

Retirado do livro "guide to magical evocation" – Franz Bardon.

=====

Magia

Magia é a mais elevada ciência existente em nosso planeta, pois ensina o metafísico assim como as leis metafísicas validas em todos planos. Esta ciência tem sido chamada magia desde que os registros humanos começaram, mas isto tem sido reservado à círculos especiais, principalmente compostos de altos-sacerdotes e altos governantes.

Eles somente conheciam a verdade mas mantinham-na secreta. Eles não somente estavam completamente cientes com a síntese de sua própria religião mas também de todas outras. O povo, por outro lado, era ensinado sobre religião somente através de símbolos. Levou muitos séculos até que fragmentos escassos desta ciência eram também feitos conhecidos pela humanidade de um modo velado, como era entendido.

Devido à que a maioria das pessoas não passaram por qualquer treinamento nestas organizações, eles podiam somente entender estes fragmentos de seu ponto de vista individual e , em consequência, passar seu conhecimento incompleto e unilateral. Este é o motivo pelo qual a ciência mágica foi, sem exagero, permanecendo uma ciência secreta até esta data.

O verdadeiro entendimento destas leis mágicas depende da maturidade espiritual do indivíduo. Para alcançar esta maturidade um certo pré-treinamento é absolutamente necessário. O leitor irá consequentemente achar natural que ele deva ser totalmente familiar com a primeira carta de tarô, ao menos até o passo 8, se ele deseja ter mais sucesso positivo em sua prática da alta magia.

Não há milagres como tal, consequentemente não há nada sobrenatural. Os fatos e efeitos permanecem obscuros porque as pessoas não são capazes de percebe-los de primeira mão.

Magia é a ciência que ensina a aplicação prática das leis mais baixas da natureza até as mais altas leis do espírito. A pessoa que tem a intenção de aprender sobre magia deve primeiro aprender a entender o funcionamento das leis mais baixas da natureza de modo a conceber as leis baseadas nela e finalmente (nt: conceber) as leis mais elevadas.

Dependendo do nível que o leitor tiver alcançado ou das leis com que ele está lidando no momento, ele pode, para obter uma melhor pesquisa, separar a ciência mágica em três grupos; ou seja, na ciência mágica inferior, a qual compreende nas leis da natureza e seu trabalho, funcionando e controlando que pode, se você desejar, ser chamada de ciência mágica natural.

Adiante, no estágio intermediário de magia compreendendo a operação, funcionamento e controle das leis universais dentro do homem, o que é o

microcosmo, o pequeno mundo; e finalmente na alta ciência mágica compreendendo a operação, o funcionamento e o controle das leis do macrocosmo, i.e. de todo o universo.

Eu já mencionei algumas vezes no meu primeiro livro a analogia pela qual a baixa, intermediária e alta ciência mágica estão conectadas e também dei uma completa descrição da operação e funcionamento destes poderes.

A ciência mágica pode ser comparada com o sistema escolar: Baixa magia é assunto das classes elementares; magia intermediária, a magia do homem, é ensinada nas escolas secundárias ou técnicas (nt:preparatórias); e a alta magia é discursada na universidade.

Mas de acordo com a tábua hermética, o axioma universal válido para a magia é "como acima, assim é embaixo" e vice-versa, é, falando restritamente, não correto falar em baixa, intermediária e alta magia.

Há realmente uma única magia, e o grau de maturidade com o qual o mago em questão chegou é a medida para seu desenvolvimento individual. As leis universais, não importa se aplicadas com más ou boas intenções, sempre permanecem as mesmas.

A aplicação de uma lei depende do caráter e das intenções do indivíduo. Se o mago usa seus poderes para bons propósitos, ele pode escolher para si a expressão "magia branca"; Se ele usa suas faculdades para maus propósitos ele pode falar sobre "magia negra"; mas não importando se as ações de um mago são moralmente boas ou más, elas são trazidas a tona pelas exatas mesmas leis.

O leitor sensível irá sem dúvida ter certeza de que não há uma magia branca ou negra. Esta diferenciação tem sido trazida ao uso comum por facções místicas e religiosas, já que eles chamam uma pessoa que eles não gostam de mago negro.

Para dar a você uma comparação estridente, só pense no fato de que seria igualmente insensível do ponto de vista universal dizer, por exemplo, que a noite é má e o dia é bom. Uma não pode existir sem a outra e ambos polos tiveram que vir à existência quando o macrocosmo e o microcosmo foram criados, de modo a fazer um diferir do outro.

Deus, o criador do universo, não criou nada sujo ou mau. Isto não quer dizer que o homem deva fazer o bem e o mal. A diferença entre as duas existe para permitir ao homem descobrir a verdade dos opostos e tornar-se mestre dela.

O verdadeiro mago não irá conseqüentemente nunca subestimar o negativo, mas também não o evitará. Ele irá sempre permitir o negativo tome o lugar devido a ele, e o negativo deve ser tão útil quanto o positivo. Para concluir, o mago nunca considera as forças negativas como más forças. Ele irá olhar o bem e o mal não de um ponto de vista religioso, mas de um ponto de vista universal.

Magia é comumente tomada por engano como feitiçaria ou bruxaria; Eu cosequentemente devo explicar brevemente a diferença entre magia e feitiçaria.

O verdadeiro mago sempre adere às leis universais, ele sabe sobre suas causas e efeitos e deliberadamente usa estes poderes, aonde um feitiçeiro usa poderes cuja origem ele não conhece, embora ele esteja completamente ciente das consequências resultantes devido à sua utilização destes poderes; mas ele não tem idéia sobre as reais conexões porque ele não tem conhecimento das leis universais.

Ele pode conhecer uma ou duas leis e ter um conhecimento parcial delas, mas ele não ve as verdadeiras conexões entre a operação, desenvolvimento e funcionamento destas leis universais, assim como ele não alcançou a maturidade necessária.

O verdadeiro mago, por outro lado, não desejando ser classificado como um feitiçeiro, nunca fará nada sem ter completo conhecimento sobre o que está fazendo. Um feitiçeiro, também, pode usar isto ou aquilo que está fora de seu conhecimento da magia com boas ou más inteções, não se importando se usa poderes positivos ou negativos. Mas ele não tem o direito de chamar a si de mago.

Um charlatão é uma pessoa que tenta enganar outras pessoas. Ele não é um feitiçeiro nem um mago. Ele realmente é, para usar termos comuns, um fraudador. Charlatães gostam de glorificar-se sobre suas elevadas faculdades mágicas, as quais, em verdade, eles não possuem, e tentam cercar a si próprios com um véu de segredo místico de modo a esconder a sua ignorância.

É esta categoria de pessoas que são responsáveis pelo mau nome que a verdadeira ciência magica obteve. As características de um verdadeiro mago não são o segredo nem a pompa externa, bem o contrário.

Ele é modesto e sempre está tentando auxiliar pessoas e explicar às pessoas maduras os segredos da magia. Naturalmente, ele não dará seus segredos para pessoas ainda não maduras para eles, de modo a evitar a degradação da ciência mágica.

Nunca irá o verdadeiro mago demonstrar seu conhecimento da ciência mágica pelo seu comportamento externo.

Um verdadeiro mago é dificilmente diferente de um cidadão comum, pois ele sempre tenta adaptar a si mesmo à qualquer outra pessoa, qualquer situação ou ocasião. Sua autoridade mágica é interna e não necessita de esplendor externo.

Há ainda outra variação inferior da magia a ser mencionada, pois é frequentemente tomada por engano como magia verdadeira, mas não tem nada a ver com a última. Eu digo a assim chamada arte do ilusionismo. A habilidade manual do ilusionista e sua capacidade de causar impressões ilusórias nas pessoas que o assistem o torna apto a copiar alguns fenômenos que o mago genuíno traz à tona pela aplicação das leis universais.

O fato é que sempre ilusionistas usam a palavra magia para seus truques suporta

novamente a evidência do significado inferior à qual ela afundou. Não é intencionado dar ao leitor qualquer detalhe de truques de ilusionismo ou truques de palco. É, entretanto, um fato que o ilusionista não é um feiticeiro nem um mago, mesmo pensando que ele possa dar a si mesmo os nomes mais promissores devido à sua grande habilidade manual.

Neste livro uma síntese será dada do campo da ciência mágica a qual até nossa era moderna nunca foi revelada: a magia da evocação, desde que este é o campo de magia que é mais difícil de entender. Da mais antiga era da antiguidade até nossos tempos modernos centenas de livros tem sido publicados os quais contêm instruções para a invocação de seres, para concluir pactos com o demônio, e assim por diante. Mas nenhum destes livros foi capaz de comunicar aos seus leitores o conhecimento autêntico, nem de assegurar-lhes sucesso na aplicação prática do ensino, embora tenha acontecido algumas vezes que certos indivíduos, devido a sua disposição herdada e sua maturidade, tem tido sucesso.

O mago autêntico que quer ficar longe dos problemas da evocação mágica não necessita temer ter apenas sucesso parcial ou nenhum sucesso de qualquer modo. Ele logo irá convencer-se que com a síntese da magia da evocação dada aqui ele estará capacitado a levar adiante uma evocação com sucesso.

As outras categorias de magia, como por exemplo a magia das múmias, magia da simpatia, encantamentos através de meios simpáticos não serão tratadas neste livro, pois estes campos serão facilmente explorados pelo mago por si próprio, devendo ele estar interessado neles. Instruções neste respeito podem ser encontradas nos livros comuns lidando com tais assuntos.

Os auxiliares à magia

Pressuposto que um mago genuíno é apto a levar adiante tudo por seus próprios poderes, os quais ele ganhou como resultado de sua maturidade expiritual durante seu desenvolvimento nos caminhos da magia, recai sobre ele avaliar por si só a Magia Cerimonial e fazer uso dela e de seus auxiliares contanto que ele assim goste.

A vantagem que a Magia Cerimonial oferece é que pelo repetido e constante uso de um mesmo instrumento resultados podem ser alcançados sem o uso da força pessoal do mago.

A Magia Cerimonial assim faz possível um trabalho mais fácil com as forças ocultas através do uso dos vários (nt: instrumentos) auxiliares. Realmente todos dispositivos auxiliares, todos instrumentos mágicos, são auxílios à consciência do mago e sua memória.

Por dirigir sua atenção a certo instrumento, as faculdades e poderes simbolizados por ele são trazidos à sua consciência. Assim que o mago, durante um ato de evocação, pega em suas mãos um ou outro de seus instrumentos, ele irá ter o contato que ele deseja e os resultados que ele está almejando sem nenhum esforço especial. Se, por exemplo, ele pegar seu bastão mágico em sua mão, o qual representa sua absoluta vontade, o contato com o espírito desejado será alcançado

imediatamente, devido a este bastão, por meio da vontade do mago. O mesmo acontecerá em respeito a todos outros instrumentos mágicos auxiliares, pois eles, também, simbolizam forças espirituais, leis e qualidades.

O mago que quer fazer uso da magia cerimonial deve ser muito atencioso com seus instrumentos mágicos, pois estes devem ser tratados com um *awe* (nt: fervor?) quase religioso. Seu valor eleva-se com seu cuidadoso, exato e atencioso uso. Instrumentos mágicos são o mesmo que relíquias sagradas e auxiliam o mago a criar a necessária atmosfera assemelhada a de um templo requirida para a magia cerimonial. No momento de sua aplicação o mago deve estar em um estado de completo êxtase.

Se um instrumento for utilizado para qualquer outro propósito que aquele para o qual era pretendido, ele perde sua efetividade mágica e não pode mais servir ao seu propósito original.

Desde que cada instrumento mágico demanda um sentimento de respeito na consciência do mago, eles devem ser mantidos longe da vista dos que não são verdadeiramente iniciados, para evitar sua profanação. Antes do mago utilizar seu instrumento mágico ele deve, conseqüentemente, passar por um processo de limpeza mental por oração e meditação adequadas.

Ele não deve nunca tocar um instrumento mágico, ao menos que ele esteja na necessária tranquilidade para a cerimônia. Ele deve sempre estar ciente do fato que cada auxiliar ou instrumento mágico simboliza as leis mais divinas e conseqüentemente eles devem ser manuseados como relíquias. Somente nas mãos de um mago que leva em consideração isto os instrumentos irão trazer os resultados desejados.

Tomando todas as medidas recomendadas com respeito ao seu ajuste à todos instrumentos mágicos o mago irá trazer, em si, uma extremamente forte manifestação de fé, de vontade e todas propriedades da lei, e além disto aumentar sua autoridade mágica de modo a que ele será apto a influenciar um ser ou uma força, por sua vontade, para trazer os resultados que ele espera.

Mesmo supondo que o mago não possa utilizar seus instrumentos mágicos por um longo período de tempo, eles ainda irão permanecer em contato com as faculdades que eles simbolizam. Como cada instrumento é magicamente carregado (i.e. dedicado à) um propósito especial, ele nunca perde seus poderes mágicos, imaginando que ele seja mantido corretamente – nem mesmo se séculos se passaram do momento de sua última aplicação.

Se a carga e consagração dos instrumentos mágicos é tal que eles só podem ser utilizados por um certo mago por quem eles foram feitos, nenhum outro mago pode fazer uso deles. Eles não teriam efetividade nem nas mãos de um mago que é totalmente iniciado na sagrada ciência da magia, ao menos que não seja carregado pelo último para seus próprios propósitos.

Nos capítulos que se seguem os mais importantes instrumentos mágicos serão descritos bem como suas funções simbólicas assim como sua aplicação prática durante as operações de magia cerimonial. Usando esta informação como um ponto de partida, cada mago estará apto a fazer outros instrumentos para servir a propósitos mágicos especiais, se necessário ou desejado. Eu devo somente esforçar-me em dar um principio guia de como o mago deve proceder.

O Círculo Mágico

Todos autores de livros que lidam com magia cerimonial que dão relatos sobre conjuração e invocação de seres de qualquer espécie apontam que o círculo mágico tem nisto o mais importante papel. Centenas de instruções podem ser encontradas de como fazer círculos mágicos para alcançar os mais variados objetivos, por exemplo com Albertus Magnus, na Clavicula Salomonis, na Goethia, em Agripa, na Magia Naturalis, na Magia Naturalis de Fausto e nos velhos grimórios. É dito em todos lugares que quando invocando ou chamando um ser, deve-se ficar dentro do círculo mágico. Mas uma explicação do simbolismo esotérico do círculo mágico é raramente dada. Conseqüentemente eu tenho a intenção de dar ao estudioso e ao mago impaciente uma descrição completa e satisfatória do círculo mágico de acordo com as leis e analogias universais.

Um verdadeiro círculo mágico representa o lay-out simbólico do macrocosmo e do microcosmo, ou seja, do homem perfeito. Ele fica para o início e o fim como para o alfa e o omega, assim como para a eternidade, que não tem início nem fim. O círculo mágico, conseqüentemente, é um diagrama simbólico do infinito, da divindade em todos seus aspectos, e pode ser compreendida pelo microcosmo, i. e. pelo adepto verdadeiro, o perfeito mago.

Desenhar um círculo mágico significa simbolizar o divino na sua perfeição, para obter contato com ele. Acontece, acima de tudo, no momento que o mago está no centro do círculo mágico, pois por este ato o contato com a divindade está demonstrada graficamente. É o contato do mago com o microcosmo em seu "maior passo" de consciência.

Conseqüentemente, do ponto de vista da magia verdadeira, é muito lógico que ficar no centro do círculo mágico é equivalente a ser, na consciência de quem fica, em unidade com a divindade universal. Disto pode-se ver claramente que um círculo mágico não é somente um diagrama para proteção de influências negativas não desejadas, mas segurança e inviolabilidade são trazidas através desta consciência e contato espiritual com o altíssimo.

O mago que fica no centro do círculo mágico é protegido de qualquer influência, não importa que seja má ou boa, pois ele próprio está, de fato, simbolizando o divino no universo. Adicionalmente, por permanecer no centro do círculo mágico, o mago também representa a divindade no microcosmo e controla e governa os seres do universo em um modo totalitário.

A essência esotérica do mago que permanece no centro do círculo mágico é, conseqüentemente, muito diferente da qual os livros de evocação usualmente mantêm. Se um mago que está no centro do círculo mágico não estiver consciente do fato que ele está, no momento, simbolizando Deus, o divino e o infinito, ele não estará apto a praticar qualquer influência em qualquer ser de qualquer espécie. O mago é, naquele momento, uma perfeita autoridade mágica a quem todos poderes e seres devem obedecer de modo inquestionável, definitivo e completo.

Sua vontade e as ordens que ele dá a seres e poderes são equivalentes à vontade e ordens do infinito, do Divino, e devem conseqüentemente ser incondicionalmente respeitadas por todos os seres e poderes que o mago conjurou.

Se o mago, durante tais operações, não tiver a atitude correta sobre seus atos, ele degrada a si mesmo para um feiticeiro, um charlatão, que simplesmente gesticula e não tem contato verdadeiro com o mais elevado. A autoridade do mago, em tal caso, seria certamente duvidosa.

Além disto, ele estaria em perigo de perder seu controle sobre tais seres e poderes, ou, o que seria pior, ser zombado por eles, não falando das outras supresas não desejadas e previstas e dos fenômenos acompanhantes que ele estaria exposto, principalmente se forças negativas estiverem envolvidas.

O modo no qual o círculo mágico é formado depende do grau de maturidade e da atitude individual do mago. O diagrama, que é o desenho pelo qual a divindade é expressa no círculo, é sujeito aos conceitos religiosos do Mago.

O procedimento seguido por um mago oriental quando forma um círculo mágico não tem utilidade para um mago ocidental, porque suas idéias de divino e infinito são bem diferentes daquelas de um mago do Oeste. Se um iniciado ocidental desenha um círculo mágico de acordo com instruções orientais, com todos nomes divinos correlatos a este sistema, se tornaria inefetivo e completamente deficiente de seu propósito.

Um mago cristão nunca deve desenhar um círculo mágico de acordo com os indianos ou quaisquer outras religiões se ele quer salvar a si mesmo de um esforço desnecessário. A construção do círculo mágico depende, desde o princípio, das idéias e crenças individuais e da concepção individual das qualidades da Divindade, que deve ser simbolizada graficamente por este círculo.

Este é o motivo pelo qual um mago autêntico nunca desenhará um círculo, procederá com rituais, ou seguirá instruções sobre magia cerimonial com as quais ele próprio não esteja identificado em sua prática individual. Isto seria semelhante à vestir roupas orientais no ocidente.

Conduzindo-se com estes fatos em mente, torna-se natural que o círculo mágico deve ser desenhado em completa concordância com os pontos de vista e maturidade do mago. O iniciado que está consciente da harmonia do universo e sua hierarquia exata irá, certamente, fazer uso de seu conhecimento quando estiver desenhando o círculo mágico.

Tal mago pode, se desejar, e se a circunstancia permitir, desenhar dentro de seu círculo mágico diagramas representando a inteira hierarquia do universo e assim entrar em contato (acordando sua consciência do fato) com o universo muito mais rapidamente.

Ele é livre para desenhar, se necessário, muitos círculos a uma certa distância um do outro de modo a usa-lo para representar a hierarquia do universo na forma dos nomes divinos, gênios, príncipes, anjos e outras potências.

Deve-se, com certeza, meditar apropriadamente e levar o conceito dos aspectos divinos em questão na consideração quando do desenho do círculo. O mago verdadeiro deve conhecer que os nomes divinos são designações simbólicas das qualidades e poderes divinos.

Isto é devido ao motivo de que enquanto desenha o círculo e entra os nomes divinos o mago deve também considerar as analogias correspondentes ao poder em questão, tais como cor, número e direção, se ele não quiser permitir que uma brecha em sua consciência venha à existência devido a ele não apresentar o universo em sua completa analogia.

Cada círculo mágico, não importando se um desenho simples ou ou um complicado, sempre servirá ao seu propósito, dependendo, claro, na faculdade do mago de trazer sua consciência individual em completa concordância com a universal, a consciência cósmica.

Mesmo um largo barril de madeira faria o trabalho, com a condição de o mago ser capaz de encontrar o relevante estado mental e estar completamente convencido que o círculo em cujo centro ele está permanecendo representa o universo, o qual é em consequência, uma representação de Deus.

O mago irá perceber que quanto mais extensas suas leituras, maior sua capacidade intelectual e maior sua bagagem de conhecimento será, mais complicado seu ritual e seu círculo mágico será de modo a construir o suporte suficiente para sua consciência espiritual, a qual então tornará possível uma conexão mais facilitada do microcosmo e do macrocosmo no centro do círculo.

Para os círculos propriamente ditos, eles podem ser desenhados de vários modos para adequar-se às circunstâncias, à situação prevalescente, ao propósito, as possibilidades, não importando se eles são simples ou se eles seguem um complicado sistema hierárquico.

Quando trabalhando ao ar livre, uma arma mágica, adaga ou espada deve ser usada para desenhar o círculo no chão. Quando trabalhando em uma sala, o círculo pode ser desenhado no chão com um pedaço de giz. Uma grande folha de papel pode ser usada para o círculo. O círculo mais ideal, entretanto, é o bordado ou costurado em um pedaço de tecido, flanela ou seda, pois tal círculo pode ser posto no chão de uma sala ou fora da casa. Os círculos desenhados em papel tem a desvantagem que o papel logo irá gastar-se e rasgar-se em pedaços.

De qualquer modo, o círculo deve ser largo o suficiente para habilitar o mago mover-se nele livremente.

Quando desenhar o círculo, o estado mental apropriado e completa concentração são essenciais. Se um círculo fosse desenhado sem a concentração necessária, o resultado seria um círculo sem dúvida, mas não seria mágico.

O círculo mágico que foi feito em um pedaço de tecido ou seda deve ser redesenhado simbolicamente com o dedo ou bastão mágico, ou com outra arma mágica; não esquecendo a necessária concentração, meditação e estado mental. O mago deve, em tal caso, estar totalmente consciente do fato que não é a arma mágica em uso que desenha o círculo, mas as faculdades divinas simbolizadas por aquele instrumento mágico. Além disso, ele deve estar ciente que não é ele que está desenhando o círculo mágico no momento de concentração, mas o Espírito Divino que está realmente guiando sua mão e instrumento para desenhar o círculo.

Entretanto, antes de desenhar o círculo mágico, um contato consciente com o todo poderoso, com o infinito, tem de ser trazido à tona pelo auxílio da meditação e identificação.

O mago treinado, tendo um comando através dos exercícios práticos da primeira carta de taro, como explicado em meu primeiro trabalho "Iniciação ao hermetismo", aprendeu durante os passos daquele livro como se tornar totalmente consciente do espírito e como agir conscientemente como um espírito.

Não é difícil para ele imaginar que não foi ele, mas o espírito divino em todos seus aspectos elevados que está realmente desenhando o círculo mágico que ele deseja ter. O mago tem

consequentemente aprendido também que no mundo do invisível não é o mesmo embora duas pessoas possam estar fazendo fisicamente o mesmo, pois um feiticeiro, que não possui a maturidade necessária, nunca estará apta a desenhar um verdadeiro círculo mágico.

O mago que está também familiarizado com Cabala pode desenhar outro círculo assemelhado a uma cobra (nt:ourobos?) dentro do círculo interior e dividi-lo em 72 campos, dando a cada um destes o nome de um gênio. Estes nomes de gênios, juntamente com suas analogias, deve ser desenhado magicamente através da pronúncia correta.

Se estiver trabalhando com um círculo bordado em um pedaço de tecido, os nomes inseridos nos vários campos devem também estar em latim ou hebrew. Eu deverei dar detalhes exatos sobre os gênios e suas analogias, uso e efeito no meu próximo trabalho chamado "A chave para a verdadeira cabala".

Um círculo bordado tem a vantagem de que pode ser facilmente estendido e dobrado novamente sem ter que ser desenhado e carregado novamente cada vez que deve ser usado.

A cobra presente no centro não é somente a cópia de um círculo interior, mas acima disto, é o símbolo da sabedoria. Além disto, outros significados podem ser atribuídos a este símbolo da cobra, por exemplo, a força de uma cobra, o poder da imaginação, etc. Não é possível dar uma completa descrição disto, pois iria muito além do objetivo deste livro.

Um mago budista desenhando sua mandala, colocando suas cinco deidades na forma de figuras ou diagramas no topo da emanção relevante, está, no momento, meditando sobre cada deidade única cuja influência ele está tentando evocar. Esta cerimônia mágica é também em nossa opinião equivalente ao desenhar um círculo mágico, embora realmente seja uma oração autêntica às divindades budistas.

Dizer mais sobre este assunto neste livro é certamente desnecessário pois material suficiente já foi publicado na literatura oriental sobre este tipo de práticas mágicas, tanto em manuscritos exotéricos ou secretos.

Um círculo mágico pode servir a muitos propósitos. Pode ser utilizado para evocações de seres ou como meio protetivo contra influências invisíveis. Não é necessario em todos os casos que seja desenhado ou posto no chão. Pode ser desenhado no ar com uma arma mágica, como a espada mágica ou bastão mágico, sobre a condição de que o mago esteja completamente consciente da qualidade universal de proteção, etc.

Se nenhuma arma mágica estiver à mão, o círculo pode também ser efetuado com o dedo ou com a mão somente, considerando que isto é feito com o espírito reto, em concordância com Deus. É mesmo possível formar um círculo mágico através da mera imaginação.

O efeito de tal círculo no plano mental ou astral, indiretamente e também neste mundo material depende, neste caso, no grau e força de tal imaginação. A força agregante do círculo é geralmente conhecida na magia magnética. Além disso, um círculo mágico pode ser produzido pela acumulação de elementos ou pela condensação de luz. Quando praticando evocação ou invocação de seres, é desejável desenhar dentro do círculo em que deve-se ficar outro círculo menor ou pentagrama com uma de suas pontas para cima, o símbolo que representa o homem. Isto é então o simbolismo do pequeno mundo, do homem como mago autêntico.

Os livros que lidam com a construção do círculo mágico claramente sustentam que durante o ato de invocação o mago nunca deve deixar o círculo, o qual, em seu senso mágico, significa nada mais do que a consciência ou contato com o Absoluto (i. e. o macrocosmo) não deve ser interrompida.

Desnecessário dizer que o mago, durante sua operação mágica com o auxílio do círculo mágico e com os seres ficando em pé em sua frente, não deve pisar fora do círculo com seu corpo físico ao menos que ele tenha terminado seu experimento e dispensado o ser relevante.

Tudo isto claramente mostra que o verdadeiro círculo mágico é realmente o melhor para praticar magia cerimonial. O mago irá sempre descobrir que o círculo mágico é, em cada aspecto particular, o mais elevado símbolo à mão.

É dificilmente necessário mencionar que o specimen de um círculo mágico, desde que cada mago irá agora saber do que o que eu disse acima como ele tem que proceder, e é agora por sua conta fazer uso das instruções dadas aqui.

Ainda ele nunca deve esquecer o principal, que é a orientação que ele precisa quando trabalha com um círculo mágico, pois somente se ele alcançou o contato cósmico necessário através da meditação e imaginação, i.e. a conexão pessoal com seu deus, estará ele qualificado para entrar no círculo e começar a trabalhar dentro dele.

O Triângulo Mágico

Um triângulo mágico ao contrario do círculo mágico que simboliza o infinito, o interminável, a conexão com Deus, o alfa e o omega, é simbolo de manifestação, de tudo que foi feito, de tudo que foi alguma vez criado.

Sem o conhecimento do simbolismo do triângulo mágico e de todos os outros acessórios mágicos, o trabalho ritual e cerimonial não seria possível.

Todos grimórios ou ritos de exorcismo geralmente requerem que o mago que está trabalhando com um triângulo mágico veja que o espirito invocado, o ser ou poder esteja manifesto. A manifestação do ser – um espírito – em um triângulo é somente um aspecto da magia ritual, e nenhum ser estará completamente manifesto ao menos que o mago compreenda o completo simbolismo do triângulo mágico.

Para ter a idéia correta do simbolismo que alguém deve, em alguma extensão, estar familiarizado com Cabala e deve ter um completo conhecimento do segredo do número três. Quanto mais ele souber sobre a analogia do número místico três, mais profundamente estará apto a penetrar no simbolismo do triângulo que desenha e mais facilmente será para um ser manifestar a sí próprio.

Nos levaria muito distante se fossemos lidar completamente, neste ponto, com o número místico três e suas analogias. Eu posso somente dar umas poucas dicas as quais podem servir ao mago como princípios guias.

Acima de tudo, o triângulo é um diagrama do mundo tridimensional que conhecemos, i.e. o mundo

mental, astral e físico.

Cada poder que deva ser projetado no mundo físico deve correr através dos três planos mencionados acima. O diagrama mostra-nos que o triângulo deve ser construído com sua ponta para cima e além disso indica que dois poderes projetam-se de um ponto no alto para a direita e esquerda e terminam em uma linha fixando seus limites.

Observando o diagrama destas duas linhas divergentes como um todo, mostra que os dois poderes universais, o Plus e o Minus, eletricidade e magnetismo, os quais são unidos pela linha abaixo.

Por isto o mundo causal manifesto é simbolizado, o qual, do ponto de vista astrológico, é equivalente a saturno, i.e. o número místico três.

No mundo mental simboliza a força de vontade, intelecto e sentimento; no mundo astral simboliza poder, legalidade e vida; e no mundo físico simboliza, como já dito acima, o Plus, o Minus e o neutro.

O triângulo com sua conformidade é assim refletido em tudo e em cada plano, pois é o início de tudo que foi criado, a causa de tudo compreensível.

O número místico três, i.e. o simbolismo do triangulo, representa como bem conhecido um papel muito importante em cada religião.

Na religião cristã, por exemplo, há a trindade: Deus pai, Deus filho e o espírito santo; na religião índia há Brahma, Vishnu e Shiva, i.e. o criador, o preservador e o destruidor, etc. . Centenas de analogias simbólicas podem ser dadas aqui, mas é deixado ao mago ir mais profundamente dentro dos detalhes deste simbolismo e suas analogias. A coisa mais importante para ele é saber que o triângulo equilátero, o qual é , para o mago, o símbolo universal situado hierarquicamente após o círculo mágico.

Um mago nunca seria apto a obter um certo poder ou certo ser dentro de um círculo sem o auxílio de um triângulo mágico, pois o círculo é, como conhecemos, o símbolo do infinito e não um símbolo de manifestação. Nenhum mago deve nunca esquecer este fato.

Alguém pode, claro, chamar um ser ou poder em uma figura diferente de um triângulo, e isto é feito comumente com baixos espíritos, mas quando lidando com altos poderes ou seres de alta hierarquia o mago nunca estará apto a trabalhar sem ter desenhado o diagrama relevante, i. e. um triângulo, imediatamente após ter construído um círculo mágico.

O mago irá agora estar familiarizado do fato que o círculo é o primeiro diagrama que não tem limites; o triângulo é o primeiro diagrama com limites ou símbolo-espacial no qual um ser, um poder, etc. pode ser projetado.

No caso da evocação mágica o triângulo tem que ser largo o suficiente para dar espaço suficiente para o poder ou ser evocado ou projetado, pois o ser ou poder nunca deve ser maior que o triângulo por si só. O mago deve assegurar-se que o ser ou poder que ele chamou está sob seu completo controle, e que ele próprio, enquanto permanecer no centro do círculo, está assim representando um poder superior, uma idéia universal, divina.

Conseqüentemente, um ser que foi chamado para o triângulo não é capaz de deixá-lo sem a permissão do mago, ou para usar um termo mágico, sem "abdicação". Para o formato do triângulo, ele pode ser duplamente de ângulo agudo ou com ângulo reto.

Para o triângulo o mesmo material é usado que para o círculo. Quando operando ao ar livre, o triângulo pode ser desenhado com uma arma mágica como uma espada mágica ou adaga. Se o círculo estiver inscrito em um pedaço de tecido, então o triângulo tem que ser desenhado nele também. A construção do triângulo deve ser feita magicamente; não somente a mão física do mago é empregada, deve ser desenhada enquanto o mago está completamente consciente de sua mão astral e mental, similarmente à construção do círculo mágico.

De outro modo o triângulo não irá produzir efeito e não terá influência no poder do ser a ser invocado. O mago tem que meditar, de modo que com a ajuda do triângulo como símbolo mais elevado, a manifestação do ser desejado ou poder seja efetuada. O mago irá em breve perceber que quanto mais ele souber sobre o simbolismo do triângulo mágico, maior será sua influência sobre o ser ou poder que ele evocou.

