

## CRIANDO ENTIDADES MÁGICAS



CRIANDO ENTIDADES MÁGICAS

UM GUIA COMPLETO PARA CRIAÇÃO DE ENTIDADE

David Michael Cunningham  
com  
Taylor Ellwood & Amanda R. Wagener

*Egregore Publishing*  
Perrysburg, OH

© 2003 DAVID MICHAEL CUNNINGHAM. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser copiada, reproduzida, armazenada em sistema de recuperação, reeditada, copiada, ou transmitida, em qualquer meio, eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou outro agora conhecido ou que venha a ser conhecido sem o consentimento prévio por escrito com a permissão da *Egregore Publishing*.

#### PRIMEIRA EDIÇÃO

Catálogo nos Dados de Publicação

Cunningham, David Michael.

Creating magickal entities: a complete guide to entity creation /

David Michael Cunningham with Taylor Ellwood and Amanda

R. Wagener. 1<sup>st</sup> — ed.

p. cm.

Includes bibliographical references and index.

ISBN 1-932517-44-8

1. Magic. 2. Spirits—Miscellanea. 3. Evocation—Miscellanea.

I. Ellwood, Taylor II. Wagener, Amanda R. III. Title

Library of Congress Control Number: 2003107760

133-dc21

*Any trade names, trade marks, service marks, etc. mentioned in this publication are for identification only. Therefore, any specific company or product mentioned is owned by their respective owner and not by Egregore Publishing. Further, the company or product mentioned neither owns, endorses, nor has heard of Egregore Publishing. By stating this, we can avoid printing the ®, IM, ©, etc. marks that we might otherwise have to place throughout the text.*

*The publisher does not participate in, endorse, or have any authority or responsibility concerning private business transactions between our authors and the public.*

Publicado por

Egregore Publishing

PO Box 572

Perrysburg, OH 43552-0572

info@EgregorePublishing.com

www.EgregorePublishing.com

(888) 771 - 5453

Impresso nos Estados Unidos da América

## DEDICATÓRIA

Este livro é dedicado aos professores e orientadores que têm compartilhado sua sabedoria mágica conosco e muitos outros. Este livro também é dedicado a todos aqueles que estão começando e continuando seus estudos e práticas das artes ocultas. Se não fosse por tais pessoas, não teríamos ninguém com quem compartilhar o nosso conhecimento.

*David* pessoalmente dedica este livro à sua mãe, por ensinar-lhe que ele é o mestre de sua própria realidade. *Taylor* dedica pessoalmente este livro a *Matthew Thompson*, *Storm Constantine*, *Todd Heilmann*, e à Magia.

*Amanda* dedica este livro à memória de “*Robot*”, sua mãe, pai, e seu irmão *Aaron* por aceitar sua singularidade (e que ainda hoje guarda na memória *Robot* vivo).

## AGRADECIMENTOS

Obrigado aos nossos mentores, familiares, amigos e companheiros *magi* pela contribuição que eles fizeram a este livro. Sem o entusiasmo deles de tentar e provar o conhecimento e sua crença de que podemos satisfazer este desejo, não teríamos sido desafiados a colocar o nosso conhecimento neste formato para que outros possam aprender com as nossas experiências.

Queremos expressar nossa gratidão a *Phil Hine*, *Donald Michael Kraig*, e *Patricia Telesco*, por nos ajudar tanto na magia quanto na escrita.

A *Storm Constantine*, *Douglas Grant*, *Chris Chenette*, *Richard Sutherland II*, e *Bryan Lee Briggs*, devemos um mundo de gratidão.

*David* agradece pessoalmente a *Sensei Joseph Hurtsellers* da *Academy of Karate de Hurtsellers, Toledo, Ohio* ([www.academyofkarate.com](http://www.academyofkarate.com)). Através de sua instrução e afeto como um mestre, *Sr. Hurtsellers* forneceu a *David* as ferramentas para o *commando de foco e dedicação* em sua vida. *Taylor* gostaria de agradecer a *David* e *Amanda* pelo seu apoio neste livro.

*Amanda* agradece ao seu marido pela sua ajuda e compreensão. Ela também agradece *Sra. Jennifer Kiernan* e ao falecido *Mr. John Harlow*, seus instrutores na escola secundária de Inglês/Escreva Criativa, por encorajá-la a ser criativa, proporcionando um ambiente para alargar sua mente, e um chute no traseiro quando ela precisava.

## AVISO

Este livro é projetado para fornecer informações no que diz respeito ao assunto em questão. É vendido em consenso de que a editora, autores, colaboradores, e conselheiros não estão executando serviços jurídicos, médicos, psicológicos ou outros serviços profissionais ou de consultoria.

O propósito deste livro não é repassar todas as informações que está de outra maneira, disponível aos leitores, mas para acrescentar, ampliar e complementar outros textos. Para maiores informações, por favor, veja as referências no final deste livro.

Todos os esforços foram feitos para tornar este livro tão completo e exato quanto possível. No entanto, pode haver erros, tanto em seu conteúdo quanto na tipografia. A editora não aceita qualquer responsabilidade legal ou qualquer outra para com o conteúdo dele. As opiniões do autor e colaboradores não necessariamente refletem as da editora.

A editora, autores, colaboradores, e conselheiros não têm e não terão qualquer responsabilidade a qualquer pessoa ou grupo de pessoas com relação à perda ou dano causado ou alegado ser causado direta ou indiretamente pelas informações contidas neste livro.

Se você não concorda e não deseja ficar vinculado pelo o acordo acima, você pode devolver este livro para a editora e receber um reembolso total.

## NOTA DO TRADUTOR

Este livro foi traduzido por curiosidade. No início da tradução do mesmo, ainda havia certo interesse em ter uma tradução simples, limpa e direta de um texto sobre criação de entidades, visto que meu conhecimento em relação à Magia do Caos e suas práticas não é tão amplo e com um livro sobre o assunto, poderia ter uma visão mais ampla sobre o mesmo e depois, levar a minha busca de modo individual. Porém, esta tradução, assim como as outras que já fiz, depois de um tempo parada ou em um mesmo assunto, tornou-se mais um fardo do que um prazer.

No início da tradução, comecei a fazer no sentido começo-fim. Depois que parei, na metade do capítulo 16, quando já estava com alguns problemas pessoais, resolvi fazer o inverso. Recomecei a tradução do fim para o começo. O resultado disso, de tentar traduzir um livro para o português em meio aos problemas pessoais, resultou em uma tradução que a meu ver, poderia ser classificada como 'meia-boca'. Por isso, espero que a tradução esteja compreensível, embora não espere que ela seja totalmente clara logo no início. Houve um esforço de minha parte em traduzir e precisarei que o(a) leitor(a) faça um esforço também em compreender. De qualquer forma, já peço desculpas pelos prováveis erros, dos mais óbvios e estúpidos aos mais avançados.

O trabalho é amador, mas mesmo assim, este foi feito com a mesma disposição de quem faz um trabalho profissional, embora não exista a recompensa financeira. Porém, seria leviano querer esperar algo nesse sentido.

Ainda aproveitando o espaço, gostaria de agradecer aos autores do livro, pois sem ele, esta *síntese* sobre diversos processos da Magia do Caos não seria possível. Ao amigo Caesar Caronte e aos membros da comunidade CHAOS FREAK! do Orkut.

A palavra *magick*, muitas vezes escrita neste livro, foi substituída pela palavra *magia*, e o índice remissivo não foi absorvido nesta edição digital do livro, graças ao útil Ctrl+F. A numeração das páginas também foi removida.

Como diz um dos membros dessa comunidade diz,

Isto é CAOS!

## CONTEÚDOS

Definição de uma Entidade  
Usos da Entidade  
Afinando Sua Energia  
Precauções Importantes  
Metas e Resultados  
Planejando sua Entidade  
Escolhendo um Nome  
A Aparência de sua Entidade  
Hospedando Sua Entidade  
Hora de Alimentar  
Habilidades Mágicas  
Duração da Vida  
Programando Seu Intento  
Dando Vida a Sua Entidade  
Contatando Sua Entidade  
Guia de Preparação  
Adaptações da Entidade  
Epílogo  
Apêndice A — Inspiration Entity Worksheet  
Apêndice B — Esacniw  
Apêndice C — Cerontis  
Apêndice D — D'watcher  
Apêndice E — The HP Entity  
Apêndice F — Faerie of Lost Things  
Apêndice G — Divination Goddess  
Apêndice H — The Scents of Magick  
Glossário  
Bibliografia Seleccionada



## DEFINIÇÃO DE ENTIDADE

Neste livro você aprenderá como criar uma entidade mágica e como usar esta entidade para lhe assistir em sua vida. Uma das primeiras coisas que precisamos fazer, antes de começarmos, é definir o que uma entidade é. Para os objetivos deste livro, o termo entidade poderia ser definido como: *um princípio vital retido para dar vida a uma essência imaterial, que foi criada para ter uma auto-existência contida e distinta, com uma realidade conceitual, pelo esforço deliberado da segregação de pensamentos e emoções personificados*. Em outras palavras, você possui a capacidade de criar um “ser”, a partir dos pensamentos e emoções de sua mente consciente, e por seu comando este “ser” atuará para manifestar seus desejos. Uma entidade une a essência do resultado pretendido com o da pessoa que criou a entidade. Ao contrário de algumas formas de trabalhos mágicos, tal como a criação de um talismã, entidades são e estão conscientes do seu ambiente e entendem o sentido do seu propósito.

