nämlich bei Lateinischer Schrift von links oben nach rechts unten.

2. Von magischen Quadraten

Wo man nun ein wenig verstanden hat, mag sich der Zauberer der Studie des magischen Quadrats nach Weise des *Cornelius Agrippa von Nettesheim* zuwenden. Der schrieb das es sey eine Anordnungen von Zahlen in einem Quadrat so verwechselt und versetzt, dass es in die Länge, Breite und Kreuzweise allemal durch Addition gleiche Summe

ergibt. Dies zeigt die Harmonie des *Animus* des Zauberers mit den Mächten des *Aether*. Die Größe bestimmt sich nach dem Zwecke dem es dienen. Es gilt Ihre Konstruktion nicht theoretischem Rechnen zu folgen sondern mechanische Regel werde vom geneigten Magier, so er nicht alle wichtigen Auswendig herzusagen kann, gesucht. Derselbe ist diese Form der Kunst zwar hocheffektiv aber für den Eleven schwer zu verwenden. Verwickelt in Form und Prozess mit den Geheimnissen der Arithmantik ist es doch von jener gänzlich unterschieden in seiner Art. Auf dieser Welt zu finden ist unendliche Zahl von ihnen beginnend bei kleinstem mit 9 Feldern und Kantlänge von 3 Kästchen. Hinsichtlich gebrauch in einem amulettum gelten die ersten 7 Quadrate als hoch geschätzt; geheißen Planetensiegel nach Agrippa (lat.: *Sigilla Saturni, Iovis, Martis, Solis, Veneris, Mercurii*, bzw. *Lunae*). Sie werden für den Zweck des geneigten Zauberers ausreichend Grundlage darstellen. So eine Macht die grösser ist bedurft so wende sich der Scholar den Schriften *Agrippas* zu. Dener hat sich denen in ausreichend Weise hingewendet, daß der lesende vermag sich zu bilden.

a) Planetensiegel

Folgend sind die Planetensiegel nach *Agrippa*. Die beige-fügte Bedeutung ist hergeleitet nach *Israël Liebner von Schneebergs - Mysterium Sigillorum*, bei ihm kann auch fündig werden wer sein Siegel hinsichtlich von Farbe, Material oder Beschaffenheit des Gegenstands wählen mag.

Sigilla Saturni

Saturn steht für Moral aber auch für Tod und Zerstörung. Summe 15

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Sigilla Iovis

Jupiters Sphäre sind Beziehungen und Erziehung, er steht auch für Spiritualität und Glück. Summe 34

4	14	15	1
9	7	6	12
5	11	10	8
16	2	3	13

Sigilla Martis

Mars steht für alle physischen Aspekte und Kraft, ihm wird besondere Affinität zu allem das Mannsvolk betreffende nachgesagt. Summe 65

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Sigilla Solis

Die Sonne steht für Weisheit, Klarheit und Erleuchtung. Summe 111

6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	29	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

Sigilla Veneris

Venus steht für Sexualität und Geschlecht, Liebe und Lust. Summe 175

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

Sigilla Mercurii

Merkurs Sphären sind die Bewegung, Mathematik und Prohezeiung.

Summe 260

8	58	59	5	4	62	69	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	45	19	18	48
32	34	35	29	28	38	39	25
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57

Sigilla Lunae

Des Mondes Sphären sind Balance und Heilung, es wird im besondere Affinität zu allem das Weibsvolk betreffende nachgesagt. Summe 369

37	78	29	70	21	62	13	54	5
6	38	79	30	71	22	63	14	46
47	7	39	80	31	72	23	55	15
16	48	8	40	81	32	64	24	56
57	17	49	9	41	73	33	65	25
26	58	18	50	1	42	74	34	66
67	27	59	10	51	2	43	75	35
36	68	19	60	11	52	3	44	76
77	28	69	20	61	12	53	4	45

Von solchen Quadraten ist nun eines auszuwählen. Solch Wahl ist von äußerstem Gewicht und entscheidend für erfolg von sämtlich folgender Zauberei. Da die Formel *Impervius* verändert des Gegenstands Form und Seyen, verwenden wir *Sigilla Martis*. Wenn nun das Quadrat geschrieben, so solle die Formel auf oben gezeigete Weise gekürzt werden so sie zu lang ist.

b) Zahlenwert Tabellen

Hernach muss der Zahlenwert der Formel bestimmt werden. Auch hierfür gibt es mannigfaltige Art und Weise wie dies gerechnet seyn kann. Als wichtigste Quellen seyn genannt und aufgezeuyt *Pythagoras von Samos*, *Cornelius Agrippa von Nettesheim* und *Cheiro*.