Além disso, é uma grande vantagem para o mago conhecer desde já que no ponto de desenhar o triângulo ele está, em sua consciência, conectado com Deus, estado cuje ele trouxe à tona através de ter meditado ou usado sua imaginação, então realmente não é o mago que está desenhando o triângulo, mas a deidade incorporada no mago.

É bem útil redesenhar a linha de um velho triângulo com uma das armas mágicas mencionadas acima cada vez antes de utilizá-lo novamente, de modo a reviver as analogias dentro do triângulo e também dentro da mente do mago.

No caso do triângulo estar pintado em um pedaço de roupa, o mago deve gentilmente seguir as linhas com a arma. No caso de operações mágicas cuja nenhuma arma mágica seja necessária as linhas do triângulo podem ser traçadas por um bastão mágico ou com o dedo indicador somente.

O selo ou talismã do ser correspondente é usualmente colocado no centro do triângulo, de modo a expressar seu significado simbólico. Eu devo dar uma completa descrição de como um selo ou talismã deve ser feito em um dos capítulos subsequentes.

Um mago bem treinado pode colocar um condensador fluídico, importante que relevantemente carregado, no centro do triângulo, ao invés do selo, colocando-o em um vaso largo, dentro da assim chamada taça mágica. Mas ele pode também usar um pedaço de papel úmido impregnado com condensador fluídico e carregado para a manifestação do poder ou ser que será chamado. É, em princípio, dependente do gosto individual do mago de qual das duas possibilidades descritas ele fará uso. Em alguns casos estes detalhes podem, entretanto, depender da escolha dos poderes ou seres que estão para serem evocados ou manifestos pela vontade do mago.

Eu já lidei com condensadores fluidicos, com os líquidos e sólidos assim como com os de tipos simples e complicados, em meu primeiro livro "**Iniciação ao Hermetismo**"; o mago pode usar tanto condensadores fluidicos simples como complicados, qualquer que sirva seu propósito melhor.

O triângulo mágico é, assim como pode ser visto do que foi dito, principalmente um diagrama para colocar o mago em contato com o poder ou ser que ele deseja

empregar. Pode servir a um certo propósito, ou, se necessário, também a mais de um propósito. Seu objetivo é primeiramente entrar em contato com o ser ou poder que o mago deseja empregar, e em segundo lugar chamar um certo ser do macrocosmo em nosso mundo físico, e em terceiro condensar o ser em um modo que possa inclusive ter certos efeitos em nosso mundo físico. Tudo isto é dirigido pela vontade do mago. O ser ou poder evocado pelo mago irá tanto afetar o mundo mental, astral ou o físico, assim como o mago deseja obter.

Seguindo os princípios os quais por hora são bem conhecidos do mago, cada poder ou ser irá somente ter efeitos dentro das esferas das quais ele foi chamado e em qual foi condensado. Isto significa que, por exemplo, um ser projetado na esfera mental não será naturalmente apto a influenciar o mundo físico, mas somente irá tornar-se efetivo no mundo mental. O mesmo é válido para os mundos astral e físico. O leitor irá encontrar mais detalhes sobre o mistério da condensação ou materialização de uma esfera na outra em um capítulo posterior.

...O incensário mágico

Muitas pessoas erroneamente pensam que o ser desejado ou poder deve aparecer quando eles estão meramente levando adiante uma incensação ou citação e eles ficam muito desapontados quando eles, em consequência, tem apenas sucesso parcial ou nenhum sucesso. As vezes eles tornam-se vítimas de sua própria imaginação ou de vários tipos de alucinações, o qual é mesmo pior. Eu irei revelar ao leitor o grande mistério e o significado simbólico do incensário mágico.

Acima de tudo, o simbolismo do incensário concentra o mistério da materialização e condensação do ser ou poder desejado.

Desde que este fato é conhecido apenas por poucos iniciados, muitas evocações na qual a exteriorização de um ser é planejada desviam-se do objetivo.

Como um bom exemplo do que significa, deixe me comparar tais procedimentos defeituosos com um peixe que é colocado fora de seu elemento, fora da água, sob a suposição que ele irá continuar a viver no ar. Mais adiante alguém não ficaria nem um pouco surpreso do peixe ter falecido rapidamente. É o mesmo em respeito ao chamar seres e poderes.

Se um ser deve ser chamado de um mundo invisível para este, então uma atmosfera deve ser criada a qual o ser possa achar agradável. Seria semelhantemente impossível para um ser humano entrar, com seu corpo físico, em uma atmosfera mais tênue sem tomar as medidas necessárias antes de fazê-lo.

Uma disposição apropriada ao longo de uma vontade e fé fortes pode, entretanto, permitir a alguém produzir uma oscilação no próprio microcosmo a qual é agradável ao ser, e então pode-se ser apto a entrar em contato com o ser, em um procedimento similar ao que foi descrito no "**Iniciação ao Hermetismo**", i.e. em um capítulo lidando com a magia do espelho.

Entretanto o ser em tal caso poderia nunca ser capaz de transferir a si mesmo em nosso mundo físico para ter qualquer efeito nele. Somente altas inteligências (seres espirituais) familiarizadas com as leis do mundo físico e conhecedores de como aplicar estas como um alto iniciado, que conhece e controla as leis das esferas fora do nosso mundo físico, são patos a preparar o local para manifestação – no caso nosso triângulo – por si só. Em um caso como este, entretanto, o mago não tem a possibilidade de usar e comandar o ser que teve que produzir as condições para projeção por si só, nem mesmo se ele criasse a forma da divindade dentro de si mesmo.

Ele deveria estar satisfeito com o fato de que um ser deste tipo nunca concordaria com ele como uma verdadeira autoridade mágica mas iria, ao contrário, tentar enganá-lo deliberadamente, ou iria recusar a obedecê-lo.

Este tipo de evocação, na qual um ser cria a atmosfera necessária por si só, é infelizmente praticada por feiticeiros que, devido a ignorância ou treinamento mágico incompleto, são incapazes de preparar o assim chamado espaço mágico para o ser citado.

O ser chamado por um feiticeiro de tal modo irá, na maioria dos casos, recusar a obedecer, ou irá tentar enganar o feiticeiro, ou mesmo forçá-lo a concordar com um contrato, um pacto; não mencionando as ameaças e muitos outros perigos que tal feiticeiro teria de enfrentar. O caso do Dr. Fausto e Mefistopheles é um exemplo arrasador.

Eu devo ter um pouco mais a dizer destes dois posteriormente neste livro. Sem dúvida, tem havido centenas de casos semelhantes na história do homem; a maioria deles, entretanto, tem permanecida desconhecida.

Um iniciado autêntico tomando todas medidas e considerando todas analogias aplicáveis para magia ritual nunca terá de temer tal tragédia. É entretanto necessário para o mago conhecer bem o simbolismo de todos auxiliares mágicos e entendê-los, de modo a obter completo controle sobre seres e poderes.

O incensário serve, como eu disse acima, como um simbolismo da materialização de um ser. O mago é obrigado a criar a atmosfera necessária para o ser que ele pretende evocar, ele não deve confiar no ser para fazer isto, pois ele criaria a atmosfera que servisse ao seu próprio desejo; de outro modo o mago estaria em perigo de cair sob a completa influência daquele ser.

De acordo com os mais antigos mistérios disponíveis no assunto, a criação da atmosfera para um ser desejado de qualquer nível hierárquico podia ser entendida como ajuste ao espaço mágico. Várias intruções tem estado em uso até os dias atuais. Nós estamos em posse de velhos rolos de papiros egípcios dando instruções de como trazer à tona a necessária concentração no espaço mágico, mas desde que seus símbolos foram mal interpretados eles tem sido tanto deixados fora de uso ou sido completamente mal entendidos.

Quando preparando o espaço para materialização de um ser, pertinente ao simbolismo do incensário, é necessário que o espaço tenha sido primeiramente impregnado. Eu já lidei com a impregnação do espaço no plano físico e com sua carga para si próprio ou para outra pessoa em "**INICIAÇÃO AO HERMETISMO**", e apontei lá como é importante esta impregnação, esta concentração no espaço mágico no qual o desejado ser ou poder deve manifestar a si mesmo, quando preparando o incensário. A qualidade da impregnação do espaço depende do tipo de poder ou ser que está para ser evocado.

Claro, ninguém dará carga no espaço com o princípio da terra quando de fato ele quer trabalhar com o elemento fogo, etc. . Isto seria não somente sem sentido, mas seria também uma contradição à Lei.

Se, por exemplo, o mago deseja trabalhar com seres dos elementos, ele deve carregar o espaço aonde ele quer ter os seres materializado com os próprios elementos dos seres. Gnomos e outros espíritos da terra podem somente aparecer em locais preenchidos (i.e. carregados) com os elementos da terra, espíritos da água somente em locais carregados com os elementos da água, e espíritos do ar e fadas somente irão manifestar-se aonde os elementos mentais e astrais da água estão prevalecendo; salamandras ou espíritos do fogo em um espaço carregado com o elemento fogo; Seres elevados e inteligências devem ter o espaço preenchido com luz. A luz deve ter a cor de sua analogia planetária. Seres Extraplanetários COIN somente aparecem em um local cheio com uma fina luz branca.

A exata coloração da luz planetária é efetuada através da imaginação. Seres da esfera de Saturno irão, por exemplo, somente aparecer para você se você criar uma luz violeta, a cor de Saturno. Seres do planeta Júpiter irão mostra-se , se a vibração da cor for azul.

Os seres do Sol aparecerão em uma cor dourada, aqueles do planeta Marte em uma cor vermelha, aqueles de Vênus em uma verde, aqueles da esfera de Mercúrio em uma laranja e aqueles da lua em uma cor prateada. Quando trabalhando com seres positivos a coloração das esferas individuais em luz clara e brilhante pode ser apenas uma muito pequena.

Quanto mais escura a cor se torna, mais difícil se torna para um bom ser tornar-se manifesto. Quando operando com seres negativos a cor apropriada tem que esta profunda e saturada. Se alguém tentar que um ser positivo seja manifesto em um espaço impregnado com uma cor com uma vibração escura – mesmo que seja sua cor apropriada – poderia acontecer que um ser negativo da esfera planetária correspondente tomasse a forma do ser positivo invocado, tentando faz-se passar pelo ser positivo desejado. É uma regra que um ser apareça que tenha as características da cor criada. Baixos seres precisam uma cor escura , i. e. uma vibração mais baixa, do que seres elevados, os quais, de fato, tem uma cor limpa e conseqüentemente uma cor com uma vibração mais elevada.

Quando trabalhando ao ar livre, um certo espaço tem que ser designado por auxílio da imaginação de alguém; quando operando em um quarto fechado é essencial que

toda sala seja carregada com o elemento apropriado. A impregnação é tanto efetuada através da respiração através dos pulmões ou através dos poros fazendo uso dos poderes da imaginação ou pela força da imaginação somente. Para criar a luz colorida apropriada ou elemento, o mago tem que usar seu corpo, no qual ele primeiro carrega com o elemento ou luz colorida e após esvazia no espaço através das mãos e seu bastão mágico ou diretamente através dos poros, conseqüentemente preenchendo e vitalizando-o – i.e. preparando – para o ser ou poder a ser invocado.

Esta pratica da transferência imaginária de luz colorida do corpo do mago para dentro da sala que é usada para evocar seres e poderes que devem servir aos próprios propósitos do mago. Entretanto, o mesmo método é aplicado no caso do mago pretender intensificar e projetar de seu próprio corpo, alma e espírito – i. e. de seu microcosmo – uma qualidade ou poderes também pertencentes a uma analogia planetária.

Quando trabalhando com seres os quais devem servir outras pessoas além do mago, a impregnação somente deve ser efetuada através de sua imaginação sozinha; a impregnação do espaço tem então de ser efetuada diretamente do universo. O poder desejado ou ser irá somente estar apto a operar e intensificar a si mesmo em um espaço preparado deste modo.

Se o espaço é suficientemente impregnado, o mago pode escolher criar uma condensação especial no triângulo mágico e formar, pelo auxílio de sua imaginação, a forma do ser evocado.

O poder de condensação, ou dinâmica, do elemento apropriado é, por assim dizer, de importância suprema, pois a manifestação efetiva do ser depende totalmente sobre isto. De modo a facilitar esta condensação o mago pode também empregar um incenso fraco cujos ingredientes devem, entretanto, ser apropriados à esfera planetária da qual o ser deve ser chamado.

Se o mago quiser ter uma influência especialmente forte para efeitos físicos, então o fluido condensado elétrico ou magnético deve ser transferido à forma criada para aparição enquanto queima incenso. Ele pode também banir um dos dois fluidos, ou, se ele quiser, ambos fluidos – neste caso chamado fluido eletro-magnético – ("Iniciação ao Hermetismo" – capítulo sobre "voltagem") – em um condensador fluídico o qual em consequência será usado para o ser tornar-se fisicamente efetivo.

Se, entretanto, o mago que pretende materializar um ser não insistir em sua aparência em uma forma especial e não se importar que o ser apareça sem forma, ou em uma forma escolhida por si mesmo, então a superfície do condensador fluídico líquido ou sólido colocada dentro do triângulo tem que ser carregada com o Volt eletromagnético apropriado enquanto o mago está concentrado no desejo de que o ser possa usar este poder para efetuar os resultados desejados.

O leitor encontrará as instruções necessárias para criação desta carga voltaica no formato de uma bola com um interior elétrico e superfície magnética no "Iniciação ao Hermetismo" no capítulo que lida com "voltagem". Lá também todas leis, por

exemplo, sobre a duração de um efeito, etc. devem ser consideradas.

O incensar fisicamente com os ingredientes necessários somente irá facilitar a criação do fluido eletromagnético. Possivelmente, o mago irá usar no início se precisar de algo para suportar sua concentração na matéria. Mas não é essencial de todo, e um bom mago, tendo todas as leis perfeitamente sob seu controle podem certamente realizar sem isto.

O uso de ingredientes narcóticos, como sugerido em muitos livros de exorcismo deverão ser evitados por um mago verdadeiro, pois tais narcóticos, descontando seus efeitos intoxicantes, não ajudam realmente a evocar o ser desejado, mas meramente causa alucinações ou projeções similares na sub-consciência do ser desejado. Um mago genuíno nunca irá, entretanto, arriscar sua saúde por tal experimento ou similares.

Se o mago pretende que pessoas falecidas ou qualquer outros seres vivendo no mundo do akasha ou astral apareçam em sua frente, ou se ele quer usa-los para certos outros propósitos, então ele tem que impregnar o espaço com o Akasha no modo descrito acima e tem de usar o fluido eletromagnético como uma carga voltaica ou criar uma. Eu devo, entretanto, retornar ao assunto e dar uma maior descrição disto em um dos próximos capítulos lidando com necromancia.

O Espelho Mágico

O uso de espelhos mágicos para propósitos de magia ritual tem sido, até agora, pouquíssimo recomendado nos livros de magia, desde que somente um número muito limitado de iniciados tem estado familiarizados com a correta aplicação dos condensadores fluídicos com respeito aos espelhos, e estes iniciados mantiveram isto em grande segredo.

O espelho mágico é um auxiliar mágico que não é absolutamente necessário, mas o mago sempre irá apreciar como um bom suporte ao seu trabalho, especialmente quando operando com poderes ou seres de inteligência menor.

Em alguns casos o espelho mágico pode inclusive substituir o triângulo mágico. Um espelho mágico preparado com um condensador fluídico é de grande vantagem, mas se o mago não tiver tal condensador ele poderá ter sucesso sem ele; ou seja, um espelho ótico mágico será suficiente.

Eu dei uma completa descrição do uso de espelhos mágicos em um capítulo à parte do meu primeiro livro "**iniciação ao Hermetismo**", conseqüentemente eu somente devo dizer algo sobre o propósito em que o espelho mágico é servir em conexão com evocações e em que modo possam facilitar aquele trabalho. Em magia ritual pode ser utilizado para os seguintes propósitos:

1. Para entrar em contato com poderes e seres e faze-los visíveis. Pora este propósito,

o espelho mágico é tanto colocado no triângulo, ou o que seria inclusive mais vantajoso, fixado na ponta superior do triângulo, em seu exterior. A carga ou impregnação do espelho com o poder desejado vem a seguir. Empregando sua imaginação você deve concentrar seu desejo para o propósito pensado no poder condensado – volt antes da atual evocação.

2. O espelho mágico, em segundo lugar, pode ser usado para impregnação do espaço em cujo caso a dinâmica necessária será automaticamente preservada durante o completo período da evocação sem que o mago precise prestar atenção a ele, assim sendo apto a concentrar-se totalmente nas outras fases de seu ritual, por exemplo, na materialização ou na clarividência. Em tal caso o espelho deve ser colocado em um canto da sala, assim sua influência irá trabalhar em todo espaço da operação mágica relevante.

3. O espelho deve ser empregado como uma força magnética para atrair o ser que está para ser evocado. Para efetuar isto a superfície do espelho deve ser carregada com condensador fluídico em frente da direção na qual deva operar. O espelho tem então de ser colocado no centro do triângulo ou ao topo de sua ponta superior.

4. Adicionalmente, o espelho mágico pode ser usado como um acumulador ou condensador – assim muito poder qualitativo e quantitativo pode ser acumulado para permitir ao ser evocado trazer à tona o efeito desejado. Não importa se, neste caso, o ser é transformado pelo auxílio do poder condensado em uma forma visível ou se algum outro resultado ou efeito é pretendido. Tudo isto realmente depende no que um mago deseja alcançar.

5. Além disso, o espelho mágico pode substituir um telefone. Para este propósito o condensador fluídico pode ser carregado com o Akasha e um estado sem espaço nem tempo tem de ser criado pela força da concentração. A evocação então tem que ser falada no espelho. O espelho mágico assim torna-se um canal astral de comunicação.

Não somente é este o método do mago para chamar perante ele um certo ser ou poder; o ser por si só é capaz de falar ao mago através do espelho.

O mago pode então as vezes ouvir a voz do ser não somente mentalmente ou astralmente, mas também fisicamente, como se ele estivesse falando através de um alto-falante.

Em princípio estará, entretanto, sobre o mago escolher a esfera na qual o espelho deva operar. Um espelho carregado para o mundo físico tornará possível para pessoas não treinadas em magia ouvirem a voz de um espírito.

Claro, dois magos, igualmente bem treinados podem, se eles escolherem, conversar um com o outro através de grandes distâncias – não somente astralmente e mentalmente, mas também fisicamente – através deste método do espelho, e eles irão ouvir, se assim eles desejarem, cada palavra através de suas orelhas físicas.

6. Ainda há ainda um outro propósito do espelho servir em magia ritual: para

proteção contra influências não desejadas. A condensação de luz geralmente traz isto à tona. Quando carregando o espelho o mago tem que concentrar em seu desejo de manter longe todas influências não desejadas. O poder de radiação de um espelho carregado deste modo pode ser grande o suficiente para prevenir qualquer larva, fantasma, etc. de aproximar-se do espaço no qual o mago está operando; Elas não devem, sob nenhuma circunstâncias que sejam, penetrar neste espaço. Assim neste caso o espelho tem que ser colocado de modo a irradiar toda sala ou espaço aonde a importante operação mágica é executada.

Em geral, o mago terá seu espelho servindo somente a um único propósito. Ele irá somente aplica-lo para aquele tipo de problema que parece a ele o mais difícil. Em magia cerimonial, o mago pode, se ele quiser, usar mais de um espelho mágico como um auxiliar mágico, de modo a alcançar seus objetivos e facilitar seu trabalho.

A Lâmpada Mágica

A lâmpada mágica, conhecida como a assim chamada "*lanterna mágica*" (nt:Latin) é também muito citada em muitos grêmios e em velhos livros que lidam com evocações.

Ela representa, na prática da magia ritual, um auxiliar muito importante, e o mago irá querer certamente utiliza-la em seu trabalho. A lâmpada mágica é o símbolo de iluminação, cognição (**cognition**), experiência, intuição e luz interior;

Abreviadamente, todas analogias simbólicas da luz estão representadas pela lâmpada mágica.

Acender a lâmpada mágica é , do ponto de vista hermético, equivalente ao acender a luz interior do mago, fazendo-a queimar como uma chama.

A cor, que compõe a qualidade, vibração e oscilação da luz é também um dos mistérios da lâmpada mágica. A qualidade de um ser ou de uma esfera é expressa pelo personificação do ser. Quão mais pura e brilhante se forma a atmosfera colorida de um ser ou esfera, quanto mais brilha e resplandesce mais elevada é sua inteligência e puro em suas qualidades.

Seres baixos ou negativos aparecem em cores escuras e nuveadas (ou seja, sujas). Conhecer isto é de grande importância para o mago que pratica magia ritual. Sua iluminação é simbolicamente expressa através da Lâmpada. Quando trabalhando com seres, a lâmpada tem que ser coberta com vidro colorido ou papel de celofane de tal modo que a cor criada encontre aprovação dos seres. Assim, quando trabalhando com seres do elementos para os espíritos do fogo deveremos ter um vidro vermelho-rubi ou colorido de acordo que a lâmpada erradie uma luz vermelha.

Para espíritos do ar ou assim chamadas fadas, uma luz azul escura é necessária. A lâmpada entretanto tem de ser coberta com um celofane azul-escuro ou com um pedaço de seda daquela cor, assim criando uma luz azul. Espíritos da água ou assim chamadas ninfas das águas devem ter uma luz verde. Para espíritos da Terra uma

cor amarela a qual poderá ter uma sombra de marrom deverá ser usada.

A cor do akasha pode ser usada como uma luz universal, em cujo caso a lâmpada deverá ter uma cor violeta. Altos espíritos ou inteligências do mundo além dos planetas necessitam de uma luz branca. Para seres vindo de um certo planeta a luz deve ser criada de modo a que seja apropriada a cor daquele planeta.

Seres de Saturno, por exemplo, assim necessitam de uma luz violeta ou ultramarinha, seres de Júpiter uma luz azul, de Marte uma vermelha, do Sol uma amarela, de Venus uma verde, de mercúrio uma opalescente (nt: laranja) e da lua uma luz branca. Somente em um numero de casos muito restritos as operações de magia ritual podem ser executadas sob a luz artificial normal, desde que a eletricidade física tem um efeito perturbador na oscilação astral o qual no instante das operações está vibrando na sala ou local usado para aquele propósito.

Geralmente a *lanterna mágica* ou lâmpada mágica é equipada com uma vela ou chama de óleo. A luz ideal é procurada por uma espíriteira (nt: spirit lamp), uma lâmpada do espírito. O espírito (methy - nt: alcool) tem que ser preparado do seguinte modo: um terço de flores de camomila para dois terços de espírito são misturados juntos e deixados flutuando em uma garrafa fechada ou pote por 8 ou 9 dias, então a mistura é fluída através de um filtro ou filtrada de outro modo.

O espírito preparado deste modo é , ao mesmo tempo, um útil condensador fluídico, o qual, acima de tudo, deve ser carregado com a vontade do mago de modo a obter melhores resultados.

A espíriteira carregada, quando acesa, ajuda a criar uma atmosfera favorável, a qual irá contribuir para trazer bons resultados. A espíriteira pode também ser carregada para clarividência ou operações diferentes com um espelho mágico, ou para outras operações mágico-astrais que precisam da ausência da luz artificial.

Se o mago estiver operando em um quarto fechado, a lâmpada pode ser colocada no círculo mágico ou em um canto da sala. É mais vantajoso fixa-lo em uma posição acima da cabeça do mago, assim a sala é uniformemente iluminada.

Quando acendendo a lâmpada, o mago tem que meditar e concentrar na espécie ígnea uniforme da luz interior da alma e do espírito.

O Bastão Mágico

O auxiliar mais importante na magia ritual é, e sempre será, o bastão mágico. Desde os dias da antiguidade magos e feiticeiros tem sido desenhados com um bastão mágico. Charlatões e ilusionistas de palco ainda estão fazendo uso dela hoje, tentando jogar poeira nos olhos das suas audiências através de toda sorte de

truques.

A pessoa que pensa que é suficiente segurar o bastão mágico em sua mão de modo a efetuar maravilhas está **divagando**. Eu irei dar aqui uma explicação do significado simbólico e a descrição da síntese do bastão mágico, visto do ponto de vista teórico assim como da aplicação prática.

Acima de tudo, o bastão mágico é o símbolo da vontade, do poder e da força pelo qual o mago mantém sua influência na esfera para qual ele foi feito e carregado. Um mago não terá somente um bastão para sua prática, mas ele irá fazer vários bastões dependendo do que ele pretende fazer ou alcançar.

O propósito real de um bastão mágico é auxiliar o mago a projetar sua vontade em qualquer esfera ou plano. Ele pode ter um bastão :

1. para influenciar qualquer ser, não importando se humano ou animal;
2. para curar pessoas de doenças e para dispersar (to do away) más e influências desfavoráveis.
3. para evocar altas inteligências e invocar demônios e espíritos. Dizer que o bastão mágico simboliza o poder absoluto do mago é verdadeiramente justificado. A pessoa tendo compreendido o mistério do bastão mágico em sua magnitude nunca irá fazer suas operações de magia ritual sem este implemento. Nos levaria muito distante, se eu tentasse descrever aqui todas as possibilidades do bastão mágico. Para o estudante inteligente estas dicas serão suficientes e irão servir como princípios guias. Seu conhecimento será aumentado por amplas meditações.

O bastão mágico é um condensador, não importando que material é feito ou de que modo foi manufaturado. Carregado com a vontade do mago, expressa um certo poder. Pode ser um bastão simples (o tipo comum de bastão) ou um complicado.

Todos bastões esculpidos da madeira são tidos como bastões simples. Mas somente um tipo especial de madeira, servindo ao propósito, pode ser usada.

Conseqüentemente, uma _____ **HAZELNUT** ou _____ **WILLOW** deve ser usada para um bastão-de-desejar. Um bastão-de-desejar é uma modificação do bastão mágico.

Embora um bastão feito de _____ **ASH-WOOD** possa ser usado como um bastão para todas operações o mago, quando executando operações de magia ritual somente a dará carga para o propósito de curar pessoas.

Um bastão feito de **ELDER-WOOD** de acordo com sua analogia com Saturno é especialmente eficiente quando chamar ou evocar espíritos elementais ou demônios.

Ao fazer bastões mágicos de ramos de **WILLOW**, o bastão pode ser usado para qualquer tipo (nt: de operação), pois o willow é um condensador fluídico muito bom.

O leitor atento irá lembrar-se que **WILLOWS** são freqüentemente atingidos por raio por causa de seu alto conteúdo de água, e sua capacidade de absorção.

Ele pode também lembrar do velho ditado referindo às tempestades com trovões: "*From the willow flee, look for a beech-tree*" ou seja, do **WILLOW** fuja, procure por uma **BEECH-TREE**". A madeira de um **OAK** ou de uma **ACACIA**, também, é um excelente material para fazer um bastão mágico.

É, entretanto, muito fácil fazer um bastão mágico de qualquer um dos tipos de madeira mencionados. Corte um ramo, aproximadamente $3/8$ ou $3/4$ de polegada (___ cm ou __ cm) em diâmetro e cerca de 12 – 20 polegadas em comprimento (30 – 50 cm), remova sua casca e lixe-o. Freqüentemente o corte de um bastão mágico tem sido restrito a períodos astrológicos especiais, e o mago conhecedor de astrologia é livre para fazer uso de seu conhecimento quando fizer um bastão.

Mas tal procedimento é de modo algum necessário, desde que o mago conhece muito bem que as estrelas podem ter certa influência, mas elas não podem forçar o sábio a fazer qualquer coisa, já que realmente ele as governa. Assim qualquer homem podem, se ele quiser, fazer um bastão mágico de um dos materiais mencionados acima.

Se o bastão mágico deve servir para propósitos rituais, estão recomendados a utilizar uma nova faca quando cortar o ramo. A faca pode ser utilizada posteriormente para outras operações mágicas. Neste caso, nunca mais deve ser empregada para qualquer propósito comum. Se o mago não espera empregar a faca novamente após ter cortado e afiado o ramo para o bastão mágico, ele deve enterra-la para preveni-la de cair nas mãos de qualquer outra pessoa.

Outro tipo de bastão mágico é um magneto de aço o qual é equipado com um cabo isolante. Pegue um ROD de aço arredondado (o melhor aço é o aço-eletro, i.e. aço magnético) de aproximadamente 12 – 20 polegadas (30 – 50 cm) com um diâmetro de $3/8$ de polegada, dê um polimento e niquela para preveni-lo de enferrujar. Após ter niquelado o bastão, o mago pode magnetiza-lo através de uma mola elétrica, semelhante a magnetização de uma ferradura, ou do magneto de um motor elétrico. Quão maior o poder de atração do magneto, melhor funcionará. Este é o modo para obter um fortíssimo magneto de aço o qual não trabalhará somente como tal, mas também servirá como um excelente bastão mágico para muitos experimentos mágicos e magnéticos.

Primeiro de tudo deve-se localizar o pólo norte e o pólo sul do bastão eletro-magnético e marcar ambos os pólos: o pólo sul com um (-) sinal de menos e o pólo norte com um (+) mais. Para o isolamento do bastão o meio deve ser então revestido com uma faixa de seda larga como a palma, i.e. por cerca de 3 à 4 polegadas (7,5 – 10 cm).

Uma "meia" de borracha do mesmo tamanho ou um cabo de madeira que foi preparado para este propósito também pode ser usada. Tal bastão irá permitir ao mago causar muitos fenômenos mágicos e magnéticos, dos quais apenas poucos serão tratados aqui.

Se o mago está trabalhando com o flúido eletromagnético do universo, pretendendo intensifica-lo fortemente no mundo físico, então ele deve segurar o bastão de tal modo que sua mão direita toque o polo positivo e sua mão esquerda o polo negativo, com os fins do bastão tocando o meio de suas palmas.

Após isto o flúido elétrico do universo tem de ser enviado pelo lado direito do bastão ao corpo do mago através da imaginação. A radiação positiva do bastão (radiação odpolo) irá conseqüentemente ser fortemente intesificada já que tem a mesma oscilação e irá tornar mais fácil ao mago armazenar o flúido elétrico em seu corpo.

O mesmo procedimento deve ser aplicado ao flúido magnético do polo-sul. O mago agora intensifica o flúido elétrico novamente, o qual ele armazenou previamente em seu corpo, desta vez concentrando na ponta positiva do bastão tão fortemente que ele faz sua influência trabalhar diretamente no mundo físico.

O mesmo vale para o flúido magnético cujo ele será apto a armazenar em sua esquerda, o que é a radiação polar negativa. O meio do bastão, coberto com o material isolante, permanece neutro. Se o mago, pela força da imaginação, agora concentrar sua intenção no flúido eletromagnético condensado no magneto de aço o bastão se torna certamente um bastão mágico.

Através do fluido eletromagnético, o qual erradia como uma luz brilhante do bastão, qualquer realização no mundo físico será possível. Iniciados geralmente aplicam este bastão para influenciar pessoas doentes e para todos fenômenos magnéticos.

Um bastão eletromagnético é, através da lei do universo, um excelente condensador com o mesmo tipo de oscilação do universo, mas de um modo mais sutil. Uma pessoa meditando sobre isto tornar-se-á apto a encontrar outros métodos facilmente devido as leis universais.

O mago irá , por exemplo, tornar-se apto a duplamente puxar o fluido do universo como uma antena e armazenar em seu corpo, ou transferi-lo pela força da imaginação para outras pessoas, próximo a ele ou mais distante. O bastão logo se tornará um implemento indispensável para o mago, pois os poderes positivos e negativos concentrados nele irão ajudá-lo a criar a oscilação necessária em seu flúido eletromagnético.

Além disso há bastões mágicos carregados tanto com líquido-sólido *, ou condensadores combinados. Muito pode ser dito sobre como fazer tais bastões e quais métodos pode ser usados, mas eu irei mencionar o mais apropriado para servir ao mago em seu trabalho. Pegue um ramo de um arbusto de **ELDER**, de 12 à 20 polegadas de comprimento e $\frac{3}{8}$ ou $\frac{3}{4}$ de polegada de diâmetro, tire sua pele e uniformize-o com um papel de lixa. Então remova seu miolo (**PITH**) de modo a obter um tubo de **ELDER**.