As entidades que podem ser criadas, através da ajuda deste livro, são formas-pensamentos que foram selecionadas para levar adiante os resultados desejados. Uma forma-pensamento é um símbolo que representa um conceito ou pensamento para uma pessoa. Uma forma-pensamento pode ser visualizada por qualquer pessoa e pode representar qualquer coisa. Ela está totalmente no reino da idéia até que a pessoa manifesta a forma-pensamento na realidade. Isso pode ser feito através de um trabalho com a entidade, bem como com outros métodos. Através das intenções deliberadas de segregação e personificação (separando a idéia essencial das preocupações cotidianas, dando-lhe uma personalidade, características especiais, e associação a símbolos), a forma-pensamento tomará uma forma conceitual que lhe permitirá maximizar a energia que ela recebeu através de suas ações e intenções. Por maximizar esta energia, você permitirá que ações mais poderosas ocorram através dos processos criativos.

Todas as coisas que são criadas com a mente possuem a capacidade de se manifestar fora da mente em alguma forma ou molde. A mente é um microcosmo do universo. O que afeta a mente, tem a capacidade de afetar o universo.

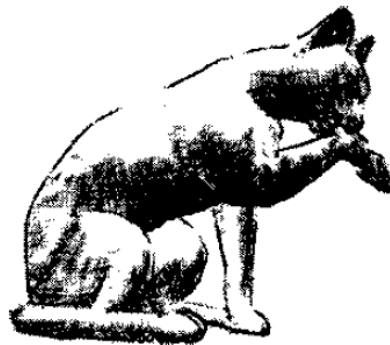
As pessoas têm criado e trabalho com diferentes tipos de entidades muito além do que a história recorda. Muitos deuses e deusas surgiram como formas-pensamentos personificadas. Isso permitiu aos humanos interagir e interpretar causa e efeito no mundo em que vivem. Muitas vezes, essas formas-pensamentos inexperientes foram lentamente transformadas em deuses e deusas que conhecemos hoje pela aceitação geral das características atribuídas a esses eventos. Quanto mais pessoas aceitavam tais interpretações ou compreensão de eventos como ações de “coisas superiores a eles” as formas-pensamentos ganharam força e energia das pessoas que as aceitavam. Ao longo do tempo um único pensamento se transformou da forma como alguém entende e compreende o mundo, para o que agora são considerados os mais poderosos deuses, deusas, demônios e espíritos.

Quando alguém pronuncia a palavra “familiar”, imagens de um gato preto de uma bruxa, muitas vezes vêm à mente. Uma entidade “familiar” muitas vezes auxilia as bruxas nos trabalhos mágicos. Às vezes, eles ajudarão dando uma mão em relação a um evento futuro. O que a maioria das pessoas não sabe, é que o gato não é o “familiar”. A entidade ligada ao gato é o familiar. O “familiar” utiliza o gato como um meio para que ele possa afetar o mundo em torno dele e ajudar o praticante no trabalho dele ou ela.

Poucas pessoas sabem que “familiares” são muitas vezes criados, e que as bruxas não são as únicas pessoas que criam entidades similares aos “familiares”. Desde a antiguidade, a crença e o uso de entidades, tais como “familiares”, tem sido largamente difundida. Geralmente as pessoas poderiam abrigar estas entidades em outras coisas além dos gatos, como em garrafas, pedras preciosas, estátuas, etc.

Ao tomar pensamentos e emoções específicas e identificá-las com alguma coisa como nomes, atributos simbólicos, etc., estamos mais aptos a trabalhar com elas de forma consciente. Portanto, é muito importante que prudentemente saibamos escolher nossos pensamentos e a maneira que nós os entendemos. Se nós não entendemos nossos pensamentos e emoções e tentamos usá-las para o nosso próprio benefício, os resultados podem, geralmente, serem contraproduativos.

Algumas pessoas questionam a realidade das entidades criadas por nossos pensamentos e emoções. Seu entendimento é que, se tivermos a capacidade de criar algo com a nossa mente, portanto, deve ser imaginário. Este, contudo, não é o caso. Quando alguém estuda magia o suficiente, virão à compreensão que aquilo que é pensado como do “*self*” (ou do “eu”) e do “não *self*” (ou do “não eu”) é meramente uma ilusão. Nós só temos companhia na vida devido à ilusão de sermos separados. Tudo o que experimentamos, percebemos ou entendemos de qualquer forma, foi criado dentro de nossas mentes. O mundo como nós o percebemos foi criado por nós através de nossas experiências. O mundo em que vivemos é simplesmente nós mesmos. Somente nós temos a habilidade de mudar as coisas em nosso mundo, e nossa mente nos concede a capacidade de fazer exatamente isso.



Todos os dias, nós, como seres humanos a evoluir, aprendemos algo novo. Quando somos confrontados com uma situação nova, nós fazemos o nosso melhor para se relacionar com esta experiência com o conhecimento que já temos. Conforme o tempo passa, nós podemos perceber que nossos pensamentos e teorias originais podem estar incorretos e precisam ser um pouco mudadas. Nós não descartamos a experiência em conjunto como se nunca tivesse acontecido. O que fazemos é notar o que temos aprendido e ajustar a nossa compreensão nesse sentido. Tudo no mundo como o conhecemos, foi construído pelas limitações de nossas próprias mentes, ao mesmo tempo em que temos as experimentado. Depois disso, nós simplesmente baseamos a construção de nosso próprio pensamento para o que consideramos ser “real” ou a “verdade”. Depois de entender como mudar suas percepções, não há nada neste mundo que a sua mente não possa mudar.

Em relação às entidades, isto significa simplesmente que nós, de fato, não podemos saber precisamente o que as entidades são, mas sabemos que elas existem. Conforme nós aprendemos mais sobre eles através da nossa interação e prática de trabalhar com eles, podemos ajustar o que aprendemos para caber em nossos novos entendimentos ou nossas experiências.

É importante não descartar a validade de qualquer tipo de entidade somente porque não a entendemos ou não temos evidências para sustentá-la. Pelo contrário, devemos aceitar nossas experiências e entender que estamos apenas limitados por nossas experiências. Quanto mais nós aprendemos sobre um assunto, neste caso, sobre as entidades, mais elas entrarão em nossos campos da compreensão, tal como os Continentes Americanos fizeram para os europeus que não sabiam de sua existência.

Você cria entidades e de pode, conseqüentemente, determinar o que tais entidades farão para você. Você não pode utilizar a percepção da opinião com as entidades, mas em vez disso, utilize a percepção de atributos com sua entidade. Para simplificar, você decide perceber que uma entidade tem talentos específicos sobre aquilo que lhe ajudará em suas operações. Estes talentos são atributos que estabelecemos sobre a entidade. Uma coisa a compreender sobre as entidades é que elas possuem diferentes níveis de inteligência. Essa inteligência depende do tipo de entidade.

Uma maneira de entender as entidades é que elas são formadas a partir do inconsciente coletivo. Quando nós especificamente identificamos e damos certo tipo de atributo da energia humana, nós estamos separando a energia do inconsciente coletivo e criando um novo ser. Este novo ser ainda está interligado com o inconsciente coletivo, como todos nós, porém é uma energia diferente de ser.

Entidades possuem a capacidade de instigar o inconsciente coletivo quando, quando elas são instruídas a fazê-lo. Ao fazer isso, as entidades são capazes de aprender novas habilidades e obter informações. Esta habilidade também permite que elas afetem o inconsciente coletivo de forma que permita que a sua missão seja cumprida.

Se entidades são formadas a partir de pensamentos e emoções, o que elas eram antes de serem formadas? Existem muitas teorias e pensamentos sobre este tema. Muitas das teorias parecem fazer referência a uma grande massa de energia. Algumas vezes se referem a esta massa como Força Criativa da Vida. Tal energia, ou Força da Vida, existe em todas as coisas e se expande para além da compreensão humana. Quando um humano decide fornecer uma parte desta grande massa de energia a uma forma, ele estabelece essa pequena parte de energia como um novo ser espiritual. Este novo ser espiritual reside em um plano de existência que alguns praticantes de se referem como plano astral.

