

As Oito Magias

Peter Carroll

Magia Octarina

Seguindo as hipóteses de Pratchett em *The Colour of Magic* (e muitas coisas úteis são ditas em forma de gracejo), a oitava cor do espectro pode ser chamada de octarina. Esta cor será, para o mago, a sua percepção pessoal da magia. Para mim, ela é uma tonalidade particular do rosa-púrpura elétrico. Minhas visões mais significativas têm ocorrido, todas nesta cor, e visualizo-a para colorir muitos de meus encantamentos e sigilos mais importantes no Astral. Antes que eu navegasse num barco feito à mão pelo Mar da Arábia, fui induzido por um feiticeiro indiano a aceitar uma imensa estrela de rubi, de valor incalculável. Ela era de um matiz, exatamente, octarino. Durante o mais violento tufão que jamais experimentei, encontrei-me agarrado aos gurupés, gritando minhas conjurações para Thor e Poseidon ao mesmo tempo que enormes ondas atiravam-se contra o barco e luminosos raios octarinos quebravam no mar por toda a volta. Olhando para o passado, parece um milagre que eu e minha tripulação tenhamos sobrevivido. Mantenho a pedra octarina comigo, incerto se ela me foi passada como uma maldição, uma bênção, um teste ou todas estas coisas reunidas.

Outros magos percebem a octarina de diferentes modos. Minha percepção pessoal da octarina provavelmente reflete minhas formas mais eficientes de gnosés: o sexo (púrpura) e a raiva (vermelho). Cada um deve buscar uma cor da magia (octarina) para si. O poder octarino é o nosso impulso instintivo para a magia. Impulso este que, ao permitirmos aflorar, cria o 'eu-mágico', ou personalidade na psique, e uma afinidade com várias formas de deus mágicas. O 'eu-mágico' varia entre os magos, porém possui as características gerais de antinomianismo e desvio (desencaminho) com uma predileção pela manipulação e pelo bizarro. O antinomianismo do "eu-mágico" surge, até certo grau, pela alienação geral da cultura vigente provocada pela magia. Assim, o "eu-mágico" tende a se interessar por tudo aquilo que não existe, ou que não deveria existir segundo o senso comum.. Para o "eu-mágico" nada é antinatural, uma declaração com ilimitados significados. O desvio do "eu-mágico" é uma consequência natural da "destreza da mente", técnica requerida para manipular aquilo que não pode ser visto. As formas de deus do poder octarino são aquelas que correspondem mais estreitamente às características do "eu-mágico" e são, normalmente, as formas de possessão mais importantes para o mago que busca inspiração de natureza puramente mágica. Baphomet, Pan, Odin, Loki, Tiamat, Ptah, Eris, Hekate, Babalon, Lilith e Ishtar são exemplos de formas de deus que podem ser usadas para este propósito

. Como alternativa, o mago pode desejar formular uma forma de deus em uma base

unicamente idiossincrática onde, para tal, o planeta Urano e o simbolismo da serpente provaram ser pontos de partida muito úteis.

O mago pode invocar tais formas de deus para a iluminação de vários aspectos do "eu-mágico" e para inúmeros trabalhos de magia pura, preferivelmente à aplicada. A categoria de magia pura inclui atividades como: o desenvolvimento de teorias e filosofias mágicas, o desenvolvimento de programas de treinamento mágico, o planejamento de sistemas simbólicos para uso na adivinhação, o desenvolvimento de encantamentos e a criação de linguagens mágicas com objetivos similares. É válido assinalar aqui que as linguagens da Magia Caótica são, normalmente, escritas em V-primo, antes da transliteração para a forma bárbara mágica. V-primo, ou Vernacular primo, é simplesmente a sua língua nativa na qual são omitidos todos os usos de quaisquer tempos do verbo ser, de acordo com a metafísica quântica. Toda a falta de sentido do transcendentalismo desaparece muito naturalmente uma vez adotada esta tática. Não há ser, tudo é fazer.

Invoca-se o poder octarino para inspirar o "eu-mágico" e para alargar o arcano fundamental do mago. O arcano fundamental do mago consiste nos símbolos pessoais básicos com os quais você interpreta e influencia magicamente a realidade (tudo o que pode acontecer na percepção). Estes símbolos podem ser teorias ou kabbalas, obsessões, armas mágicas, astrais ou físicas, ou de fato, qualquer coisa que diga respeito à prática da magia de forma geral - qualquer coisa que não seja destinada, especificamente, para algum dos outros poderes da magia aplicada. Os símbolos desta última formam o arcano secundário de magia.

Da situação privilegiada que é a gnoses octarina, o "eu-mágico" é capaz de compreender os eus dos outros sete poderes e a sua inter-relação dentro de um organismo global. Portanto, o poder octarino traz alguma habilidade em psiquiatria, cuja função é o ajustamento da relação entre os eus em um organismo. A diferença básica entre um mago e um indivíduo comum é que neste último o poder octarino já é vestígio ou ainda incipiente. O repouso normal ou o modo indiferente de uma pessoa comum corresponde a uma leve expressão do poder amarelo. Este poder é considerado como sendo a personalidade normal ou o ego. O "eu-mágico" entretanto, é totalmente consciente de que este poder amarelo é somente uma das oito principais ferramentas que o organismo possui. Assim, num certo sentido, a personalidade normal do mago é uma ferramenta do "eu-mágico" (e vice-versa). Este entendimento dá a ele alguma vantagem sobre as pessoas comuns. Entretanto, o "eu-mágico" em desenvolvimento logo perceberá que não é superior, em si mesmo, aos outros eus pois há muitas coisas que estes podem fazer que ele não pode. O desenvolvimento do poder octarino através da filosofia e prática da magia, tende a prover o mago de um segundo centro principal entre os eus. Este segundo centro irá complementar o ego do poder amarelo. O despertar do poder octarino é, algumas vezes, conhecido como "ser mordido pela serpente". Aqueles que passam por isto se reconhecem mutuamente tão instantaneamente quanto, por exemplo, dois sobreviventes de um bote salva-vidas.