Coloque um milho em um final do tubo com cera selante, insira um condensador (condensador líquido, se desejar) do outro lado, e então sele o tubo à prova de ar. O bastão está agora pronto para utilizar. Voce pode, se você desejar, usar um tipo

diferente de madeira por exemplo, um ramo de um **ASH, WILLOW ou OAK TREE** , ou de um arbusto de nozes (**HAZELNUT**).

O ramo, o qual não tem miolo deve, entretanto, ser furado cuidadosamente com uma broca fina, fazendo um encanamento nela. Ao invés de um condensador líquido um condensador sólido pode ser usado, o mesmo tipo de condensador descrito no "Iniciação ao Hermetismo". É possível também usar um pedaço de **BLOTTING PAPER** papel encharcado com um condensador líquido ao invés de um condensador sólido, o qual após ter secado bem é carregado, e após ter sido enrolado , é inserido no espaço interior do bastão.

A desvantagem da madeira é que ela será, ao passar do tempo, degenada ou afetada pelo condensador fluídico, o que causará ela ficar com infiltrações.

Ela pode conseqüentemente ser substituída por um cano de metal. Aqueles tipos de metais que são bons condutores de calor e eletricidade são os melhores. O melhor de todos, claro, é um cano de cobre com diâmetro de 3/8 à 1/2 polegada. Para evitar qualquer oxidação na superfície do metal , o cano pode ser niquelado, cromado ou **TIN PLATED (SN)** antes de preenchida com o condensador.

Uma abertura deve ser soldada junta imediatamente, e a outra imediatamente após ter preenchido o cano; assim você obtém um bastão mágico de primeira classe, aplicável para todos propósitos. Magos trabalhando com os fluídos elétrico e magnético farão bem em procurar para si mesmos bastões feitos de um ferro estreito ou de encanamento de aço, como recomendado acima, para operações com fluído magnético, e encanamentos de cobre para operações com fluído elétrico.

Um bastão (nt: para uso) universal é manufaturado do mesmo modo, com a exceção que um cano de **NICKEL-PLATED BRASS (pipe)** deve ser usado ao invés de um cano de cobre ou ferro.

O mago com riqueza suficiente para não importar-se com considerações financeiras pode usar ao invés do condensador fluídico um condensador feito de pedras semi-preciosas. Ele irá usar para seu fluído elétrico um bastão de cobre (copper) o qual é preenchido com âmbar pulverizado, um condensador **UNSURPASSED** para este tipo de fluído. Para suas operações com o fluído magnético ele irá, neste caso, ter de preencher o cano de aço com cristal pulverizado de rocha ao invés de usar um condensador sólido. Cristal de rocha, novamente, é um condensador de fluidos muito bom para o fluído magnético.

Mas é também possível soldar dois pequenos canos separados, fazendo assim um único bastão deles; uma metade do tubo é, neste caso, preenchida com âmbar pulverizado, a outra com cristal de rocha pulverizado. Tendo feito isto, um único bastão, separado no meio, conterá ambos tipos de condensadores fluídicos. Em casos como este, entretanto, as duas metades devem ser conectadas por uma pequena peça de cobre ou ferro – fios indo através do centro de ambos tubos. O lado de fora de tal bastão pode ser platinado (**NICKEL-PLATED**). O bastão ideal tem então uma capacidade fluídica única e servirá para qualquer operação mágica.

Há ainda outra possibilidade: um bastão de madeira pode ser ornamentado com sete anéis feitos dos metais planetários. Os anéis devem ser fixados no bastão de modo cabalístico. Ou seja, um anel de ouro (para o sol) deve ser colocado no meio do bastão e outros três anéis de cada lado.

Os metais a seguir podem ser usados para os anéis em questão:

Chumbo correspondendo a Saturno;

Tin correspondendo a Júpiter;

Ferro correspondendo a Marte;

Ouro correspondendo ao Sol

Copper Cobre correspondendo a Venus

Brass correspondendo a Mercúrio

Prata correspondendo a Lua.

Em separado disto, os anéis podem ter gravações retratando as inteligências dos planetas acima mencionados. O uso de um bastão como este irá, em geral, ser restrito à conjuração de inteligências dos sete planetas. Quando usado para outros propósitos, não provará ser superior aos outros tipos de bastões.

Isto é tudo que o mago precisa saber: dos exemplos acima ele irá, por si só, ser apto a proceder para outras variações. A forma e o tamanho tem um papel menor. A coisa mais importante a saber sobre um bastão mágico é sua carga para uso prático, cuja descrição é dada abaixo.

A carga de um bastão mágico é feita muito da mesma maneira que a carga de um espelho mágico com condensador fluídico para propósitos especiais. Há muitos modos de dar carga em um bastão. Todos eles dependem de qual utilização ou pretensões o mago tem para ele.

Acima de tudo, o mago deve sempre estar ciente do fato que o bastão mágico é um símbolo de sua vontade, sua força e seu poder, e que está representando um compartimento tal como um condensador de puro poder, qualidade, etc no qual ele não somente é apto a transferir, mas a armazenar aquele poder, de acordo com seu desejo, a uma excessivamente alta densidade. Importa pouco se tal bastão não é nada além de um simples ramo, cortado e adaptado de acordo, ou se é um bastão complicado, saturado e preenchido com um condensador fluídico.

Um bastão mágico pode ser carregado com:

1. A vontade-poder(**WILL-POWER**) do mago;
2. Qualidades especiais, faculdades, etc. ;

3. Magnetismo, Biomagnetismo, etc. ;
4. Os elementos;
5. O Akasha;
6. O auxílio de um fluído luminoso.

Aqui estão alguns exemplos para uso prático:

Com respeito ao ponto um, a carga com a WILL-POWER:

Pegue em sua mão o bastão que você preparou e concentre sua vontade nele, ou **RATHER** dentro do Bastão; Ou seja, transfira sua completa consciência para dentro do bastão de modo que você sinta que propriamente é o bastão. Sua concentração deve ser preenchida com a idéia de que seu poder da vontade (**will-power**), sua força está personificada no bastão. Este tipo de concentração deve perdurar por no mínimo cinco minutos sem interrupção.

Já no momento de personificar sua vontade no bastão você tem que pensar que sempre que você pegar o bastão na sua mão sua força de vontade será posta em ação e tudo que você quiser que aconteça irá acontecer. Quando você tiver transferido sua inteira vontade por tensão **UTMOST** e fortíssima imaginação no seu bastão, você termina a carga dele pelo guarda-lo em um tecido de pura seda e colocando-o no mesmo lugar dos seus outros implementos mágicos.

Após algum tempo carregue o bastão novamente do mesmo modo, e cada vez que você repetir a cerimônia você deve aumentar a intensidade da sua imaginação. Nunca esqueça que sua completa vontade espiritual está personificada no bastão. É importante que você limite o tempo e se possível, o espaço do poder concentrado no bastão;

Ou seja, concentre sua força de vontade no bastão com a idéia de tanto quanto ele existir ele representara toda sua vontade, seu poder e permanecerá efetivo. Um bastão carregado deste modo irá permanecer efetivo até que você morra , ou se for seu desejo especial, mesmo além de sua morte física, ou seja, permanecerá um bastão mágico.

Pode inclusive durar por séculos, e sua influência pode inclusive aumentar com o tempo, supondo que você carregou com o desejo de que seu poder deveria crescer de um dia para o outro. A efetividade do bastão irá primeiro se manifestar na esfera mental, então, após um tempo e repetida carga, no plano astral e finalmente mesmo no mundo físico.

O tempo requerido até que um bastão, primeiro efetivo no mundo mental torne-se efetivo no mundo físico depende da maturidade do mago, treinamento e poder de imaginação, e também no que ele está **STRIVING FOR**.

O mago que está bem familiarizado com cabala irá saber como trazer uma realização da esfera mental para a esfera física, geralmente cerca de 462 repetições são necessárias; Assim a influência da esfera mental toma forma, ou seja torna-se

condensada no mundo físico.

Isto, entretanto, não significa que o mago deve ser apto a trazer o mesmo sucesso mais cedo do que isto. Como já apontado, o poder mágico de realização depende da intenção e propósito para o qual foi feito e carregado. Alguém pode perguntar porque o bastão precisa ser carregado, já que a vontade do mago deveria ser suficiente.

O mago, entretanto, não estará sempre em posição de expandir sua EXERTION mental do modo necessário para a transferência da vontade de alguém. Haverá situações que deixarão exausto mesmo o melhor mago, que então será incapaz de concentrar em seu completo poder de expansão. Entretanto, um bastão mágico carregado habilmente também irá ter seu efeito nos momentos em que o mago não está usando sua força de vontade, mas somente concentrando seus pensamentos na realização de seu desejo, usando seu bastão mágico para este propósito.

Há, claro, neste caso um SLIGHT perigo que uma pessoa blasfema possa segurar um bastão mágico de modo a realizar seus próprios desejos, os quais, se conseguidos, serão as custas do mago e de sua voltagem do bastão. conseqüentemente um mago irá sempre fazer bem em não contar a qualquer pessoa, mesmo para seu melhor amigo, para qual propósito, em que respeito, e em qual modo ele carregou seu bastão mágico.

Este modo de carregar um bastão mágico com a força de vontade geralmente tem utilidade para influenciar seres, espíritos, seres humanos e animais os quais devem agir de acordo com a vontade absoluta do mago os quais devem obedecer ao poder mágico do mago, não importando se neste mundo físico ou no plano mental ou no plano astral. A influência do mago não está restrita a entidades viventes; também trabalhará na matéria morta se isto for levado em consideração no tempo de estar carregada.

Com respeito ao ponto 2: carga com qualidades, faculdades e assemelhados:

Sobre carregar o bastão com certas qualidades universais é entendido qualidades como onipotência ou outras específicas que o mago precise para suas realizações nos planos mental, astral e físico os quais são concentrados no bastão da mesma maneira descrita acima.

É possível (semelhantemente à carga com a vontade do mago) quando carregar o bastão com uma certa qualidade impelir a qualidade ao bastão não somente por incorporar a consciência de alguém dentro dele e condensando o poder, mas também por puxar a qualidade do universo através da imaginação e concentração de força de vontade, **THEREBY** condensando a qualidade no bastão, assim carregando-o.

A condensação constante de uma certa qualidade irá fazer o relevante poder espiritual se concentrado no bastão um poder físico direto. Isto significa que com o bastão o mago está em posse de um acumulador equivalente a uma bateria carregada poderosamente com eletricidade.

Então aquilo que um único e mesmo poder pode ser usado tanto para bons assim como para o maus propósitos é verdadeiro, mas um mago, tendo procedido tão longe em seu treinamento individual nunca pensará algo com má motivação ou tentará os colocar em ação, desde que ele, em todos tempos, está ansioso para ser considerado como um verdadeiro e fiel servo da Divina Providência.

Com respeito ao ponto 3: carga do bastão com Magnetismo, Biomagnetismo ou Prana:

O mesmo procedimento deve ser seguido como descrito no capítulo precedente. É recomendado, entretanto, alcançar o armazenamento de poder no bastão sem transferir a consciência para ele. Isto pode ser efetuado pela mera imaginação, através do corpo do mago ou diretamente do universo. Neste caso, também, o mago não deve esquecer de fixar limites ao poder transformado no bastão.

Ele deve também, pela força da imaginação, concentrar ao propósito que ele deseja que o bastão sirva. A carga repetida da força de vontade irá fazê-lo não somente efetivo no plano mental e astral, mas também no mundo físico. Ao mago experimentado não precisa ser dito novamente que o poder então residente no bastão irá irradiar às distâncias mais **FURTHEST**. (distantes?)

Se ele introduzir o princípio Akasha entre si e seu objeto ele estará apto a (atravessar?) **BRIDGE** tempo e espaço, e o poder em questão irá imediatamente, através do bastão, trabalhar na pessoa em respeito com o mesmo tipo de influência, intensidade e sucesso como se a pessoa estivesse de pé bem na sua frente.

Carregado com força-vital ou magnetismo, com a idéia correta de fixar limites ou condições (ou seja, neste caso, com a idéia de que a força vital ou magnetismo no bastão irá intensificar-se automaticamente de um dia para o outro) o bastão irá facilmente permitir ao mago chamar à existência qualquer fenômeno que puder ser efetuado pela força vital.

Com um bastão carregado deste modo, mesmo uma pessoa não experiente pode produzir milagres, supondo que ele saiba como usa-la. Conseqüentemente está no próprio interesse do mago manter bem o segredo deste bastão mágico.

Ele pode também carregar seu bastão em um modo que irá automaticamente, sem qualquer esforço da parte da força de vontade do mago trazer a ele um pedaço da força vital do universo, a qual irá irradiar então do bastão.

Este tipo de carga do bastão com magnetismo – biomagnetismo – é preferido para operações curativas. Um mago trabalhando no campo médico pode assim fazer uso deste método e curar pessoas distantes dele pela força deste bastão carregado no modo mencionado acima.

Nas mãos de um mago, um bastão carregado deste modo, o qual pode curar pessoas miraculosamente sobre as mais amplas distâncias, é sem dúvida uma benção para o homem sofredor.

A carga de um bastão mágico com um fluido elétrico, magnético ou eletro-magnético é sempre o mesmo, com a única exceção de que a transferência da consciência do mago pode ser omitida. Se somente um bastão deve ser carregado, o procedimento é um pouco mais complicado.

Para um bastão ser carregado somente com um fluido, seja ele elétrico ou magnético, o fluido tem que ser **DRAWN** do universo com o auxílio da imaginação e deve ser impelido ao bastão, para o qual o mago tem de concentrar-se no desejo de que quando ele desejar algo, o fluido dentro do bastão irá realizar imediatamente o que ele deseja, mesmo que seja direcionado a mais **FURTHEST** esfera ou ao princípio do akasha.

Se você terminar a acumulação de modo que o fluido acumulado no bastão irá intensificar-se automaticamente do universo, que será, em outras palavras, trabalhar sozinho bioeletricamente e biomagneticamente, o bastão irá transformar-se em uma enorme e forte bateria.

O mago é recomendado a acumular em seu próprio corpo, antes de cada uso, o fluido relevante de modo a ser forte o suficiente para trabalhar com o fluido acumulado do bastão.

Se ele não estiver desejando fazer isto, ele irá ao menos isolar a si mesmo antes de que ele comece o trabalho colocando um par de luvas de pura seda, preferivelmente manufaturadas por si próprio. Ele não deve pegar o bastão em suas mãos antes dele ter isolado a si mesmo. Desde que o mago trabalha com ambos os fluidos, ele deve pegar o bastão carregado com o fluido elétrico na sua mão direita, e o bastão carregado com fluido magnético em sua esquerda.

É sempre melhor carregar dois bastões; um com o fluido elétrico e outro com o fluido magnético, especialmente se não são usados ramos simples ou bastões de madeira, os quais não são impregnados com condensador fluídico.

Isto não é absolutamente necessário, mas irá fazer o trabalho mais fácil. O Mago que tem um bastão cheio de condensador fluídico, sem que o bastão seja partido no meio irá descobrir que é mais vantajoso ter o bastão cheio com um único fluido, e isto também fará o trabalho tornar-se mais fácil para ele.

Se o Bastão tiver de ser carregado eletromagneticamente, ou seja se ambos fluidos deverem estar **PREVALENT** no bastão, o mago deve usar um bastão que não tenha furo em seu meio. Ambas terminações do bastão tem de ser perfuradas e cada metade provida de um condensador fluídico.

O mago deve, entretanto, colocar uma marca em ambas terminações para lembrar a ele aonde está o fluido elétrico e aonde está o magnético. Para dar ao mago uma visão melhor, a metade provida para o fluido elétrico deve ser pintada de vermelho, e a metade provida para o fluido magnético geralmente é pintada de azul.

O bastão deve então ser carregado de tal maneira que a maior intensidade dos fluidos descansa nas pontas do bastão e que o meio, isolado com seda, permaneça neutro. A carga de ambas metades tem de ser efetuada separadamente, ou seja você pode retirar do universo primeiro o fluido elétrico, acumula-lo em uma ponta do bastão até que esta ponta esteja suficientemente carregada, e imediatamente após isto então (nt: acumule) o fluido magnético, ou vice-versa.

O mago nunca deve tentar acumular o fluido elétrico muitas vezes e então o fluido magnético muitas vezes; pois o equilíbrio dos fluidos dentro do bastão deve ser mantido. O mago deve entretanto acumular o fluido elétrico em um dia e o magnético no dia seguinte. Quando der carga no bastão novamente, ele tem que proceder do outro modo. (nt: após o primeiro carregamento em dois dias alternados, carregar então no mesmo dia os dois fluidos.)

O mago irá dar carga no bastão com o fluido elétrico ou magnético, ou com ambos, se ele deseja fazer sua influência trabalhar pelo auxílio destes fluidos em objetos próximos ou distantes, não importando sua existência pertencente ao akasha ou existente tanto no mundo mental, astral ou físico. Variações especiais de operações como por exemplo de voltagem ou de tratamento de pessoas doentes, ou a condução de certas imaginações não serão tratadas aqui pois a pessoa tendo estudado cuidadosamente até este ponto estará apta a trabalhar por si só com seus métodos de trabalho individuais.

Com respeito ao ponto 4: a carga com elementos:

Este tipo de carga pode ser efetuada em dois modos diferentes:

1. O mago, pelo auxílio da imaginação dá carga em seu bastão, não importando se ele é simples ou provido com um condensador fluídico, com o desejo que quando usando-o os elementos terão de obedecer-lo, não importando de qual esfera eles possam pertencer.

Se o bastão foi suficientemente carregado com o poder do mago sobre os elementos, então os resultados desejados serão trazidos pelos seres dos elementos. O mago fará bem em expandir seu poder para todos os elementos, fogo, ar, água e terra, assim ele não será forçado a restringir suas operações a um simples elemento. Quando evocando, o mago deve chamar ao seu círculo mágico os chefes dos elementos, um após o outro, e fazê-los jurar ao bastão mágico que eles irão dar a ele sua obediência absoluta em todas as vezes. Após isto o mago pode, se assim desejar, gravar em seu bastão os símbolos relevantes ou selos de cada chefe individual dos elementos.

Isto, entretanto, não é de jeito algum necessário, pois o bastão nas mãos do mago representa a vontade absoluta do mago e seu poder sobre cada ser dos elementos. A forma dos selos de cada chefe dos elementos se tornará visível ao mago em seu espelho mágico ou através da transferência direta com o corpo mental no reino dos elementos.

Acima disto, o mago pode bem, de acordo com sua experiência e desenvolvimento, construir um símbolo do elemento relevante e fazer o chefe de cada elemento jurar que ele irá sempre ser um

servo obediente não somente do símbolo que o mago gravou no bastão, mas de todo bastão.

2. O outro modo de dar carga no bastão com os elementos é o que segue: Um mago puxa o elemento que ele deseja usar para seu trabalho diretamente do universo, ou seja, de sua esfera particular, pela força da imaginação, e acumula dinamicamente no bastão. Quando trabalhar com este tipo de carga de bastão os resultados desejados não são causados pelos seres dos elementos, mas diretamente pelo mago propriamente. A vantagem deste modo de carregar um bastão é que irá dar ao mago um forte sentimento de satisfação, porque ele é a causa imediata do efeito mágico. É necessário, entretanto, que um bastão separado seja manufaturado para cada um dos elementos e que os bastões devam ser armazenados em separado um do outro.

Para prevenir o mago de mistura-los, ele deve estar certo de que pode facilmente diferenciar entre eles por sua aparência exterior. Cada bastão pode, para este propósito, ter a cor do elemento relevante. No início os resultados irão ocorrer somente no plano mental, mas o uso prolongado e a carga repetida irá fazê-lo trabalhar também no plano astral, e eventualmente no mundo físico.

Este tipo de bastão permitirá ao seu proprietário influenciar de todas maneiras os espíritos, homens, animais, mesmo natureza inanimada, pelo elemento, semelhantemente à influência do fluido eletromagnético. Bons magos estarão aptos a causar, pela força de tal bastão, maravilhosos fenômenos naturais, como por exemplo, a mudança do tempo, a aceleração do crescimento das plantas, e muitas outras coisas da natureza.

Com respeito ao ponto 5: carga com o princípio do Akasha

Quando aplicando a este princípio, a carga do bastão mágico é possível, mas não qualquer tipo de acumulação, já que o princípio do akasha não pode ser intensificado. Mas a meditação repetida nas qualidades do princípio do Akasha com todos seus aspectos no bastão mágico irá finalmente permitir ao mago criar causas no princípio Akasha, o qual irá por si só realizar nos planos mental e astral, e também no plano físico. Usando um bastão carregado do modo descrito, o mago será então apto a impelir, pela força da imaginação, um poder ou qualidade via bastão para dentro do Akasha, o qual então, como um volt criado por um fluido eletromagnético, irá ter uma influência direta no mundo tridimensional de cima.

Tal bastão será considerado com reverência, respeito e admiração pelas inteligências positivas e terá um efeito aterrorizante nos seres negativos. Um bastão carregado desta forma é geralmente preferido por magos trabalhado com seres negativos, os assim chamados demônios, de modo a fazê-los submissos. Para maiores detalhes neste assunto veja o capítulo que lida com necromancia.

Regarding Point 6: Charge with Light-Fluid:

A luz universal, do qual tudo foi criado, deve ser acumulada no bastão pelo auxílio da imaginação

e consideração das qualidades da luz, assim que irá brilhar como um sol (luz universal concentrada). Um bastão carregado desta forma é geralmente empregado para propósitos teúrgicos, ou seja para a evocação de altos seres de luz e inteligências, pois é um excelente magneto o qual fará os seres da luz relevantes prestarem atenção à vontade e desejo do mago. Além disto, todas outras medidas devem ser tomadas, como por exemplo, a isolação do bastão com seda branca, seu guardar em segurança, e assim por diante.

Não somente o mago será apto a trabalhar, com o auxílio do bastão, no mundo físico; ele estará também em posição de transferir, com sua mão mental ou astral, ou com ambas, a forma mental e astral do bastão no plano relevante e ter seu trabalho de influência nestes planos sem ter que segurar o bastão em sua mão física.

No caso da exteriorização de seu completo corpo mental, ele pode levar consigo não somente a forma mental de seu bastão mágico com todas suas qualidades no plano mental mas também a forma mental de todos auxiliares e implementos mágicos, e lá ele estará apto a operar como se ele estivesse presente com seu corpo físico completo para carregar as operações.

Nunca deve o mago esquecer que o bastão representa sua verdadeira vontade em sua compleitude, absolutidão e poder, o qual pode ser bem comparada com um voto mágico, e conseqüentemente muitos magos tem seu bastão mágico não somente simbolizando sua força de vontade, mas também seu voto mágico, o qual, do ponto de vista hermético, não pode nunca e nunca será quebrado.

Muitos magos gravam em seus bastões os símbolos apropriados à sua força de vontade e carga no bastão. Símbolos universais, signos, selos de inteligências, nomes divinos e assemelhados, que podem servir ao propósito conquanto que representem a verdadeira força de vontade do mago. Os detalhes a este assunto particular são deixados inteiramente à individualidade do mago. O mago irá conhecer destas intruções como ele tem de proceder para alcançar seu objetivo, e estará nele prover, se assim ele quiser, seu bastão com um nome secreto para sua força de vontade. Estará também claro ao mago prático que tal nome deve ser mantido secreto e nunca, sob nenhuma circunstância, ser falado.

A Espada Mágica, Adaga ou Tridente

Há evocações de seres negativos e similares que não gostam de ser transferidos para nosso mundo físico. Por que estes seres o mago irá usar, caso o bastão mágico não seja suficiente, a espada mágica, supõe que ele insista em sua manifestação.

A espada mágica tem muitos significados simbólicos, mas geralmente serve como um símbolo de obediência absoluta de um ser ou poder ao mago. É também um símbolo de vitória e superioridade sobre qualquer poder ou ser.

A espada é analoga a luz, é um aspecto do fogo e da palavra. Já a bíblia diz: "No início era a palavra – Luz – e a palavra estava com Deus".

Aquele que está familiarizado com o simbolismo irá lembrar-se de que , por exemplo, o Arcanjo Micael, matador de dragões, é simbolizado com uma espada flamejante; o dragão, neste caso, é um

símbolo do hostil, do princípio negativo.

Adão e eva, também, foram expulsos do paraíso por um anjo com uma espada flamejante. O significado simbólico é também neste caso muito claro e inequívoco.

A espada mágica comumente se adequa como um implemento naqueles casos aonde o mago deseja exercer uma certa influência compulsória ou forçosa em um poder ou ser, comumente contra sua (nt: do ser) vontade. É um implemento indispensável para magos que lidam exclusivamente com demonologia que entretanto nunca obteria resultados positivos ao menos que eles estivessem utilizando uma espada mágica.

O verdadeiro Mago irá geralmente obter resultados satisfatórios com seu bastão mágico, mas apesar disto ele não falhará se manufaturar para si próprio um implemento tal como uma espada mágica, de modo a tela a mão em caso de emergências. Tal espada mágica significa mais segurança ao mago e irá fortalecer sua autoridade. Mas quando trabalhando, ele irá usar somente a espada para operações, especialmente evocações, se um ser estiver se opondo a ele fortemente ou recusar a obedecê-lo.

Alguns grimórios chamam um instrumento como a espada de adaga, ainda que a espada mágica seja nada mais que uma espada diminuta com o mesmo tipo de simbolismo. Uma adaga mágica é manufaturada do mesmo modo que uma espada mágica.

Quando evocando demônios ou espíritos inferiores, a espada ou adaga pode ser substituída por um tridente que tem que ser montado em uma longo pedaço de madeira assemelhado a uma lança, assemelhando a um garfo de madeira. O tridente, assim como a espada ou adaga, tem um significado de coerção.

Grimórios, acima disto, recomendam ornamentar o tridente com gravações dos nomes divinos. Isto depende do gosto individual do mago e depende do propósito da evocação e da atitude do mago.

O tridente é também um símbolo aumentado da espada mágica: as três pontas simbolizam nosso mundo tri-dimensional, e o mago pode forçar os seres a cumprir seu desejo não somente no mundo mental ou astral, mas também no mundo físico, ou se o mago quiser, em todos os três planos. Concernente a isto, o fato dos demônios usualmente aparecerem com um tridente e serem desenhados com um tridente, deve ser mencionado.

Isto não significa que eles usam o tridente nas almas no inferno, como é as vezes erroneamente assumido por pessoas tolas, mas que sua influência é efetiva nos três mundos: físico, mental e astral.

As pontas das espadas mágicas, adagas ou tridentes também podem ser empregadas para quebrar ou matar seres não evocados ou não desejados como fantasmas, larvas, elementais, elementares e assemelhados, que podem tentar obstruir o mago em seu trabalho.

E ainda outro modo de usar estes implementos deve ser mencionado aqui desde que dificilmente é conhecido por alguém: uma espada mágica ou adaga, não tanto um tridente, podem fazer um bom serviço como um condutor mágico de raios.

Após ter terminado suas evocações, especialmente após de evocações de seres negativos de posição hierárquica elevada, demônios principais e assemelhados, o mago que pretende dormir mas não tem a certeza se estes espíritos o deixarão dormir sem ser molestado pode construir sua cama com um condutor mágico de raios(nt: para-raios).

Tal condutor de raios pode ser manufaturado enrolando um fio de cobre ou ferro ao redor das pernas da cama, ambas pontas as quais devem ser conectadas com a espada ou adaga.

Então a espada ou adaga deve ser cravada no chão. Os fios formam um círculo fechado ao redor da cama mesmo se tiverem uma forma quadrada. A função da espada ou adaga é conduzir a influência dirigida ao mago para dentro da terra. Claro, o fio deve ser desenhado com este desejo na mente do mago, de que irá formar um círculo e que nenhum ser ou influência desfavorável será apta a entrar na cama e que cada influência, não importando de qual ser possa vir, será conduzida para dentro da terra.

Em tal cama magicamente abrigada provida com um condutor de raios mágico o mago dormirá sem ser perturbado, e ele poderá descansar seguro que nenhuma influência, não importando de qual esfera possa vir, terá alguma vez efeito sobre ele, ou será capaz de surpreende-lo e derrota-lo.

Se o mago não tiver uma espada ou adaga à mão no momento, ou se ele tem para usa-las para outros propósitos, uma nova faca a qual neste caso nunca deverá ser usada para outros propósitos irá cumprir a mesma função.

Este condutor mágico de raios irá também proteger o mago contra influências de magia negra, especialmente durante as horas de sono. Um mago bem treinado, totalmente bem desenvolvido será apto a consegui-lo sem este implemento, pois ele pode desenhar um círculo mágico ao redor de sua cama pela força de imaginação, mentalmente ou astralmente, __ usando seu bastão , espada ou adaga. Isto também lhe dará completa proteção contra qualquer influência não desejada.

O modo em qual a espada mágica é manufaturada depende da individualidade do magista. Alguns instruem o mago a usar uma espada que tenha sido anteriormente usada para cortar fora a cabeça de um homem. Isto é obviamente sugerido para elevar, no coração do mago, uma certa sensação de terror, ou uma certa tensão assim que ele empunha a espada.

Geralmente aqueles magos que fazem uso de tal espada são aqueles que não precisam de tais superficialidades para entrar no estado mental correto. Do ponto de vista hermético tal ou tais pré-condições não são necessárias, supondo que todas outras faculdades necessariamente existam.

Uma espada feita da melhor espécie de aço (aço refinado) servirá completamente a seu propósito. Se o mago não puder produzir tal espada por si só ele pode te-la feita por um ferreiro ou outro expert em metais. O comprimento da espada pode variar entre dois ou três pés(nt:60 a 90 cm) dependendo da altura do mago. O cabo da espada pode ser feito de cobre (**copper**), já que o cobre é um condutor muito bom de fluidos.

A forma da espada não tem um papel essencial. Precisa somente ser afiada em um lado, mas claro, pode ser também afiada em ambos. Sua ponta, entretanto, deve ser bem afiada. Depende do gosto individual do mago, se ele quer o cabo ornamentado ou com símbolos adequados. Há muito sobre a manufatura de uma espada mágica.

A carga de uma espada é feita transferindo sobre ela, com o auxílio da imaginação, as qualidades pertencentes a ela, assim como o poder sobre todos os seres, a vitória absoluta e o respeito devido a esta como um símbolo de combate, vida, etc.

Estas qualidades tem que ser dinamicamente intensificadas na espada através da carga repetida. O mago pode também acumular o fluido da luz na espada de tal modo que pareça como um sol brilhante ou como uma espada de chamas, semelhante àquela que o Arcanjo Micael segura em sua mão em desenhos simbólicos.

O ponto principal é a atitude do mago em relação à espada mágica acompanhada por uma crença inquebrantável de sua vitória absoluta em todos os planos, a qual irá dar à espada a força necessária de modo que cada pode, cada ser irá temer e respeitá-la sob todas circunstâncias. Após cada uso a espada tem que ser guardada em um pedaço de seda branca ou negra e colocada de lado em local seguro com os outros implementos mágicos.

O mago pode, através da prática da viagem mental, transferir a forma espiritual da espada para dentro do plano mental e visitar as esferas planetárias levando sua espada mágica assim como seu bastão mágico com ele. Lá, de acordo com seu desejo, ele pode fazer uso de seu poder mágico com o auxílio de seus implementos mágicos. O fato de que todo ser terá que obedecer-lo nestas esferas está claramente evidente pelo que foi dito antes.

O mago é apto, durante suas operações mágicas e evocações, a transferir sua espada mental com sua mão mental à esfera relevante pela força da imaginação, e lá ele pode fazer o ser executar seus desejos. Tal força, entretanto, somente pode ser exercida sem perigo por um mago que tem um coração limpo e uma alma nobre. Se um feiticeiro tentar fazer isto ele somente faria o Ser odia-lo e iria em breve tornar-se uma vítima dele e de sua influência.

A história da ciência oculta tem dado muitos exemplos do destino trágico e inclusive mais trágico fim de tais feiticeiros. Excederia a extensão deste livro falar sobre certos eventos em detalhe.

A Coroa – chapéu, faixa do mago

Sempre quando executando operações de magia ritual, não importante se evocações, invocações ou outras operações, o mago deve usar algo em sua cabeça. Ele pode usar para este propósito uma coroa dourada com símbolos mágicos gravados nela, ou ele pode usar um chapéu ou alguma outra cobertura para a cabeça com os símbolos do macrocosmo e microcosmo da divindade com quem o mago está conectado ou cuja forma ele está tomando. Os símbolos devem duplamente ser desenhados em uma boa cor (nt: cor clara, pura) ou bordado ou gravado com seda.