O processo é semelhante quando os pais concebem uma criança. Eles tomam uma parte da Grande Força Criativa da Vida e dão a ela uma forma. Esta nova forma existe em ambos os planos, astral e físico. Uma identidade é estabelecida além da criação deste ser. A energia original da Força Criativa da Vida não foi separada do resto, mas abasteceu um “recipiente” astral e físico, no qual pode residir.

Uma forma de ver isso é pensar no pensamento, emoção, ou ambos, como o equivalente ao esperma do macho. A Força Criativa da Vida idealizada como sendo o óvulo da

fêmea. Quando os dois se unem, eles formam um ser que combina o código genético de ambas as partes. Este código genético é a força motriz e guia, através da qual a entidade deve “viver a sua vida”.

Isso é similar ao processo de criação da entidade. Você cria um “recipiente” astral para a grande Força Criativa da Vida no mundo astral. Ainda que uma porção da Força Criativa da Vida tenha sido separada, ela ainda está interligada com a grande totalidade da Força Criativa da Vida.

## USOS DA ENTIDADE

A criação de entidades mágicas pode ser uma forma muito gratificante de trabalho. Uma coisa que as pessoas tendem a relatar, várias e várias vezes, é o nível de controle sobre o processo mágico que a criação de entidades produz. Isso muitas vezes leva a resultados mais favoráveis em seus trabalhos e nos demais trabalhos mágicos em geral.

Criar entidades mágicas pode ser tão fácil ou tão difícil como você gostaria que fosse. Mesmo com o mínimo de preparação, você pode produzir uma entidade com “foco em resultados”. Naturalmente, quanto mais você aplicar em sua entidade, melhor são as suas chances de obter os resultados que você deseja.

Devido à flexibilidade inerente à sua criação, entidades mágicas podem ser “intencionalmente personalizadas” para um objetivo muito específico. Com alguns trabalhos mágicos, você está limitado aos resultados produzidos. Com uma entidade criada especificamente para sua finalidade, você tem melhor possibilidade do objetivo se manifestar da maneira que deseja. Além disso, você tem uma melhor expectativa de resultados, enquanto que com outros trabalhos mágicos “genéricos” os resultados obtidos podem estar próximo do que você esperava, mas ainda não é exatamente como você queria ou precisava.

Com alguns tipos de trabalhos mágicos, como sigilos, por exemplo, você recebe resultados do tipo “Ponto A ao Ponto B”. Em outras palavras, há pouco espaço para parâmetros adicionais em trabalhos mágicos uma vez que já foi promulgado. Com entidades, por outro lado, você possui a capacidade de redirecionar o foco da entidade enquanto a entidade está efetivamente trabalhando para produzir os resultados mágicos desejados.

Depois de criar a entidade, um pouco de sua própria energia é necessária para produzir os resultados desejados. Devido a isso, você está capacitado a empregar seu tempo e energia para outras coisas conforme desejar. A entidade partirá e completará a tarefa que lhe foi designada. Quanto mais energia você dirigir em direção a sua entidade — dependendo do trabalho em questão — melhores seus resultados tendem a ser.

Expandido as possibilidades dinâmicas das entidades, uma entidade mágica pode ser utilizada para diversas tarefas mágicas ao mesmo tempo. Por exemplo, uma entidade que tem a incumbência de criar riqueza pode ser usada para promover prosperidade social. Ao mesmo tempo a entidade pode cuidar de bens pessoais de uma pessoa. Muitas vezes, entidades “com habilidades gerais” podem ser usadas repetidas vezes para trabalhos mágicos que são de base similar. Um exemplo disso poderia ser a criação de uma entidade que é governada pelo estado de felicidade. Esta entidade poderia ser usada em qualquer momento em que a felicidade fosse necessária.

Entidades mágicas podem ser criadas para serem “mensageiros astrais”. Estes mensageiros podem sair e coletar pedaços de informações que são do interesse do criador. As entidades, em seguida, podem relatar de volta ao criador, retransmitindo todas as informações que foram coletadas. Este tipo de entidade utilizada pode ser benéfica em ocasiões quando alguém precisa reunir informações quando sob meios normais seriam impossíveis, como na tomada de decisões cruciais.

Uma entidade pode ser criada para ajudar você a aprender uma habilidade específica. Muitas vezes as pessoas criam o que geralmente conhecem como “entidades instrutoras”. Tais entidades instrutoras são criadas com o máximo de conhecimento de uma habilidade específica ou área de interesse. O criado irá então à entidade que ensinará o criador a habilidade ou o conhecimento desejado. Entidades instrutoras são como ter seu próprio mentor sábio à sua disposição. Estes tipos de entidades. Estes tipos de entidades podem ser muito benéficos ao tentar aprender assuntos novos e complicados.

Para algumas pessoas, é mais fácil usar entidades para provocar resultados mágicos. Uma das razões para isso é porque quando utilizar outras formas de trabalhos mágicos, pode ser difícil saber como o evento desejado irá se manifestar. Isto muitas vezes leva a trabalhos falhos, ou trabalhos realizados pela metade, ou trabalhos que não são efetuados. Ao trabalhar com entidades, o mago é capaz de se relacionar com o “ser” que realiza o trabalho. Por exemplo, em trabalhos de proteção, é muito fácil para a maioria das pessoas imaginar uma grande besta sanguinária pronta para devorar todo e qualquer um que queira causar danos ao criador; ao invés de tentar imaginar uma luz incandescente de energia que mantém “malfeitores e inimigos” na baía.



Em algumas filosofias mágicas, *magi* são treinados a nunca fazer magia a menos que um resultado necessário e real seja desejado. Eles geralmente são ensinados a nunca usar magia em simples caprichos apenas para ver se suas obras da magia funcionam. Esta limitação conduz na maioria das vezes à *magi* treinados pobremente, já que raramente são capazes de praticar aquilo que eles aprenderam. Quando chega a hora de tentar manifestar algo, eles estão na maioria das vezes “enferrujados” ou educados de forma inferior em certas áreas mágicas. Quando eles tentam colocar suas habilidades para trabalhar, na maioria das vezes eles se encontram com resultados medíocres ou estéreis.

Alguns *magi* criam entidades mágicas unicamente como um meio de aprimorar suas habilidades mágicas. Ao criar uma entidade mágica, eles estão colocando em prática muitas habilidades aprendidas, ao mesmo tempo em que manifestam um resultado real e necessário. O resultado real e necessário é a criação de algo que lhe permitirá ampliar

suas habilidades mágicas. Essas entidades geralmente são dissolvidas logo após a criação, pois elas não servem para outros fins além daquele que é aumentar a aptidão mágica do mago. Algumas entidades, no entanto, são mantidas como um companheiro de magia muito parecido com o familiar da bruxa.

Entidades Mágicas podem ser utilizadas para encontrar livros raros, para ajudar na busca de um emprego, para ajudar nas vendas de um produto, para irritar um inimigo, para proteger uma casa, etc. Temos ouvido sobre entidades mágicas que ajudam a comprimir e expandir o tempo, assistem na passagem rápida durante a hora do *rush*, e para assegurar uma empresa a receber o pagamento de um produto. Entidades mágicas são bastante versáteis.

Criar entidades mágicas pode proporcionar muita diversão e estímulo. A entidade que você cria está limitada somente por sua imaginação. Para alguns, o simples conhecimento de que eles estão no controle de uma entidade que eles criaram pode ser o impulso para a utilização deste método de trabalho mágico. Outras pessoas gostam de saber que eles podem ser tão criativos quanto eles almejassem ser. Esta é uma forma de trabalho mágico que pode ser tão emocionante quanto os resultados que ela produz.

## AFINANDO SUA ENERGIA

O primeiro passo para trabalhar com entidades é aprender a afinar (harmonizar, sintonizar) sua energia para lidar com uma entidade. O que isso significa é que você deve ter algum grau de controle sobre sua própria energia. Se você não fizer isso, trabalhar com uma entidade, quanto mais criar uma, pode ser difícil. Quais são algumas coisas que você pode fazer para melhorar sua conexão com entidades?

### **Meditar**

Meditação é uma ferramenta que lhe permitirá obter controle de seus pensamentos e ações. Com o controle próprio e adequado, qualquer coisa é possível e resultados certos podem ser alcançados.

É importante estar claro em sua mente o que exatamente você deseja para seu trabalho mágico. Meditação ajudará você a definir seus objetivos e desejos. Ela também permitirá que você veja a situação de diferentes ângulos. Isso muitas vezes revelará situações ocultas que podem ajudar a alcançar seus objetivos.