Talvez um dos maiores artifícios da "destreza da mente" seja permitir que o "eu-mágico" e o ego dançam juntos dentro da psique sem conflitos excessivos. O mago que é incapaz de fingir ser uma pessoa comum ou que é incapaz de agir de forma independente de seu próprio ego, não é mago totalmente.

Por outro lado, o crescimento do oitavo ou oitavo poder do eu, a descoberta do tipo de mago que a pessoa quer ser e a identificação ou síntese de uma forma-deus para representar este ideal, tendem a criar algo como um ser mutante que avançou na direção de um paradigma do qual muito poucos estão cientes. Não é fácil voltar atrás uma vez iniciada a viagem, embora alguns tenham tentado abortá-la com narcóticos, inclusive misticismo. É uma peregrinação para um destino desconhecido onde a pessoa desperta com êxito de um pesadelo para entrar em outro. Alguns deles parecem muito interessantes em determinados momentos. Há mundos dentre nós; os abismos são somente as iniciações entre eles.

A evocação de um servidor oitavo pode criar uma inestimável ferramenta para aqueles que estão engajados em pesquisa mágica. As principais funções de tais entidades são, normalmente, ajudar na descoberta de informações úteis e contatos. Não podemos ignorar aqui os resultados negativos. Por exemplo: o completo fracasso de um servidor bem preparado em recuperar informações a respeito do hipotético Big-Bang cósmico foi um fator que contribuiu no desenvolvimento da teoria Fiat Nox.

Magia Negra

Os programas de morte construídos dentro de nossa estrutura emocional e comportamental, ambas genéticas e hereditárias, são o preço que pagamos pela capacidade de reprodução sexuada, a única que permite mudanças evolutivas. Somente são imortais aqueles organismos que se reproduzem assexuadamente, reproduzindo inúmeras cópias idênticas de suas próprias formas, extremamente simples. Duas conjurações com o poder negro são de particular interesse para o mago: lançamento de encantos de destruição e o ato de se evitar uma morte prematura.

Os assim chamados ritos "Chod" são um ensaio ritual da morte, onde o "eu-morte" é invocado para manifestar seu conhecimento e sabedoria. Tradicionalmente concebido como uma figura de um esqueleto vestido em uma túnica negra e armado com uma foice, o "eu-morte" é responsável pelos mistérios do envelhecimento, senilidade, morbidez, necrose, entropia e decadência. Ele também possui um senso de humor pervertido e que denota enfado em relação ao mundo.

Cercado por todos os símbolos e parafernália da morte, o mago invoca o "eu-morte" em um rito "Chod" para um dos dois propósitos mencionados anteriormente. Primeiramente a experiência do "eu-morte" e a gnoses negra trazem o conhecimento do que se sente no momento que se começa a morrer. Isto prepara o mago para resistir às manifestações de uma morte prematura real, por conhecimento do inimigo. Um demônio é somente um deus agindo fora de sua vez (fora do momento certo). No

curso de vários ritos "Chod" o mago pode, convenientemente, experimentar praticar o banimento, em estilo xamânico, de entidades e símbolos visualizados e invocados que são associados a várias doenças. Portanto, o "eu-morte" tem algumas utilidades em diagnose médica e adivinhação.

Em segundo lugar, o "eu-morte" pode ser invocado como uma condição privilegiada para lançar encantos de destruição. Neste caso, a invocação toma a mesma forma geral, porém a conjuração é normalmente chamada de Rito de Entropia. Deve-se sempre procurar alguma alternativa possível para o exercício da magia destrutiva, pois ser forçado a uma posição de ter que usá-la é uma demonstração de fraqueza. Em cada caso, o mago deve estabelecer um mecanismo no subconsciente pelo qual o alvo possa ir à ruína e, então, projetá-lo com a ajuda de um sigilo ou, talvez, de um servidor invocado. Magia Entrópica funciona mandando ao alvo informações que estimulam o comportamento auto-destrutivo. Magia Entrópica difere da magia de combate da gnoses vermelha em muitos aspectos importantes. Magia Entrópica é sempre realizada com completa discrição, na fúria fria da gnoses saturnina negra. O objetivo é um golpe cruel e cirúrgico sobre o qual o alvo não tem nenhum aviso. O mago não está interessado em uma luta mas, sim, numa morte rápida e eficiente. A grande vantagem de tais ataques é que, raramente, eles são percebidos como tais pelos alvos. Desta forma, o alvo, sem saber o que está acontecendo, terá pouca chance de se queixar pelos desastres que lhe sucederão. Uma desvantagem, entretanto é que é muito difícil apresentar orçamentos a clientes por efeitos que aparentam ser devidos a causas naturais.

Formas de deus do poder negro são Legião; se a forma de um simples esqueleto de manto com uma foice não simboliza adequadamente o "eu-morte", então formas como Charon, Thanatos, Saturno, Chronos, a bruxa Hécate, irmã negra Atropos, Anúbis, Yama e Kali podem servir.

Raramente são estabelecidos servidores do poder negro para uso geral a longo prazo. Isto ocorre, em parte, porque seu uso é apropriado para ser esporádico e, por outro lado, porque eles podem ser perigosos para o seu possuidor. Assim, a tendência é que eles sejam feitos e enviados para um trabalho específico.

Magia Azul

Não se deve medir riquezas em termos de propriedades mas, sim, em termos de controle sobre pessoas e materiais. Portanto, em última instância, deve-se medi-la em termos de sua própria experiência. Dinheiro é um conceito abstrato usado para quantificar atividade econômica. Portanto, riqueza é uma medida de quão bem você controla suas experiências com o dinheiro. Assumindo que experiências variadas, excitantes, incomuns e estimulantes são preferíveis àquelas que são estúpidas e monótonas e que elas tendem a ser caras, o principal problema para muitas pessoas é encontrar uma forma altamente eficiente de entrada de dinheiro que possua as qualidades agradáveis acima.

O objetivo da magia da riqueza é estabelecer um grande movimento de dinheiro que permita experiências agradáveis em ambos os estágios: de entrada e de saída. Isto requer aquilo que é conhecido como "consciência do dinheiro".