Tal símbolo do macrocosmo e microcosmo, por exemplo, é um hexágono no meio de dois círculos dentro do qual está o símbolo microcômico do homem, o pentagrama.

Se o mago bordar seu chapéu por si só, ou se ele a tem bordada por outra pessoa, ele pode escolher a cor dourada para os círculos como um símbolo do infinito; Para o hexágono ele pode escolher uma cor prateada como símbolo do universo criado, e para o pentagrama no centro uma cor violeta ou branca.

Ao invés de usar um chapéu ou turbante como cobertura para a cabeça, uma faixa de seda, assim chamada de faixa do mago, poderá ser suficiente.

Esta faixa pode ser branca, violeta ou preta e deve ser vestida ao redor da cabeça do mago. A parte sobre sua testa deve ser ornamentada com o símbolo macro-microcômico descrito anteriormente.

O símbolo pode tanto ser bordado ou desenhado em um pedaço de couro, congruentemente usando as cores mencionadas acima. Ao invés do símbolo do macrocosmo algum outro símbolo representando a conexão do mago com a deidade pode ser usada.

Por exemplo, uma cruz, a qual ao mesmo tempo simboliza o positivo e o negativo, e as pontas as quais simbolizam os quatro elementos.

Um símbolo rosacruz também pode ser empregada, ou seja uma cruz com sete rosas no centro, também simbolizando o positivo e negativo, e acima disto, os sete planetas.

A escolha do mago não está, como pode ser visto, restrita a um símbolo particular. Ele pode expressar seu desenvolvimento espiritual, seu destino, sua maturidade, seu relacionamento cósmico através de alguns símbolos, quaisquer que ele prefira, podendo usa-los em seu chapéu ou faixa de mago.

Como já mencionado, a coroa, chapéu ou faixa de mago é um símbolo de dignidade da autoridade do mago.

É um símbolo da perfeição de seu espírito, um símbolo de seu relacionamento ao microcosmo e macrocosmo, o pequeno e grande mundo, a mais alta expressão de seu poder mágico, servindo a ele para coroar sua cabeça.

Todos artigos, não importando se chapéu, coroa ou faixa de mago, deve ser feito do material mais refinado e não deve servir a nenhum outro propósito exceto operações de magia ritual.

Assim que o chapéu, coroa ou faixa de mago estiver pronta e for experimentada, deve ser santificada por meditação e um voto sagrado, assim como que o mago somente o colocará em sua cabeça quando estiver totalmente concentrado da idéia de sua unidade com a divindade, e que ele somente fará uso do chapéu para operações que exijam este tipo de simbolismo.

Quando falando seu voto solene o mago devia colocar sua mão direita no chapéu e

concentrar-se, pela força da imaginação, na idéia que no momento que ele coloca o chapéu em sua cabeça ele está unido com sua divindade, ou com o símbolo que ornamenta seu chapéu. Então ele deve colocar sua cobertura para cabeça de lado seguramente junto de seus outros implementos mágicos.

Toda vez que o mago estiver preparado para evocações, após ter meditado neste propósito e coloca seu adorno para cabeça ele estará imediatamente unido com a divindade e terá, não somente em si , mas em todo espaço ou local aonde ele coloca aquele sentimento da atmosfera de um templo sagrado.

Entretanto o mago irá concordar que seu chapéu é também uma parte intrínseca de seus implementos mágicos, e então ele deve dar sua completa atenção a ele.

Feiticeiros também usam chapéus os quais são ornamentados com símbolos de demônios, mas somente poucos deles sabem sobre seu significado genuíno e sua correta aplicação, não mencionando seu real simbolismo. Um mago, entretanto, que faz tudo conscientemente nunca fará nada que ele não entenda. Tudo que ele faz é feito para um propósito especial.

A vestimenta mágica

Isto deve ser tratado do mesmo modo que a cap(nte: chapéu tipo o dos cardeais e judeus) ou faixa de mago. A vestimenta mágica é um robe longo feito de seda, abotoado do pescoço aos pés. As mangas do robe terminam nos punhos. O robe parece com a vestimenta de um clérigo (nte: palavra portuguesa correta?) e simboliza a absoluta pureza de todas idéias, e a pureza da alma do mago.

É também um símbolo de proteção. Assim como uma vestimenta comum protege o corpo físico de um homem de influências exteriores, chuva, frio, etc. assim a roupa mágica do mago protege-o de influências exteriores as quais podem atacar seu corpo através de sua matriz astral ou mental.

Como já mencionado muitas vezes, seda é o melhor material isolante contra qualquer influência mental ou astral. Um robe feito de seda é conseqüentemente um excelente para isolação e pode ser usado com sucesso para outras operações não conectadas diretamente com magia ritual; por exemplo, proteção do corpo físico ou astral quando estiver projetando o corpo mental ou astral de modo a que nenhum ser pode tomar possessão do corpo astral ou físico do mago sem sua aprovação. Um robe magico pode ser usado com sucesso para operações similares para as quais a isolação dos corpos mental, astral e físico seja necessária.

Está, entretanto, na escolha do mago quais variações possíveis ele deseja utilizar. Sob nenhuma circunstancia pode o mago usar uma roupa para magia ritual ou evocações que foi usado para propósitos comuns como por exemplo, treino, ou operações mágicas correntes.

Um robe especial deve ser escolhido para esta espécie especial de magia, e sua cor deve servir ao propósito. Aqui eu devo apontar que para operações astrais e mentais

comuns ou experimentos, a vestimenta isolante pode ser posta em cima de quaisquer outras roupas; para evocações e magia ritual, entretanto, a vestimenta deve ser utilizada por sobre o corpo nú. O mago pode, entretanto, em um tempo frio, colocar uma camiseta ou calça feita de pura seda e colocar o robe sobre elas, mas a calça ou camisa devem ter a mesma cor do robe. O mago pode usar um sapato("house-shoes") da mesma cor do robe. As solas do sapato podem ser feitas de couro ou borracha.

A cor do robe corresponde ao trabalho, idéia e propósito que o mago deseja levar adiante. Ele pode escolher uma das três cores universais: Branco, violeta ou negro. Violeta é o equivalente à cor do akasha podendo ser utilizada para quase todas operações mágicas.

A cor branca é escolhida para lidar com seres elevados e bons. A cor negra é a cor apropriada para os poderes e seres negativos. Se ele puder suportar o gasto, ele pode fazer os três robes, um de cada cor. Um mago rico pode escolher, para seus robes, cores análogas às esferas individuais dos planetas com os que ele trabalha. Assim ele escolherá para:

seres de Saturno – Violeta-escuro

seres de Jupiter - Azul

seres de Marte – Púrpura

seres do Sol – Amarelo, dourado ou branco

Seres de Vênus - verde

seres de mercúrio – cor opalescente, laranja

seres da lua – prateado ou branco

Claro, somente um mago próspero poderá ser capaz de suportar tais gastos. Um mago não tão próspero poderá obter resultados satisfatórios com somente um robe em uma cor violeta clara. Seu "cap" ou faixa de mago deverá ter a mesma cor.

Quando o robe estiver pronto, o mago deve lava-lo em água corrente de modo a descarrega-lo da força "od"(nt: magnética animal), de modo que nenhuma influência estranha permaneça na seda. Então ele deve ___ o robe sozinho, pois nenhuma outra mão exceto as suas deverão para sempre entrar em contato com ele. O mago achará esta medida bem justa, pois, sendo bem cuidadoso a este respeito, ele já irá achar perturbante se outra pessoa, mesmo alguém de sua família, de suas relações ou amigos meramente tocarem um de seus implementos mágicos.

Um robe preparado deste modo descrito deve então ser posto em frente ao mago, o qual, por auxílio da imaginação, deve unir a si com sua deidade e abençoar o robe, não como sua própria pessoa, mas como a divindade invocada propriamente. Ele deve fazer um voto, juramento solene, que a vestimenta somente será utilizada para

propósitos rituais.

Uma vestimenta influenciada e impregnada de tal modo tem então um poder mágico genuíno e irá oferecer ao mago absoluta segurança. Antes do mago preparar seu robe para propósitos mágicos ele pode _____(embroider it), se ele assim gostar, com símbolos universais semelhantes ao de seu "cap".

Tudo isto, claro, depende inteiramente de sua própria vontade e ele pode estar certo que ele não pode cometer nenhum engano a este respeito.

O cinto mágico

O cinto mágico é parte da vestimenta mágica. Colocada ao redor da cintura mantém o robe inteiro junto. O cinto é feito do mesmo material do robe e cap, mas também pode ser usado o couro;

Deve ser, entretanto, da mesma cor da vestimenta. Os magos dos dias passados preferiam cintos feitos de pele de leão, o qual primeiramente fora transformado em couro e posteriormente em um cinto. A pele de um leão era o simbolo de poder, superioridade e dominação. O significado simbólico do cinto poderia realmente ser melhor comparado com uma dominação sobre os elementos, o equilíbrio mágico.

E a parte inferior e superior do corpo de um homem, mantidas unidas no meio através do cinto, simbolizam os pratos da balança.

O símbolo escolhido pode tanto ser desenhado ou gravado no couro ou pode ser bordado em um cinto de seda.

O desenho simbólico do equilíbrio dos elementos e sua dominação pode ser feito de acordo com as idéias próprias do mago.

Ele pode, por exemplo, desenhar um círculo e dentro do pentagrama com uma ponta para cima, e no meio do pentagrama novamente um triângulo como simbolo da dominação dos elementos nos três planos.

No meio do triângulo uma cruz com dois braços do mesmo tamanho devem ser desenhados como um símbolo dos princípios do *plus* e do *minus* e seu equilíbrio. Também neste caso o mago deve proceder assim como fez com o cap e a vestimenta, ou seja ele deve santificar e abençoar o cinto e jurar que ele irá utilizar o cinto com o robe somente para propósitos rituais. O cinto deve ser guardado em segurança, juntamente com o robe, no mesmo lugar que os outros implementos mágicos.

Auxiliares mágicos adicionais

O mago deve lidar do mesmo modo com quaisquer auxiliares adicionais que ele possa querer usar para propósitos rituais assim como ele lida com os implementos mágicos já descritos.

Há ainda uma quantidade deles, sendo que nos levaria muito distante se eu fosse lidar com cada um deles neste livro, já que os auxiliares mágicos dependem do propósito e objetivo para o qual eles foram feitos.

Conseqüentemente, por exemplo, o mago precisa de uma caneta especial, tinta, lapis esgravador para escrever e engravar, agulhas para bordar, lã ou seda para bordar, papel de papiro, cores, sangue sacrificial para certas operações – o assim chamado óleo sagrado, o qual ele unta seus implementos e a si mesmo em certas partes do corpo. Sal, incenso e outros meios para incensar; um chicote que ele usa muito semelhantemente como sua espada mágica, atribuindo o mesmo simbolismo.

Separadamente disto ele precisa uma corrente como um símbolo de relacionamento do macrocosmo com o microcosmo e com todas suas esferas.

Ao mesmo tempo a corrente é o símbolo da admissão do mago para a grande irmandade dos magos e à hierarquia de todos seres do macrocosmo e do microcosmo.

A corrente pode ser vestida ao redor do pescoço como uma jóia e indica que o mago é membro da associação de todos verdadeiros e autênticos magos.

Para certas operações mágicas uma taça é também usada como símbolo de sabedoria e vida. Durante certas operações o mago pega sua eucaristia sagrada, a comunhão sagrada de sua taça. Uma taça preenchida com vinho é usada para carregar o vinho de um poder divino semelhante à sagrada comunhão dos cristãos. A carga da taça deve ser carregada de tal modo que um mago transforma a si mesmo em uma divindade, então abençoa o vinho, transformando-o em sangue divino – sabedoria, poder e vida. Durante o trabalho o mago bebe este vinho transformado e assim toma parte no divino sacramento. Eu já lidei com este assunto no "Iniciação ao Hermetismo" no capítulo sobre a eucaristia.

Um sino pode também servir como um auxiliar mágico para evocações. Tal sino deve ser feito de electro-magicum, o que é uma mistura prescrita de todos metais dos planetas. O mago os usa quando ele deseja chamar a atenção do mundo invisível para si mesmo. Isto é feito através do soar ritmado.

O ritmo e o número de batidas depende do número – ritmos da esfera com a qual o mago deseja ter comunicação. Este método oriental é _____ usado pelos verdadeiros magos. No este, especialmente no Tibete **scarcely**, este tipo de evocação pelo soar de sinos, bater de címbalo, etc, é frequentemente praticada.

Eu já mencionei que todos estes implementos devem ser novos e nunca usados para outro propósito exceto aqueles para que eles são dedicados.

Cada implemento deve ser colocado de lado em segurança após o uso. Se não for mais necessário ou se o mago não pretender utiliza-lo mais, o implemento deve ser destruído ou _____ **RENDERED** inóquo.

Se alguém fosse usar um implemento mágico para qualquer outro propósito, ele se tornaria desacralizado e tornado inefetivo magicamente.

Todos implementos mágicos devem ser manuseados como se fossem relíquias. Quanto mais cuidadosamente o mago manuseia seus implementos mágicos, maior será seu poder e seu efeito.

O pentáculo, Lamen ou selo

A diferença entre um pentáculo e um selo é que o pentáculo é um símbolo universal de poder, devendo ser carregado com as qualidades do poder relevante pelo auxílio do bastão mágico ou da imaginação; seu propósito é induzir terror e obediência em um ser, de modo que cumpra a vontade do mago.

O formato do símbolo universal depende da atitude religiosa do mago. O mesmo símbolo universal de poder que o mago bordou ou gravou em seu adorno para cabeça (coroa, cap ou faixa de mago) pode ser usado; por exemplo um hexagrama construído dentro de dois círculos no meio do qual jaz um pentagrama. No centro do pentagrama uma cruz a qual tem braços do mesmo tamanho. Uma cruz somente pode servir também como um símbolo universal.

Muitos magos usam o pentáculo de Salomão como um símbolo de coerção para todos seres. O mago certamente não irá escolher um símbolo cuja construção ele não possa achar análoga às leis universais, pois com tal símbolo ele não poderia tornar óbvia a autoridade que ele precisa para seus propósitos.

Somente pelo completo entendimento do significado de seu símbolo e sendo apto a tomar a atitude correta em relação a isto irá o mago obter resultados mágicos verdadeiros.

Um mago deveria sempre pensar nisto. Ele devia somente usar símbolos os quais estão claros para ele no significado os quais representam a idéia de seu poder.

Um selo, ao contrário do pentáculo, é a representação gráfica de um ser, poder ou esfera a qual é expressa por seu simbolismo.

Os tipos existentes de selos são:

1. Os selos tradicionais os quais foram encontrados por clarividência ou que foram reproduzidos pelos seres espirituais durante visitas astrais às várias esferas. Os Seres somente irão reagir a esta espécie de selo se o mago souber como transferir a si mesmo na sua esfera de poder. Devido ao constante aumento do reservatório de poder do mago, causado pelo uso frequente de um mesmo selo, ele irá aumentar sua influência e tornar-se apto a fazê-lo funcionar no ser em questão.

O copiar e reproduzir dos selos, entretanto, tem sido a fonte de muitos erros, e os selos tem sido freqüentemente corrompidos. As vezes isto tem sido feito deliberadamente de modo a fazer o trabalho do mago mais difícil e seu sucesso com este material menos provável ou inclusive totalmente impossível.

Um mago com uma mente aberta para operações astrais pode, se ele souber, verificar a genuinidade do selo pelo uso do princípio akáshico, ou transe, e por colocar sua concentração total

no selo. Fazendo isto, ele será também capaz de corrigir o selo.

2. Existem também selos universais os quais não somente simbolizam as qualidades e raio de ação dos seres mas também suas outras características. Por aplicar as leis da analogia alguém pode produzir construções gráficas de tais selos e dar carga neles com as qualidades do espírito relevante pela força da imaginação. O ser terá de reagir a tais selos sem resistência.

3. O mago também pode produzir selos inteiramente de acordo com suas próprias idéias sem seguir nenhuma relação análoga. Ele deve, entretanto, ter tais selos aprovados pelo ser correlato. A aprovação do ser de tal selo ou signo pode ser estabelecida como segue: o mago viaja com seu espírito para a própria esfera do ser e obtém o juramento do ser mentalmente para seu selo, sua forma ou representação, que sempre irá reagir a ele (nt: ao selo).

Um lamem é muito semelhante a um símbolo universal, mas não é um símbolo do microcosmo e macrocosmo: representa simbolicamente a autoridade intelectual e física, a atitude e a maturidade do mago. O lamem é geralmente visto na vestimenta do mago, em algum lugar em seu peito, ou especialmente gravado em uma peça de metal adequada, ou desenhada em um pedaço de couro (nt: "parchment") e usado como um amuleto. Expressa através de sua representação simbólica a absoluta autoridade do mago.

O mago irá **AVAIL** para si próprio um talismã se, durante operações mágicas e precisa proteção contra influências não desejadas, ou se ele deseja ter um sucesso estrondoso com suas operações mágicas.

O talismã pode ser a representação gráfica das qualidades e faculdades com as quais foi carregado. A carga do talismã tem que ser efetuada tanto (EITHER) pelo mago propriamente ou pelo ser evocado por ele. Se isto for feito por um ser, o poder necessário para a carga terá de vir do poder do próprio ser ou de seu reservatório de poder.

Neste caso os signos tradicionais, ou seja, sinais os quais foram conferidos sobre o mago por outro mago, ou que vieram diretamente de um ser podem ser gravados no talismã. O mago, entretanto, pode também fazer uso dos signos correlatos os quais ele obteve aprovação do ser relevante.

Pentáculos, lamens, selos ou talismãs para serem usados para propósitos rituais podem ser feitos dos metais adequados análogos as esferas dos seres, aos elementos, planetas e signos do zodíaco e selos ou sinais gravados neles, ou eles podem ser gravados em pequenos discos de cera dos quais o mago fez para si da pura cera de abelha e posteriormente deu carga.

Pentáculos, selos e talismãs podem também serem feitos de couro e os símbolos então pintados ou desenhados nele com as cores correspondentes em tinta para desenho.

Os velhos grimórios sugerem o uso de um couro virgem, i. e. um "papel" feito da pele de um bovino nascido prematuramente. O mago genuíno não irá precisar de tal couro (nt: "parchment"). Um pedaço comum de couro, que através da imaginação ele

tenha tirado o Od, i. e. livrado de todas más influências irá fazer a ele o mesmo tipo de serviço. Ele pode também usar, para seu selo ou pentáculo, um pedaço de papel (nt: "blotting paper") impregnado com condensador fluídico, mas, neste caso, ele não pode desenhar o símbolo com cores líquidas; ele deve usar um leve lápis colorido, de outro modo as cores irão manchar quando desenhar os selos e signos.

A carga do selo, pentáculo, talismã ou lamem é feita ao correr do dedo sobre o desenho, e com o auxílio da imaginação, impregnando-o com a característica desejada. É claro que ao fazer isto o mago deve estar em contato genuíno como o supremo, com a divindade, assim realmente é a deidade, não o mago, quem dá carga no selo, etc. via o mago, ou o corpo do mago.

Ao invés de usar seu dedo o mago pode também pegar seu bastão mágico e com seu auxílio dar carga no selo ou talismã. Que aquele talisma, etc. irá então ter poder mágico é indubitável, pois por este procedimento ele se torna consagrado e o mago irá ficar bem convencido de seu efeito mágico.

Os selos dos vários seres serão tratados em detalhe em um capítulo sobre a hierarquia dos seres e suas qualidades e efeitos.

O livro das fórmulas mágicas

Em todos trabalhos que tinham sido escritos até agora sobre Magia Ritual, o livro mágico, o livro de fórmulas mágicas, i. e. o livro que contém os encantamentos para os seres e espíritos a serem conjurados ou evocados tem sido considerado como a parte mais importante da magia da evocação, mas seu conteúdo tem freqüentemente sido mal interpretado assim ele irá fazer bem em tentar obter um retrato fiel disto do ponto de vista hermético.

É certamente errado acreditar que tudo que tem que ser feito é comprar um livro e escrever nele _____ **CHARMS** mágicos e encantamentos de evocação ou que irá ser suficiente se estas fórmulas forem aprendidas de coração e em consequência o ser desejado (nt: será) evocado.

Os grimórios que nós temos sido capazes de examinar, não importando se eles eram velhos ou modernos todos contém o mesmo erro no que concerne a interpretação do livro de fórmulas mágicas. Verdadeiros iniciados não podem ajudar rindo destas mistificações mas sentindo pena por estas pessoas que, por tais más interpretações, não irão obter resultados positivos.

Olhando para isto de um ponto de vista é correto escrever sobre fórmulas mágicas de um modo misterioso, e não dar seus segredos tão facilmente, de modo a evitar profanação.

Mas desde que este livro foi escrito somente para leitores com alto sentido ético e moral e desde que somente pessoas maduras estão em posição de seguir estas instruções com sucesso e entender e realmente captar o que nós temos a dizer sobre

verdadeiras iniciações, (nt: então) eu devo falar sobre isto de modo bem aberto também.

Em primeiro de tudo o livro de fórmulas mágicas não deve ser entendido em um sentido literal, pois a expressão "encantamentos mágicos" ou "fórmulas mágicas" usado em grimórios tem servido como um disfarce para certas idéias.

Em outros caso seu objeto tem sido levar adiante a consciência do mago do seu estado normal através de palavras bárbaras, nomes e expressões, conseqüentemente levando-o a um estado de êxtase no qual, assume-se, ele será apto a influenciar um ser.

Mas falando genericamente, o único sucesso que pessoas não treinadas irão ter neste caso são alucinações, fantasmas (**PHANTOMS**) ou desilusões, ou resultados incompletos, como resultados mediúnicos os quais não precisam ser tratados aqui. Geralmente tais resultados mediúnicos, supondo que eles são de todo autênticos, são o resultado da exteriorização da inconsciência de alguém.

As vezes elementais, e , caso a pessoa correlata tiver uma forte capacidade de emanção, mesmo elementares podem ser formados como o mago autêntico já foi informado no "Iniciação ao Hermetismo".

Estes elementares são falsamente considerados como os seres os quais são o objeto da evocação, e uma pessoa cujo senso astral não foi ainda suficientemente desenvolvido não está apto a dizer a diferença ou controlar a situação. Conseqüentemente os leitores estão avisados sobre tentar praticar magia ritual sem o treinamento necessário.

Aparte do desapontamento, as perturbações no espírito e alma da pessoa podem ter as conseqüências mais _____ **REGRETTABLE** (s) para a saúde.

Um mago autêntico que completou seu treinamento mágico pode entretanto , sem nenhum perigo que seja, praticar magia ritual seguramente. Este campo da magia não é lugar para experimentos **_DABBLER'S** mas sim um esquema de operação que facilita o trabalho mágico para o mago maduro com poderes já desenvolvidos.

O livro das fórmulas, as vezes chamado erroneamente de livro dos espíritos, é o autêntico diário mágico do mago que pratica magia ritual, no qual ele coloca, passo a passo, os procedimentos de seu ritual de modo a ser apto a seguir cada passo conscientemente até seu objetivo. Alguns leitores podem desejar saber como **MUTILATED CHARMS**, fórmulas para encantamento, etc. poderam sempre ser desenvolvidos?

Dos dias de antigamente o segredo da magia foi restrito à altas castas, potentados, reis e altos sacerdotes. De modo que a verdade , as idéias verdadeiras e fatos espirituais nunca poderiam ter sido conhecidas pelo público, muitas palavras código e fórmulas secretas forma introduzidas, a decifração das quais foi reservada aos maduros. A chave para estes códigos foi somente transferida sobre pessoas maduras

através da palavra verbal, sendo sua profanação punida com morte.

Este é o motivo pelo qual esta ciência permaneceu secreta até nosso tempo, e continuará a permanecer oculta e mística mesmo que diretamente publicada, já que as pessoas profanas e imaturas irão as levar em conta como ilusões ou nonsense fantástico, e dependendo de seu grau de maturidade ou receptividade psíquica, sempre irá ter a mão uma interpretação individual ou ponto de vista (nt: individual) desta ciência.

Os assuntos mais secretos irão conseqüentemente nunca perder sua tradição oculta e sempre haverá poucas pessoas que terão lucro sobre estes. Se uma pessoa que não é iniciada obter tal livro de fórmulas mágicas em suas mãos e não conhecer a chave para ele, ele irá tomar tudo em seu sentido literal sem conhecer que as palavras particulares e fórmulas não são nada exceto auxílios para a memória do mago e são um diagrama esquemático para o trabalho ritual de um verdadeiro mago.

Isto torna claro porque as vezes as palavras mais sem sentido tem sido usadas como **CHARMS** mágicos para evocar um certo ser. Mas o livro de fórmulas é um **PROPER** caderno no qual o mago autêntico escreve todo procedimento de suas operações mágicas do início ao fim.

Se ele não está seguro que seu livro irá alguma vez cair nas mãos de outra pessoa ele deverá usar, ponto a ponto, nomes código. Eu posso somente dar aqui poucas instruções. Estas irão, entretanto, possibilitar ao mago proceder de acordo com seu próprio gosto e idéias.

1. Propósito da operação;
2. o ser, poder, esfera ,etc. a ser evocado;
3. o local selecionado para a operação mágica;
4. a preparação de todos implementos necessários para a operação;
5. a operação mágica real;
6. o assumir da forma da divindade controladora do ser relacionado, ou seja a conexão com a divindade relevante, seus atributos, faculdades, etc. ;
7. o desenho do círculo mágico de acordo com a conexão do mago com a divindade. Se a operação for levada a termo em um círculo mágico bordado em um pedaço de linho, tecido ou assemelhado, terá de ser re-desenhado;
8. o desenho do triângulo mágico;
9. colocar o incensário no local correto, incluindo, se necessário, o modo de incensar;

10. acender a lâmpada mágica, incluindo a atitude meditativa para causar intuição e iluminação (nt: da mente);
11. carga de selos, pentáculos ou lamens do ser evocado;
12. carga do espelho mágico, ou dos vários espelhos mágicos, dependendo dos propósitos especiais que eles devem servir;
13. Colocar a vestimenta mágica e assumir a atitude meditativa para causar proteção, pureza, etc. ;
14. colocar a cobertura de cabeça mágica – coroa, cap ou faixa de mago e meditar sobre trazer o contato com a divindade;
15. colocar o cinto mágico com a atitude correta para trazer à tona o poder do mago para controlar todos poderes, especialmente os elementos;
16. colocar a espada mágica no cinto mágico com a atitude meditativa da vitória absoluta; recarregar, com o bastão mágico na mão direita e concentrar na idéia de que a vontade absoluta do mago será realizada;
17. entrar no círculo mágico com o sentimento simultâneo dos laços e simbolização do microcosmo e macrocosmo;
18. concentração no espaço mágico, ou seja a completa eliminação de idéias de tempo e espaço;
19. contato repetido com a divindade de alguém(nt: one's deity - impessoal);
20. colocar toda personalidade do mago na esfera mental relevante com todos seus implementos.
21. dar ordens ao ser ou poder da esfera com respeito a sua evocação e imaginativamente formar o formato no qual o ser ou poder deve aparecer no triângulo mágico ou espelho mágico;
22. retornar com consciência à sala de operações;
23. querer ou ordenar um espírito a comunicar uma mensagem ou fazer certo trabalho em qualquer esfera que seja necessária;
24. dispensa consciente do ser, no fim da operação, à esfera da qual foi evocado e terminar a operação dizendo uma oração de agradecimento.
25. guardar todos implementos mágicos, incluindo o círculo, etc. ;
26. entrar o curso total da operação, o tempo necessário, seu sucesso, etc no livro de

fórmulas mágicas;

O mago autêntico tem que computar seu livro de fórmulas desta ou de uma maneira similar e , em consequência, proceder de acordo com ele. Se ele estiver familiarizado com o conhecimento da cabala, ele pode usar os nomes das divindades relevantes quando ele está colocando sua consciência em uma certa esfera.

Isto é entretanto somente outro de seus auxiliares, um suporte para sua memória, e o verdadeiro mago não será apto a proceder sem isto.

A primeira operação será presumivelmente sempre um pouco incerta, mas o tempo irá ensinar ao mago tudo que ele precisa a este respeito e ele ira, mais cedo ou mais tarde, tornar-se um mestre perfeito neste campo da magia. O trabalho duro trará logo sua recompensa.

No Domínio dos Seres Espirituais

Antes de descrever uma verdadeira operação mágica e evocação, eu devo familiarizar o leitor com as esferas dos seres. A um magista verdadeiro não é permitido fazer nada a menos que ele saiba totalmente o que está fazendo e tenha claro o que pretende adquirir.

Como o magista aprendeu no capítulo anterior no livro das fórmulas, é extremamente importante saber o correto manuseio e as analogias dos instrumentos mágicos, por que sem o conhecimento minucioso de suas analogias e simbolismo, seria impossível conseguir qualquer resultado positivo. Ademais, o magista não seria capaz de encontrar a postura verdadeira para suas meditações e de elevar seu espírito à esfera correta de consciência. Seus instrumentos mágicos se tornariam uma ilusão e ele se reduziria ao nível do senso comum, não poderia nem fazer com que sua autoridade mágica funcionasse sobre os seres ou influencia-los de alguma forma.

O mago verdadeiro faz tudo de modo consciente, ele estuda sistematicamente cada procedimento em seu livro de fórmulas antes de suas operações, e sua mente, sua consciência, está ligada aos seus instrumentos, suas faculdades, cargas, etc.

Ele deve estar bem informado sobre as esferas dos seres com os quais quer trabalhar. Ele deve ser capaz de fazer um claro julgamento sobre a existência e as ações destes

seres. Sua própria experiência o ajudará muito a esse respeito, por que ele terá visitado, com seu corpo mental, várias esferas, como foi sugerido em "Iniciação à Hermética".

As seguintes discussões são portanto, um breve resumo das experiências do magista em suas visitas às ditas esferas.

Somente os materialistas convictos, que, com seus sentidos físicos não percebem nada além do mundo material e acreditam somente no que vêem, ouvem e sentem, duvidarão da existência de outras esferas ao lado do mundo material. O magista verdadeiro não irá julgar o materialista e não tentará dissuadi-lo de seu ponto de vista.

O materialista está em um estado de maturidade nesse mundo físico que corresponde ao seu desenvolvimento pessoal. Portanto, o magista não fará nenhum esforço por ensiná-lo melhor, pois no fim ele sempre dirá que nunca viu um espírito e que só acredita em coisas que possa perceber com suas faculdades físicas, que são ver, ouvir e sentir.

O materialista não nega a questão, ele concorda que matéria e poder existam, mas acreditar que existam outras esferas mais sutis de matéria ou poder está muito além de seu alcance.

Por isso o magista nunca tenta influenciar a crença de outro ser humano, pois o não iniciado sempre terá sua opinião própria sobre fatos maiores e sempre irá julgar a partir de pontos de vista próprios.

Da mesma forma como em nosso mundo físico existe em três estados: sólido, líquido e gasoso, assim também, seguindo as leis da analogia, existem certos estados agregados em forma mais sutil que não são acessíveis aos nossos sentidos normais, mas estão conectados ao nosso mundo físico. Estes estados agregados são chamados, do ponto de vista hermético, de planos e esferas.

Nessas esferas mais sutis acontecem as mesmas coisas que em nosso mundo físico e lá também é válida a Lei de Hermes: "O que está acima é como o que está abaixo". Os poderes que estão em ação lá são os mesmos de nosso planeta, bem como os mesmos tipos de influências.

Portanto, em toda esfera nós temos o mesmo jogo de elementos, o fluido eletro-magnético, que é mantido e controlado pela Divina Providência de acordo com o princípio do Akasha.

A pessoa que se baseia somente no que percebe com seus cinco sentidos físicos tem somente uma esfera aberta à percepção, a esfera que corresponde aos sentidos

físicos, e não é capaz de ir além dela. Tudo mais permanece inconcebível, incrível e sobrenatural para ele. O magista verdadeiro, que refinou e desenvolveu seus sentidos através do treinamento físico e mental irá considerar o mundo físico apenas como ponto de partida para seu desenvolvimento pessoal e jamais irá negar a existência de esferas mais altas, por que ele pode se convencer de que elas existem.