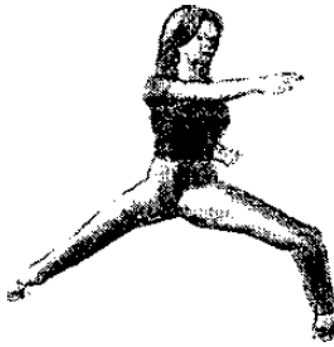
Se você não tem uma rotina regular de meditação, é recomendado que você inicie uma o quanto antes. Existem muitos livros por aí sobre o assunto. Se você procurar em sua lista telefônica local, você pode encontrar aulas comunitárias que ensinam a meditar.

Você pode até querer ingressar nas aulas de *Tai Chi* se for oferecida em sua região. *Tai Chi* é uma forma chinesa de meditação em movimento. Isto pode lhe servir de duas formas, enquanto você ganha os benefícios da meditação, você também mantém seu corpo em forma e em sintonia com seu crescimento espiritual.

### **Exercício**

Exercício regular é um fator importante para toda sua saúde. O exercício não só irá mantê-lo em boa forma física, mas também reduzirá o stress, aliviará a depressão, e melhorará a qualidade de seu sono. Você não precisa sair correndo e se inscrever numa academia. Tente gastar uma hora fazendo artes marciais, *yoga*, ou qualquer outro tipo de exercício como caminhar, dançar, nadar, ou mesmo andar de patins. O exercício pode ajudar você a entrar em sintonia diária com sua energia pessoal, bem como com as energias com as quais você trabalha. Exercício físico induz você a suar, o que ajuda a eliminar algumas das toxinas para fora do seu corpo. E isso ajudará e tornará melhor o seu fluxo de energia por todo o seu corpo.





## **Dieta**

Uma boa dieta e talvez até mesmo um bom multi-vitamina pode fazer uma grande diferença em sua energia também. Não há uma “verdadeira” dieta que todos devemos seguir. No entanto, tenta comer refeições equilibradas com porções moderadas. Além do mais, pequenas porções por dia às vezes são melhores do que três grandes refeições ao dia. Compre ou cultive alimentos orgânicos sempre que você puder e tente comer comida que é minimamente processada. Frutas e vegetais crus são mais nutritivos do que quando são cozidos. Se você deve cozinhá-los, cozinhar no vapor é preferível. Se você é carnívoro, carne orgânica e aves domésticas ou de caça são melhores. Se você escolheu uma dieta vegetariana ou *vegan*, tenha certeza de obter a proteína e ferro que necessita através de nozes, sementes, *tofu*, etc. Beba muita água pura. Reduza a cafeína, açúcar, cores e sabores artificiais, e conservantes. Mudar seus hábitos alimentares pode ser muito difícil. Você não precisa fazer tudo isso de uma vez, escolha um ou dois de seus hábitos alimentares pouco saudáveis e substitua-os por novos hábitos saudáveis.

## **Sono**

Dormir o suficiente é muito importante para a saúde e energia. Com poucas exceções, o adulto tem e precisa em média algo em torno de 7 ou 8 horas de sono dentro de cada período de 24 horas para se manter adequadamente alerta para 16 ou 17 horas. Sem a quantidade adequada de sono, o corpo não poderá e não funcionará em seu potencial pleno. Se você possui problemas para dormir, tente tomar um banho quente antes de ir para cama. Lavanda e Camomila são aromas suaves... experimente borrifar em seus lençóis e travesseiro com água e uma combinação dos óleos essenciais de lavanda e camomila. Não ingira bebidas com cafeína ou coma alimentos muito doces ao ir para cama.

## **Visualização**

Outro utensílio em sua caixa de ferramentas é a arte da visualização criativa. A Visualização Criativa irá ajudá-lo a alinhar a concentração física, mental, e espiritual para agir em conjunto e alcançar um resultado desejado. Também permite que você obtenha conhecimento e informações que antes estavam ocultas. O tipo de informação que você pode receber pode vir na forma de um perfume, uma imagem na visão da mente, uma sensação de frescor ou calor, etc.

Visualização criativa é frequentemente considerada como um ato de equilíbrio entre a meditação e a hipnose. Isso ocorre porque a visualização criativa tem controlado o estado de consciência que permite a meditação. Ao mesmo tempo, ela tem o potencial de “programação” de energia que a hipnose proporciona.

As clínicas de auto-ajuda e vários grupos mágicos normalmente ensinam a visualização criativa. Há livros que ensinam e explicam o assunto, mas algumas pessoas têm dificuldade para a prática da visualização criativa através da orientação de um livro. Por isso, é recomendável que você busque por um grupo mágico, grupo de auto-ajuda, ou clínicas que ofereçam cursos de visualização criativa. Você pode até querer completar suas práticas e estudos com um treino de hipnose.

### **Conhecendo as Assinaturas de Energia**

Cada pessoa e entidade possui sua própria marca ou assinatura de energia. Ao aprender a reconhecer a sua marca de energia de outras pessoas, você se torna mais sintonizado e harmonizado com a energia ao seu redor. Há muitos exercícios que você pode fazer para ajudá-lo com isso. Um que é fácil de ser feito, é notar a marca ou assinatura de energia de alguns de seus amigos (ou como eles sentem você quando estão ao seu redor). Quando alguém entrar numa sala onde você esteja em volta deles, tente e descubra quem é pela assinatura de sua energia antes de se virar para ver quem é. Claro, se você possui amigos que são *magi*, então você pode estruturar isso um pouco mais. Outra forma de sintonizar-se com a assinatura de energia de alguém é ficar frente a frente com as palmas das mãos numa distância de 1 a 2 centímetros um do outro. Cada um deve sentir a energia do outro e em seguida decidir quem será o líder. Agora, o líder moverá suas mãos em círculos, desenhando 8's, ou qualquer outra forma que eles quiserem. Os seguidores seguirão sua energia. Depois de se habituar a com os olhos abertos, tanto o líder quanto os seguidores devem fechar os olhos e continuar a seguir a marca da energia de seus parceiros. Comece devagar no início, em seguida, acelere as coisas, ou comece a unir suas mãos e então trabalhar afastados.

### **Tornar-se mais Criativo**

Expandir sua criatividade é extremamente útil quando trabalhando com qualquer tipo de magia. Quando se trata da criação de entidades, no entanto, para a criatividade deve ser dada a maior prioridade de desenvolvimento.

Pensar de um modo criativo lhe permitirá resolver um problema com pelo o menos dez soluções diferentes, com a maioria deles sendo altamente viáveis. Quando você pensar de forma criativa, você percebe que não é só algo possível, mas que pode haver várias maneiras diferentes para alcançar o sucesso. O pensamento criativo permite que você veja as situações em um aspecto multidimensional. Isso permitirá que você encontre o caminho mais rápido Isso permitirá que você encontre o modo mais fácil de alcançar resultados de uma forma que fará com que todos os envolvidos fiquem satisfeitos com o resultado.

Com um pouco de pensamento criativo, você poderá encontrar soluções para seus problemas sem o uso de quaisquer trabalhos mágicos. Quando magia é necessária, no entanto, suas habilidades do seu pensamento criativo lhe permitirão desenvolver

melhores os planos de ataque mágico, que irá abranger quase todas as áreas que precisam ser abordadas para garantir um resultado satisfatório para todos os envolvidos.

Um método para começar a afiar as habilidades de seu pensamento criativo chegar a obter dez soluções para cada problema que você enfrenta. A próxima vez que você tiver um problema que precisa ser resolvido anote em um pedaço de papel ao menos dez maneiras diferentes possíveis de resolver o processo. Você pode no início, obter uma ou duas (resoluções) sem problema, mas quando se trata de mais de duas, você pode lhe parecer difícil. Se você achar que é difícil, tudo bem, apenas continue pensando. Mesmo se a idéia parecer idiota ou rebuscada, anote-a.

Se você fizer isso toda vez que você tiver uma situação para resolver, você perceberá que suas idéias se tornarão mais nítidas e mais focadas do que quando você iniciou esta técnica. Quanto mais você usar este método de pensamento criativo, mais soluções efetivas virão até você. Você chegará a perceber que o processo de pensamento mudou e que você está começando a ver oportunidades onde antes não existiam.

### **Respeite as Entidades que trabalham com você**

Quando você começar a trabalhar com entidades, de qualquer tipo, sempre mostre o máximo de respeito por elas. Isso é uma das coisas que a maioria das pessoas omitem quando trabalham com entidades, (criaturas) feitas pelo homem ou pré-existentes. Muitos, por causa de instruções doentias e ignorância, tentando ditar e controlar as entidades através de ameaças e intimidação. Este é o caminho mais seguro para minimizar a eficácia de seus trabalhos mágicos.