Pythagoras von Samos

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Α	Β	Γ	Δ	Ε	Ϝ	Ϟ	ϙ	Ϛ
ϛ	Ϝ	Ϟ	ϙ	Ϛ	ϛ	Ϝ	Ϟ	ϙ
Ϛ	ϛ	Ϝ	Ϟ	ϙ	Ϛ	ϛ	Ϝ	

Cornelius Agrippa von Nettesheim

Α	Β	Γ	Δ	Ε	Ϝ	Ϟ	ϙ	Ϛ
1	2	3	4	5	6	7	8	9
ϛ	Ϝ	Ϟ	ϙ	Ϛ	ϛ	Ϝ	Ϟ	ϙ
10	20	30	40	50	60	70	80	90
Ϛ	ϛ	Ϝ	Ϟ	ϙ	Ϛ	ϛ	Ϝ	Ϟ
100	200	300	400	500	600	700	800	900

Cheiro

1	2	3	4	5	6	7	8
Α	Β	Γ	Δ	Ε	Ϝ	Ϟ	ϙ
Ϛ	ϛ	Ϝ	Ϟ	ϙ	Ϛ	ϛ	Ϝ
Ϟ	ϙ	Ϛ	ϛ	Ϝ	Ϟ	ϙ	
Ϛ		Ϟ		ϙ			
ϙ							

Bei höheren Quadraten ist der Methode inne das grosse Zahlen leere bleiben. So ist der Brauch bei selbigen unter Verwendung von *Pythagorasens* oder *Cheiros* Zahlen zu verändern die Zählweise. Dies zu bewerkstelligen ist durch versuch zu erproben.

Bei niedrigen Quadraten, vor allen anderen sey hier Saturni erwähnt, mag das Problem von zu grossen Zahlen entstehen. Hier soll der Quersummen Bildung gute Dienste leisten. So es sich um hunderter oder zehner handelt, wird er um Nullen gefürzt bis er klein genug.

Es sey nun am Beispiel vollführt.

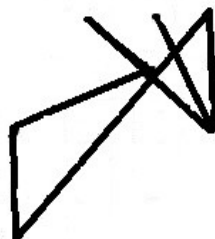
Wir verwenden die Tabelle von *Agrippa von Nettesheim*.

Impervius

S=9, M=30, P=60, E=5, R=80, B=700=70*7, J=9, U=200=20, S=90

Sodann wird die Sigille noch einmal aus dem Quadrat gelöset und sorgfältigst abgemalet.

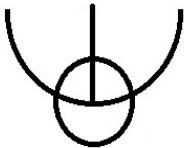
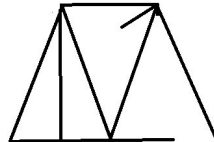
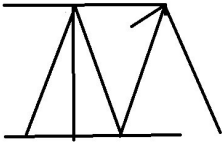
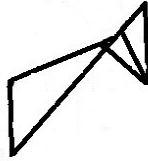
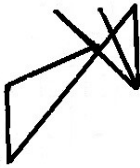
11	24	7	20	3
4	12	25	8	6
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15



Fünfter Unterricht Purgatio

Die Sigillen so nun erstellt, sind aber noch Ungeschliffen. Wo nun angesetzt ist muß die Sigille noch gereinigt werden. Solch Reinigung erfolgt je nach Wunsch des Zauberers und ohne feste Regel. Hat der Zauberer das Gefühl ein Teil der Sigille wäre unfertig oder störe im Flusse, so solle er dies Andern.