O dinheiro adquiriu todas as características de um ser espiritual; ele é invisível e intangível. Moedas, notas e números eletrônicos não são dinheiro. Eles são somente representações ou talismãs de algo que os economistas não podem definir de forma coerente. Além disso, embora seja ele próprio intangível e invisível, pode criar efeitos poderosos na nossa realidade.

O dinheiro tem suas próprias preferências e personalidade. Ele evita aqueles que o blasfemam e flui em direção àqueles que o tratam da maneira que ele gosta. Num ambiente apropriado, ele irá, até mesmo, reproduzir-se. a natureza do espírito do dinheiro é movimento; o dinheiro gosta de se mover. Se ele for armazenado e não usado, lentamente morrerá. Assim, o dinheiro prefere manifestar-se como uma propriedade mutável a se manifestar como uma propriedade inexplorada, inutilizada. Excedentes de capital para prazer imediato devem ser reinvestidos como uma evocação adicional, porém aqueles que possuem realmente a "consciência do dinheiro" descobrem que até mesmo seus prazeres fazem dinheiro para si. A "consciência do dinheiro" paga para divertir-se. Aqueles que possuem esta consciência são generosos naturalmente. Ofereça a eles um investimento interessante e eles lhe oferecerão fortunas. Apenas não peça migalhas. A obtenção da "consciência do dinheiro" e a invocação do "eu-riqueza" consiste na aquisição de um conhecimento completo sobre as preferências do espírito do dinheiro e na exploração completa dos desejos pessoais. Quando ambos os fatores forem compreendidos, uma verdadeira riqueza manifestar-se-á sem esforço.

Tais invocações devem ser realizadas com cuidado. A gnosis azul da riqueza e do desejo cria demônios tão facilmente quanto cria deuses. Muitos seminários contemporâneos sobre sucesso e treinamento de verdade concentram-se em criar um desejo histérico por dinheiro associado a um igualmente hipertrofiado desejo pelos meros símbolos de riqueza ao invés do desejo pelas experiências que o jogadores realmente querem. Trabalhar como um maníaco possuído o dia inteiro pelo questionável prazer de beber a si próprio, num estado quase que de esquecimento , numa champanhe de vindima todas as noites, é ter perdido completamente o ponto e ter entrado na condição de anti-riqueza.

Por outro lado, a maioria das pessoas que são pobres em sociedades relativamente livres onde outros são ricos deve a sua pobreza ou à falta de entendimento de como o dinheiro se comporta ou a sentimentos negativos que tendem a repeli-lo. Não são necessários grandes níveis de inteligência ou de capital para se tornar rico. A popularidade dos contos sobre a miséria e o infortúnio do rico é o testemunho do mito ridículo vigente entre os pobres de que o rico é infeliz. Antes de começar a trabalhar com a magia azul, é essencial examinar com seriedade todos os sentimentos e

pensamentos negativos sobre dinheiro e tratar de exorcisá-los. Muitas das pessoas pobres que ganham loterias (e somente o pobre entra regularmente nelas) orientam suas vidas de tal forma a não terem mais nada poucos anos depois. É como se alguma força subconsciente, de alguma forma, se livrasse de algo que eles sentem que, na verdade, não merecem ou não querem.

As pessoas tendem a ter o grau de riqueza que profundamente acreditam que devem ter. Magia azul é a modificação desta crença através da determinação de crenças alternativas. Rituais de magia azul devem envolver necessariamente exorcismos de atitudes negativas em relação à riqueza, explorações divinatórias sobre quais são os seus desejos mais profundos e invocações do "eu-riqueza" e do espírito do dinheiro durante os quais o nível subconsciente de riqueza é ajustado pela expressão ritual de um novo valor. Durante esses rituais também são feitas afirmações sobre novos projetos para o investimento dos recursos e dos esforços. Podem ser recitados hinos e encantamentos ao dinheiro. Cheques de somas surpreendentes podem ser escritos para você mesmo e pode-se proclamar e visualizar os desejos. Várias formas de deus tradicionais com um aspecto próspero tais como Júpiter, Zeus, o mítico Midas e Croesus podem expressar o "eu-riqueza".

Raramente são usados encantamentos simples para dinheiro na magia azul moderna. Hoje em dia a tendência é lançar encantamentos desenvolvidos para aumentar o valor dos esquemas projetados para fazer dinheiro. Se você falhou em providenciar um mecanismo através do qual o dinheiro possa se manifestar, nada ocorrerá ou o encantamento irá encarnar-se por meios estranhos como, por exemplo, a herança devida a morte prematura de um parente muito amado. Nunca se tenta a magia azul séria em formas tradicionais de jogo. O jogo tradicional é uma maneira cara de comprar experiências o qual não tem nada a ver com aumentar riqueza. Magia azul é uma matéria de investimentos cuidadosamente calculados. Qualquer um que não seja um idiota deve ser capaz de imaginar um investimento que ofereça maiores vantagens que as formas tradicionais de jogo.

Magia Vermelha

Tão logo a humanidade desenvolveu a sociedade e a tecnologia de armas para derrotar seus principais predadores e competidores naturais, parece ter aplicado um feroz mecanismo de seleção para si mesma na forma de combates sangüinários. Muitas das qualidades que consideramos como marcas de nosso sucesso evolutivo, tais como os polegares em oposição e a conseqüente habilidade de manipulação de ferramentas, nossa capacidade de comunicação por sons, nossa postura ereta e nossa capacidade de dar e receber comandos e disciplina foram quase certamente selecionados para manter milênios de conflitos armados organizados entre grupos humanos. Nossa moralidade reflete nossa história sangrenta pois enquanto é tabu atacar membros de nossa própria tribo, ainda é dever atacar estrangeiros. O único debate é sobre quem constitui nossa própria tribo. Quando o entusiasmo pela guerra é limitado, inventamos esportes e jogos

nos quais expressamos nossa agressividade. Por todo o caráter e terminologia do esporte fica claro que o esporte é somente uma guerra com regras extras.

Entretanto, não se deve supor que a guerra seja completamente despercebida de regras. As guerras são realizadas para aumentar a nossa posição de barganha; na guerra, o grupo inimigo é uma riqueza sobre a qual desejamos ganhar alguma medida de controle. As guerras são realizadas para intimidar os adversários, não para exterminá-los. Genocídio não é guerra.