Para maximizar seus trabalhos mágicos, você deve tratar a entidade como se fosse um companheiro ou amigo. Quando você trabalha dessa maneira, a entidade é mais sensível aos seus desejos e trabalhará com mais empenho para manifestar seus desejos. É similar ao trabalho com os seres humanos, quanto mais você respeitá-los e melhor tratá-los, mais eles farão por você.

Esteja ciente de que com qualquer entidade, criada ou não, a confiança deve ser de ambos. Você deve cumprir sua parte no trato ao mesmo tempo em que o trato é cumprido. Se você não fizer isso, as repercussões são menos desejáveis. É melhor pagar suas dívidas enquanto ainda é tempo do que deixá-las crescer para além das formas possíveis de pagamento. Sua força como pessoa e como mago às vezes podem ser medidas pela forma como você honrosamente lida com suas obrigações.

Claro que existem exceções para cada regra. Como seres humanos, algumas entidades não irão trabalhar duro para você, não importa como você as trate. Nestes casos, é melhor utilizar o seu julgamento se você deseja continuar trabalhando com tal entidade. Afinal, a entidade foi criada por você para realizar seus desejos, e se uma entidade apresenta quaisquer sinais de não querer cumprir seus objetivos, cabe a você decidir o que pretende fazer sobre isso.

Magia, de qualquer forma, requer energia para funcionar. Só por realmente fazer magia em uma base diária, trabalhando com energia todos os dias, e aprendendo a controlar energia, seu poder espiritual crescerá forte. Você se tornará capaz de utilizar magia de diversas maneiras, que inclui criar e trabalhar com entidades.

## PRECAUÇÕES IMPORTANTES

Quando trabalhar com entidades, é importante estar ciente das conseqüências deste tipo de trabalho mágico, assim como outras formas de trabalhos mágicos, utilizar entidades resulta tanto em responsabilidades quanto em cuidados.

Esta parte não está aqui para dizer a você o que deve ou não ser feito. Ela está aqui para fazê-lo ciente das coisas que você pode encontrar ao trabalhar com as entidades, e as coisas a pensar sobre quando criá-las. Esta parte serve como um guia para que você possa pensar plenamente o que é você pretende fazer com a sua entidade.

### Leis de Causa e Efeito

Em algumas religiões e círculos espirituais a “Lei de Retorno” é uma doutrina muito difundida e aceita. Esta “lei” dita que qualquer ação que é feita por você, você deve recebê-la de volta. Portanto, se você em algum dia fizer algo bom, você receberá algo bom em troca, e, inversamente, se você fizer algo ruim, você receberá algo ruim em troca.

Na *Wicca* eles possuem algo parecida com a “Lei de Retorno”. Eles chamam isso de “Lei Tríplice”. Eles entendem essa “lei” como aquilo que você faz uma vez, bom ou mau, retorna para você com três vezes mais forte. Há opiniões divergentes sobre como e quando receber o efeito triplo, mas mesmo assim a maioria dos *wiccanos* concordam que tal efeito ocorra.

Em alguns grupos *New Age* a “Lei de Retorno” está atribuída ao *Karma* (a força gerada pelas ações pessoais para perpetuar a transmigração e em suas conseqüências éticas para determinar a natureza da pessoa na próxima existência). Alguns até entendem *Karma* para agir como uma dívida cósmica do “destino”. Em outras palavras, se *Johnny* faz o bem, ele receberá “x” quantidades de “pontos” de bom *Karma*; enquanto se *Sally* for má, ela receberá “x” quantidade de pontos de *Karma* ruim. Então, dependendo do ponto de vista da pessoa em relação ao *Karma*, esses pontos serão reunidos até o final da vida da pessoa e ela será “premiada” com uma vida melhor na próxima reencarnação, ou “punida” com uma vida pior. Outros acreditam que você recebe estes “pontos” de *Karma* nesta vida. Alguns se referem a esta linha de pensamento como “*Karma New Age*” (*Karma* da Nova Era) ou “*Karma* Ocidental”.

O entendimento clássico de *Karma* é dito significa “ação”. Ação no sentido de como uma bola cai depois de ter sido lançada. *Karma* neste sentido é uma palavra de entendimento de causa e efeito, ao invés de um sistema de punição e recompensa. Neste entendimento, a punição ou recompense vem da capacidade da pessoa de aprender uma lição. Por exemplo, digamos que *Johnny* estava a tocar um ferro e como resultado, ele queimou sua mão. O *Karma* neste exemplo foi a mão queimada. Agora, se *Johnny* escolhe aprender esta lição, e verificar se o ferro está quanta antes de tocá-lo, ele será recompensado por não receber uma nova e desagradável queimada como ele teve originalmente. Por outro lado, se ele se recusar a verificar o ferro antes de tocá-lo, ele é punido por receber uma queimadura na próxima vez que ele tocar um ferro quente.

Independentemente de como o sistema é chamado, “Lei de Retorno”, “Lei Tríplice”, *Karma*, etc., ele é usado para ensinar as pessoas no sentido de que suas ações têm. Não

importa o quão tola algumas dessas “leis” somem ou sejam, o princípio fundamental é fazer o seguidor, estudante, mago, etc., aprender a entender a causa e efeito.

É de maior importância entender quais os tipos de efeitos suas ações terão no mundo ao seu redor. Se você é descuidado e desatento, você pode descobrir que suas ações podem ter um imprevisto, efeitos prejudiciais sobre o outros que você ama e gosta. Por outro lado, você pode receber uma grande fortuna por aquilo que parece ser a sorte.

Amanda criou uma entidade mágica, que deveria destruir lentamente um *duplex*. Esta entidade também atormentaria os moradores de baixo, bem como fazer os moradores de cima desconfortáveis com sua vizinhança, tanto que eles desejariam se mudar. Infelizmente, o morador de cima, era um bom amigo de Amanda. Um dia, quando seu amigo estava consertando a pia do banheiro, ela quebrou. Vários dias depois, quando ele estava consertando a pia da cozinha, ela também quebrou. Uma série de pequenos infortúnios no *duplex* aconteceu com esse amigo. Ela não imaginou o que aconteceria se um amigo dela se mudasse para lá. Este é um exemplo de que é importante pensar sobre as coisas antes de criar uma entidade.

A razão para mencionar isso aqui é tornar você consciente de como o planejamento e criação de sua entidade pode afetar as coisas ao seu redor; para melhor ou para pior. Nós não vamos dizer a você o que é ruim, ou as coisas ruins que podem acontecer com você, se você optar por ter sua entidade causando prejuízo ou infortúnios para alguém. Não cabe a nós julgar — isto é para você. No entanto, você deve pensar completamente sobre todos os possíveis efeitos de suas ações, e de suas entidades, podem acarretar. Depois de ter pensado em todas elas, e todos estarem satisfeitos com todos os resultados conhecidos, só então você deve continuar com seus planos.

Há momentos em que as podem acontecer que você não previa. Há momentos em que você aprende Estes são os momentos para aprender algo sobre como suas ações causam determinado efeito sobre algo, e tempo de assumir suas próprias ações. Se você aprende com esses incidentes, você pode ser capaz de planejar melhor suas ações em um momento posterior. Ou você pode ser capaz de aceitar que há algumas coisas que estão fora de sua capacidade de controle neste momento, e assumir a responsabilidade delas quando acontecerem.

A primeira coisa que você deve fazer é planejar suas ações de modo que você não tenha culpa quando elas são realizadas. Isso exigirá que você pense em tudo. Pense sobre o futuro e tente prever qualquer problema que suas ações possam causar. Veja se você terá culpa no futuro. Se você está incapaz de ver — honestamente incapaz de enxergar, e não está burlando a si mesmo apenas para fazer as coisas acontecerem — só então você deve continuar com seus planos.

Se você acha que depois que por suas ações você sentirá culpa, a única coisa que você deve fazer é corrigir o problema através de qualquer meio possível. Isso pode significar que você precisa parar com o trabalho mágico que você tem feito. Isso pode até significar que você só tem que aceitar o que aconteceu e seguir em frente com a sua vida. Mas seja o que for que você precisa fazer, faça e assuma toda a responsabilidade de suas ações.

Uma última observação sobre causa e efeito: o que uma entidade sua faz, ela faz por causa de você e de suas intenções. Portanto, não caia na falsa segurança de brincar com si mesmo, dizendo que desde então sua entidade fez isso e você não, ou que você não é responsável pelo o que aconteceu.

### **Dependência do Uso de Entidade**

Às vezes, quando usamos as coisas, começamos a incorporá-las em nossas vidas. Em breve acharemos que é difícil pensar em um momento quando nós não utilizamos tal coisa. Encontramo-nos dependentes desse item ou coisa.