Que essas esferas são estados mais sutis e compactos de agregação se tornou óbvio ao verdadeiro magista através de sua experiência pessoal. O magista sempre será capaz de visitar com seu corpo mental a esfera que corresponda ao estado de desenvolvimento dos sentidos de seu corpo mental e de atuar nela. Ele deve ter isso sempre em mente ao praticar a magia de evocação.

Naturalmente, essas esferas mais sutis não se sujeitam à nossas idéias de espaço e tempo, então, por exemplo, um espaço que em nossa imaginação seja margeado ou limitado de alguma forma pode apresentar muitas diferentes esferas.

Dependendo do grau de sutileza ou densidade, existem inúmeras esferas e esferas intermediárias. Nomeá-las todas seria impossível. Eu só mencionarei as que são importantes para a prática da magia. A graduação de densidade é chamada de hierarquia.

Antes que um magista planeje trabalhar nestas esferas, ele deve ter uma concepção de sua hierarquia e deve estar familiarizado com a esfera que escolheu para trabalhar, primeiro teoricamente e depois, é claro, praticamente.

Mas, acima de tudo, ele deve ter um comando minucioso sobre a esfera física antes que se aproxime do sutil.

Cada uma destas esferas de hierarquia tem sua influência particular em nosso mundo físico de acordo com as leis da analogia. À respeito das esferas planetárias os astrólogos descobriram uma síntese funcional, mas infelizmente os astrólogos contemporâneos a utilizam somente com propósitos mânticos, e é sabido que a astrologia atual só dá uma explicação parcial das influências destas esferas, dos planetas e dos signos zodiacais.

A parte astrológica das esferas superiores não será tratada aqui por que não tem relação com o tema deste livro.

O verdadeiro magista, entretanto, encontrará uma estreita relação entre as esferas individuais se ele lida com a astrologia e irá notar que ela mostra as verdadeiras influências das esferas relevantes em nosso mundo físico, em suas causas e efeitos.

A classificação das esferas de acordo com o grau de densidade e suas qualidades é chamado na cabala de *Árvore da Vida*. As analogias e a aplicação prática a partir do ponto de vista cabalístico serão tratadas em detalhes por mim no livro "A Chave para a Verdadeira Cabala". Este livro deve despertar nos leitores o interesse nas esferas da *Árvore da Vida* servindo à propósitos mágicos e tratando também dos seres. As esferas em sua ordem correta são:

1 – O mundo físico enquanto ponto inicial do trabalho do magista, no qual cada ser humano, não importando se iniciado ou não à hermética, vive e se movimenta com seus sentidos, seu espírito, sua alma e seu corpo.

2 – A próxima esfera , acima do mundo físico é a zona terrestre, a esfera que circunda a Terra. Essa esfera tem vários graus de densidade, chamados de sub – esferas, para as quais o homem segue após ter perdido sua forma terrena.

Esse é o chamado mundo astral. Em seus graus de densidade mais baixos ficam a maioria das pessoas em seus corpos astrais depois da morte física e nas esferas mais altas os iniciados, dependendo de seu grau de maturidade.

Quanto mais maduro, mais desenvolvido, mais ético o magista for, mais sutil deverá ser a esfera para a qual ele irá após sua morte. Esse lugar no mundo astral irá depender do quanto ele avançou durante esta vida no mundo físico.

Não há céu ou inferno no mundo astral, eles são apenas resultados das opiniões religiosas estúpidas e assunto para os ensinamentos de algumas religiões que, devido à sua ignorância separam a vida no astral em vida no céu ou no inferno.

Se foram consideradas as esferas inferiores, mais grosseiras, como sendo o inferno e as superiores e mais brilhantes como o céu, parte dessas crenças religiosas pode ser verdade. O magista que sabe como interpretar tais símbolos e idéias encontrará sua própria explicação para as expressões "inferno", "céu" e "purgatório".

Seria ir longe demais falar ao leitor sobre a vida no mundo astral. Muitos livros poderiam ser escritos sobre esse assunto. Eu irei, contudo, dar sugestões interessantes ao magista.

O magista deve ter experimentado durante suas viagens mentais e astrais, quando seus corpos mental e astral estavam divididos, que na esfera astral as idéias de tempo e espaço não existem para ele, tanto que em um único momento ele é capaz de viajar qualquer distância e em seu caminho não existem quaisquer obstáculos materiais que ele não possa penetrar com seu corpo mental e astral.

Todo ser humano terá a mesma experiência após sua morte física. O iniciado, entretanto, tem a vantagem de estar familiarizado com este fato durante a sua vida e de já neste mundo material estar livre de uma tristeza, o medo da morte. Ele sabe bem em qual esfera astral ele irá viver após sua morte e para ele a dissolução do corpo físico é apenas uma transição do mundo físico para um mais sutil, é como mudar de residência.

O magista ainda irá experimentar mais uma coisa aqui na Terra. Todos os interesses que são normais a uma pessoa não desenvolvida e não iniciada nesse mundo físico irão cessar no plano astral. Mas isso não é nenhuma surpresa ao magista verdadeiro, que está igualmente familiarizado com as condições daqui e de lá, que está no mundo físico e no astral. Ele perde seu interesse pelo mundo físico, a não ser enquanto meio para seu desenvolvimento pessoal.

Ele aprenderá já aqui na Terra, que fama, honra, riquezas e todas as outras vantagens terrenas não podem ser levadas ao mundo astral e são, portanto, inúteis. Por isso um verdadeiro magista nunca chora por coisas mortais. Seu interesse será constantemente dirigido à usar o tempo do qual dispõe na esfera física para melhorar suas habilidades e seu desenvolvimento pessoal.

Fica quase claro, portanto, que todos os vínculos como amor, fidelidade, etc, que poderiam manter um ser humano nesse mundo físico se transformam em quase nada lá. Pessoas que se amaram aqui mas não tiveram o mesmo ritmo de desenvolvimento físico e mental não podem, após a morte, viver na mesma esfera e não sentirão a mesma afeição um pelo outro que sentiram aqui.

Se, por exemplo, um homem e uma mulher são igualmente desenvolvidos eles podem ficar na mesma esfera do astral após sua morte e estarão ligados por uma simpatia interior um pelo outro, mas, a despeito disso, eles não sentirão o mesmo tipo de amor que tiveram no mundo físico.

No mundo astral não existe nada como o instinto de auto preservação, o instinto carnal, o amor sexual e a luxúria sexual. Nas esferas superiores há um sentimento de afeição diferente do da Terra, que conecta dois seres igualmente desenvolvidos através de uma faixa sutil de vibração.

Em nosso mundo físico a simpatia ou atração entre dois seres é normalmente causada por fatores externos e mantida pelos mesmos fatores. Naturalmente não é assim no mundo astral. A idéia de beleza lá também é bem diferente da do físico.

Quando uma pessoa falecida não está mais sujeita à tempo e espaço ao entrar na esfera astral, e uma vez nesse mundo ela perde seus meios de verificar seu grau de perfeição, ela deseja voltar à Terra.

O ser humano quer voltar não só por que quer equilibrar, pela força da Lei do Karma, de causa e efeito, os erros que cometeu durante sua vida, mas também para ter outra chance de desenvolvimento no mundo físico e para acumular mais experiência em seu espírito para as esferas superiores do mundo astral.

Todo ser humano, após ter morrido, irá descobrir outro fato no mundo astral: tendo somente um nível a menos de desenvolvimento, ele não poderá se comunicar com os seres que durante sua vida alcançaram um grau maior, por que estes seres estarão numa esfera mais alta e mais sutil do mundo astral e ele não poderá viajar para esta esfera de luz.

Mesmo se ele pudesse se mover até estas esferas superiores , ao poderia permanecer nelas por causa da elevada vibração e cairia de volta rapidamente como que transferido novamente para a esfera astral que corresponde ao seu nível de desenvolvimento. Uma pessoa com um alto grau de perfeição pode, entretanto, ir até uma esfera inferior, acomodando a vibração daquela esfera em seu espírito.

Se um espírito com um grau menor de desenvolvimento quer entrar em contato com um de grau maior, deve chamá-lo à sua esfera através da força de sua imaginação. Se o ser mais desenvolvido vai responder ao desejo do menos desenvolvido dependerá do propósito com que o ser inferior o chamou.

Isso mostra claramente que um ser menos desenvolvido não é capaz de mover-se até as esferas superiores do mundo astral. O contrário, entretanto, é plenamente possível. Um magista com um bom grau de desenvolvimento é capaz de se colocar em qualquer esfera, por que é capaz de acomodar e criar todo tipo de vibração e qualquer forma de qualquer esfera com a qual deseja entrar em contato.

Muitos leitores irão se lembrar aqui das palavras da Bíblia e entender seu significado: " E a luz brilhou nas trevas, e as trevas não a compreenderam".

O magista experimentado sabe que o corpo físico é mantido por comida (isto é, elementos condensados) e que a respiração une o corpo físico com o astral através da chamada banda astral. Portanto, ele sabe do fato de que, no momento da morte, assim que a respiração de uma pessoa pare, começa a se dar a separação dos corpos mental e astral do físico. Ele também achará lógico que sempre que durante o seu treinamento mágico, ele conscientemente separe não só o mental, mas também o corpo astral de seu corpo físico, ele seja colocado num estado de êxtase ou morte aparente, durante a qual sua respiração também para, com a única diferença que seu corpo físico, durante seu estado de êxtase, não entra em decomposição, e ainda existe a conexão entre corpo astral e mental.

A partir do momento em que o magista pode ter poder sobre a vida e a morte, se aprovado pela Divina Providência, ele pode restaurar esta conexão e fazer uma pessoa morta viver novamente, como os santos, que como sabemos pela história, foram capazes de fazer isto. Eu já tratei deste assunto no "Iniciação à Hermética".

Se o magista experimentou sua morte física, não há motivos para que ele queira voltar ao mundo físico e ele não terá vontade de restaurar a banda entre o mundo material e astral. É claro que existem também magistas e feiticeiros de baixo nível que tentam de modo consciente no mundo astral construir novamente a ligação entre seu corpo astral e o físico. Mas, por lhes faltar a perfeição necessária que lhes permitiria condensar luz suficiente para isso, seu sucesso é sempre parcial.

Normalmente, tais seres agarrando-se à sua forma física, evitam as pré condições para tal realização e vampirizam o fluido eletro magnético (energia vital) de corpos vivos para colocar em seus próprios corpos físicos abandonados, achando que com o passar do tempo poderão revive-lo. O corpo físico de tal ser pode se preservar da decomposição durante séculos. A história nos mostra muitos exemplos de conservação de pessoas falecidas e a ciência não pôde dar nenhuma explicação satisfatória para isto.

Tais vampiros, do ponto de vista hermético, são uma lástima, e a crença religiosa dos dias atuais fez bem ao destruir estes corpos que não foram decompostos. Normalmente, é só através desta destruição, onde o corpo é comumente perfurado por uma lança de madeira ou tem a cabeça cortada e o corpo queimado que o espírito que o possuía é liberto de sua escravidão.

As sagas dos lobisomens também podem ser explicadas do ponto de vista hermético. O procedimento é o mesmo, a não ser no momento da vampirização, onde o corpo astral toma a forma de um animal para evitar um possível reconhecimento de uma pessoa sensitiva que seja vampirizada.

Resumindo: No mundo físico, o corpo físico e o astral se mantêm unidos através da comida e da respiração e todas as três partes – corpo, alma e espírito – são fortalecidas por elementos de material mais sutil que vêm das esferas superiores durante o sono.

No mundo astral, por outro lado, o corpo astral é animado pelas impressões que obtém das vibrações na esfera astral. Se um ser humano está retornando do mundo astral para o físico, a banda entre corpo mental e astral se desfaz e o ser morre lá para renascer no mundo físico. O ato de morrer lá é similar à morte física, o corpo astral não é mais alimentado pelo mental com as impressões do mundo astral.

O processo de deterioração de um corpo astral leva muito mais tempo que o de um corpo físico, um corpo astral pode continuar a existir por muitos anos, de acordo com a nossa cronologia, sem ser mantido pelo respectivo espírito.

Outros seres, normalmente demônios, gostam de possuir tais corpos para brincar com eles. Em inúmeras sessões espíritas os corpos astrais de pessoas mortas apareceram, tendo os espíritos os abandonado a muito tempo, foram usados e controlados por demônios. Apenas um clarividente bem treinado pode distinguir um corpo astral de um mental. Através de seus sentidos mentais bem desenvolvidos ele pode descobrir a verdade.

Estes demônios gostam de iludir as pessoas, brincar com elas e fazer todo tipo de truques. Todos os tipos de fantasmas, espectros, duendes errantes e similares agem da mesma forma. Eu já discuti isso em "Iniciação à Hermética".

Normalmente, um corpo astral se dissolve lentamente em seus elementos e o cadáver astral é sugado por eles, se torna mais e mais transparente, como uma peneira, até que finalmente se desintegra totalmente nos elementos.

Junto com o homem, que após sua morte se coloca no plano astral, muitos outros seres estão na zona terrestre.

Além dos já mencionados aqui, existem, por exemplo, elementais, larvas, fantasmas, duendes e os seres dos elementos. Eu irei tratar individualmente destes seres dos elementos no capítulo sobre as hierarquias.

Cada espírito que queira se afirmar deve passar pelo mundo astral, não importando de que esfera venha, mesmo que deva viver nas esferas superiores. A zona ao redor da Terra é a primeira além do mundo físico. Na cabala esta zona é chamada Malkuth, que significa Reino. Direi mais sobre isto em "A Chave para a Verdadeira Cabala".

No mundo astral da zona que circunda a Terra existem os mesmos poderes em ação que no mundo físico, sendo entretanto, mais sutis. Lá predominam também o elemento fogo com suas salamandras ou espíritos do fogo, o elemento água com as ondinas ou espíritos aquáticos, o elemento ar com suas fadas, silfos ou espíritos do ar e o elemento terra com seus gnomos ou espíritos da terra. Todos os seres na esfera astral da zona terrestre se movem em seus respectivos elementos, da mesma forma como o peixe das águas da Terra se move no elemento que lhe é correspondente.

Cada elemento tem seres positivos e negativos, de forma que podemos falar em boas

e más salamandras. Isso vale também para os outros elementos, mas a verdade é que não existe nem bem nem mal, pois a Divina Providência não criou nada mau ou desarmônico, é apenas a compreensão humana que vê as coisas desta forma.

Do ponto de vista hermético, esse tipo de seres tem influências boas e más e seus efeitos são bons e maus respectivamente.

Esses seres são, no mundo astral, as ferramentas para o que acontece em nosso mundo físico. Eles são a causa de todos os efeitos no corpo astral de cada ser, não importando se iniciado ou não.

As ações do elemento ar e do elemento fogo na esfera astral causam o fluido elétrico astral, as ações do elemento água e do elemento terra causam o fluido magnético astral. Os seres usam os fluidos para criar efeitos, ou, melhor dizendo, as causas em nosso mundo físico.

Se um ser da esfera astral quer influenciar nosso mundo físico, não importando se é a um espírito dos elementos ou a um ser humano, ele deve ser capaz de condensar ambos os fluidos, elétrico e magnético, de uma maneira tal que eles sejam percebidos no mundo físico. Um magista bem treinado, que tenha um bom comando dos elementos e fluidos é capaz de fazer esta condensação por si, com a ajuda da imaginação. Quando ele não tomar por si uma posição ativa na obra, poderá ter a condensação auxiliada por um médium, de quem, neste caso, os espíritos irão extrair como vampiros o fluido necessário para produzir o efeito desejado.

Como se sabe, a diferença entre um elemental e um ser humano está no fato de que o elemental consiste de apenas um elemento, enquanto o humano é composto por quatro, adicionado a um quinto, o princípio do Akasha.

O elemental só pode trabalhar com o elemento e o fluido ao qual pertence, um ser humano, entretanto, pode se familiarizar com todos os poderes e aprender a controlá-los. Mas em ambos os casos, a Divina Providência ou o princípio do Akasha é o fator determinante.

Entretanto, o ser humano é capaz de encarnação, um elemental não pode fazer isso por si.

O corpo astral de um elemental se dispersa em seu elemento, o corpo astral humano se dissolve em quatro elementos. Outra diferença é que com a morte um elemental deixa de existir, pois seu espírito é mortal, já o homem, que é algo como um microcosmo, possui, desde que foi criado à imagem e semelhança de Deus, um espírito imortal individual.

Embora seja possível tornar um ser constituído de um elemento, através de operações mágicas especiais, em um ser quatro e dar a ele um espírito imortal, o magista verdadeiro fará isso muito raramente e nunca sem razões especiais que sejam válidas o suficiente para que justifiquem este ato ante a Divina Providência.

O princípio do Akasha da esfera astral determina também a reencarnação de um ser humano que está no mundo astral

A matéria astral de luz, geralmente chamada luz astral, é a emanção mais divina no mundo astral. Para os iniciados que vêem o princípio divino do mundo astral, esse luminoso princípio aparece tão brilhante quanto a luz do sol ou como o sol em si, contanto que eles estejam no mundo físico contemplando a Divina Providência na luz sem transformar a deidade em alguma forma particular.

A religião particular de uma pessoa tem seu devido lugar no mundo astral, de acordo com a forma que ela atribui à deidade e seus pontos de vista religiosos no mundo físico.

Os ateus não sentem necessidade de um deus nem mesmo no mundo astral, e portanto, não formam nenhuma idéia de deidade lá. Entretanto, eles anseiam por algo mais elevado, como o homem sedento anseia por água.

As pessoas que acreditaram em várias religiões ou deidades durante a sua existência na Terra encontrarão uma situação caótica. Eles passarão tempos difíceis lá se não conseguirem fazer suas mentes seguirem uma certa forma.

Mas, durante o curso de seu desenvolvimento no astral a concepção de Deus será esclarecida até que eles finalmente acreditarão na deidade que é a melhor para eles. Essa concepção de Deus é que comumente determina o local de reencarnação.

Um magista que tenha explorado durante sua vida a esfera astral da zona que circunda a Terra, irá saber por experiência própria, o modo como os poderes e seres da esfera astral operam e o que fazem, mas pode também aprender isso dos seres com os quais trabalha magicamente.

Da mesma forma como um magista que ainda não esteja totalmente desenvolvido no mundo físico usa um guia espiritual para seu treinamento e gosta de ser ensinado por ele, seja por comunicação passiva, escrita automática, etc, um ser humano ainda imperfeito também encontrará seus guias no mundo astral.

Esses guias irão ensiná-lo de tempos em tempos e ajuda-lo sempre que necessário.

O seres altamente desenvolvidos da zona que circunda a Terra se condensam em sua esfera astral pertinente e assim se tornam guias de indivíduos ou grupos de indivíduos e iniciam nas leis superiores os seres astrais de menor perfeição.

Tais guias não devem nunca ser compelidos a fazer seu trabalho no mundo astral, eles são encarregados pela Divina Providência a oferecer assistência à qualquer ser astral, dependendo apenas de sua maturidade e estado de perfeição.

No mundo astral, o guia, também chamado de gênio, não somente ensina a lei para seus protegidos, mas os auxilia em seu completo desenvolvimento.

Às vezes acontece de um homem astral querer fazer algo por sua própria conta, mas é advertido no momento crítico por seu gênio para que não faça nada arbitrariamente. O gênio irá intervir especialmente naqueles casos onde um ser humano astral com baixo grau de desenvolvimento está prestes a fazer algo que vai contra as leis da Divina Providência.

O guia informa seu protegido sobre as leis do mundo físico e o prepara para seu renascimento.

Isso mostra claramente como o necessário desenvolvimento mágico de um ser humano durante sua permanência no mundo físico o leva em direção à perfeição para que esteja preparado para a vida numa esfera mais elevada.

Todos os golpes do destino que podem purificar o espírito de um homem no mundo físico e que irão ajuda-lo a obter o tipo de experiência necessária para seu desenvolvimento pessoal já estão preparados e determinados pela Divina Providência no mundo astral para cada indivíduo, de acordo com sua maturidade e grau de desenvolvimento. O ser humano sabe, antes de sua personificação sobre o que irá aprender no mundo físico, e não somente concorda, mas deseja ultrapassar isto tudo.

No momento em que renasce ele perde seu conhecimento sobre tudo que a Divina Providência planejou para ele.

Se um indivíduo, vivendo neste mundo, pudesse saber em detalhes tudo que ele terá que passar, ele não teria livre arbítrio no mundo físico. Tal indivíduo seria como um mero robô, agindo como autômato, e as tarefas que ele teria que completar neste mundo seriam impraticáveis.

Somente um iniciado de grau mais elevado, sendo mestre sobre o karma, isto é, sobre

causa e efeito e se sentindo igualmente familiar com o mundo físico e o astral, é maduro o suficiente para saber tudo em detalhes sem precisar temer qualquer influência desvantajosa em seu livre arbítrio.

Os seres encarnam a partir do mundo astral na esfera física do nosso planeta limitado por tempo e espaço, para trabalhar seu desenvolvimento, já que as leis materiais deste plano colocam bem mais impedimentos à cada indivíduo do que a esfera astral.

Os impedimentos do mundo físico fortalecem o espírito e permitem que ele avance mais rapidamente em seu desenvolvimento do que seria possível no mundo astral.

Portanto, os seres humanos do mundo astral tem pressa em reencarnar neste mundo o mais rápido possível, e estão prontos a aceitar até mesmo as mais duras condições para continuar seu desenvolvimento espiritual.

Todo homem pode alcançar a perfeição, por que a evolução de toda a humanidade leva a isto. O guia espiritual designado pela Divina Providência para sua iniciação no mundo astral, dirige e controla o desenvolvimento espiritual de seu protegido, e em muitos casos, continua nesta função depois que seu protegido reencarna no mundo físico.

O magista deve então, no início de seu desenvolvimento, tentar entrar em contato com seu gênio. O modo para se conseguir isso já foi dado em "Iniciação à Hermética".

Às vezes acontece de pessoas que já tenham atingido um alto grau de perfeição aqui na Terra poderem continuar seu desenvolvimento espiritual no mundo astral até a perfeição, mas estes são escolhido pela Divina Providência para realizar uma ou mais missões na Terra. Esses líderes espirituais são magistas ou iniciados de nascimento, que em uma determinada fase de desenvolvimento físico de seus corpos humanos, normalmente após a puberdade, se tornam repentinamente cientes de seu estado, do seu grau de desenvolvimento e só necessitam amadurecer um pouquinho mais para assumir sua missão divina.

Essas missões não precisam ser sempre de natureza mágica ou espiritual, elas também podem estar relacionadas a outros aspectos.

Isto explica o nascimento de inventores e gênios humanos em todos os campos do conhecimento material. O magista sabe que tudo isso é planejado e controlado pela Divina Providência, que está no princípio do Akasha do mundo astral, que é insubstituível e, no ponto de vista do magista, não poderia ser explicado pelas leis naturais.

Este foi um rápido esboço dos aspectos mais importantes da esfera astral da zona terrestre ou da zona que circunda a Terra, que é a zona mais próxima de nosso mundo físico.

A zona terrestre, de acordo com o pensamento humano, não é a forma mais condensada de esfera, a despeito de estar colocada acima de nós, pois existem as mais variadas intensidades de luz ou vibração de acordo com o grau de maturidade de cada ser humano.

A zona terrestre não é limitada de forma alguma, ela se estende pelo cosmos e não somente sobre a Terra. As leis que regulam esta zona não tem nenhuma relação com a idéia de espaço, entretanto, atingem todo microcosmo, macrocosmo e suas conexões análogas.

Esse é o motivo pelo qual o homem só pode alcançar sua perfeição, sua maturidade mágica final e sua conexão verdadeira com a deidade nesta zona que circunda a Terra.

Isso mostra claramente que, do ponto de vista mágico, a zona terrestre é a esfera mais baixa e ao mesmo tempo a mais elevada emanção do Princípio Divino.

Eu devo ainda dizer que existem outras esferas pertencentes a esta hierarquia que o magista pode contactar, mas ele pode viver na zona terrestre também como um ser perfeito, como a verdadeira imagem de Deus.

Nesta zona que circunda a Terra, toda a criação, desde a mais alta perfeição da deidade até a forma mais bruta e rude estão manifestas. Um ser humano pode entrar em contato com todos os tipos de esferas que estão além da zona terrestre, mas não pode se tornar seu habitante por que a zona terrestre é o reflexo de toda criação. É o mundo manifesto de todos os graus de condensação.

Os antigos cabalistas sabiam desta verdade e por isso chamaram a zona terrestre de Malkuth, que não significa bola terrestre e sim Reino, que expressa toda criação desde a mais elevada até a mais inferior manifestação.

De acordo com a Árvore da Vida cabalística, Malkuth contém o número dez, que sustenta o começo da evolução. Para uma pessoa familiarizada com a cabala, esse número dez é o reflexo do número um em sua forma mais sutil, isto é, Deus, pois o número dez pode ser reduzido a um se tirarmos o zero.

O magista intuitivo que vê pela primeira vez as relações entre a criação e seu corpo individual, descobre que não é por acaso que ele tem dez dedos nas mãos e nos pés. O leitor, irá, entretanto, ler mais sobre isso no terceiro livro desta trilogia "A Chave para a Verdadeira Cabala".

O magista intuitivo também perceberá uma certa relação entre a zona terrestre e o chakra Muladhara, mas eu deixarei que ele mesmo medite a este respeito.

3 – A próxima zona que circunda a Terra vem da zona da Lua e o magista deverá se familiarizar com ela imediatamente após a zona terrestre.

4 – Acima da zona da Lua está a de Mercúrio e acima dela vem

5 – A zona de Vênus. Se o magista se tornar suficientemente familiarizado com estas zonas ele terá que aprender

6 – Sobre a zona do Sol e depois

7 – Sobre a zona de Marte e segue para

8 – A zona de Júpiter e finalmente

9 – A zona de Saturno

Existem muitas outras zonas além das citadas, mas é suficiente ao magista conhecer as zonas correspondentes ao planetas e ser capaz de controla-las bem.

As analogias e hierarquia de cada zona serão discutidas no próximo capítulo.

Cada esfera situada além da zona que circunda a Terra, entre a Lua e Saturno, tem um efeito triplo: Primeiro no mental, segundo no astral e terceiro no mundo físico.

Dependendo de qual esfera da zona terrestre deva sofrer um efeito, a criação da causa para este efeito deve ser considerada naquela zona.

Uma vez que as zonas mencionadas acima tem certas influências individuais na nossa zona terrestre, o magista que opera com os seres de tais zonas deve ter clara a analogia entre as leis de cada zona e seu próprio microcosmo e o microcosmo de qualquer outro ser humano.

Cada analogia das zonas do micro e do macrocosmo deve estar muito clara para ele, e ele deve saber como criar a causa que corresponde às analogias com a ajuda dos seres.

Na concepção do magista, nenhuma zona será um plano limitado além da zona terrestre, mas todas as zonas se cruzam umas com as outras, tanto no micro quanto no macrocosmo. As zonas tem nomes astrológicos, mas não tem relação direta com a construção das estrelas do universo, embora exista alguma relação entre as estrelas e suas constelações, permitindo que os astrólogos tirem suas conclusões com propósitos mânticos ou que encontrem influências desfavoráveis. Eu já dei algumas dicas sobre as sínteses da astrologia.

Cada zona é habitada da mesma forma como a zona terrestre. Os seres das zonas tem suas funções especiais e estão submetidos às leis daquela zona tanto quanto às causas e os efeitos. Em nossa opinião, existem milhões de seres em cada zona. É impossível classificar categoricamente estes seres.

Cada um deles alcançou um certo grau de desenvolvimento espiritual e um certo grau de maturidade, e recebeu sua função de acordo com este grau.

Uma pessoa sem nenhum desenvolvimento mágico e sem a maturidade necessária não é capaz de agir além deste mundo material e entrar em contato com os seres astrais, isso para não falar nos seres das esferas superiores. Existem poucas pessoas em nosso mundo físico que são capazes de penetrar com seu espírito nos limites da existência humana e seguir até as outras zonas. As pessoas que são capazes de fazer isso são chamadas de iniciados do ponto de vista hermético.

Um iniciado é uma pessoa que, após muitos anos de desenvolvimento espiritual, alcança o grau de maturidade necessário para suas tarefas. Um verdadeiro iniciado não é um filósofo que alcançou a maturidade através de mero conhecimento teórico, e sim uma pessoa que através de um árduo treinamento trabalhou a si mesmo mais que a maioria das pessoas e ganhou seu conhecimento através da prática. Aqui caberia perfeitamente bem o dito : "Muitos são os chamados e poucos os escolhidos".

Entretanto, ninguém precisa temer nenhuma limitação imposta, e um estudante

diligente de magia pode alcançar a perfeição e se tornar um adepto após um treinamento consciente. Cada ser humano na Terra pode alcançar o mais alto grau de perfeição.

Como foi dito acima, poucas pessoas irão atravessar espiritualmente a zona que circunda a Terra para visitar a próxima esfera. Essas pessoas são a linha de frente da magia, são os iniciados e professores, com funções sagradas e a obrigação de ajudar os indivíduos que estão abaixo deles no caminho espiritual. O mesmo é válido, pelas leis universais, para as sete zonas que estão além da zona terrestre. Também lá existem indivíduos selecionados entre milhares de outros que vivem nestas zonas, os quais alcançaram em seu desenvolvimento o grau necessário de perfeição para serem os soberanos ou iniciados lá.

Os chefes das zonas tem sua classe, dignidade e título da mesma forma como os iniciados da zona ao redor da Terra, que recebem a dignidade correspondente ao seu grau de maturidade e conhecimento e são classificados como barões, duques, etc.

O magista irá descobrir que estes nomes e títulos simbolizam o grau de maturidade de um ser e é certo que não tem relação com os postos terrenos. Portanto, somente os líderes, os iniciados das zonas individuais, são capazes de influenciar com suas causas e efeitos as nossas esferas, não importando se mental, astral ou física.

O modo como cada ser irá influenciar nosso mundo será tratado passo a passo num capítulo posterior sobre a hierarquia dos seres.

Da mesma forma como existem, em nossa opinião, seres positivos e negativos, ou melhor, bons e maus na zona terrestre, eles existem também em todas as outras zonas. Os poderes bons ou positivos são geralmente chamados de anjos ou arcanjos e os maus e negativos de demônios ou arcademônios. Existe o mesmo tipo de hierarquia para os seres negativos, eles podem ser demônios comuns, barões, condes, etc.

A pessoa comum terá uma concepção destes seres correspondente ao seu grau de entendimento. Em sua imaginação os anjos e arcanjos terão asas e os demônios e arcademônios terão chifres.

Mas a pessoa familiarizada com o simbolismo será capaz de interpretar esta representação de acordo com a verdadeira hermética. Um magista sabe que um anjo não tem asas no sentido literal da palavra e irá enxergar a analogia nessas asas: as asas são a analogia para pássaros que se movem livremente acima de nós. Elas são o símbolo do que é superior a nós, da agilidade, liberdade e, ao mesmo tempo, o princípio flutuante que existe no ar, o elemento mais luminoso e que tudo penetra.

Os seres negativos ou demônios são geralmente representados com chifres e rabos,

ou por criaturas metade humanas metade animais. Esse simbolismo aponta para o que é inferior, incompleto, defeituoso, etc.

A questão desses seres, sejam positivos ou negativos, terem ou não em suas próprias esferas a forma que lhes foi atribuída pelo homem ficará sempre incerta para o não iniciado. O magista que é capaz de visitar estas zonas através de viagem astral e mental e é capaz de se deixar influenciar pela vibração destas zonas, tanto que no tempo de sua permanência ele se torne como um habitante, terá descoberto que não são bem assim.

Sem perder sua individualidade ele descobrirá várias formas diferentes lá, que não podem ser expressas por palavras. Ele não encontrará lá os seres personificados e seus líderes, mas sim poderes e vibrações que são análogos aos nomes e qualidades. Se ele tentar concretizar, sob seu ponto de vista individual, um desses poderes, ou dar-lhe uma forma de acordo com a sua compreensão, esse ser irá aparecer a ele assim moldado, não importando se é positivo ou negativo.

Um magista ao trabalhar com os seres fará com que eles criem causas naquela zona onde ele exercita sua influência. O trabalho de um cabalista é diferente.