A estrutura e conduta da guerra refletem o programa de "luta ou fuga" construído em nosso sistema nervoso simpático. Na batalha, o objetivo é intimidar o inimigo para fora do modo de luta e para dentro do modo de fuga. Assim, assumindo que há suficiente paridade de forças para fazer a luta parecer vantajosa para ambas as partes, o estado de ânimo é o fator decisivo em virtualmente todos os encontros competitivos, esportivos ou militares entre seres humanos.

A magia vermelha tem dois aspectos: o primeiro é a invocação de vitalidade, agressão e estado de ânimo para nos manter em qualquer conflito da vida; o segundo é a realização de um combate mágico real. Existe uma variedade de formas de deus onde o "eu-guerra" pode ser expressado, embora formas híbridas ou puramente idiossincráticas funcionem tão bem quanto as anteriores. Ares, Ishtar, Ogoum, Thor, Marte, Mithras e Horus, em particular, são usados freqüentemente. Não devemos negligenciar o simbolismo contemporâneo. Armas de fogo e explosivos são tão bem vindas para a gnose vermelha quanto espadas e lanças. Tambores são indispensáveis. Sigilos desenhados por líquidos inflamáveis ou, ainda, círculos flamejantes completos nos quais se fazem invocações devem ser considerados.

O combate mágico é normalmente praticado abertamente com o adversário sendo publicamente ameaçado e amaldiçoado ou quando ele acha o recipiente de um talismã, encantamento ou runa com um aspecto desagradável. Os objetivos são a intimidação e o controle do adversário que deve se tornar tão paranóico quanto possível e informado da origem do ataque. Por outro lado, a magia de combate toma as mesmas formas gerais das usadas em magia entrópica, com os sigilos e os servidores controlando informações auto-destrutivas para o alvo, agora, contudo, com intenções sub-letais.

Entretanto, a habilidade real da magia vermelha é ser capaz de apresentar tão irresistível glamour de vitalidade pessoal, estado de ânimo e potencial de agressão que o exercício da magia de combate não seja nunca necessária.

Magia Amarela

Muitos dos textos existentes sobre o que se chama tradicionalmente de "magia solar" contradizem-se mutuamente ou sofrem de confusões internas. Os comentários astrológicos a respeito dos supostos poderes do sol estão entre os mais idiotas e sem sentido que a disciplina pode produzir. Isto ocorre porque o poder amarelo possui

quatro formas distintas, porém relacionadas, dentro da psique. Esta divisão quádrupla tem induzido a imensos problemas em psicologia, onde várias escolas de pensamento escolhem enfatizar um aspecto em particular e ignorar aqueles aos quais as outras escolas tem se dedicado. Os quatro aspectos podem ser caracterizados como se segue. Primeiro, o ego - ou auto-imagem: que é, simplesmente, o modelo que a mente tem da personalidade em geral. Desta definição excluem-se muitos dos padrões de comportamento extremados dos quais os eus são capazes. Segundo, o carisma que é o grau de autoconfiança que a pessoa projeta para as outras. Terceiro, algo para o qual não há uma palavra específica em inglês ou português: talvez possa ser chamado de criatividade da risada. Quarto, a ânsia de afirmação e domínio. Todas essas coisas são manifestações do mesmo poder amarelo, embora suas ênfases relativas variem enormemente entre os indivíduos.

O sucesso em muitas sociedades humanas normalmente resulta de uma hábil expressão do poder amarelo. A força do poder amarelo em um indivíduo parece manter uma relação direta com os níveis do hormônio sexual testosterona em ambos os sexos, embora sua expressão dependa da psicologia pessoal. Existe uma influência mútua complexa entre os níveis de testosterona, auto-imagem, criatividade, status quo e necessidades sexuais, mesmo que não estejam manifestos. Em termos esotéricos, a Lua é o poder secreto por trás do Sol, como muitas magas percebem instintivamente e muitos magos descobrem mais cedo ou mais tarde. O ego se forma gradualmente através dos acidentes da infância e da adolescência e, na ausência de poderosas experiências posteriores, permanece razoavelmente constante, mesmo que contenha elementos totalmente inadaptáveis. Qualquer tipo de invocação poderia fazer diferença para o ego, porém um trabalho direto com ele pode fazer muito mais. Estão envolvidos muitos truques neste processo. O próprio reconhecimento do ego implica que a mudança é possível. Somente aqueles que percebem que tem uma personalidade ao invés de consistirem de uma personalidade podem mudá-la. Para muitas pessoas, a preparação de um inventário detalhado de suas próprias personalidades é uma atividade muito difícil e transtornante. Porém, uma vez realizada, é normalmente muito fácil decidir que mudanças são desejáveis. Mudanças no ego, na auto-imagem ou na personalidade através da magia são classificadas como trabalhos de iluminação e são, principalmente, realizadas por encantamentos retroativos e invocações. Encantamento retroativo, neste caso, consiste em rescrever a nossa história pessoal. Como nossa história define amplamente o nosso futuro, podemos mudar o nosso futuro redefinindo nosso passado. Todas as pessoas possuem certa capacidade para reinterpretar as coisas que deram errado no passado sob uma luz mais favorável, porém muitas falham em perseguir o processo até o final. Nós não podemos eliminar as memórias limitantes e incapacitantes, porém, por um esforço de visualização e imaginação, podemos escrever em paralelo memórias edificantes e capacitantes do que também poderia ter acontecido. Isso irá neutralizar as originais. Nós podemos também, quando possível, modificar alguma evidência física remanescente que favoreça a memória limitante.

As invocações para modificar o ego são encantamentos e personificações rituais das

novas qualidades desejadas. Deve-se dar atenção às modificações planejadas no vestuário, tons de fala, gestos, maneirismos e na postura do corpo que irão melhor corresponder ao novo ego. Um artifício muito usado em magia amarela é praticar a manifestação de uma personalidade alternativa através de um gatilho mnemônico simples tal como a transferência de um dedo para outro.