O mesmo pode ser verdade quando começamos a trabalhar com entidades que criamos (e mesmo as que não criamos). Claro, dependendo de nível de dependência, isso pode não ser necessariamente uma coisa má. Temos dependências com todos os tipos de coisas em nossas vidas, e sem elas nós temos um funcionamento diferente, e isso podemos nos levar mais tempo, porém ainda estamos em condições de funcionar. As dependências que podem se desenvolver através do trabalho com entidades só podem chegar a este nível. Quando começamos a depender de entidades para outras coisas além, podemos estar nos colocando no caminho dos problemas. Algumas pessoas criam entidades que façam coisas como inspirar criatividade ou possibilitar a escolha de um cavalo vencedor. Para um escrito, se a entidade da inspiração criativa não fosse funcionar por algum motivo, depois de um longo tempo de serviço de confiança, o escrito ou a escritora poderia encontrar a si próprio em uma dificuldade real. A pessoa que constrói seu “luxuoso” salário através dos ganhos em apostas de corridas de cavalo, em breve pode se encontrar com um problema real quando eles começarem a perder dinheiro em vez de ganhá-lo. Não há nada de errado em ter uma “leve” dependência em uma entidade que você cria, enquanto você ainda é capaz de trabalhar e atuar normalmente sem qualquer entidade.

Quando você cria uma entidade, faz isso com o entendimento de que a entidade está aqui somente para ajudar você. A entidade não está aqui para fazer tudo para você. Se você seguir esta regra de manuseio, você não terá qualquer experiência negativa quando trabalhar com as entidades que você cria.

## METAS E RESULTADOS

O que eu quero que a entidade faça? Como a entidade realizará esta tarefa? Quais variáveis eu preciso fatorar para que a entidade seja bem-sucedida? Qual é a minha lista de tarefas? Como eu posso assegurar que a entidade está fazendo sua tarefa? Como eu posso desejar que a entidade apareça para mim?

Estas perguntas, assim como outras, são questões importantes para perguntar e responder. Tire um tempo para desenvolver suas respostas, não se esqueça de que é exatamente o que você quer fazer com a entidade e certifique-se de gravar isso na entidade. Estas questões irão ajudá-lo a focar e sintonizar sua energia para alcançar o que você deseja com a entidade e também garantirá que a experiência valeu bem a pena o tempo investido.

Uma questão importante a se fazer a si mesmo é a seguinte: será que vale a pena conjurar a entidade e ela ter que fazer a tarefa ou existem outros meios de atingir meus objetivos? Agora, pode parecer estranho fazer esta pergunta neste livro, porém é muito importante e válido perguntar. Não quer dizer que você não deva criar entidade, porém você deve ter certeza que isso é justificável. Se você é alguém que gosta de experimentar, então a justificativa é apenas essa — a fim de aprender mais sobre entidades, trabalhar com elas. Ao perguntar e responder essa pergunta, você assegurará a si mesmo a não se arrepender, mas antes, a ter uma intenção focalizada, que lhe trará o que você quer de uma forma que funcione para você. Qualquer tarefa mágica deve ser analisada com cuidado e trabalho com entidade não é exceção.

Conceba em sua visão mental exatamente aquilo que você quer. Tente ver o seu desejo manifestado. Veja tudo o que seria afetado por isso. Como você se sentirá? Quais os problemas que isso resolve para você? Como faria as outras pessoas se sentirem? Tente fazer a manifestação do desejo ser tão real quanto possível. Tente compreender os sentimentos que você teria uma vez que isso passar.

Depois de ter cristalizado seu desejo, tanto quanto possível em todos os aspectos possíveis, anote-os no maior quantidade de detalhes que você puder. Anote os resultados que você alcançará com o desejo. Escreva suas emoções e sentimentos em relação ao desejo que irá se manifestar. Capture a essência do que este desejo irá trazer para sua vida. Torne isso tão claro e detalhado quanto possível.

Quando você tiver escrito tudo isso, você tomou o primeiro passo para manifestar seus desejos. Em muitos sistemas mágicos, descrever o desejo em tantos detalhes cria um “projeto ou mapa” astral para seus objetivos. Este “projeto ou mapa” é o ponto de partir para todas as coisas que virá a se formar.

Uma vez que você tenha terminado de escrever tudo o que você pode pensar sobre, determine de qual fonte seu desejo virá, e o impacto que a fonte pode ter. Em outras palavras, se seu desejo era receber uma quantia de algum dinheiro (sim, o exemplo padrão da magia de “como se faz”), de onde o dinheiro viria? Deseja receber através dos meios de pagamento por uma escultura de arte que você terminou recentemente? Quer encontrar *um* envelope cheio de dinheiro no seu caminho para o parque? O dinheiro virá de um pagamento pela incapacidade de um acidente no trabalho que deixou seu braço

direito sem uso? Você quer recebeu porque uma pessoa queria morreu e declarou em seu testamento que é você quem deve receber o dinheiro?

Como você pode ver, há muitas maneiras pelas quais você pode receber a quantia de dinheiro de maneira favorável. Você também pode ver que existem inúmeras maneiras de ganhar o dinheiro que você pode não gostar — como perder seu braço, ou a morte de um ente querido. O objetivo deste exercício é para que você possa tentar encontrar o melhor, e a segunda melhor forma possíveis para você ter o seu objetivo manifestado. Ao fazer isso, você está tentando eliminar, para a melhor de sua capacidade, qualquer fonte “negativa” que você não deseja, que seu desejo se manifeste através deste.

Quando você encontrar os melhores caminhos pelos os quais o seu desejo virá a se concretizar, anote-os. Em seguida, visualize você recebendo o seu desejo através da(s) fonte(s) que você escolheu. Será que você se sentirá bem com essa fonte? Você já pensou em tudo o que pode vir dessa fonte? Se você falar honestamente “sim”, então essa fonte é mais lógica para você. Se você respondeu “não”, então continue pensando em uma fonte melhor até que você encontrar uma que funcione para você.

Agora você deve colocar isso no papel, e deixá-lo distante ou escondido por um ou dois dias e tentar não pensar sobre seu desejo. Pode ser difícil conseguir ou não obter isso, mas faça o melhor que puder. Se você está pensando sobre isso, reconheça-o pelo o que ele é e permita que ele passe (ou seja, ele virá, você reconhecerá ele e depois deixará passar, tentando esquecer novamente).

O que isso fará, é permitir que o seu subconsciente descubra a maneira mais fácil e melhor de manifestar seus desejos, dentro do quadro de trabalho que você forneceu. Você meditará ou ponderará nos detalhes sobre os quais você pode não ter pensado. E ele irá decidir se é capaz de fazer isso ou não.

Em alguns casos, seu subconsciente pode necessitar de mais detalhes. Pode até mesmo sugerir um caminho diferente para alcançar os desejos. Tudo isso ajudará a conduzir você na manifestação de seus desejos. Isto é chamado de “estágio de incubação”.

Depois de um ou dois dias permitindo que seu subconsciente construa uma plano ou intento, retire o papel e reveja o que foi escrito. Será que aquilo que você escreveu ainda fazer algum sentido para você? É isso o que você ainda quer? Você pode achar que aquilo que você escreveu ainda é exatamente o que você quer. Você também pode achar que você deseja adicionar ou subtrair algumas coisas, mas que, toda a idéia é boa.

Você ainda pode perceber que você estava prosseguindo para obter o desejo da forma errada. Você pode agora ter novas idéias para experimentar o que permitirá melhorar suas chaves de atingir suas metas. Outros poderão achar que, depois de um tempo para “incubar” suas idéias, seus desejos por escrito realmente não são o que eles realmente queriam. Novas idéias e pensamentos podem vir à superfície.

Continue a desenvolver seus objetivos e desejos mágicos até que você esteja realmente feliz com o que você tem. É aí então que você pode começar a projetar uma entidade para levar seus desejos e metas para a manifestação.



Nós mencionamos a necessidade de definir os possíveis resultados e os resultados da utilização da entidade. Isso significa que você deve ansiar por resultados, ou seja, esperar que um resultado ocorra instantaneamente e que o problema será resolvido. Isso não quer dizer que você não deva pensar nisso, só não pense sobre os resultados o tempo todo. Isso pode fazer com que você se desaponte quando os resultados esperados não acontecerem. Magia é uma força sutil e se mostra de maneira sutil. Ao trabalhar com uma entidade, você certamente deve ter uma idéia de que tipo de resultado acontecerá por meio do uso da entidade. Só não deixei que esse resultado se torne uma obsessão. Além disso, reconheça as variações do resultado que você desejou. Às vezes você não vai conseguir o que você bem definiu, mas o resultado ainda pode ser útil.