O segundo se coloca, com seu espírito, na zona onde pretende uma certa causa e efeito. Ele, mestre das leis da zona, não precisa da interposição dos seres para o seu propósito. Ele faz tudo sozinho com a ajuda da palavra cabalística. Falarei mais sobre isso em meu próximo livro "A Chave para a Verdadeira Cabala". Os princípios de trabalho dos cabalistas são um pouco diferentes. O magista, em seu atual estágio de desenvolvimento, não pode fazer outra coisa senão usar os seres até que alcance um estágio mais elevado de conhecimento. Cada cabalista deve primeiro se tornar um magista para aprender a trabalhar de forma diferente e vantajosa depois.

Se um magista chamar um ser cuja forma ele não conhece, nem na zona terrestre e nem no mundo físico ou outra zona, então este ser, munido da vontade de tomar forma física, toma a forma que é apropriada à suas qualidades para entrar em contato com o magista. Entretanto, um demônio comum não é capaz de fazer isso, por que falta a ele a necessária maturidade para se condensar fora de sua esfera própria, seja no mundo físico ou na zona terrestre. Por isso a maioria dos livros sobre conjurações mágicas nem mesmo mencionam os demônios comuns, mas falam nos que tem uma certa posição e título. Mas mesmo estes nunca são tratados em detalhes.

Aqui pode surgir a questão de se um ser que vive em outra zona pode chamar um iniciado, uma pessoa com certa posição espiritual, para a sua zona. Essa questão tem que ser negada do ponto de vista hermético, por que um ser humano, especialmente um iniciado, é uma criatura Deus, simbolizando a miniatura do macrocosmo e representando a autoridade completa no micro e no macrocosmo.

Portanto, um magista nunca pode ser forçado a fazer nada por qualquer outro ser, seja qual for o seu grau de perfeição, com uma única exceção: A Divina Providência.

Todos os chefes, não importa a posição que tenham ou de que zona venham, se são bons ou maus, são apenas aspectos parciais do macrocosmo, de Deus. Aqui se torna novamente claro ao magista o valor verdadeiro do homem, especialmente do homem ligado a Deus e de sua importância na criação.

Se um ser de uma outra zona deseja entrar na zona terrestre ou em nosso mundo físico por ordem da Divina Providência ou por seu desejo pessoal, não importando se será de forma mental, astral ou física, este ser ou chefe, não depende da sua posição, deve tomar a forma apropriada às qualidades da esfera da qual veio.

Um anjo, por exemplo, que tem o amor como uma de suas qualidades intrínsecas, aparecerá em perfeita beleza, já um ser cujas qualidades são a severidade e o rigor aparecerá em uma forma que se ajuste a essas qualidades. Acontece exatamente o mesmo com os seres de qualidades negativas: dependendo das qualidades negativas que representam, eles precisarão ao entrar na zona terrestre ou no mundo físico, tomar a forma que representa essas qualidades.

A forma aparente desses seres, não importa se bons ou maus ou de que esferas venham, irá habilitar o magista que estiver familiarizado com o simbolismo, a dizer suas qualidades.

As qualidades de um ser, sua aparência e representação simbólica se encaixam perfeitamente com o nome, seguindo sempre a Lei da Analogia, então, mesmo um ser da mais alta posição não pode dar a si um nome que não corresponda às suas qualidades.

O magista, especialmente se for bom conhecedor da cabala, é capaz de checar meticulosamente as analogias e determinar se as afirmações de um ser são ou não verdadeiras. Nenhum ser, nem mesmo o pior e mais enganoso deles irá se atrever a dar ao magista verdadeiro um nome que não possui e a aparecer em uma forma que não corresponda às suas qualidades. Entretanto, o magista é livre para ordenar ao ser que apareceu em sua forma verdadeira para que se transforme em outra desejada. Ele sempre será obedecido pelo ser em questão, pois o magista verdadeiro, como já foi dito repetidas vezes, é a autoridade perfeita, é um Deus homem.

Cada ser, seja bom ou mau, anjo ou arcanjo, demônio ou arcademônio, pertencente a qualquer zona, tem certas restrições em suas qualidades por causa do controle da Divina Providência e depende dessas qualidades em sua zona. Um magista fará bem, portanto, se pedir aos seres que realizem somente tarefas para as quais eles estão aptos devido às suas qualidades e posição na zona.

O magista deve saber bem todas as qualidades, faculdades, causas, efeitos, poderes e influências de cada zona em particular e ter tudo isso sob seu controle para evitar cometer o erro de pedir a um ser que faça algo que esteja fora do alcance de sua zona. Se o magista não levar isso em consideração e , por conseqüência, pedir a um ser algo que está fora de seu alcance, a melhor coisa que este ser poderá fazer é se colocar em outra zona e lá fazer com que um outro ser realize a vontade do magista. O efeito nesse caso não procede do ser evocado , mas de outro. A vontade absoluta do magista não é diretamente expressa e o efeito se dá sem seu conhecimento.

Eu darei mais detalhes sobre as várias formas nas quais os seres normalmente aparecem no capítulo sobre hierarquias.

O magista também deve estar interessado em aprender como um ser de outra zona pode trazer o efeito desejado em nosso mundo físico, seja mental, astral ou fisicamente.

A partir do momento em que a vontade do magista se torna análoga às qualidades das zonas com as quais está trabalhando, o ser encarregado prepara as causas necessárias para produzir o efeito no mundo causal de sua própria zona com a ajuda do fluido eletromagnético, similar ao procedimento de voltagem (?) que foi descrito em "Iniciação à Hermética", ou diretamente pelo poder da palavra (linguagem cósmica) e a conduz através do mundo causal da zona relevante até alcançar o mundo causal da zona terrestre, condensada pela imaginação e a partir dali, dependendo do tipo de efeito a ser causado, irá até a esfera mental, astral ou física.

Este é o procedimento dos seres capazes de influenciar nossa esfera a partir de suas zonas.

Entretanto, um ser espiritual não é capaz de fazer nada por vontade própria ou por desejo de influenciar em nossa esfera. Somente uma ordem do magista dada com sua absoluta autoridade irá capacitar um ser a influenciar efetivamente a partir de sua zona, por ser assim, o ser não pode ser responsabilizado por nada, toda responsabilidade é do magista.

Para ficar ainda mais claro: O trabalho de um ser é o mesmo que o de um servo para seu senhor.

É claro que um verdadeiro magista nunca irá pedir a um ser, especialmente a um ser negativo, para que faça coisas que tenham maus efeitos, pois embora seja mestre da vida e da morte, mestre das leis, a Divina Providência ainda o controla e ele terá que reparar grandemente os maus feitos que não possa justificar.

Aqui alguém poderia perguntar por que o magista usa um ser elemental, elemental, astral ou físico de forma mental, astral ou física nas suas operações nesta ou em

outra esfera e por que ele não prefere trabalhar com o poder que ele próprio adquiriu para provocar o efeito mágico desejado.

De fato, ele é capaz de causar certos efeitos quando opera na esfera mental através de elementais ou volts, que são fluidos eletromagnéticos e ele também é capaz de gerar um certo poder físico através de várias operações com elementos e trazer à tona certos efeitos.

A diferença no procedimento está no fato de que os poderes, seres, elementais, etc, gerados por ele não podem atuar de forma independente, já que não possuem intelecto. Os seres de outra zona, entretanto, por serem criaturas inteligentes, são capazes de realizar tarefas para as quais se necessita um certo grau de inteligência.

Nos casos onde o magista pode obter seu intento sem empregar nenhum ser, ele naturalmente desistirá de encarregar um ser de outra zona da tarefa de cumprir seus propósitos.

Ele irá evocar os seres sobretudo nos seguintes casos:

1. Ele quer demonstrar sua autoridade sobre os seres
2. Para obter informação completa sobre a zona de onde vem os seres.

Todo magista experimentado que deixe o mundo físico com seu corpo mental ou astral para visitar as várias esferas da zona terrestre, ou mesmo para visitar outras zonas, irá descobrir que os seres de todas as zonas, independente de suas qualidades ou faculdades, falam em uma linguagem universal chamada de "linguagem metafórica", isto é, a linguagem da imaginação.

Esta é a razão pela qual todos os seres podem se fazer entender por outros. Qualquer pessoa comum pode experimentar isso no momento em que deixa seu corpo físico, quer dizer, se ele quiser formar idéias lá ele também o fará através dos lábios, mas deles não sairá nenhum som, no lugar do som se manifestam vibrações que podem ser percebidas por qualquer ser.

Entretanto, se um ser espiritual toma forma em nosso mundo físico, isto é, se ele deixou sua zona para se condensar e se tornar audível e visível, então a linguagem metafórica se traduz na linguagem que o magista conhece. Isso significa que um magista pode chamar à condensação, a partir da zona terrestre até o mundo físico, uma pessoa que antes de sua morte era de nacionalidade chinesa, indiana ou qualquer outra e verá que este espírito tem perfeito domínio da linguagem que o magista fala.

Um religioso irá se lembrar que os apóstolos e discípulos de Cristo, depois da morte do Salvador foram cheios do Espírito Santo e falaram todas as línguas da Terra.

Essa expressão da Bíblia "cheios do Espírito Santo", mostra claramente que os

apóstolos, os discípulos de Cristo, estavam no momento, por iluminação do Espírito Santo, no mundo astral e foram capazes de traduzir a linguagem metafórica para qualquer outra desejada.

Não há aqui nenhum milagre, isso já existe nas faculdades de cada ser. Toda pessoa que tenha um conhecimento de hermética sabe que a linguagem metafórica é a linguagem do universo e que os antigos fizeram uso abundante desta linguagem metafórica ou cósmica.

Os hieróglifos dos antigos egípcios são um grande exemplo disso. Não há dúvida de que as palavras expressas em linguagem metafórica tinham um forte efeito mágico. E não é sem razão que os orientais fizeram tanto uso dela, pois nos limites de seus países está o berço de todas as ciências herméticas.

Vantagens e Desvantagens da Magia Evocatória

A maioria das pessoas que entram em contato com um livro de magia evocatória são levados, por vários meios, a colocar em prática o procedimento recomendado sem que tenham alcançado o grau necessário de desenvolvimento mágico. Elas acham que algumas poucas preparações incompletas recomendadas nas instruções são suficientes.

Os motivos que levam à esta operação precipitada são vários. Para uma pessoa pode ser mera curiosidade que a faz questionar se outras esferas realmente existem. Outros podem ter a vontade de ver espíritos, seres e demônios, outros ainda, tem a esperança de obter certas vantagens através de operações mágicas. Uma quarta pessoa talvez queira evocar seres para adquirir certos poderes e faculdades, para se tornar famoso, respeitado, etc.

Outras pessoas possivelmente queiram certas influências de alguns seres ou prejudicar pessoas de quem não gostam.

Podem ser listados aqui inumeráveis motivos que levam pessoas à prática da evocação mágica. Esse capítulo foi escrito especialmente para essas pessoas, para que coloquem em seus corações a seguinte advertência: A ignorância não protege de modo algum as pessoas do perigo e da tragédia que podem resultar de operações mágicas realizadas sem o suficiente treinamento e desenvolvimento pessoal.

Se alguém sem a devida preparação ousa se aproximar da prática da evocação, ele pode estar certo de que ou não conseguirá nenhum resultado, o que provavelmente o fará desistir da questão, ou terá resultados incompletos que podem torna-lo um descrente.

Ressentido com isso, ele irá dizer que tudo é ilusão sem procurar as causas do fracasso em sua própria pessoa e sem saber que existe a necessidade de ir mais fundo no conhecimento da ciência mágica se quer ter algum sucesso.

É bem o oposto que ocorre com as pessoas que, durante a atual encarnação ou a anterior, alcançaram pelo menos um pouco de perfeição espiritual e tem um certo poder de imaginação.

Eles não são capazes de resultados perfeitos, mas parciais. Essas pessoas são chamadas de feiticeiros ou necromantes do ponto de vista hermético. Normalmente são essas as pessoas que caem nas mãos dos poderes invisíveis como podemos ver através da história.

O exemplo mais chocante e conhecido é a tragédia de Dr. Fausto, popularizada por Goethe.

Eu devo desistir de explicar aqui a personalidade do Dr. Fausto, mas todo magista pode explicar o que ocorreu neste caso.

Todo magista verdadeiro trabalha com os seres de forma consciente, ele é para eles uma pessoa com uma certa autoridade, poder e força, tendo sua maturidade e desenvolvimento mágico, suas atitudes perante os seres são bem diferentes das atitudes de um feiticeiro.

A influência de um magista sobre os seres também é bem diferente e os perigos aos quais o magista pode estar exposto são tão pequenos que quase não precisam ser mencionados. Ele está sujeito somente a algumas poucas tentações dos seres, mas, uma vez que ele já atingiu seu equilíbrio mágico, nada pode tira-lo de seu caminho, nem mesmo o mais tentador dos projetos.

Os seres reconhecem sua autoridade e o respeitam como seu mestre, como a imagem da criação, a imagem de Deus, e estão dispostos a servi-lo sem nem ousar pedir nenhuma recompensa por seus serviços.

É diferente com um necromante ou um feiticeiro por causa de sua inabilidade em criar autoridade perante os seres. Ele está sempre em risco de perder seu equilíbrio à

custa de sua individualidade e desenvolvimento mágico.

Se um necromante ou feiticeiro tem um poder de imaginação relativamente alto e é capaz de elevar parcialmente sua consciência, pode acontecer que ao usar nomes bárbaros mágicos ele possa ter uma de suas evocações traduzidas para a linguagem do ser e que o ser que ele está evocando escute sua voz.

A questão que surge é se o ser irá reagir à evocação e pretende fazer o que o feiticeiro quer, pois o ser logo descobre se o feiticeiro é maduro e desenvolvido o suficiente para coagi-lo ou se pode facilmente se opor.

Se o ser for bom e positivo, terá piedade do feiticeiro. Se o feiticeiro evocar um ser indiferente e menos ativo e o ser conseguir provas de que não será ferido, deverá haver então uma prova de simpatia para fazer a vontade do feiticeiro.

Mas se o feiticeiro deseja algo que possa ferir a ele ou a outros sem que esteja capaz de assumir a inteira responsabilidade por isso, o ser não reagirá à evocação.

Todos os métodos mencionados nos vários livros usados por feiticeiros para obrigar os seres a trabalhar para ele são apenas frases sem efeito nenhum sobre os seres astrais.

Por outro lado, os seres negativos preferem reagir às intenções malignas e negativas e ajudar o feiticeiro em sua realização . Mas um chefe de demônios sabe bem que não é obrigado a fazer o que o feiticeiro quer no caso de ele desejar algo que o deixaria com muito débito cármico ou algo pelo qual ele não possa se responsabilizar do ponto de vista cármico.

Nesse caso, nem mesmo um demônio realizaria a vontade do feiticeiro, pois este ser, mesmo sendo negativo depende da Divina Providência. Ele não pode por vontade própria criar vibrações que causariam um estado caótico na harmonia de uma esfera.

Portanto, é necessário falar sempre mais que um certo grau de desenvolvimento mágico é absolutamente necessário para a evocação dos seres de qualquer esfera e para colocar a consciência nas esferas e traduzir seus pensamentos na linguagem metafórica ou cósmica para que os seres possam entendê-lo.

Com esses pontos em mente, o magista irá descobrir o verdadeiro valor do livro de anotações que ele iniciou para seu uso pessoal e verá que este livro é o livro da linguagem cósmica, no qual ele encontrará todos os procedimentos de sua arte de evocação mágica traduzidos em linguagem pictórica e simbólica.

Um necromante ou feiticeiro, trabalhando baseado nos piores rituais e fazendo as mais bárbaras evocações e invocações não está preparado de modo algum para praticar invocações numa ordem sistemática, isto é, de travar conversação com um ser, isto para não mencionar a autoridade que ele deveria representar, mas lhe falta a necessária maturidade e perfeição mágica.

Um necromante pode, no máximo, se colocar em estado extático durante suas operações, o que não é mais que um grito na zona em questão, mesmo se suas citações são as mais terríveis e parecem a ele muito promissoras.

Na maioria dos casos, durante este estado de êxtase o feiticeiro é vítima das mais enganosas alucinações. Na melhor das hipóteses, tal invocação incompleta pode, de forma inconsciente, resultar na criação de um elemental devido ao stress extático dos nervos do feiticeiro dependendo do montante de poder nervoso que ele projeta de seu círculo mágico para o triângulo.

Tal elemental pode inconscientemente tomar a forma do ser evocado, e o feiticeiro, sendo incapaz de reconhecer a diferença, irá considera-lo como sendo o ser evocado por ele.

Este elemental é capaz de despertar então certos desejos em seu criador e satisfazê-los. Eu falei o suficiente sobre isso em meu primeiro livro "Iniciação à Hermética".

Neste ponto eu devo deixar claro o que é um contrato, como um contrato é feito, quais são suas desvantagens, etc. Eu darei mais detalhes sobre isso agora.

Se um feiticeiro ou necromante tiver sucesso em chamar um chefe de uma determinada esfera até o mundo físico através da elevação extática de seu espírito, tal chefe, se for negativo, sempre irá tentar colocar sob sua influência não somente a alma, mas também o espírito do feiticeiro para torna-lo totalmente dependente.

O feiticeiro geralmente descobre em sua segunda ou terceira operação que não é mais capaz de se colocar no mesmo estado de êxtase que antes o ajudou a ter uma certa influência em uma determinada esfera. Isso é razão suficiente para que se sinta preocupado, o que geralmente faz com que se agarre ao ser que apareceu a ele para que tenha seus desejos realizados.

O chefe que agora aparece ao feiticeiro não irá reagir a ele se não tiver certeza de que a alma e o espírito do feiticeiro estão maduros e suficiente para ele e portanto ele paga para tentar obter ambos.

O chefe visualiza os vários desenvolvimentos kármicos que o feiticeiro já ultrapassou e pelos quais ele atingiu um certo grau de inteligência e maturidade, e se certifica de que o feiticeiro pode prestar a ele bons serviços após sua morte. O ser já sabe disso tudo em sua própria esfera enquanto assiste o feiticeiro realizando suas operações.

Se parecer vantajoso o suficiente, o chefe, normalmente negativo, aparecerá ao feiticeiro e tentará ganha-lo para si a todo custo. Empregará os métodos mais variados dependendo do caráter do feiticeiro, pois já conhece os pontos mais vulneráveis para atingi-lo.

Se, por exemplo, o feiticeiro for medroso de alguma forma, o ser tentará amedronta-lo para faze-lo obedecer. Mas se for de alguma forma consciente de suas faculdades fisicas e espirituais, o ser tentará ganha-lo com todo tipo de promessas, como a de que fará qualquer coisa, mas ao mesmo tempo afirmar que uma coisa assim não é possível sem um acordo mútuo e mostrará as vantagens do contrato, caberá ao feiticeiro resistir às tentações do ser e se opor a elas.

Tem início então um luta na consciência do feiticeiro, e ela se tornará terrível, pois a consciência do homem é a forma mais sutil da Divina Providência.

Se, entretanto, o feiticeiro não estiver disposto a ouvir as advertências divinas, isto é, a seguir sua consciência, mas ignora-la apesar de sua repetida aparição, ele então se torna uma vítima do ser ao fazer com ele um acordo ou contrato.

Esse tema com certeza interessa a todos. Portanto eu irei analisa-lo mais de perto sob o ângulo hermético.

Por que um ser espiritual quer tomar posse da alma e do espírito de um feiticeiro?

Há várias razões para isso. Primeiramente nenhum ser, menos ainda um negativo, irá fazer algo para o feiticeiro sem a esperança de uma recompensa relevante. O feiticeiro é forçado pelo contrato a deixar a zona terrestre após se libertar do corpo fisico.

Ele na verdade é carregado pelo demônio e deve viajar até a esfera do ser com o qual fez o contrato e lá servi-lo como escravo.

O chefe com o qual o contrato foi feito geralmente usa um feiticeiro falecido como um mensageiro na esfera astral, mental ou fisica da zona terrestre onde terá obrigações a cumprir para seu mestre correspondentes a esfera negativa daquele ser.

Tais chefes gostam de entrar em contato com um feiticeiro por que este foi criado à imagem de Deus e tem, portanto, quatro pólos e por isso muito mais possibilidades que o ser em si.

Na maioria dos casos, os servos dos chefes, nessa ocasião um ser humano, é transformado em um espírito familiar ou factótum e colocado à disposição de outros feiticeiros similares. Nesta função de espírito familiar o feiticeiro tem o poder que o chefe em si possui a partir do momento em que substitui o ser.

A transferência de poder para o feiticeiro é feita por um Ankhur do chefe ou principal dos demônios ou pela influência do poder da zona até que ele consiga produzir por si mesmo efeitos de resultado garantido ou que outros servos o ajudem a levar a cabo suas missões.

Se tais servos são verdadeiros habitantes da zona na função de subordinados de seus mestres ou se são realmente vítimas como foi descrito acima é difícil determinar, pois tais seres não tem permissão para falar sobre si com ninguém.

É também possível que fases não desejadas na memória ou consciência deles sejam apagadas por encantamento ou outras práticas.

E assim o feiticeiro, apesar das qualidades que acumulou com sua natureza de quatro pólos, se torna dependente do chefe de uma esfera, que é seu mestre e que não permite que ele se liberte desses laços e viva sua própria vida. Ele se torna um instrumento desprovido de vontade nas mãos do chefe e deve executar tudo que ele queira.

Após ter selado o contrato ou pacto, o feiticeiro não pode executar nenhuma obra por semanas ou mesmo meses. Durante esse período ele é ensinado pelo seu chefe em várias práticas e é iniciado no uso de seus poderes. O fechamento de um pacto não é muito diferente do que é estabelecido nos grimórios ou livros mágicos. Há entretanto uma pequena diferença pouco conhecida: o pacto em si não é composto pelo ser espiritual, mas é planejado e descrito pelo feiticeiro. O texto do pacto é escrito em tinta comum. Tintas especiais também são usadas para este propósito dependendo dos rituais aplicados, mas isso não é tão importante.

O contrato estabelece claramente quais serviços serão prestados pelo ser, que possibilidades são dadas ao feiticeiro com este pacto, incluindo outras condições que devem ser completadas em proveito do feiticeiro.

Em outra página do contrato estão as obrigações que o feiticeiro deve realizar para o ser e as que o ser se obriga a cumprir. Ele estabelece adicionalmente a maneira pela qual o ser pode ser chamado e se ele deve aparecer de forma visível ou invisível, como os servos colocados à disposição do feiticeiro devem ser tratados, etc.

A parte mais importante é o período pelo qual o contrato é válido e que após a data de expiração dele o feiticeiro é obrigado a viajar até a esfera do demônio. Estabelece também o modo pelo qual o feiticeiro irá morrer no mundo físico e como ele irá viver na esfera do chefe com quem selou contrato.

Todos os pontos e condições são aceitos por ambas as partes e o ser normalmente assina o contrato com seu próprio selo, usando como médium a mão do feiticeiro e o acordo mútuo fica autenticado.

Também é possível que o ser peça ou insista para que o feiticeiro assine o contrato com seu próprio sangue, mas já foram e tem sido feitos contratos sem essa condição.

Normalmente o contrato é escrito em duplicata, ficando uma cópia nas mãos do feiticeiro e outra é para o ser. Os livros costumam dizer que o ser fica com as duas cópias, mas isso é raro e só acontece com uma certa categoria de seres.

Normalmente o feiticeiro dobra e queima a segunda cópia. A queima do contrato significa que as idéias e pontos dele foram transmitidos à zona relevante.

Deste modo ou de modo similar, com pequenas diferenças não essenciais que os pactos são selados, especialmente os pactos com seres negativos.

Tal pacto não pode ser quebrado nem pelo feiticeiro e nem pelo ser e deve ser cumprido incondicionalmente. Muitas vezes acontece de a vítima não ter conhecimento de ter feito esse horrível pacto e ir até a respectiva esfera sem saber que terá que pagar obrigações ao ser que o serviu na Terra.

Se, entretanto, a consciência começar a se manifestar na mente do feiticeiro antes da expiração do contrato e ele, em conseqüência, tentar se libertar de qualquer forma, o ser fará tudo para machucar e destruir o feiticeiro, muitos dos processos de bruxaria do passado são inegáveis provas disso e os feiticeiros que se arrependeram de selar tais contratos e tentaram de toda forma se libertar tiveram que expiar amargamente sua quebra do contrato com os referidos seres.

Muitos dos feiticeiros antigos não fugiram das chamas por que a idéia e a centelha divina venceram dentro deles e fez com que preferissem a morte ao invés de permanecer em contato com um demônio até a expiração do contrato.

Mas os feiticeiros que aderiram rigorosamente cada ponto do contrato e completaram todas as obrigações até o tempo de expiração dele permaneceram sob a proteção dos poderes obscuros e nenhum poder no mundo poderia jamais feri-los. Os que não aderiram e se arrependeram de seu erro foram duramente perseguidos pelos seres, pois estes sempre encontram meios de ferir seus protegidos.

O tipo de contrato descrito acima pode ser considerado o tradicional, pois o feiticeiro tenta entrar em contato com um ser através da magia evocatória e tenta manter esta ligação com ele de forma direta ou por meio do espírito familiar que serve ao ser.

O leitor poderia agora perguntar se o feiticeiro está condenado a ser um servo de um ser ou um chefe para sempre.

Responder a esta questão não é difícil para um magista que esteja igualmente

familiarizado com todas as esferas. Tão logo o feiticeiro tenha retribuído o chefe em ampla medida pelos serviços prestados na Terra – e isso pode levar, em nossa cronologia, muitas centenas de anos já que não existe tempo e espaço nas esferas – a consciência do feiticeiro começa a se manifestar mais e mais nele e sua natureza de quatro pólos se sente pouco a pouco mais livre da escravidão.

Quando o feiticeiro pagou cada centavo de sua dívida, poderá fazer novamente o que gosta.

Mas, se nesse ponto, ele ainda sufocar sua consciência e não desejar segui-la, ele permanecerá na esfera do chefe e irá, eventualmente, perder sua quádrupla polaridade e se identificar com o plano em que vive, tomando a vibração deste plano para sempre.

Desse modo ele condena a si mesmo. O feiticeiro então deixa de ser um ser humano, a imagem de Deus e se torna um ser daquela esfera, isto é, se torna um demônio.

Este é certamente o estado mais retrógrado que um ser humano pode alcançar e pode ser chamado de condenação do ponto de vista religioso, ou o verdadeiro pecado contra o Espírito Santo.

Este seria o procedimento completo para se estabelecer contrato entre um feiticeiro e um ser de outra zona. Se o feiticeiro seguir a voz de sua consciência, ele poderá deixar a zona do chefe e encontrar um novo lar na zona terrestre. Aqui ele poderá viver novamente como um ser de quatro pólos e recomeçar seu desenvolvimento espiritual.

Se for necessário que ele retorne ao nosso mundo físico, seu renascimento se dará sem dificuldades, pois no mundo físico é bem mais fácil se purificar e trabalhar o desenvolvimento mágico como os outros seres. Um feiticeiro reencarnado está apto a adquirir em nosso mundo um grande poder mágico, já que tem experiência em trabalhar com seres negativos.

Esses feiticeiros reencarnados são os magos de nascença, pois possuem faculdades mágicas inatas e não precisam acumular muito conhecimento ou entrar em um treinamento mágico especial.

Não se pode negar que pode acontecer novamente de tal pessoa ser vencida pela tentação de usar mal esses poderes e o mesmo chefe de espíritos pode se aproximar dele novamente, possivelmente sob novo disfarce, para conquistar novamente sua vítima com a mesma intenção de leva-lo para sua esfera após a morte física.

Este feiticeiro, entretanto, tem livre arbítrio na Terra e pode resistir a estas tentações de uma forma muito melhor. Sua consciência também trabalha de forma melhorada

e irá adverti-lo com mais força que a consciência de um ser humano sem esses antecedentes. Portanto, raramente acontece de um feiticeiro cair duas vezes. Normalmente ele está tão purificado pela sua experiência que passa a trilhar pelo verdadeiro caminho da magia e é menos inclinado a ter contato com demônios ou espíritos negativos.

Este estabelecimento da verdade dos fatos pode ser um aviso para que todos os buscadores verdadeiros não sigam pelo caminho da feitiçaria, pois pode-se observar pelo que já foi dito acima, que este passo é uma grande regressão na evolução espiritual e no desenvolvimento do ser humano.

Tudo que eu disse não é uma história fantasticamente construída, mas um triste fato verdadeiro que pode ser verificado por qualquer magista.

Um feiticeiro reencarnado que segue o caminho da iniciação está exposto a um número bem maior de tentações do que um ser humano comum que está iniciando seu desenvolvimento espiritual.

Os planos que antes o aprisionaram tentam hora após hora, das maneiras mais refinadas, colocar a vítima sob seu controle novamente.

Nesta obra eu não pretendo nomear ninguém da antiguidade ou dos tempos modernos que tenha selado contratos com os seres, mas além dos casos conhecidos do público, como Dr. Fausto e Urban Grandier, existem muitos outros dos quais o público nunca ouviu falar.

Existe ainda um outro modo de selar contratos conhecido somente por alguns poucos iniciados. Esse deve ser um aviso para todos aqueles que tentam entrar em contato com vários tipos de seres.

Este pacto não é feito diretamente, mas pela ajuda de um corpo humano já existente. Qual dos dois modos será mais vantajoso irá depender da visão individual do magista.

O modo menos conhecido pode ser preferido pelas pessoas mortas bem como por outros seres da zona terrestre e até mesmo pelos das zonas superiores.

A entrada em contato através de um ser humano requer que este tenha um controle dos elementos, da luz e do princípio do Akasha, uma inteligência superior e maturidade mágica ao lado do ser espiritual que irá contatar e fazer o contrato com o ser humano.

Do ponto de vista hermético, tal contrato é possível e é praticado por vários feiticeiros, sem que estes sejam diferentes das outras pessoas por qualquer coisa estranha ou não natural. Somente o clarividente bem treinado e os olhos do magista verdadeiro são capazes de distinguir este pacto.

Normalmente o feiticeiro é convidado ao contrato pelo ser e não é raro que o convite venha dos seres dos elementos que vivem próximos à Terra.

Se todas as condições necessárias estiverem completadas a fabricação do contrato não apresenta maiores dificuldades.

O método se resume no seguinte procedimento: O ser procura um corpo físico em qualquer lugar do mundo material no momento da morte. Prefere-se um corpo saudável nesse caso, um corpo que morra por causas pequenas e rápidas, como por exemplo um acidente.

Corpos que morrem em consequência de uma inflamação dos pulmões, encefalite, falência cardíaca, etc, também são usados com esse propósito.

Por outro lado, não são bem vindos os corpos que tenham sido destruídos pela tuberculose ou outras doenças infecciosas dos órgãos vitais e nos quais a destruição desses órgãos foi a causa da morte física dessa pessoa. Restaurar a harmonia em um corpo destruído por essas doenças daria muito trabalho.

No momento em que o fio que liga corpo, alma e espírito se rompe e a matriz da vida é interrompida, o ser toma conta do corpo humano e pode construir um novo fio entre ele e o corpo humano ao fazer o que já descrevi em "Iniciação à Hermética" que é empregar o fluido de luz.

É claro que o ser, antes de se unir ao corpo físico, deve formar seu corpo astral de acordo com a forma e tamanho do corpo humano em questão, usando para este propósito a matéria dos elementos para conseguir uma harmoniosa unidade dos dois fios vitais: a matriz astral e mental.

O ser que toma posse do corpo humano do modo descrito se torna um ser humano em um corpo emprestado. Os parentes e testemunhas acreditam que a pessoa agonizante retornou por um milagre e finalmente se recuperou da doença. Isso acontece por que os parentes e pessoas próximas não conseguem observar através da clarividência a saída do corpo astral do físico. Uma vez que o ser possui um grau fantástico de adaptabilidade e mantém todas as faculdades e poderes do mundo astral e sabe de tudo, ele continua se passando pela pessoa que faleceu, mas tentará desaparecer de perto dos parentes da pessoa falecida e entrar em contato com o feiticeiro sem chamar a atenção.

O ser mantém todas as habilidades de sua esfera anterior no novo corpo e se coloca à disposição do feiticeiro. Com exceção do verdadeiro magista, ninguém irá saber da

verdade ou achar algo suspeito em dois amigos ou dois namorados que se encontram e as pessoas ao redor dos dois nunca saberão da verdadeira relação entre eles.