Von drei erstellten wurden zwei in solcher Weise verändert, die dritte steht alleine.



Sechster Unterricht Configuratio

So nun der Gegenstand bereit wird mit der Ausgestaltung begonnen, dieser Schritt kann von erfahrenen Scholaren übersprungen werden. Dabei wird die Sigille als Repräsentation der Formel aufgebracht. Dies kann tatsächlich physisch aber nicht invasiv oder als Schablone erfolgen. Es soll dem Zauberer eine Vereinfachung für die folgende magische Handlung bieten.

Siebter Unterricht Impressio oder Incantatio

Der letzte Schritt ist zwiegespalten, er erfolgt entweder physisch oder geistig. Beides hat den Zweck den *animus* Äther und damit durch den Zaubernden die Kraft und den Äther an den Gegenstand zu binden. Mit physische Bindung ist für den Eleven einfacher den Äther zu leiten und den *animus* auf den Rechten Weg zu führen. Der Scholar kann schneller mit geistig Bindung arbeiten.

1. Von der physische Bindung

Auf vorher bereiteten Untergrund des zu schaffenden zauberischen Gegenstand, wird mit geeignetem Werkzeuge eine Sigille in solcher Art aufgebracht das es nicht ohne weiteres möglich sey sie zu entfernen. Dies mag durch schnitzen, brennen oder ätzen geschehen.

Für den Eleven ist es anzuraten dies unter anstimmen der zaubrischen Formel zu tun um die Kraft zu bündeln. Es ist mindestens nötig die Formel im Geiste her zu sagen oder sich auf ein Bild derselben vor dem geistigen Auge zu konzentrieren. Soll der Effekt besonders Lange halten empfiehlt es sich dies acht Mal zu wiederholen.

2. Von der geistigen Bindung

Hegnach ist mit des Zauberstabes Spitze die Form der Sigille nachzufahren auf den Gegenstand. Es ist von unbedingter Wichtigkeit das dies in Korrekte Richtung erfolgt und es empfiehlt sich dies bei verfertigung der *Configuratio* zu vermerken. Es ist zu merken das Weit

ausholende Bewegungen sind zu vermeiden da sie den Fluss stören könnten. Bei der geistigen Bindung ist es selbst dem erfahrenen Scholaren anzuraten auf laute *Incantatio* zurück zugreifen. Nur besonders begabte Individuen und mächtige Zauberer sind Herr der Kraft das Zaubern ohne laut auf die Erstellung zauberischer Gegenstände anzuwenden. Auch hier ist es anzuraten für langen Effekt dies acht mal zu wiederholen.

Achter Unterricht Abschluss

Nun da es Vollführt ist zu beachten dass nur vielfältigste Wiederholungen des Sujets den wahren Magister und Bändiger des *Aethers* hervorbringt. So sey der Eleve auch bei häufigem Fehlschlag frohen Mutes und wachen Geistes, es wird ihn sicherlich zu mancher Erkenntnis führen. Trotzdem solle er nicht die Studien der Schriften vernachlässigen. So die Meister der Vorfahren und fremder Völker gänzlich verschiedene Weisheiten und Ergänzungen wohl geben können.

Mögen eure Erkenntnisse die Menge an verfohltem Haat übertreffen.

Leopold Johann Oppenheim
Magister des Uralten Faustus Ordens
im Jahre 630 nach Gründung des Zauberrats (mag 1778)
zu Döhmlingen

Vorrede

Erster Unterricht: vom Grund derselbigen zu gebrauchen

Zweiter Unterricht: von der Geschichte der Lehren

Dritter Unterricht: Beschreibung der Art und Weise der Herstellung

1. Die Reihenfolge

Vierter Unterricht: Credo

1. zauberische Formeln in verkürzten Bildern
2. Von magischen Quadraten
 - a) Planetensiegel
 - b) Zahlenwert Tabellen

Fünfter Unterricht: Purgatio

Sechster Unterricht: Configuratio

Siebter Unterricht: Impressio oder Incantatio

1. Von der physische Bindung
2. Von der geistigen Bindung

Achter Unterricht: Abschluss