## PLANEJANDO SUA ENTIDADE

Agora que você já possui seus objetivos e desejos definidos, é a hora de definir o(s) propósito(s) de sua entidade. É hora de pensar sobre a(s) tarefa(s) da entidade. Pensar no papel que executará na manifestação de seus objetivos e desejos.

No exemplo citado anteriormente, a obtenção de uma parte de dinheiro, sua entidade poderia ter diferentes tipos de tarefas baseadas em seus objetivos e desejos. Vamos dizer, por exemplo, que você receba uma quantidade de dinheiro, e queira recebê-la através da venda de uma escultura. Você pode desejar que a entidade forneça inspiração e boa habilidade para você durante a criação da escultura. Você pode desejar que a entidade atraia a atenção de colecionadores das belas artes da sua região para comprar seu o trabalho artístico. Então a entidade poderia mesmo ter a tarefa de influenciar qualquer um que pouse os olhos sobre a obra de arte a querer comprar a peça. Há muitas opções disponíveis para você durante a criação da(s) tarefa(s) da entidade.

Depois de você ter definido a(s) tarefa(s) da entidade, você deve descobrir a esfera de influência que a entidade vai ter. A esfera de influência da entidade seria algo como “comércio” ou “arte”. Há duas esferas de influências que precisam ser definidas, a geral e a específica.

A esfera de influência descreve qual o tipo de “comércio” ou “arte” na qual a entidade está envolvida. Por exemplo, um jogador de *beisebol* teria o a esfera de influência geral definida nos esportes. Um jornalista poderia ter diferentes opções para escolher — dependendo da maneira que você deseja olhar para ela. O domínio de influência geral de um jornalista poderia ser informações ou arte (assumindo que você pudesse ver a escrita como uma forma de arte).

Na “soma de dinheiro” do exemplo da entidade acima, você decidiu fazer a tarefa da entidade para influenciar as pessoas a comprar sua escultura. Você pode então olhar para a tarefa e decidir que o domínio geral de influência da entidade é “vendas”. Isso poderia significar que a entidade é conhecedora da arte de vendas coisas. Depois de ter a esfera geral de influência, você pode usar essa informação para pensar e reunir idéias para a incorporação de posteriores idéias correspondentes com a entidade.

Para a entidade da “bolada de dinheiro”, com a esfera geral de influência em “vendas”, você pode começar a pensar nas coisas, como em laranja — para atração, rosa — para amor ou admiração, etc. Essas são as idéias que você pode, e deve utilizar quando criar sua entidade. Mais tarde vamos discutir como incorporar essas idéias em sua entidade.

Depois de ter avaliado o domínio de intenção, é hora de criar a esfera específica de influência. Vamos voltar ao exemplo do nosso jogador de *beisebol*, a esfera de intenção específico dele ou dela pode ser “o lançador do *New York City Screaming Eagles*”. A esfera de intenção específica do jornalista pode ser “repórter principal do *Orlando Music Press*”.

A entidade da “grande quantia de dinheiro” poderia ter uma esfera de influência específica de “atrator do vendedor e compradores da belas artes”. Munido com a esfera de influência específica, somos capazes de iniciar o desenvolvimento da declaração da intenção, que passará a ser o núcleo — ou DNA, se você preferir — da entidade. A

declaração da intenção para esta entidade poderia ser “Influenciar e atrair compradores das belas artes que estão dispostos e capazes de comprar minha escultura pelo preço que eu definir”.

Agora você tem o núcleo de existência da entidade definido. Isso tornará a criação de sua entidade muito mais fácil. Isso também melhorará a probabilidade de que seu trabalho mágico produzirá os resultados que você deseja alcançar.

Realize divinação para ter certeza de que o objetivo da entidade é o melhor para tudo aquilo que ela irá afetar. Em outras palavras, você quer certificar-se que a finalidade da entidade é boa e correta com seus princípios éticos e não irá causar qualquer efeito adverso que você pode não ter pensado.

Seja honesto com você mesmo quando pressentir ou pressagiar, porque pode ser muito tentador fazer-se acreditar que a leitura está lhe dizendo para continuar, mesmo que a leitura esteja tentando lhe enviar terrível aviso. Você pode recorrer à ajuda de uma pessoa de confiança para realizar a divinação por você. Tendo uma pessoa “do lado de fora” para realizar a leitura para você pode ser o tampão que você precisa para ter certeza que você está envolvido em um trabalho mágico que é verdadeiramente do seu melhor interesse.

Se o que a leitura da divinação não superar o seu interesse, nem tudo está perdido. É melhor tomar as recomendações de leitura e tentar olhar para os seus objetivos e desejos a favor da idéia oculta. Você pode querer dormir com ela antes de rever seus objetivos. Isto irá causar a “incubação” novamente, para ajudar a limpar as influências indesejáveis.

Depois de ter tido tempo de revisar, é hora de recomeçar. Olhe para as áreas que você pode ter perdido na primeira vez. Veja o que na leitura sugerida pode ser alterado. Depois de tudo isso, é hora de voltar novamente para a divinação para ver se o seu novo plano é benéfico para você.

Depois de ter conseguido “ir adiante” com a leitura, você deve continuar com a criação de sua entidade. Deve ser razoavelmente fácil de agora em diante.

## ESCOLHENDO UM NOME

Nomear uma entidade pode ser uma das coisas mais difíceis para alguns *magi*. Alguns, desnecessariamente, agonizam sobre qual tipo de nome poderia ser dado para justificar a criação da entidade deles. Outros têm medo de que eles não sejam criativos o suficiente para chegar a um nome original. Outros ainda temem que o nome que eles escolherem conflitará com as entidades preexistentes.

Para a maioria, entretanto, nomear uma entidade é tão fácil quanto respirar. Não há realmente nenhuma razão para que você se sinta de forma diferente sobre o assunto. Existem muitas formulas e métodos diferentes que você pode empregar para ajudar você a alcançar um nome que se adapte a sua entidade.

Um dos meios mais fáceis de nomear uma entidade é derivá-lo a partir da declaração da intenção. Isto é feito primeiro, tomando a declaração de intento, *“Influenciar e atrair comprados das belas artes que são capazes e que comprarão minha escultura pelo o preço que eu definir”*, por exemplo, e remover todas as palavras desnecessárias como “que”, “e”, “o”, “a”, “das”, etc. De maneira ideal você deve ter em torno de três a nove palavras sobrando, por exemplo, *“influenciar atrair compradores belas artes capazes comprarão minha escultura preço eu definir”*. Como você pode ver pelo exemplo, a regra prática das “três a nove restantes”, não será válida em todo caso.

**N.T.:** A frase em inglês é *“To influence and attract fine art purchasers that are able to and that will purchase my sculpture for price that I set”* e as palavras repetidas são “a”, “the”, “and”, “that”, “of”, etc. E a segunda frase é *“influence attract fine art purchasers able will purchase my sculpture price I set”*.

Em seguida, você terá a primeira letra das palavras restantes, e combinar essas letras em conjunto para formar o nome da entidade. Então em nosso exemplo, poderemos ter “iafarawpmspis” (baseado na frase em inglês). Como você pode ver, esse nome é ininteligível e não é facilmente pronunciável. Neste caso, vamos deduzir ainda mais o nome, removendo todas as letras repetidas. Quando fizermos isso, alcançaremos “iafrwpm”.

O resultado é algo mais manejável, mas faltam algumas vogais, sem as quais é difícil de trabalhar. Nesses casos, desejamos adicionar vogais para que nos permita criar um nome que seja pronunciável. Escolher as letras extras pode ser feito de diferentes formas. Uma das mais fáceis é escolher as letras que você acha que tornará melhor o nome. Outra forma é escolher as letras que possuem um simbolismo numérico que levará todo o nome a um número, através da numerologia, que repercutirá com a(s) tarefa da entidade. Para nosso exemplo, tomaremos a rota da numerologia, que nos fornece “firiwaspim” com um equivalente numerológico do número 6 (magnético, sociável, artístico, etc.) usando o sistema Pitagórico de numerologia. Agora está um pouco mais fácil ler e dizer, porém vamos um pouco mais adiante e dividir o nome em dois. Fazendo isso nos será dado “Firi Waspim”.

Às vezes você pode querer nomear a entidade após a sua função, como “comprar carro novo”. Você pode querer soletrar ao inverso como “onov orrac rarpmoc” (em inglês “rac wen yub”) e combiná-las para formar o nome de “Racwenyub” (este é baseado na

frase em inglês). Os nomes podem ser longos, ou impronunciáveis na forma longa. Se esse é o caso, é correto quebrar o nome como “Racwen Yub”, ou “Rac Yubwen”.