Os serviços que o ser pode render ao feiticeiro durante esta existência física são exatamente os mesmos que seriam se o feiticeiro tivesse entrado em contato com outro ser daquela esfera. Se o feiticeiro quer influenciar o mundo astral ou mental através deste ser, o ser se colocará em um estado de transe e assim pode realizar as vontades do feiticeiro.

A questão do contrato carnal normalmente é discutida no primeiro encontro com o feiticeiro e ele fica bem informado sobre o procedimento. Fica claro que o feiticeiro jamais poderá dizer a ninguém uma palavra sequer sobre a questão e que se assim não for ele terá que pagar com a vida por ter falado.

Feiticeiros tem pedido freqüentemente à sereias para que possuam os corpos de belas garotas nesse mundo, da forma mencionada acima, para poderem entrar em contato com essas ondinas e até mesmo se casar com tais seres. Não há diferença entre uma mulher normal e uma ondina encarnada, pois a última, em seu corpo carnal, está sujeita às mesmas leis que todos os outros seres humanos, mantendo entretanto, todos os poderes e faculdades do elemento água e os utilizando em sua encarnação humana.

A ondina encarnada pode inclusive ter filhos. Mas o fato mais trágico sobre essa questão é que ela irá exigir lealdade absoluta do feiticeiro a partir do momento em que os corpos físicos de ambos entram em contato. Se o feiticeiro quiser ter relações sexuais com outra mulher ele corre o risco de ter que pagar com sua vida por isso.

A ondina não é capaz de permanecer no mundo físico e fazer outros contatos. Logo após a morte do feiticeiro que se tornou seu amante ou marido ela também morre. Após sua morte esta ondina não viaja para a zona terrestre como qualquer outro ser humano, mas deve voltar ao elemento água e lá viver novamente como ondina.

Se um magista com um alto grau de perfeição e relação com Deus realizasse tal procedimento, ele seria capaz de construir com seu poder criador junto à ondina o mesmo tipo de harmonia de elementos que um ser humano possui.

Ele poderia criar um novo ser humano cujo espírito seria imortal como o espírito de uma criatura humana. Entretanto, o verdadeiro magista nunca realizaria uma operação dessas sem ter boas razões para tal. Eu só mencionei isso aqui por que quero mostrar que uma coisa assim faz parte das faculdades do magista.

O não iniciado pode achar que isso tudo é um incrível conto de fadas, mas, do ponto de vista hermético, essas coisas são possíveis e podem ser facilmente feitas. O verdadeiro magista não terá dúvidas dessas possibilidades.

Aparte do espiritismo, existe um outro tipo de evocação de espíritos que se chama necromancia. A diferença entre um feiticeiro e um necromante é a seguinte: o feiticeiro geralmente tenta entrar em contato com os seres mais elevados da zona terrestre, com os chefes dos elementos ou os chefes de outras zonas. O necromante, por outro lado, pratica simplesmente a evocação dos mortos.

O método da necromancia é muito simples e um magista que ainda não tenha alcançado a perfeição pode aplica-lo com mais sucesso do que um feiticeiro fazendo evocações.

Um necromante enfrenta os mesmos perigos de um feiticeiro, já que um ser humano falecido pode também se apossar do feiticeiro e torna-lo totalmente dependente.

Se um necromante se torna tão dependente de um ser astral a ponto de não poder fazer nada sem o conselho e a ajuda deste ser, então podemos já falar em pacto neste caso, embora este tipo de contrato não tenha as mesmas conseqüências trágicas dos pactos que tratamos anteriormente.

O magista pode chamar qualquer ser do mundo astral sem nenhum perigo, sem que se torne dependente ou que seja vítima da necromancia.

Um necromante é uma pessoa com baixo desenvolvimento espiritual e mágico, cujo objetivo é entrar em contato com os seres astrais da zona terrestre, de preferência pessoas mortas.

O necromante irá, na maioria dos casos, tentar usar o ser da esfera astral e pedir dele certas obrigações mágicas no plano físico, astral ou mental, ou meramente tentar satisfazer sua curiosidade. Para isso o necromante irá escolher um ser humano falecido que durante sua vida física se ocupou das ciências secretas e possivelmente alcançou nelas um certo grau de perfeição.

Se esta pessoa era um verdadeiro magista que seguiu o caminho da verdadeira iniciação e aprendeu suas leis aqui na Terra, adquirindo também um certo grau de perfeição, se dirigindo aos poderes positivos e controlando os negativos, ele irá, se achar benéfico, aparecer ao necromante e falar sobre as vantagens e desvantagens de seus projetos e intenções. Entretanto, um verdadeiro magista nunca irá estabelecer uma ligação constante com um necromante, nem tentará influencia-lo de forma que o torne dependente dele. Ele estará sempre pronto para advertir o necromante e lhe dará permissão para chamá-lo em caso de emergência.

Além disso, ele dará bons conselhos ao necromante e o iniciará nas leis da esfera astral, mas jamais irá servi-lo, fazer qualquer coisa que ele queira ou preencher seus desejos materiais.

Somente os maus magistas, com pouca experiência e afeitos aos poderes negativos, ou meramente feiticeiros irão tentar manter contato com um necromante ou ajuda-lo a realizar seus desejos e satisfazer sua curiosidade.

Se o necromante, sob controle de tal ser, entrar em sua esfera, irá adquirir o mesmo tipo de vibração que o ser possui na zona terrestre e então se torna seu companheiro de sofrimento. O ser astral irá impedir que o necromante faça qualquer progresso em seu desenvolvimento mágico e espiritual e irá cuidar para que ele nunca seja iluminado ou abençoado com avanço pessoal.

O ser então será cheio de um malicioso prazer por ter conseguido se tornar um incômodo para um ser humano na Terra. Isso o relembra de sua própria vida na Terra, as dificuldades e problemas que teve aqui, as tentações que não pôde resistir, os poderes que foram mal usados e a falta de chance para se iniciar de verdade, então irá tentar atrapalhar também o necromante em seu desenvolvimento.

O perigo para o necromante nesse caso não precisa ser analisado.

Eu irei, entretanto, mencionar o fato de que o necromante pode facilmente ser vampirizado por este ser e que o ser tentará realizar no plano astral os seus próprios planos egocêntricos com a ajuda dos poderes que foram vampirizados do necromante.

Portanto, todo estudante está agora advertido para que não faça tais contratos e não se torne dependente de nenhum ser.

Existem dois métodos pelos quais um necromante chama um ser do plano astral.

Um método é o espírita : Pede-se ao ser que se revele pela ajuda de médiuns, isto é, por escrita mediúnica ou por médiuns em transe.

Esse método requer uma grande perseverança até que o ser possa estabelecer contato direto e aparecer ao necromante.

O outro método é o da evocação : o necromante toma contato com o ser pela ajuda de uma foto da última encarnação do espírito ou pela animação desta foto até que o ser pule dela como um elemental, tomando sua forma prévia.

O necromante nem sempre tem êxito na primeira vez, mas se ele continuar persistentemente nesta obra ele poderá, dependendo de sua maturidade, desenvolvimento, força de vontade e imaginação, forçar o ser a aparecer de forma visível.

Difícilmente um necromante saberá diferenciar se é sua imaginação que está dominando, se ele de fato criou um elemental ou se a aparição visível do ser ocorreu de fato. Mas um necromante de mentalidade limitada não se importa em saber o que trouxe à tona ou o que causou o efeito desejado, se foi o poder da imaginação (fantasia) ou se foi o stress repetitivo de seus nervos que criou um elemental ou se foi o ser evocado que realmente apareceu vindo do mundo astral.

Se o necromante tiver uma predileção pelos poderes negativos, sua evocação e seu empenho em causar uma projeção no mundo astral podem ser prontamente respondidos pelos chamados magos negros que tentarão entrar em contato com este necromante.

Todo apetite que o necromante tem por instruções, práticas, satisfação da sua curiosidade, preenchimento de seus desejos, será saciada por este ser.

O necromante é responsável por tudo que acontecer e isso irá assomar-se ao seu karma, especialmente se ele quer realizar desejos que não pode justificar. O fim de tal necromante não pode ser outro senão trágico. Os necromantes geralmente morrem de morte não natural ou de uma doença repentina incurável.

Eu devo mencionar também o fato de que existem também possibilidades de um relacionamento passivo entre os seres do plano astral com os das zonas mais elevadas. Esse intercuro passivo, entretanto, não é tão efetivo e não dá grandes resultados mágicos como a prática da evocação. Nesse caso, também pode existir um pacto, e a pessoa que está nesse intercuro passivo algumas vezes se encontra em situação pior que a do feiticeiro ou do necromante, pois não tem controle nenhum sobre o ser ao qual se ligou nem sobre os efeitos causados por ele.

Existem dois tipos de intercuro passivo: o primeiro é o espírita, onde o espírita em si é o médium para o contato e o intercuro com o ser se dá por meio da clarividência, clariaudiência, escrita automática, etc.

A segunda possibilidade de intercuro passivo é quando um hipnotista ou mesmerista faz conexão com o ser por meio de um médium sonâmbulo e mantém o contato continuamente para satisfazer sua curiosidade ou para certas tarefas no mundo mental, astral ou físico.

Se o hipnotista ou espírita não se submeteram a nenhum treinamento mágico, e não tem portanto, o grau necessário de desenvolvimento e maturidade mágica, a saúde do médium ficará comprometida em ambos os casos.

Muitos médiuns e espíritas que estiveram em conexão constante com um único ser, o que resulta em um pacto indireto, tiveram que pagar por ele com graves doenças do corpo mental, astral e físico. Muitos lunáticos nos asilos são testemunhas desses

casos deploráveis.

Tudo que eu disse acima se aplica especialmente à obra dos feiticeiros e necromantes com os poderes negativos e os perigos envolvidos. Devo dizer que o magista verdadeiro, que segue o caminho do verdadeiro desenvolvimento, tenta entrar em contato com seres positivos, independentemente de sua zona ou posição e não deve se tornar dependente nem mesmo dos seres ou inteligências boas.

Ele pode, se quiser, entrar em contato com um ser bom a hora que desejar, mas não deve se juntar a nenhum ser mesmo que seja especialmente atraído por ele, pois se o fizer, resultará em um pacto da mesma forma como ocorre com os seres negativos, embora os perigos para o magista verdadeiro que opera com seres positivos não sejam jamais tão grandes nem tão trágicos.

Existem métodos e instruções para fazer contrato com os genii de qualquer zona, que, devido a tal contrato, podem advertir e ajudar o magista em toso sentido.

É claro que o verdadeiro magista irá, durante o curso de seu desenvolvimento, tentar entrar em contato com os seres positivos, já que isto é sem dúvida necessário, mas ele não pode se tornar dependente de um ser sequer, não importa se anjo ou inteligência superior. Ao se tornar dependente de um ser bom o magista tomaria, como o feiticeiro, a vibração da esfera da qual o ser bom veio e que, passo a passo, iria influencia-lo de forma tão forte que ele finalmente tomaria a completa natureza do ser. Mas esse ser, é claro, não está interessado em um contrato escrito.

Existem também métodos para se fazer o mesmo tipo de pacto ou contrato escrito entre o magista e uma inteligência positiva superior. Concluído este contrato, o magista pode estar certo de que o ser irá protege-lo em tudo, irá ajuda-lo e adverti-lo e fazer todo tipo de bons serviços a ele, mas após a morte do magista o ser irá automaticamente carrega-lo para sua própria esfera. Nesta zona o magista não terá que servir o anjo guardião pela força, mas livremente.

A partir do momento em que o magista entra em constante conexão com seres bons, ele irá se tornar parte daquele plano e perderá todo interesse em subir para algo mais elevado ou viajar para outra zona. Ele estará contente com sua vida e sua evolução ficará temporariamente interrompida.

Se um magista é mandado pela Divina Providência para a zona terrestre ou para nosso mundo fisico para completar alguma tarefa como ser humano, ele começa a desejar a esfera acima dele.

Se um magista, após ter se aliado a um gênio em uma certa zona, se encarna em nosso mundo fisico, a aliança anterior se torna óbvia pela habilidade especial do magista ou no campo das ciências herméticas ou em outro campo cultural como a

arte, literatura, etc.

Isso mostra que o procedimento é o mesmo, não importa se é com um ser negativo ou positivo e um magista verdadeiro nunca será impedido sem seu desenvolvimento por qualquer pacto com um gênio ou anjo, mas avançará sem obstáculos em seu desenvolvimento.

Através de uma mesma afeição por todos os seres o magista estará sempre consciente de seu desejo de se tornar um ser humano perfeito, criado como a verdadeira imagem de Deus e reflexo da divindade.

Ele não é influenciado por nenhuma esfera, portanto, ele pode alcançar a verdadeira perfeição se certificando de que nenhum elemento está prevalecendo nele e de que está apto para desenvolver em si o absoluto equilíbrio de todas as forças e poderes e de manter o padrão deste desenvolvimento no futuro.

As esferas superiores são os lugares onde é decidido se o magista está pronto a alcançar o mais alto grau de perfeição possível ou se deve se tornar um santo.

Um magista que queira o mais alto grau de perfeição pode se tornar o maior e mais elevado senhor da criação, pois simboliza a verdadeira e completa imagem de Deus em todos os aspectos. Um santo, entretanto, permanece sob um aspecto e alcança a perfeição nele.

Ele se torna parte deste aspecto, e finalmente, quando alcança a perfeição nele, perde sua individualidade.

O mais alto grau de perfeição que um homem pode alcançar é tornar-se um verdadeiro soberano, um verdadeiro magista, representando desse modo a completa e verdadeira imagem de Deus, na qual ele nunca perde ou é forçado a desistir de sua individualidade.

Através do conhecimento da hierarquia dos seres, das suas zonas, suas causas e efeitos, o verdadeiro magista pode dominar qualquer ser da criação, não importa se bom ou mau e essa é sua verdadeira função. Dominar os seres espirituais não significa necessariamente dominar pela força, pois os seres, bons ou maus, estarão sempre preparados para servir ao magista, para realizar sua vontade e preencher seus desejos sem pedir nada em troca. Os chefes das zonas também gostam de servir ao magista, e se for a vontade dele, eles até mesmo colocarão à sua disposição os seres que os servem e os proverão com o ankhur necessário sem jamais ousar pedir que o magista faça um contrato com a zona em questão.

O magista é livre para colocar sob sua vontade quantos genii desejar, da esfera que desejar, eles terão sempre que servi-lo como seu maior mestre, seu soberano.

O magista verdadeiro, nobre em caráter, não fará diferença entre um ser positivo e um negativo, pois a Divina Providência não criou nada sujo.

Ele sabe do fato de que os demônios são tão necessários quanto os anjos, pois sem essas contradições uma hierarquia diferencial não seria possível. Seu respeito por um ser, positivo ou negativo, dependerá do escalão deste.

Ele próprio tomará sempre o dourado caminho mediano, o caminho da verdadeira perfeição.

Os Espíritos Familiares ou Espíritos Servis

A maioria dos grimórios e outros livros que tratam da magia de evocação falam freqüentemente dos servos ou espíritos familiares.

De acordo com esses livros, os servos são colocados à disposição do mago pelos seres mais elevados, especialmente pelos chefes de demônios com a idéia de que o magista não precisa tratar pessoalmente com o principal dos demônios, isto é, com o mestre deles, em cada ocasião e a cada problema trivial.

Os livros estabelecem ainda, que tais espíritos servis são entregues ao magista, ou, o que é mais provável, ao feiticeiro, pelo chefe ou principal dos demônios com quem estabeleceu contrato.

Através do ankhur o chefe dá ao servo o mesmo tipo de força, poderes e faculdades que possui. Ao magista não importa por quem será causado o efeito que ele deseja, se é pelo chefe em si ou por algum dos espíritos que o servem.

Entretanto uma coisa é importante: A responsabilidade cármica recai sobre o magista ou feiticeiro. Com já foi mencionado no capítulo que trata dos vários tipos de contrato, o magista irá, após a expiração do contrato no mundo físico, seguir o principal dos demônios até sua esfera e lá pagar em ampla medida o trabalho feito por ele. Esse pagamento, é claro, não é material e sim espiritual.

Do ponto de vista hermético, o servo não pode ser confundido com os espíritos familiares dos primitivos da antiguidade. Esses espíritos familiares eram, na maioria dos casos, os mortos de uma tribo, seus antecessores, heróis, etc, com quem se praticava um tipo de necromancia similar ao mais primitivo fetichismo através da manutenção de um contato permanente com esses mortos.

Esse tipo de necromancia pode ser comparado ao espiritismo de nossos dias atuais. Já que todo iniciado conhece sobre as práticas, a operação de culto, etc, para se entrar em contato com um ancestral, com um espírito familiar, eu desistirei de escrever novamente sobre esse tema.

Não era somente cada família que tinha seu espírito da casa, existiam também inúmeras tribos com seu próprio gênio como é conhecido pela história. O verdadeiro magista sabe dizer a diferença, do ponto de vista hermético, entre o espírito familiar e o ancestral.

A atitude de um magista verdadeiro para entrar em contato com um chefe, isto é, com um ser mais elevado, uma inteligência mais elevada, é bem diferente da de um feiticeiro ou um mago negro. O último quer ter os seres sob seu poder sem nenhum esforço especial, sem desenvolvimento mágico e sem as operações preparatórias apropriadas para que estes o sirvam e o ajudem a realizar seus desejos.

Infelizmente o feiticeiro se esquece de que agindo assim ele está aumentando seu karma, à custa de sua evolução e desenvolvimento mágico.

Os seres que servem um feiticeiro nunca o fazem sem nenhuma recompensa. Do ponto de vista material, esses serviços devem ser vistos como empréstimos. O feiticeiro se torna escravo do ser em questão, pois após a expiração do contrato deverá pagar por tudo, como já foi dito.

Os seres sabem desse fato, e sua devoção ao magista que o assegura de que eles estão sempre dispostos a servi-lo e preencher qualquer de seus desejos, freqüentemente ilude o feiticeiro a achar erroneamente que se tornou mestre dos seres.

Seus desejos, seus clamores por esses seres aumentam durante o curso da aliança, e o feiticeiro eventualmente se torna guloso. Somente bem próximo da data de expiração do contrato o feiticeiro se apercebe do que fez e da responsabilidade cármica que pesa sob seus ombros. Mas nesse ponto, geralmente é tarde demais e todos os avisos e instruções para quebrar o contrato são, do ponto de vista hermético, inúteis e impraticáveis e, aos olhos de um verdadeiro magista, são ridículas.

Os efeitos negativos que foram uma vez colocados em ação, não importa de que forma, deverão através da lei de causa e efeito, ter o devido ajustamento.

Alguém poderia dizer que a Divina Providência, em seus aspectos de amor e caridade poderia fazer exceção em alguns casos. Entretanto, o verdadeiro magista sabe que os efeitos procedem das causas, se assim não fosse, a Lei do Karma, a lei da retaliação, a lei do universo seria falsa, isto é, ilusória. Mas não é assim, tudo acontece devido às leis mais genuínas e com a mais admirável precisão. O amor divino e a caridade com todos seus outros aspectos tais como a benevolência, etc, funcionam até o ponto em que o homem descobre que ele em si é a causa dos sofrimentos que lhe sobrevieram e esse conhecimento o capacita a carregar mais facilmente seu fardo. A Providência, em seus aspectos de amor benevolência, etc, de um ponto de vista correto e universal, não pode intervir.

Todo magista experimentado, conhecendo as leis naturais, vê nelas ordem. Todo magista verdadeiro deve estar atento, portanto, para não fazer um contrato que possa comprometer inteiramente sua evolução e desenvolvimento mágico. Um verdadeiro iniciado não será tentado a fazer contrato nem mesmo com os chefes bons e elevados, não importa as vantagens que possam advir.

Ligar-se aos seres espirituais e suas esferas significa perder a liberdade de seus atos e pensamentos.

Alguém poderia perguntar então, por que é necessário lidar com a evocação mágica, e se não seria melhor trabalhar o desenvolvimento pessoal e deixar os seres onde estão.

A resposta a essa pergunta é que o magista verdadeiro pode, se ele quiser, entrar em contato com quaisquer seres, positivos ou negativos, e ele deve até mesmo considerar isto como um dever de praticar a verdadeira magia evocatória, mas nunca deve ser tentado a se escravizar por nenhum ser. Ele pode usar suas conexões para aumentar seu conhecimento sobre as várias esferas, para aprender sobre as leis das esferas e para demonstrar sua autoridade mágica aos seres com os quais trabalha durante suas evocações.

Sem dúvida esses seres não estarão somente preparados para dar qualquer informação que ele queira, mas terão também prazer em servi-lo, pois para eles o verdadeiro magista é mestre, é o verdadeiro iniciado a quem eles devem obediência e lealdade.

Eles não ousariam nem mesmo se aproximar do magista genuíno, que foi verdadeiramente iniciado em magia e alcançou nela a perfeição, com um contrato em mente.

O magista pode, se achar necessário, usar servos de uma esfera ou de outra, mas ele sabe bem que não lhes deve nada, pois tudo que os seres fazem por ele ele também pode fazer como resultado de seu sistemático treinamento e desenvolvimento mágico.

O magista pode fazer uso de seres em primeiro lugar para ajudar o próximo, não a si, e em segundo lugar, para usar o valioso tempo que foi concedido para seu desenvolvimento.

Essa é a atitude correta a ser tomada e ela não pode ser comparada a de um feiticeiro, como é facilmente observável.

O magista não precisa praticar a magia evocatória o tempo todo, mas deve ser capaz de realiza-la com sucesso sempre que for necessário.

O conhecimento exato da magia evocatória irá aumentar sua sabedoria, seu poder sobre os seres do universo e , desse modo, fortalecer sua autoridade mágica.

O verdadeiro magista deve ser perfeito em tudo. Durante suas evocações mágicas ele estará atento à hierarquia exata dos seres e também irá:

1. Entrar em contato com os chefes dos elementos e seus seres, se necessário, também com os espíritos que os servem e estão sujeitos.
2. Considerar a zona terrestre com todos seus chefes e subordinados
3. Substituir (?) os seres da Lua de acordo com a hierarquia
4. Considerar os chefes da zona de Mercúrio
5. Prestar atenção à zona de Vênus
6. A zona do Sol
7. A zona de Marte
8. A zona de Júpiter
9. A zona de Saturno

=====

Falta trecho aqui de exemplo de evocação. Inserir.

=====

Hierarquia

Nesta parte do livro será dada uma descrição somente daqueles seres os quais eu contatei pessoalmente tanto por evocações ou divagação mental nos vários planos e esferas, pois descrever todos os seres de toda hierarquia é algo impossível. Entretanto, isto não significa que o mago está estritamente restrito à ordem hierárquica dada abaixo, e que ele deva somente entrar em contato com os seres mencionados aqui. Se ele usa outras fontes de informação sobre certos seres ele estará apto a ganhar controle sobre tais seres, também, e ter seus eventuais desejos satisfeitos. A

literatura da Magia tem muitos livros lidando com diferentes seres, seus selos, etc., e o mago é livre para usar estes também.

Eu deliberadamente desisti de escrever sobre demônios de qualquer nível e esfera de modo a prevenir, desde o início, qualquer aplicação negativa. Entretanto, devido a seu desenvolvimento até agora e devido às instruções exatas dadas aqui, um mago estará apto a evocar demônios e sujeita-los a seu controle. A parte disto, muitos trabalhos da literatura mágica, sejam antigas ou modernas, oferecerão informações adicionais sobre demônios das várias esferas, suas faculdades, selos, etc. O mago estará apto a colocar qualquer ser, positivo ou negativo, na correta ordem da zona relevante ou esfera de acordo com a hierarquia especificada aqui.

Os seres mencionados aqui são conhecidos somente por poucos iniciados que tiveram conexões com eles, assim o mago pode, se assim quiser, utilizar esta hierarquia para seu trabalho. Se ele entrar em contato com qualquer ser durante sua divagação mental ou astral ele estará apto a nomear imediatamente a esfera da qual este ser se origina. Em casos semelhantes a síntese esotérica da astrologia assim como a cabala com suas analogias irão servi-lo bem. Uma pessoa conhecendo muito sobre quabbalah irá imediatamente dar o nome correto a um ser julgando suas qualidades, cor, etc. sem ser iludido pela possibilidade de que o ser possa, no momento, estar dando outro nome que não o seu comum. O mago sabe que o nome é realmente o espelho das verdadeiras qualidades fundamentais do ser.

Cada selo, que realmente representa as qualidades fundamentais do ser, é usado na magia da evocação para chamar o ser relevante, pelo auxílio de seu sigilo, dentro do triângulo em frente ao círculo. Após a operação o selo pode ser destruído.

Neste caso, se o selo foi desenhado em um pedaço de papel embranquecido encharcado com um condensador fluídico com a cor planetária correspondente, o selo é destruído no seu elemento no modo que depende do elemento a que ele tem referência. Assim selos de seres do fogo e do princípio do ar devem ser queimados, selos de seres da água devem ser partidos em pedaços e jogados na água corrente, selos de seres do princípio da terra devem ser enterrados.

Além disso, seres podem se chamados por talismãs. Neste caso os sinais relevantes devem estar gravados em placas de metal e devem ser postas no triângulo diante do círculo na ocasião da primeira evocação ou contato.

O ser evocado deve então tomar conhecimento deste selo e tomar contato com este, assim com sua esfera relevante, por si só. Tal selo não precisa naturalmente ser destruído, mas pode ser posto de lado com o consentimento do ser.

Se o Mago quer contatar o ser de modo a vê-lo no seu espelho mágico, ou se ele quiser ter um certo desejo satisfeito, ele necessita somente de pegar o selo em sua mão.

Todos detalhes, claro, dependem de um acordo mútuo com o ser. Anos atrás eu estava acostumado a pegar o selo com o carácter de um certo selo gravado nele em uma mão, e com esta desenhava o sigilo no ar de modo mágico (i.e. modo tridimensional). Fazendo deste modo o assinatura era transposto diretamente ao princípio do Akasha. Imediatamente eu estava em contato com o ser, como eu desejava. Isto, claro, somente serve como um exemplo, pois um mago que quer contatar um certo ser pode fazer seus planejamentos individuais.

Um mago querendo manter uma constante conexão com uma certa esfera ou ser ele precisa somente levar o selo consigo todo o tempo, tal qual um amuleto, anel ou qualquer coisa similar. Entretanto, não é sábio usar um amuleto por um longo tempo com o signo de um ser, pois o mago se tornaria dependente do ser e poderia perder seu equilíbrio e autoridade mágica.

Um mago bem treinado está apto a construir, a qualquer tempo, seu próprio selo, após ter o ser sob seu controle, e engrava-lo nas características do ser na forma do assinatura relevante, e ele pode então dar carga no selo ele próprio, no modo mágico, com as qualidades do ser, sem ter que contacta-lo para este propósito, sem qualquer evocação precedente.

(Porção de difícil entendimento para tradução: *A well trained magician is able to manufacture, at any time, his own seal, after having got the being under his control, and to engrave on it the **character** of that being in the form of the relevant sign, and he can then charge the seal himself, in the magical way, with the being's qualities, without having to contact the being for this purpose, i. e. without any preceding evocation.*)

A carga do selo tem que ser levada a cabo do modo indicado em "iniciação ao hermetismo" no capítulo que lida com a carga de talismãs. Mas é importante saber que o mago somente pode praticar isto se ele é um mestre sobre o ser em questão. Se ele levar a cabo esta prática na hipótese de ele não ter um completo controle sobre o ser, ele coloca a si em imediata conexão com o caráter do Ser e sua esfera sem contar se ele está desejando proceder assim ou não. A carga mágica de selos na forma de talismã pode entretanto não ser efetuada, até que o mago tenha já se tornado um absoluto mestre do ser ou inteligência pela magia da evocação.

Agora eu irei introduzir a hierarquia dos seres espirituais, uma após a outra, e irei nomear alguns seres e inteligências de cada esfera. Isto pode servir como um guia. Como já mencionado, cada esfera – de acordo com nossas medições – é habitada por milhões de seres, todos os quais tem diferentes níveis devido a suas diferentes qualidades e a cada são dados certos raios de poder influenciante. Eu dispus em capítulos individuais os seres e inteligências com as quais eu tenho mantido contato pessoal. À parte destes, eu também lidei com muitos outros das mais diversas esferas, mas estes mencionados abaixo podem servir ao mago bem como princípios guias para evocações mágicas, para ser eventualmente deixado a ele compilar sua própria hierarquia de seres que ele obtiver contato com a transposição de consciência dentro de uma esfera e outra.

Seres dos quatro elementos

(Seres do elemento Fogo)

Fig. 1: Pyrhum.

No reino dos elementos Pyrhum é um poderoso espírito do fogo no nível de um Rei ou Soberano. Um grande número de espíritos do fogo estão sujeitos ao seu poder e estão constantemente à sua disposição.

Ele irá revelar métodos especiais ao mago que o governe; métodos pelo qual o mago pode ter sucessos estrondosos com o auxílio do elemento fogo. Pyrhum também pode colocar espíritos dos elementos à disposição do mago que, estando em posse dos mesmos poderes dele próprio, estão aptos a reproduzir os mesmos efeitos assim como ele próprio faria.

De Pyrhum alguém pode aprender sobre tudo o que pode ser alcançado magicamente pelo puro elemento do fogo. Também nos casos aonde as influências do elemento fogo estão envolvidas, Pyrhum pode trazer o efeito desejado. Cada mago entrando em contato pessoal com este espírito do fogo estarão aptos a convencer por si próprios da sua versatilidade.

O assinatura de seu selo deve ser desenhado em cor vermelha em um pedaço de papel descolorido por ocasião da primeira evocação. Alguém pode usar uma pequena chapa de metal ao invés do papel descolorido, e gravar o assinatura do selo nela. Um talismã produzido desta maneira deve, de qualquer modo, sempre ter o formato de um pentágono. A última assertiva vale para todos os sinais dos selos dos seres do princípio do fogo.

Fig. 2: Aphtiph –

é também um espírito do fogo tendo o mesmo nível de Pyrhum. Ele conseqüentemente está apto a trazer a tona os mesmos efeitos de Pyrhum. A única diferença entre os dois está no fato de que Aphtiph não é tão ativo como Pyrhum e conseqüentemente mais fácil de controlar.

Ele tem uma grande afeição por seres humanos e pode dar ao mago várias informações mágicas sobre o elemento fogo; por exemplo, como, pela ajuda do elemento fogo e vários ritos efetivos efeitos excelentes podem ser obtidos e similares.

Aphtiph irá iniciar o mago, devendo ele desejar isto, por dentro da magia do elemento fogo, usando métodos especiais para este propósito. Ele está também realmente desejando oferecer ao mago os serviços de seres sujeitos a sua autoridade, e conferir os mesmos poderes que ele próprio possui para eles. O assinatura de seu selo deve ser também traçado em cor vermelha para a primeira evocação.

Fig. 3: Orudu –

É um espírito muito aterrorizante de alta hierarquia no reino do fogo. Empregando seus subordinados ele causa erupções de vulcões tanto direta como indiretamente, e ele fomenta todos assuntos relacionados com intensos ardores e grandes queimadas. A ultima pode não ser causada por ele, mas pode também ser controlada e acalmada por ele. O mago com Orudu sob seu controle e como seu amigo pode alcançar grandes coisas com a ajuda do elemento fogo.

Orudu, também, assim como os outros dois espíritos do fogo, podem prover o mago com espíritos do fogo subordinados, e muitos magos tem sido capazes de ter sucesso em muitas operações mágicas com o auxílio do elemento fogo e auxiliados com os seres que Orudu colocou à sua disposição. O assinatura do selo de Orudu deve ser desenhado na cor amarela para sua primeira evocação.

Fig. 4: Itumo –

Assinatura a ser desenhado na cor amarela –

é também um ser macho do fogo, que gosta de estar e de mover-se próximo a superfície de nossa terra e que tem uma capacidade especial de causar pesadas tempestades de raios, preferivelmente com enxurradas, por meio de seus subordinados. Controlado pelo magista, ele os instrui como causar vários tipos de tempestades com seus servidores e como para-las. Tudo que possa acontecer em uma tempestade de trovões é afetada por Itumo. Pelo seu auxílio e com a ajuda de seus servidores eu tenho frequentemente influenciado tempestades com trovões.