Várias formas de deus são utilizadas para criar manifestações novas e fortes do ego e para experimentos com as outras três qualidades do poder amarelo. São exemplos: Rá, Helios, Mithras, Apolo e Baldur.

Carisma, a projeção de uma aura de autoconfiança, é baseado num truque simples. Após um curto espaço de tempo não há diferença nenhuma entre simulada e a verdadeira autoconfiança. Qualquer um que deseje remediar a falta de confiança e carisma e que esteja em dúvida sobre como começar a aparentar estas qualidades, poderá descobrir que um ou dois dias gastos aparentando um zero absoluto de autoconfiança irão revelar rapidamente: a eficácia da simulação e os pensamentos, palavras, gestos e posturas específicos requeridos para projetar qualquer simulação.

Parece que não se pode dizer nada a respeito da risada e da criatividade. Porém, o humor depende de uma súbita formação de uma nova conexão entre conceitos desconexos. Nós rimos da nossa própria criatividade em formar esta conexão. Exatamente a mesma forma de exaltação surge de outras formas de atividade criativa e, se o insight vem repentinamente, a risada é o resultado. Se não somos capazes de rir quando vemos uma peça realmente brilhante de matemática, então não somos capazes de entender isto. Também é necessário um certo grau de auto-estima e autoconfiança positivas para rir de algo criativamente divertido. As pessoas de baixa auto-estima tendem unicamente a rir do humor destrutivo e da desgraça dos outros; isso se rirem.

A risada é, freqüentemente, um fator importante nas invocações das formas de deus do poder amarelo. A solenidade não é um pré-requisito para o ritual. A risada é também uma tática comum para atrair a atenção da consciência para longe dos sigilos ou outras conjurações mágicas, uma vez terminados os trabalhos com eles. O forçar deliberado de uma risada histérica pode parecer um caminho absurdo para encerrar um encantamento ou uma invocação, porém isto tem se mostrado extraordinariamente eficiente na prática. Isto pode ser considerado como uma "destreza da mente" artificial que evita a deliberação consciente.

A "ordem da bicada" dentro de vários grupos de animais sociais é, normalmente, imediatamente evidente para nós e para os próprios animais. Dentro de nossa própria sociedade, tais hierarquias de domínio são igualmente comuns em todos os grupos sociais, embora possamos ir a extremos para disfarçar isto de nós mesmos. A situação humana ainda é mais complicada pela nossa tendência de pertencer a muitos grupos sociais, nos quais podemos ter diferentes níveis de status social, e o status social é, freqüentemente, parcialmente dependente de outras habilidades especializadas, diferentes da força bruta. Entretanto, assumindo que uma pessoa possa parecer

competente na habilidade especializada que o grupo social requer, a posição pessoal no grupo depende quase inteiramente do grau de afirmação e domínio que a pessoa exibe. Estes são exibidos basicamente através do comportamento não-verbal que todos entendem intuitivamente ou subconscientemente, mas que muitos não entendem racionalmente. Como consequência, eles não podem manipulá-lo deliberadamente. O comportamento de domínio típico envolve o falar alto e lentamente, usando muito o contato visual, interromper a fala dos outros enquanto resiste à interrupção feita por estes, manter uma postura ereta de ameaça disfarçada, a invasão do espaço pessoal dos outros enquanto resiste à invasão de seu próprio espaço e colocar-se estrategicamente em algum lugar no foco de atenção. Em culturas onde o toque é freqüente, o dominador sempre o inicia ou, intencionalmente, o recusa. Em ambos os casos, ele domina o contato.

O comportamento submisso é, logicamente, o reverso de tudo acima e aparece muito espontaneamente em resposta ao domínio bem sucedido de outros. Há uma interação em mão dupla entre o comportamento de domínio e os níveis de hormônios. Se o nível muda, por razões médicas, então o comportamento tende a mudar; porém, mais importante do ponto de vista mágico, é que uma mudança deliberada do comportamento irá modificar os níveis de hormônio. "Finja isto até que você o faça". Não há nada particularmente oculto com a maneira que algumas pessoas são capazes de controlar outras. Nós simplesmente não notamos como isto é feito porque quase todos os sinais comportamentais envolvidos são trocados subconscientemente. Os sinais de domínio tendem a não funcionar se os seus recebedores os percebem conscientemente. Deste modo, em muitas situações, eles devem ser liberados discretamente e com um aumento gradual na intensidade. Uma das poucas situações em que estes sinais são enviados deliberadamente é nas hierarquias militares, porém isto só é possível por causa da imensa capacidade de coerção física direta que tais sistemas exibem. Quebre as regras formais de comunicação não-verbal com um oficial e terá um sargento para inculcar-lhe alguma submissão por meios diretos. Eventualmente as regras formais são absorvidas e funcionam automaticamente, criando obediência suficiente para permitir o auto-sacrifício e a matança em massa. O poder amarelo é a raiz de muito do melhor e do pior que nós somos capazes.

Magia Verde

Há uma considerável superposição no que há de escrito nos livros populares de magia no que diz respeito aos assuntos do amor venusiano e a magia sexual lunar. Conseqüentemente, neste texto evitou-se ao máximo uma nomenclatura planetária. Embora a magia do amor seja realizada freqüentemente com objetivos sexuais, este capítulo irá se limitar às artes de fazer as pessoas amigáveis, fiéis e afetuosas para conosco.

Talvez sejam os amigos a nossa maior propriedade. Meu caderno de endereços é, facilmente, minha mais valiosa posse. Como com a atração erótica, primeiro é

necessário gostarmos de nós próprios antes que os outros possam fazê-lo. Esta habilidade pode ser aumentada por invocações apropriadas do poder verde. Muitas pessoas acham fácil fazer vir à tona uma amizade de pessoas de quem eles gostam; porém, fazer amigáveis, pessoas que não estavam dispostas a isto, e pessoas a quem não estamos dispostos a dar nossa amizade, é uma habilidade valiosa. Uma amizade não correspondida é uma inabilidade somente da pessoa que a oferece.

As invocações do poder verde devem começar com o amor próprio, uma tentativa de ver o lado maravilhoso de todos os eus dos quais nós consistimos e, então, proceder a uma afirmação ritual da beleza e amabilidade de todas as coisas e pessoas. Formas de deus disponíveis para o "eu-amor" incluem Vênus, Afrodite e o mítico Narciso cujo mito reflete somente um certo preconceito machista contra este tipo de invocação.

De dentro da gnoses verde, os feitiços para fazer as pessoas amigáveis podem ser enviados por simples encantamentos ou pelo uso de entidades criadas com este objetivo. Entretanto, é nos encontros face-a-face que as habilidades de empatia estimuladas pela invocação trabalham de forma mais eficiente. Fora os artifícios óbvios de mostrar interesse em tudo o que o alvo tem a dizer, afirmar e simpatizar com a maior parte, há um outro fator crítico chamado "combinação de comportamento" que normalmente ocorre subconscientemente. Este fator consiste, basicamente, em tentar imitar o comportamento não-verbal do alvo, com a exceção das posturas que sejam claramente hostis. Sente-se ou fique de pé em idêntica posição corporal, faça os mesmos movimentos, use o mesmo grau de contato visual e fale com intervalos similares. Quando com comportamento de domínio, tais sinais só funcionam se não forem percebidos conscientemente por quem os está recebendo. Não se mexa imediatamente para igualar os movimentos e posturas do alvo. É essencial sondar e equiparar o comportamento verbal e comunicar com o mesmo nível de inteligência, status social e senso de humor que o alvo.

Antes de me tornar rico, eu praticava estas habilidades enquanto pegava carona. Logo, até mesmo pessoas que encontrei desfiguradas e cadavéricas estavam me pagando o lanche e me transportando para longe de seus próprios caminhos. A empatia irá levá-lo a qualquer lugar.

Magia Laranja

Charlatanismo, trapaça, viver de suas próprias habilidades e o pensar rápido são a essência do poder laranja. Estas qualidades mercuriais eram tradicionalmente associadas às formas de deus que atuavam como protetores dos médicos, magos, jogadores e ladrões. Entretanto, agora, desde o momento que os médicos descobriram que os antibióticos e as cirurgias higiênicas realmente funcionam, a medicina está parcialmente dissociada do charlatanismo. Todavia, por volta de oitenta por cento dos medicamentos ainda são basicamente placebos. Por isso o caduceu de mercúrio ainda é o emblema desta profissão. Da mesma forma, a profissão da magia tornou-se menos dependente do charlatanismo através da descoberta da natureza quântica-probabilística

dos encantamentos e adivinhações e o total abandono da alquimia e astrologia clássica. No momento, a magia pura é melhor descrita como uma expressão do poder ostarino, tendo um caráter uraniano. Porém, o charlatanismo ainda tem seu lugar na magia, assim como na medicina. Não nos esqueçamos que todos os truques de conjuração foram parte, em algum momento, do repertório xamânico de "aquecimento". Nesta prática, alguma coisa perdida ou destruída é miraculosamente restaurada pelo mago com o intuito de colocar a audiência no estado de ânimo apropriado, antes do verdadeiro negócio de cura placebo começar. Em sua forma clássica, o mago coloca um coelho numa cartola antes de tirá-lo na frente da platéia.

Devemos acrescentar à lista das profissões fortemente influenciadas pelo poder laranja: o vendedor, o vigarista, o corretor e, ainda, todas as profissões com uma alta taxa de ataques cardíacos. A força motriz da gnoses laranja é o medo, basicamente. Porém, um tipo de medo que não inibe aquele que o tem, mas que gera uma velocidade nervosa extraordinária que produz movimentos e respostas rápidas em situações em que se está encurralado.

A apoteose do "eu-inteligência" é a habilidade de entrar naquele estado de sobremarcha mental, onde a resposta rápida está sempre pronta para chegar. Paradoxalmente, para desenvolver esta habilidade é suficiente não pensar sobre o pensar, mas, sim, permitir que a ansiedade paralise parcialmente os processos inibitórios dos pensamentos, de forma que o subconsciente possa liberar uma resposta rápida e inteligente sem a deliberação consciente.

As invocações do poder laranja são melhor realizadas em velocidade frenética, louca; sua gnoses pode ser aprofundada pela performance de tarefas que exijam a mente, tais como: fazer, de cabeça, o somatório de várias listas de números ou abrir envelopes que contenham difíceis questões e respondê-las instantaneamente. Deve-se insistir nessas atividades até penetrar na experiência de pensar sem deliberação. Várias formas de deus podem ser usadas para dar forma ao "eu-inteligência": Hermes, Loki, o Coiote trapaceiro e o Mercúrio romano.

A magia laranja é normalmente restrita a invocações designadas para aumentar o "pensamento rápido" em atividades seculares, tais como: jogo, crime e objetivos intelectuais. A hipótese do Fiat Nox, por exemplo, veio para junto de mim numa semana após eu ter realizado uma eficiente invocação mercurial utilizando as técnicas acima. Na minha experiência, os encantamentos e as evocações realizadas depois de uma invocação da gnoses laranja raramente dão tanto resultado quanto a própria invocação. Talvez devêssemos falar algo a respeito do crime e do jogo em benefício daqueles que podem não estar entendendo o que pode ser feito com a magia laranja no suporte de tais atividades. É ridiculamente fácil roubar se o fizermos metodicamente. Porém, a maioria dos ladrões são pegos após um certo tempo. Isto ocorre porque eles se tornam afeitos à ansiedade que experimentam como excitação. Desta forma, começam a correr riscos para aumentar essa excitação. É óbvio que o ladrão noviço, que rouba algo

em estado de extrema ansiedade e numa situação de risco zero, não será pego. O mesmo ocorre com o profissional cuidadoso. Entretanto, há muito poucos profissionais cuidadosos pois há muitos caminhos mais fáceis de ganhar dinheiro para pessoas com esta espécie de habilidade. A maioria dos ladrões sempre arranja uma forma de se incriminar. Isto ocorre porque, uma vez decaída a ansiedade do roubo, resta a ansiedade da punição. Aqueles que possuem a "inteligência rápida" e frieza exterior suficiente para fazer um roubo bem sucedido poderão ter mais resultado no ramo das vendas.