Fig. 5: Coroman –

Assinatura a ser desenhado na cor vermelha – tem o nível de um chefe em potencial com legiões de seres cumprindo várias tarefas no elemento fogo. Coroman controla o elemento fogo nos três reinos; os reinos do Homem, animais e plantas, e pode obter efeitos através deles. Ele pode oferecer subordinados confiáveis que estão aptos a auxiliar o mago pela força do elemento fogo de qualquer modo, não interessando se ele opera ritualmente com os espíritos subordinados ou se tem seu trabalho influenciado pela magia da simpatia. Coroman pode introduzir o mago em um grande número de práticas: especialmente o curar de pessoas doentes que possam ser tratadas com o elemento fogo.

Fig. 6: Tapheth –

Assinatura a ser desenhado na cor vermelha – é , como o ser mencionado acima, também um amigo do homem. Ele é capaz de auxiliar o mago em um número de operações alquímicas e protege-lo com seu elemento, o elemento do fogo. Ele, também, faz o mago suceder nas várias operações mágicas com o elemento fogo e ensina-o a reconhecer os vários estados nas operações alquímicas para conhecer e controlar os procedimentos individuais. Tapheth, também, coloca a disposição do magista boms seres subordinados que possam auxilia-lo em muitos modos para trabalhar com sucesso com o elemento fogo.

Fig. 7: Oriman –

Assinatura a ser desenhado na cor azul – é um poderoso espírito do fogo que, também, pode auxiliar o magista com muitas praticas mágicas para as quais a utilização do elemento fogo é essencial. Suas qualidades fundamentais de pirotecnia habilitam-no a fazer o mago familiarizado com a arte da pirotecnia que pode mais tarde ser praticada, ritualmente pelo mago somente ou pelos seres subordinados que Oriman coloca agora a sua disposição.

Oriman e seus subordinados gostam de controlar o trabalho feito nas ravinas (**GORGES**) e assemelhados aonde o trabalho manual ou mecânico é feito com auxílio do fogo. O mago recebe a mais interessante informação de Oriman e de seus seres subordinados em tudo que tem a ver com pirotecnia.

Fig. 8: Amtophul –

Assinatura a ser desenhado em cor azul – é de modo algum inferior em hierarquia e poder que os seres do elemento fogo já mencionados. Este espírito do fogo mostra ao mago como ele pode ser efetivo no reino do elemento fogo. Ele instrui ele como afirmar suas habilidades mágicas lá para que tenha completo controle sobre qualquer ser do elemento fogo. Amtophul conseqüentemente é um excelente iniciador na assim chamada magia do fogo. O mago é ensinado por ele como defender-se contra o elemento do fogo de modo a tornar-se inatacável pelo fogo, ou seja, invulnerável até certo ponto. O mago estará então posteriormente apto a pegar carvões em fogo em suas mãos sem sofrer qualquer dano. Mas também muitas outras artes mágicas podem ser realizadas pelo elemento fogo e serão reveladas gratuitamente ao magista por Amtophul. Entretanto, Amtophul é, mesmo se completamente controlado, certamente um espírito do fogo perigoso.

Muitos espíritos do fogo semelhantes do mesmo nível com quem eu anteriormente comuniquei-me poderiam ser mencionados aqui. Entretanto, os oito exemplos acima deverão ser suficientes para o mago.

(Seres do elemento Ar)

No ponto em que os seres do elemento ar são correlatos, também oito nomes de chefes, juntos com os sinais de seus selos, serão dados aqui. Eles são:

Fig. 25: **Parahim**,

Fig. 26: **Apilki**,

Fig. 27: **Erkeya**,

Fig. 28: **Dalep**,

Fig. 29: **Capisi**,

Fig. 30: **Drisophi**,

Fig. 31: **Glisi**,

Fig. 32: **Cargoste**.

Entretanto, eu desisto de dar qualquer informação mais próxima destas inteligências pelo simples motivo que os seres do ar são, desconsiderando que são muito tímidos, não muito à vontade com o Homem.

Leva muito esforço para fazê-los descer e somente um mago genuíno irá ter sucesso em tê-los totalmente sob seu controle. As coisas que os seres do ar me ensinara seriam mais tarde também comunicadas por qualquer chefe da zona ao redor da terra. Ao leitor será dada mais informação nesta zona e seus seres no segundo capítulo da hierarquia. Cada magista é apto a encontrar a evidência destas assertivas por sua própria experiência prática.

A seguir oito seres do elemento Água.

Fig. 9: Amasol –

A cor vermelha deve ser usada para a primeira evocação – é comissionado para causar tempestades no mar tanto por si própria ou por seus subordinados e acalma-las dependendo do que a Divina Providência ordenou lhe fazer.

Amasol informa o mago como ter sob seu controle – do ponto de vista mágico bem como do cabalístico – o poder magnético da água. Ele coloca à disposição do magista também excelentes seres subordinados que ajudarão a realizar seus desejos com o elemento água.

Fig. 10: Ardiphne –

Cor do assinatura também vermelha – é um bom iniciador e ensina o mago como ele deve, pela força do elemento água, trabalhar sua influência pela magia ritual no Homem e Animal da maneira correta. Se o objeto (nt: a ser) influenciado entrar em contato de algum modo com o elemento água, por exemplo pela chuva, lavar-se, beber drinks, etc. então Ardiphne ou seus servidores irão ajuda-lo a apressar a influência e , em consequência, realizar os desejos do mago.

Fig. 11: Isaphil –

cor da assinatura: branco prateado – é uma governante muito bela no reino do elemento água. Descrever sua beleza daria muita dificuldade mesmo para o poeta talentoso. Isaphil tem muitas servas conhecidas como fadas do mar ou ninfas.

Isaphil conhece muitos segredos mágicos em relação com operações com o elemento da água e pode dar ao mago muita informação e revelar a ele muitas práticas. Entretanto, um mago tem que ser muito cuidadoso com Isaphil, assim como ele tem que ter atenção em respeito à próxima soberana **mistress** (nt: mulher em posição de importância, mas também apresenta o sentido de amante) chamada Amue, para que ele não perca sua cabeça quando trabalhar com elas. Ambas são experts em amarrar (nt: bind) um homem por sua beleza e tomar posseção dele (nt:no sentido de torna-lo sua propriedade). Se o mago genuino quiser, Isaphil sentirá-se prazerosa em colocar os seres subordinados a ela a sua disposição.

Fig. 12: Amue –

cor da assinatura também branco prateado. Esta governante fêmea possui um grande número de seres aquáticos subordinados a ela. Se o mago pretente manter uma conexão com Amue ele será instruído por ela como obter peixe ou outros animais aquáticos sobre seu poder. Assim, se o mago ocupa-se , neste mundo material, com pesca ou criação de peixes ou atividades assemelhadas ele irá obter de Amue conselhos úteis e instruções as quais permitirão a ele controlar completamente tudo que nada e rasteja na água. Também Amue irá colocar à disposição do mago seres subordinados que irão contribuir para a realização de seus desejos.

Fig. 13: Aposto –

Cor da assinatura: Vermelho – é novamente um ser macho no reino do elemento água e governa sobre todos riachos e rios, pequenos e grandes. Ele informa ao mago sobre o que está abaixo dos riachos e rios e em qual lugar sob as águas ele pode encontrar jóias e pedras semi-preciosas. Aposto é completamente conhecedor da magia do princípio da água. Se o mago pedir por subordinados, aposto terá prazer em deixar que os tenha. Tais subordinados tem frequentemente salvado pessoas , que estão nadando ou fazendo outros esportes aquáticos, de afogar-se. Além disto, o mago pode saber destes seres aonde encontrar os corpos de pessoas afogadas.

Fig. 14: Ermot –

Cor da assinatura também vermelha – tem quase as mesmas qualidades que Aposto, fig. 13. Ermot introduz o mago na magia do elemento água e mais adiante **ensina-o como manufacturar deste elemento mágico volts para certos propósitos**. Ermot irá alegremente colocar seus servos à disposição do mago. Suas qualidades fundamentais são fazer os seres humanos amarem se mutuamente com auxílio do elemento água. Com mulheres Ermot é , a este respeito, especialmente influente.

Fig. 15: Osipeh –

cor da assinatura: azul – é a mais bela fêmea do elemento água e não somente é uma completa governante sobre este elemento, mas também da magia da água. Ela gosta muito de introduzir o mago no ritmo do elemento água pela magia dos sons. Ela é uma excelente cantora e dançarina assim como suas entidades subordinadas também são experts nestas artes, e elas executam as mais agradáveis danças e as acompanham de sons amáveis. Se o mago resistir aos tentadores convites desta fêmea governante e obte-la sob seu poder, ela irá colocar à sua disposição muitos seres subordinados à ela. Eu sei de minha própria experiência que ela gosta de servir realmente por si mesma o mago que a governa.

Fig. 16: Istiphul –

Cor da assinatura também azul – é mencionada aqui como o último exemplo de um ser aquático. Ela, também, tem uma aparência de fêmea. A parte de ser apta a fazer o mago melhor conhecedor da magia da água, ela pode, se ele quiser, faze-lo ver retratos do passado, presente ou futuro na superfície das águas ou outros líquidos.

Ela é dominadora na arte de trazer várias transformações as quais podem ser causadas pelo elemento da água. Entre outras coisas, ela ensina o mago, se ele desejar, como pode causar amor em amigos ou inimigos, tanto pela prática sozinho ou pela assistência de seus seres. Muitos magos já foram arruinados por Istiphul quando ela sucedeu em amarra-los com sua grande arte no amor erótico e por sua beleza.

Por entrar em contato com Istiphul magos geralmente perdem interesse em qualquer coisa além, das mais essenciais conexões; Consequentemente cada mago deve sempre lembrar-se que ele deve governar

e nunca sucumbir a qualquer ser, não interessando qualquer que seja sua posição hierárquica ou quaisquer esfera que seja originário.

Os seres descritos acima não são, claro, os únicos do elemento água, e o magista pode, se quiser, entrar em contato com outros seres de mesmo nível.

Agora aqui poucos elementais do quarto elemento, o elemento Terra:

Fig. 17: Mentifil –

cor da assinatura da primeira evocação deve ser negro – é um poderoso rei dos gnomos no reino sob a terra.

Ele é equipado com muitos poderes e qualidades. Este governante pode informar ao magista sobre todas ervas medicinais e **faze-lo ciente com a preparação e efeito de ervas e remédios contra todos tipos de doenças que homens ou animais possam sofrer.**

Aparte disto, Mentifil é um mestre no trabalho alquímico, e pode revelar ao mago como a matéria prima pode ser transformada na pedra filosofal, como o *lapis philosophorum* é ganho. Ele tem um grande número de gnomos como subordinados que auxiliam-lhe com este trabalho e suas obras no reino da terra. O mago que tem controle sobre este espírito da terra também tem um bom amigo e pode aprender muito deste governante poderoso do elemento da terra, e enriquecer seu conhecimento com muitos segredos.

Fig. 18: Ordaphe –

cor da assinatura: negra – é também um poderoso rei dos gnomos. Ele influencia grandemente todos metais que podem ser encontrados abaixo da superfície da terra. Se o mago assim quiser, Ordaphe irá leva-lo através de seu reino e mostra-lo todos tesouros que estão sob a terra na forma ouro bruto (nt: "ore").

Ele tem, também, um grande número de gnomos subordinados a ele que fazem o trabalho designado a eles sob a superfície da terra. Alguns deles guardam os *ores*, outros trabalham em seu refino e manutenção. Ordaphe gosta de colocar gnomos à disposição do mago, o qual irão a qualquer hora auxilia-lo com suas operações com o elemento terra. Entretanto, o magista deve ter cuidado de não pedir nada grosseiramente materialista dele e ele nunca deve usar estes espíritos servos para propósitos avarentos. Ele estaria, neste caso, sempre em perigo de ter imensas dificuldades em sair do alcance e poder deste Rei dos Gnomos.

Fig. 19: Orova –

Cor da assinatura também negra – é o próximo poderoso governante do reino dos gnomos. Aparte da amplitude usual dos poderes pertencentes a um espírito da terra Orova tem sido especialmente ordenado para guardar todas pedras e pedras preciosas a serem encontradas na terra. Ele tem a capacidade de transformar cristal de quartzo em pedras preciosas e pode ensinar o mago como dar carga em pedras com

o elemento terra ou por outros metodos para propósitos especiais. O significado oculto de todas pedras preciosas é bem conhecido por Orova, e o mago pode descobrir sobre isto especialmente para produzir talismãs, pedras da sorte, etc.

Se o mago requisitar, este poderoso governante dos gnomos pode colocar a sua disposição muitos servos de seu reino. Mas o mago deve tomar o cuidado de não sucumbir à brilhante aparência de Orova.

Ele não deve se importar em ser ensinado sobre certas coisas por seres como este, mas ele não deve pedir nada material deles, porque eles gostam de ver magos aceitarem presentes de modo a faze-los dependentes.

Fig. 20: Idurah –

cor da assinatura também negra – é outro poderoso governante sobre os gnomos que está comissionado com a cristalização no princípio terreno. Seu grande alcance de poder jaz sob a terra aonde existem os derivados de cristais como sais, por exemplo. De Idurah o mago descobrirá aonde procurar cristais de sal ou outros componentes e será ensinado por este rei dos gnomos como sais em geral se desenvolvem, é informado sobre as analogias químicas e herméticas, e aprenderá, ao mesmo tempo, o uso oculto dos vários tipos de sais para propósitos mágicos através do elemento da terra.

Idurah sabe muitos métodos secretos como como varios sais são derivados de plantas e minerais e está bem desejoso de informar ao mago sobre isto. Ele apresenta para ele o uso prático para propósitos médicos, alquímicos, etc.

Um mago pode aprender muitas coisas de idurah, coisas que a mera leitura de livros jamais lhe daria.

Fig. 21: Musar –

cor da assinatura: marrom – é também um dos mais poderosos reis dos gnomos e um especialista na magia da terra. Ele informa ao mago sobre as correntes eletro-magnéticas dentro da terra, como controla-las praticamente e como fazer uso delas. Adiante Musar iniciará o mago na magia da natureza, a qual ele é apto a praticar pelo plus e o minus da terra, i. e. pelos fluidos elétrico e magnéticos.

Ele também aprenderá deste rei dos gnomos como estas duas radiações, as quais por desintegrações químicas influenciam a vida sobre e sob a terra, são originárias sob o ponto de vista hermético. No reino do elemento da terra Musar é um dos seres mais respeitados. Ele pode ser chamado um genuíno mago da terra.

Fig. 22: Necas –

cor da assinatura: marron – também um dos reis dos gnomos que irá explicar ao mago o procedimento hermético da vegetação e seu significado oculto. De Necas o mago pode descobrir com árvores, vegetais e outras plantas são nutridas pelas correntes e poderes sob a terra. Ele será informado por ele como

acelerar e controlar o crescimento da vegetação pela magia dos elementos.

Fig. 23: Erami –

cor da assinatura: negro – é tido como um poderoso mago gnomo. Se pedido, ele irá ensinar ao mago que o controla tudo sobre a magia da simpatia e fará ele ciente com a preparação do espelho da terra e dos vários condensadores fluídicos. Além disto, ele o iniciará na aplicação prática do elemento terra. O mago irá também aprender de Erami como **proteger a si mesmo dos vários perigos pelo auxílio do elemento terra**. Erami pode revelar um grande número de segredos com respeito à magia do reino dos elementos, e terá prazer em deixar seus servos trabalharem para o mago.

Fig. 24: Andimo –

cor da assinatura: negro – como Erami, tem uma afeição por seres humanos. Ele é bem informado sobre tudo que tem lugar nas cavernas, grutas, águas subterrâneas, minas de carvão, etc. Sua função especial é dar abrigo e assistência a todas pessoas que estão sob a terra e tem que trabalhar lá. Ele é um grande amigo dos mineiros. Um mago que está sob seu favor sempre será protegido por Andimo, não interessa onde sob a terra ele possa estar. Desde que ele é bem ciente da alquimia ele pode também auxiliar, teoricamente e praticamente, o mago a este respeito.

Minha própria experiência faz me apontar para cada mago que Andimo pode facilmente tenta-lo a projetar fisicamente, tanto diretamente por si próprio ou pelo auxílio de um de seus servos, uma pedra flamejante, a assim chamada "enxofre vivente" (*living sulphur*).

Se, em tal caso, o mago durante a projeção da pedra pega-la em sua mão, ele será queimado por ela. Andimo gosta de colocar tais pedras diante do pé do mago ou a frente do círculo mágico.

Você deve deixar a pedra intocada e ordenar a Andimo a pegar de volta. Se o mago tocar o enxofre flamejante transmutado por Andimo do princípio da terra (i.e. preparada pelos métodos da alquimia), com o assinatura do selo de Andimo, o qual ele anteriormente desenhou em um segundo pedaço de *parchment* (nt: sem tradução para o português – couro preparado para a escrita) e preparou magicamente, o *parchment* com o assinatura do selo irá pegar fogo e a pedra de enxofre imediatamente irá se transformar na verdadeira projeção alquímica de uma farinha de cor vermelha, o assim chamado "leão vermelho".

Esta farinha é então bem seguro manipular e pode ser juntada com uma colher de vidro e armazenada em um vidro bem fechado. Este tipo de farinha projetada normalmente tem uma capacidade de projeção de 1 para 10.000 e é a pedra filosofal em sua forma mais pura. Entretanto, o mago pode ser tentado a usar a farinha para fazer ouro ou prolongar sua própria vida.

Se o mago é desviado por tais tentações ele concluirá, por tais operações alquímicas, um pacto formal com o dito ser.

O mago é conseqüentemente advertido adicionalmente não fazer tal precipitação e nunca praticar alquimia de tal modo. Nem no caso que ele assuma que ele é maduro e experiente suficiente em tudo que

tem a ver com a ciência da Magia, pois ele pode, entretanto, ser enganado para dar um mau passo.

Quando lidando pessoalmente com Andimo eu tive a oportunidade de convencer-me destes fatos, mas eu ordenei a Andimo para levar a farinha de volta ao seu próprio reino. No momento ela desapareceu imediatamente, com um som sibilante.

Os oito seres do elemento terra mencionados acima devem ser suficientes ao mago, pois ele é capaz de acumular experiência individual por seu próprio trabalho prático.

Entretanto, eu devo apontar novamente para cada mago que ele não deve ser o primeiro a iniciar a conversação com um ser que está sendo evocado pela primeira vez.

Ainda, deve ser mencionado que cada ser aparece de um modo diferente. Eu desisti de descrever a cor de cada ser, o peso, forma e modo de falar, pois seria de pequeno valor ao mago. Poderia inclusive ocorrer que devido à descrição completa que no momento da evocação ele fosse enganado por seu poder de imaginação, conseqüentemente criando um elemental ao invés de evocar o ser real.

Tal elemental iria então pegar a forma do ser. De modo a prevenir isto nenhum detalhe será dado aqui sobre a aparência externa de qualquer ser. O mago genuinamente preparado nunca será enganado por alucinações e não irá criar fantasmas ou qualquer coisa desta espécie.

Se ele tiver feito as preparações mágicas necessárias bem, ele sempre obterá o verdadeiro ser sob seu controle e irá vê-lo, ouvi-lo e senti-lo.

Algumas inteligências originais da zona circundante à terra

Assim que o mago praticando magia ritual tornar-se verdadeiro mestre dos seres dos elementos ele pode dar um passo adiante em seu desenvolvimento mágico e começar a lidar com a próxima esfera, com a zona ao redor da terra (i.e. a esfera mental-astral de nosso planeta).

Muitos seres residem nesta zona terrena ou zona circundante à terra, com os quais o mago pode entrar em contato para aumentar seu conhecimento e fortalecer seu poder. Fora desta esfera eu novamente nomearei a seguir aqueles seres com quem eu estive em conexão a muito tempo atrás. O mago pode também, claro, estabelecer uma conexão com outros seres desta esfera por exploração mental e astral.

Fig. 1: Aschmunadai –

É poderoso iniciado na zona ao redor da terra. Ele tem o grau de um monarca absoluto. Seu selo universal, como mostrado na figura 1, é muito complicado, mas é uma representação gráfica de todas as qualidades fundamentais com a qual esta alta inteligência é equipada com respeito à zona circundante à terra e também com respeito ao nosso mundo físico. Para a primeira evocação seu selo tem que ser desenhado nas cores azul, vermelho, verde e amarelo e deve ser colocado dentro do triângulo fora do círculo mágico na frente do mago. Assim que ele for apto a contatar ele obterá deste um assinatura

abreviado (veja figura 2/8) com ajuda do qual o mago estará apto a chamar a inteligência. Este assinatura simplificado do selo Aschmunadai não deve ser usado ao menos que seja aprovado por ele.

Aschmunadai pode tornar o mago ciente de todas leis que governal a esfera astral e mental da zona circundante à terra e habilita-lo a aplicar estas leis. Com o auxílio de Aschmunadai o mago pode ter sob seu controle toda zona ao redor da terra e ganhar conhecimento completo. Desde que Aschmunadai está em posseção de um grande número de servidores, ele pode colocar a disposição do mago, se pedido por ele, servos que irão lhe auxiliar tanto na zona ao redor da terra quanto no nosso mundo físico e fazer qualquer coisa que ele quiser.

Fig. 2: Aladiah - e

Fig. 3: Kolorom –

São representantes de Aschmunadai e seus primeiros servidores. Os sinais para seus selos devem ser desenhados na cor negra para a primeira evocação. Aladiah tem um excelente controle sobre os elementos da zona circundante à terra.

Para fazer isto evidente eu devo apontar à fig. 4, i.e. Gibora, e dizer que durante meu contato anterior com Aladiah eu recebi dele ambos, nome e selo, para controlar tempestades de trovões e ventanias (nt: "Gales" é um vento forte de 51 à 102 km/h pela escala Beaufort – fonte American Heritage). Quando pronunciar o nome de Gibora e desenhar o assinatura no ar com a **mão mágica** Aladiah tornará possível ao mago acalmar imediatamente todas ventanias, tempestades de trovões e ventos fortes (nt: até 50 km/h, conseqüentemente). Claro, este assinatura não se tornará magicamente efetivo até que o contato tenha sido tomado com Aschmunadai e seus dois representantes.

Fig. 5: Sidla –

(cor da assinatura: verde)

É outro chefe da zona ao redor da terra que pode explicar ao mago todos símbolos, i.e. ensina ao mago como entender perfeitamente a linguagem simbólica das formas. Se o mago tiver um bom comando da linguagem das formas sólidas, ele conhece, também, as conexões análogas de cada forma com as leis universais e também com o princípio do Akasha.

Fig. 6: Lilitha –

(Cor da assinatura: vermelha)

É uma inteligência original da zona circundante à terra, que como Aschmunadai, conhece todas práticas mágicas com respeito a esta esfera assim como em respeito ao nosso planeta.

Fig. 7: Asamarc –

(cores da assinatura: azul e vermelha)

Sendo uma inteligência original da zona circundante à terra, controla a verdadeira legalidade, i.e. as leis da analogia da zona ao redor da terra e do mundo físico e pode ensinar ao mago sobre isto. Sendo uma alta inteligência, ele pode tornar o mago ciente do mais elevado conhecimento da zona circundante à terra e ao mesmo tempo ensina-lo como fazer uso prático deste conhecimento.

Fig. 9: Emuel

(cor da assinatura: vermelha, azul e negro)

pode explicar ao mago a síntese do positivo e negativo em respeito à propagação, i.e. revelando para ele o segredo original da vida.

Fig. 10: Ubiveh

(cor da assinatura: vermelha e azul)

informa ao mago como as influências da esfera da lua operam na zona circundante à terra e no nosso mundo físico, mentalmente, astralmente e fisicamente.

Fig. 11: Asail

(cores da assinatura: vermelha, azul e verde)

introduz ao mago às oscilações eletro-magnéticas da zona circundante à terra e auxilia-lo a entender e controlar as influências destas oscilações em nosso mundo físico. Esta inteligência também torna o mago conhecedor dos verdadeiros fluidos elétrico e magnético no mundo mental e físico e ensina-lhe como aplica-los corretamente. Asael é um expert em produzir volts eletromagnéticos para certos propósitos e pode dar ao mago as respectivas instruções.

Fig. 12: Gojel –

(cores da assinatura: vermelha, negra e verde)

É um especialista na composição química de todas coisas criadas. O mago pode aprender muito desta inteligência sobre os vários componentes químicos, poderes e assim na aplicação prática do conhecimento mágico.

Fig. 13: Armiel –

(cores da assinatura: vermelha, azul e negra)

Conhece todos processos alquímicos. Ele pode ensinar ao mago os segredos da transmutação de metais, ou seja, ele pode por exemplo informa-lo de como a pedra filosofal deve ser feita em um processo seco e quais são os procedimentos necessários para isto.

Fig. 14: Amuthim –

(cores da assinatura: vermelha, azul e verde)

Ensina ao mago como transformar magicamente qualquer forma em outra, ou seja, ele pode revelar ao mago os segredos da desmaterialização e materialização de objetos.

Fig. 15: Coel –

(cor da assinatura: vermelha e azul)

Torna ciente o mago com a Lei das analogias do reino animal e ensina-lhe como magicamente influenciar animais pela força das leis das analogias.

Fig. 16: _____ -

(cor da assinatura: vermelha, azul e verde)

Mostra ao mago a representação simbólica da influência eletro-magnética a respeito de seu efeito na zona circundante à terra. Qualquer ser da zona circundante à terra pode fazer o mago ciente com este simbolismo de influências no mundo tridimensional. Entretanto, se o mago meditar profundamente neste sinal ele irá descobrir por si mesmo a explicação para as analogias simbólicas.

Fig. 17: Aeoiu –

(cor da assinatura: vermelha, azul e verde)

Ensina ao mago que colocou a si mesmo na zona circundante à terra como por em ação os poderes das marés eletro-magnéticas em uma forma tridimensional das outras esferas para dentro da zona circundante à terra e de lá para o mundo físico.

Esta inteligência sabe como dar carga em qualquer objeto de um modo tridimensional com os ditos poderes e ensina ao mago como faze-lo.

Fig. 18: Juoea –

(cor da assinatura: vermelha, azul, verde e violeta)

Mostra ao mago como penetrar a consciência e subconsciência de qualquer ser e como obter controle sobre isto.

Fig. 19: Nahum –

(cor da assinatura: vermelha, azul e violeta)

revela ao mago uma prática mágica especial pela qual ele pode colocar para dormir qualquer ser, homem ou animal, de ambos sexos. Ele é um excelente expert em hipnose. O mago é ensinado por ele ou por seus servos como causar sonhos ou visões em qualquer ser macho à vontade.

Fig. 20: Immicat –

(cor da assinatura: vermelha e verde)

É, ao contrário de Nahum, que é tido como um mestre do mundo dos sonhos, uma inteligência feminina da zona circundante à terra. Ela informa o mago do método de colocar um ser humano em um sono sem sonho refrescante à sua (do mago) vontade. Ele pode empregar Immicat propriamente ou um de seus servos de modo a trazer o respectivo efeito em qualquer tipo de ser humano. Immicat é a imperatriz e governante do sono. Ela pode informar ao mago tudo que está conectado e que tenha a ver com sonho. No caso de narcose ou inconsciência profunda esta inteligência irá oferecer ao mago proteção de modo que ele esteja seguro que irá acordar de tal ou de tais estados sem qualquer risco.

Fig. 21: _____ –

(cor da assinatura: vermelha e violeta)

É uma muito poderosa e aterrorizante da zona circundante à terra e é tida como o anjo da morte da zona. Tudo conectado com a morte na zona circundante à terra assim como no mundo físico é influenciado por esta inteligência.

Não é sábio evocar esta inteligência.

Somente um mago altamente experiente ousaria fazê-lo.

Se ele suceder em obter-lo sob seu poder, então o mago tem completo controle sobre a vida e morte de qualquer ser humano. Entretanto, de modo a não colocar um pesado fardo moral em si mesmo no sentido cósmico e kármico, o mago nunca fará uso desta faculdade. Se alguém fizesse mal uso do sinal da inteligência acima, esta inteligência seria seu destino. Por este motivo o mago deve ser muito cuidadoso com este ser. Eu só incluí a Figura 21 na lista de modo a informar o mago sobre esta inteligência e **como uma advertência.**

Fig. 22: Ados –

(cor da assinatura: vermelha, azul, verde, violeta e negra)

É o guardião de muitos tesouros mágicos. Ele ensina ao mago a magia verdadeira com auxílio do elemento da terra. Ele também mostra-o como fazer uso das correntes eletro-magnéticas no mundo físico de maneira mágica.

Fig. 23: Sata-Pessajah –

(cor da assinatura: vermelha, violeta e amarela)

Permite ao mago conhecer como o princípio do akasha está manifesto em todos seres da zona circundante à terra e como alguém pode colocar-se desta esfera no princípio do akasha, i.e. o assim chamado princípio das causas. Sata-Passajah é uma inteligência muito poderosa e revela ao mago muitas possibilidades e instruções para sua proteção, por meios do princípio do akasha, contra todos perigos que possam surgir quando ele coloca a si próprio na zona circundante à terra com seu corpo mental e astral. Ao mesmo tempo Sata-Pessajah inicia o mago em outro segredo: como fazer que seu corpo astral e mental invisível na zona circundante à terra de modo que ele não possa ser visto por nenhum ser além dos da esfera aonde ele veio. Muitos segredos mais podem ser revelados ao mago por esta inteligência.

Fig. 24: Laosa –

(cor da assinatura: vermelha, azul e verde)

é novamente uma inteligência feminina da zona circundante à terra. Ela ensina ao mago como mover-se livremente e sem perigo nas várias subdivisões dos graus de densidade (nt: da matéria). Ela também inicia o mago em uma prática mágica especial pela qual ele pode deixar, a qualquer momento que ele quiser, seu corpo físico em seu corpo mental e astral de modo a transladar a si próprio para a zona circundante à terra. Laosa é uma excelente iniciadora nas práticas mágicas da viagem astral e mental.

Os 360 chefes da zona circundante à terra

Estes chefes, os quais agora descreverei em detalhe, mantém em constante harmonia, na zona circundante à terra, todas ações e condições. Cada chefe é uma alta inteligência com todas as faculdades que qualquer ser desta esfera possa possuir. Assim, por exemplo, um mago pode ser informado por qualquer um destes chefes sobre o passado, o presente e o futuro de nosso mundo físico, e cada chefe, por força do princípio do akasha, pode afetar nosso planeta.

Aparte disto, cada chefe tem suas qualidades específicas, i.e. é agraciado com certas funções especiais.

O mago não necessita entrar em contato com todos os chefes da zona circundante à terra e na ocasião da evocação precisa somente escolher uma certa inteligência a qual pareça correta para preencher seus planos. Quando evocando seres da zona circundante à terra o mago pode de algum modo simplificar suas operações pela utilização da astrologia cabalística para sua primeira evocação. Iniciando ao nascer do sol, a cada quatro minutos outro chefe governa.

Os primeiros quatro minutos após o nascer do sol são reservados para o chefe que detém a maior influência na nossa terra. Para os quatro próximos minutos outro ser assume o governo, então para os próximos quatro minutos segue o terceiro governante, então o quarto, etc.

Durante os quatro minutos de seu reino, um chefe pode ser facilmente evocado, pois naquele momento ele está em contato estreito com nosso mundo físico. Um mago experimentado, claro, não precisa preocupar-se com a hora qabalística da evocação, pois ele é apto a evocar qualquer ser de qualquer zona a qualquer hora.

A descrição das diferentes formas nas quais estas inteligências aparecem é também omitida aqui. Por causa de sua prática cada ser citado irá aparecer ao mago genuíno na forma apropriada à seu caráter pessoal. A ordem dos selos é dependente do zodíaco e sua divisão em graus e elementos.

Eu devo mencionar somente poucas características das várias inteligências, pois, como mencionado antes, cada ser e inteligência de cada esfera é equipado com as faculdades mágicas usuais. Além disto, o mago sempre tem a possibilidade de perguntar a uma inteligência sobre como ela pode ser capaz de ajuda-lo. Se uma inteligência não pode preencher os desejos de um mago devido ao seu raio de influência ser diverso, irá nomear a inteligência que é capaz de atender aos desejos do mago.