Existem três tipos de jogadores permanentes, dois dos quais são perdedores. Existem aqueles afeitos à sua própria arrogância que somente precisam provar que podem vencer a sorte ou as vantagens fixadas pelos organizadores do jogo. Há também aqueles afeitos à ansiedade de perder. Mesmo que ganhem, irão, logo em seguida, perder tudo novamente. Há, então, os vencedores. Não se pode dizer que estes últimos sejam, exatamente, jogadores porque ou estão organizando as disputas e apostas, possuem informações internas ou estão trapaceando. Esta é a verdadeira magia laranja. O pôquer não é um jogo de sorte se for jogado habilmente. Um jogo hábil inclui o não jogar contra pessoas de competência igual ou superior ou, ainda, pessoas em posse de uma Smith & Wesson contra seus quatro ases. Muitas formas convencionais de jogo são montadas de forma que qualquer coisa fará pouca diferença, excetuando as mais extremas formas de poder psíquico. Eu jamais perderia tempo com disputas onde minhas chances tenham sido reduzidas de cem para um para apenas seis para um. Entretanto, certos resultados obtidos usando-se presciência oculta em corridas de cavalo têm mostrado um potencial encorajador.

Magia Púrpura

A maior parte dos cultos que atravessaram a história tem uma característica em comum: eles foram conduzidos por homens carismáticos capazes de persuadir mulheres a dispensar livremente favores sexuais a outros homens. Quando começamos a observar, este fato torna-se claro em muitos cultos antigos, seitas monoteístas cismáticas e grupos esotéricos modernos. Muitos, se não a maioria, dos adeptos do passado e do presente foram, ou são, cafetões. O mecanismo é muito simples: pague a mulher com a moeda da espiritualidade para servir aos homens; estes, por sua vez, irão devolver-lhe o pagamento com adulação e a aceitação de seus ensinamentos será, para eles, um efeito colateral. A adulação dos homens irá aumentar seu carisma com as mulheres, criando um laço de realimentação muito positivo. Este processo pode ser um agradável "ganha-pão" até a velhice ou poderá sofrer um ataque da polícia. Outro perigo óbvio é que a mulher e, eventualmente, o homem pode sentir que as constantes mudanças de parceiros irão contra seus interesses emocionais e de reprodução a longo prazo. A circulação de pessoas em tais cultos pode ser muito grande, de forma que jovens adultos constantemente estejam substituindo aqueles que estão se aproximando da meia idade.

Poucas são as religiões ou cultos que não possuem um ensinamento religioso pois qualquer ensinamento provê um poderoso nível de controle. A maioria das mais estabilizadas e duradouras religiões estimulam a supressão do chamado sexo livre. Isso também traz muitos dividendos. A posição das mulheres se torna mais segura e os homens sabem quem são seus filhos. É natural que o adultério e a prostituição floresçam em tais condições porque algumas pessoas querem sempre um pouco mais que uma vida monogâmica pode oferecer. Assim, é muito correto afirmar que os bordéis são construídos com os tijolos da religião: indiretamente com as religiões convencionais, diretamente com muitos cultos.

Tudo o que foi dito nos faz perguntar porque é que as pessoas têm tal necessidade de querer que os outros lhes digam o que fazer com a sua sexualidade. Porque as pessoas têm que procurar justificativas esotéricas e metafísicas para aquilo que elas querem fazer? Porque é tão fácil "vender água para o rio"?

A resposta, ao que parece, é que a sexualidade humana possui uma constituição de insatisfação de origem evolutiva. Nosso comportamento sexual é parcialmente controlado pela genética. Os genes mais aptos a sobreviver e prosperar são aqueles que, nas fêmeas, encorajam a permanente captura do macho mais poderoso disponível e a ligação ocasional (clandestina) com algum macho mais poderoso que possa estar temporariamente disponível. Ao mesmo tempo, nos machos, os genes mais aptos a prosperar são aqueles que encorajam a impregnação do maior número de fêmeas que eles possam sustentar, além, talvez, de impregnar sorratamente outras poucas que sejam sustentadas por outros homens. É interessante notar que somente nas fêmeas humanas o cio está oculto. Em todos os outros mamíferos, o período fértil é muito óbvio. Parece que houve esta evolução para permitir, paradoxalmente, o adultério e o aumento das ligações sexuais nos momentos em que o ato não tem nenhuma utilidade reprodutiva. A base econômica de uma determinada sociedade irá exercer certa pressão em favor de um tipo particular de sexualidade, pressão esta que será codificada na forma de moralidade que irá, inevitavelmente, entrar em conflito com as pressões biológicas. Esta confusão reina pois nada é satisfatório continuamente. O celibato é insatisfatório, masturbação é insatisfatória, monogamia é insatisfatória, adultério é insatisfatório, poligamia e poliandria são insatisfatórios e, provavelmente, a homossexualidade também é insatisfatória se a alegre troca frenética de parceiros nesta disciplina for algo que continue.

Nada no espectro das possibilidades sexuais provê um solução a longo prazo, porém este é o preço que pagamos por ocupar o pináculo da evolução dos mamíferos. Muito de nossa arte, cultura, política e tecnologia surgem, precisamente, de nossas ânsias, medos, desejos e insatisfações sexuais. Uma sociedade sexualmente em paz iria, com certeza, oferecer um espetáculo insípido. É, normalmente, se não sempre, o caso da criatividade e realização pessoais serem diretamente proporcionais às suas inquietações sexuais. Esta é, realmente, uma das maiores técnicas da magia sexual, apesar de não ser reconhecida como tal. Inspire-se com o máximo de inquietações e confusões sexuais se

você realmente quer descobrir o que você é capaz em outros campos. Uma vida sexual tempestuosa não é um efeito colateral de ser um grande artista, por exemplo. Porém, é a arte que é um efeito colateral de uma vida sexual tempestuosa. Uma religião fanática não cria as supressões do celibato. São as tensões do celibato que criam uma religião fanática. A homossexualidade não é um efeito colateral das vidas nos quartéis entre as tropas de choque de elite suicidas. A homossexualidade cria as tropas de choque de elite suicidas primeiro.

A Musa, a origem hipotética da inspiração, normalmente desenhada em termos sexuais, é a Musa somente quando seu relacionamento com ela é instável. Quaisquer pronunciamentos morais a respeito do comportamento sexual foram dados, sem dúvida, milhões de vezes antes e seria indecoroso para um caoísta reenfatizar algum deles. Porém uma coisa parece relativamente certa. Qualquer forma de sexualidade invoca eventualmente toda a gama de êxtase, auto-rejeição, medo, prazer, tédio, raiva, amor, ciúmes, despeito, auto-piedade, exaltação e confusão. São essas coisas que nos fazem humanos e, ocasionalmente, super-humanos. Tentar transcendê-las é fazer-se menos que humano, não mais. Intensidade de experiência é a chave para estar realmente vivo e, tendo escolha, eu preferiria ter estas experiências através do amor do que através da guerra.

Uma vida sexual insípida cria uma pessoa insípida. Poucas pessoas conseguiram obter grandiosidade em qualquer campo sem a propulsão que uma vida sexual-emocional turbulenta provê. Este é o maior segredo da magia sexual. Os dois segredos menores envolvem a função do orgasmo como gnosés e a projeção de um glamour sexual. Qualquer coisa que seja mantida na mente consciente durante o orgasmo tende a alcançar a subconsciência. Anomalias sexuais podem prontamente ser implantadas ou retiradas por este método. No orgasmo pode-se dar poder aos sigilos de encantamento ou de evocação. Isto pode ser feito, por exemplo, através da visualização pura ou através da contemplação do sigilo fixado na testa do parceiro. Entretanto, este tipo de trabalho é freqüentemente mais conveniente se realizado de forma auto-erótica. Embora a gnoses oferecida pelo orgasmo possa, em teoria, ser usada em suporte de qualquer objetivo mágico, normalmente é desaconselhável usá-lo para as magias entrópica e de combate. Nenhum encantamento é totalmente isolado no subconsciente e qualquer "escape" que ocorra pode implantar associações muito prejudiciais com a sexualidade.

Durante o orgasmo pode ser lançada uma invocação, sendo que esta operação será mais eficiente se cada parceiro assumir uma forma-deus. Os momentos seguintes ao orgasmo são muito úteis para visões de busca adivinatória. Atividades sexuais prolongadas podem, também, conduzir a estágios de transe úteis em adivinhação visual e oracular ou estados oraculares de possessão em invocação.

A projeção de um glamour sexual, com o objetivo de atrair os outros, depende de muito mais que a simples aparência física. Algumas das pessoas mais bonitas, no sentido convencional, carecem totalmente disso, enquanto que algumas das mais comuns

desfrutam seus benefícios ao limite.

Para ser atraente para outra pessoa, você deve oferecer alguma coisa que seja a reflexão de alguma parte dela mesma. Se a oferta se torna recíproca, isso poderá conduzir a um senso de complementação que é mais prontamente celebrada pela intimidade física. Em muitas culturas, é convencional para o macho exibir uma vigor público exterior e para a fêmea exibir uma personalidade mais tenra, ainda que nos encontros sexuais cada um irá procurar revelar seus fatores ocultos. O macho irá procurar mostrar que ele pode ser tão compassivo e vulnerável quanto poderoso, enquanto que a fêmea procurará mostrar uma força interna por trás dos signos e sinais de receptividade passiva. Personalidades incompletas, tais como aquelas que são profundamente machistas ou que consistem do oposto polar disso, não são nunca atraentes sexualmente a ninguém, exceto no sentido mais transitório.

Assim, os filósofos do amor têm identificado uma certa androginia em ambos os sexos como um importante componente da atração. Alguns têm usado de licença poética para expressar o belo ideal de o homem ter uma alma fêmea e a mulher uma alma masculina. Isso reflete o chavão que para ser atraente para os outros, você deve, primeiro, ser atraente para você mesmo. Algumas horas gastas praticando o ser atraente em frente a um espelho é um exercício valioso. Se você não consegue ficar nenhum pouco excitado com você mesmo, não espere que ninguém fique.

A técnica do "olhar da Lua" é freqüentemente eficiente. Você fecha os olhos rapidamente. Visualiza momentaneamente um crescente lunar de prata por trás de seus olhos, com os chifres da lua se projetando de cada lado de sua cabeça, atrás de seus olhos. Então, olhe nos olhos de um amante potencial enquanto visualiza uma radiação prata sendo emitida de seus olhos para os dele, ou dela. Esta manobra também tem o efeito de dilatar as pupilas e, normalmente, causa um sorriso involuntário. Ambos são sinais sexuais universais, sendo que o primeiro atua subconscientemente. Não se deve lançar encantamentos para parceiros específicos. É preferível conjurar para parceiros adequados em geral, para você ou para outros. Seu subconsciente possui uma apreciação muito mais penetrante de quem realmente é adequado.

A magia sexual é tradicionalmente associada com as cores púrpura (da paixão) e prata (da Lua). Entretanto, a eficiência das roupas pretas tanto como sinal sexual quanto anti-sexual, dependendo do estilo e corte, mostra que o preto é, num certo sentido, a cor secreta do sexo, refletindo o relacionamento biológico e psicológico entre o sexo e a morte.

Ritos de Natureza Mista

O poder amarelo combina bem, na invocação, com qualquer uma das outras forças, exceto a negra. Tais trabalhos têm o efeito de atrair a força aliada ao poder amarelo mais completamente para o reino da auto-imagem. Invocações negro-amarelas são realizadas convencionalmente em duas metades como experiências de morte e renascimento, em

que o mago procura recriar vigorosamente sua auto-imagem após seu ritual de sacrifício. Invocações e encantamentos de natureza mista verde-púrpura funcionam bem, apesar de estas forças serem melhor utilizadas de forma isolada. Ainda assim, ritos púrpura-negros possuem efeitos incomuns e não são necessariamente perigosos para aquele que os realiza se construídos de forma cuidadosa.

Traduzido por **Lucifer 149**