O motivo de soletrar as palavras ao inverso é libertar sua mente do significado do nome e também para dar a sensação de nomes de espíritos “antiquados” freqüentemente encontrados em antigos livros de magia e de modo — isso não é necessário, é apenas uma questão de gosto pessoal. Alguns *magi* acham que trabalhar com entidades com nomes “estranhos” parece ajudá-los a se concentrar no trabalho mágico em questão, enquanto outros acham que isso pode dificultá-las. Use o que acreditar e funcionar melhor para você.

Independente do tipo de convenção de nomenclatura que você utilize, é uma boa idéia tentar de alguma forma, se possível, incorporar a tarefa da entidade no nome. Isso servirá para promover a ligação da entidade para a tarefa desejada e construirá o poder no uso da entidade.

Algo que deve ser mencionado aqui, é que você deve ter cautela com qualquer sentimento negativo que o nome traga a você, quer você tenha construído o nome a partir do zero ou simplesmente escolheu traçando palavras. Se o nome parece negativo para você, ou possui negatividade nas palavras descritas, isso pode dificultar os seus trabalhos mágicos. Isso não quer dizer que, se você está construindo uma entidade para amaldiçoar alguém ou algo, isso não deva soar negativo em geral; antes o nome não soe negativo para você — do que algo que trabalhe com ele. Se ele parece negativo para você, em outras palavras, se você não gostar ou deixar uma sensação de maus sentimentos quando pronunciada ou quando trabalhar com ela, então você não deve usá-la. Porque, se você fizer isso, você pode começar a ofender sua entidade, e seu trabalho mágico pode não se manifestar na forma que você tinha planejado. Tente sempre nomear sua entidade com um nome que você goste e que se soe bem para você quando você trabalhar com ela.

Claro que você não tem que nomear sua entidade em tudo. Algumas entidades bem sucedidas nunca foram nomeadas. Nomeá-las, no entanto, confere-lhes personalidade. Uma vez que nós, como seres humanos, tendemos a ter um ritmo mais fácil relacionado com as coisas que possuem um nome.

Nomes também nos permitem ter controle sobre aquilo que está nomeado. Em algumas tradições mágicas, nomes são símbolos das coisas que estão nomeadas. Devido a isso, nomeando uma coisa — ou entidade neste caso — você poderá guia-lá para fazer seus desejos. Isso é uma coisa importante para se ter em mente quando criar sua entidade — afinal, você está criando-a para atender os seus desejos.

## A APARÊNCIA DE SUA ENTIDADE

Há muitas formas diferentes de obter a aparência de sua entidade. Uma das maneiras mais simples é abranger a esfera geral de influência e olhar para o simbolismo que proporcionaria uma boa aparência. Você poderia também pensar sobre a tarefa da entidade e então projetar uma aparência que poderia ser melhor condizente para completar com sucesso a tarefa da entidade. A lista é quase interminável.

Vamos nos concentrar em um método que não é bem documentado nos círculos ocultistas em geral. Este método cria a aparência da entidade a partir das letras do nome dela. Para fazer isso, tome o nome e transforme as letras em representações simbólicas de partes do corpo astral da entidade. A primeira letra representa a área da cabeça, e a última representa a área dos pés dela. As letras restantes representam partes diferentes entre a região da cabeça e dos pés. A quantidade de detalhes depende da quantidade de letras que estão entre as primeiras e as últimas letras — quanto mais letras, maiores serão os detalhes, quanto menos letras, mais gerais serão os detalhes.

Em nosso exemplo, usaremos a numerologia como nosso simbolismo. Na numerologia, especificamente a numerologia pitagórica, cada número é atribuído a uma letra do alfabeto e é visto como feminino ou masculino. Cada número tem uma “característica” específica que pode nos fornecer uma idéia de como a entidade poderá parecer.

A nossa entidade de exemplo, *Firi Waspim*, possui a letra “F” como a cabeça e a letra “M” como os pés. Então, olhando para a nossa numerologia, vemos que a letra “F” é o número seis. O número seis, que é feminina em natureza, fornecerá para a nossa entidade características similares às femininas em seu rosto. Como o número seis está associado com ocupações como aristas, anfitrião/anfitriã (*hostess*), consultores, conferencistas, etc. podemos começar a visualizar as características faciais das pessoas que ocupam estas funções. A letra “M” é também feminina por natureza, devido à sua associação ao número quatro. O número quatro está relacionado com as ocupações de arquiteto, escultor, personalidade de TV ou rádio, etc.

Continuaremos a fazer isso com as letras restantes no nome da entidade. Você descobrirá que na numerologia um número pode representar muitas coisas diferentes. Cabe a você decidir qual o aspecto que você gostaria de ter associado à sua entidade. Por exemplo, nós escolhemos as seguintes associações para a nossa entidade de exemplo:

F:	Cabeça	6 (Feminino) —	Consultor
I:	Pescoço	9 (Masculino) —	Artista
R:	Tórax Superior	9 (Masculino) —	Artista
I:	Braços/Mãos	9 (Masculino) —	Artista
W:	Tórax Inferior	5 (Masculino) —	Vendedores
A:	Estômago	1 (Masculino) —	Especialista
S:	Área das Nádegas	1 (Masculino) —	Especialista
P:	Coxas	7 (Masculino) —	Poeta
I:	Área das Canelas	9 (Masculino) —	Artista
M:	Pés	4 (Feminino) —	Escultor

Nós escolhemos profissões que achamos que acrescentará algo à personalidade da entidade, e nos fornece uma idéia do que ela deve se assemelhar. Podemos também olhar para a quantidade de letras/números femininos e masculinos que compõe o nome para descobrir o seu sexo. Em nosso exemplo, tivemos um maior número de letras/números masculinos do que de letras/números femininos, então nossa entidade é masculina.

Você também pode usar qualquer sistema que você se sinta confortável para usar, como o simbolismo para as letras. Por exemplo, um mago que é hábil em Mitologia nórdica pode querer usar alguns encantamentos das Runas. Outro mago, instruído em *Kabbalah*, pode desejar usar o alfabeto hebraico para auxiliar na criação da entidade dele ou dela e na aparência dele ou dela. O importante é usar algo com o qual você se sinta bem, e funcione melhor para você.

Mesmo que o nosso exemplo sugira que nossa entidade é antropomórfica, isto não tem que ser o caso. Em muitos livros, as entidades muitas vezes assumem formas que não são encontradas em nosso cotidiano comum. Algumas dessas entidades eram metades bestas ou metade animais. Outras entidades eram completamente estranhas em aparência. Você pode criar a aparência de sua entidade em qualquer forma ou no estilo em que você gostaria. Algo importante a lembrar, além de fazer o aquilo com o qual se sinta bem e funcione melhor para você, é ter certeza de que a aparência de sua entidade está em harmonia com as suas esferas de influência. Seria contraproducente ter uma entidade que embeleze as coisas que pareça tão horrível para você ao ponto de você não poder olhar para ela.

A menos que você não tenha uma razão específica, você deve tentar manter a aparência de sua entidade relacionada com a(s) tarefa(s). Falando dessa forma, vamos dizer que você levou o seu carro para uma loja de auto-mecânica. Você percebe que todos os mecânicos estão vestindo trajes de três peças. Você também percebeu que não é a primeira vez que eles estão usando estes trajes — eles usam eles todas as vezes. Nunca há um ponto ou mancha especial ou sobre eles. Você se sentiria confortável levando seu carro até esta loja? Que tipo de trabalho você poderia esperar deles? Não há nada dizendo que isso não pode ser a melhor loja do mundo, mas pelo olhar isolado, você pode ter limitações seu carro ter sido trabalhado lá. Isso é algo que você deve pensar sobre quando estiver construindo a aparência de sua entidade. Você deve ter certeza que você está satisfeito com a aparência de sua entidade e que está correta para a(s) tarefa(s) dele(a). Isso tornará o trabalho mágico mais fácil para você.

## HOSPEDANDO SUA ENTIDADE

Uma das formas mais fáceis para as pessoas interagirem com entidades é evocar a entidade para um objeto físico. Geralmente um recipiente físico de entidades assemelha-se às entidades em si. Pensa-se que, enquanto o recipiente se assemelha a entidade, tanto quanto possível, a entidade vai se sentir encorajada a permanecer em sua representação física.

Usar objetos como corpos físicos de entidades é muito efetivo para os trabalhos mágicos, porque ele convoca a maneira instintiva e intuitiva de nossa infância. Crianças nascem com a habilidade de dar vida às coisas. Um exemplo disso é a habilidade de dar vida aos seus brinquedos; eles são tão bons nisso que eles possuem a capacidade de ouvi-los falar. A maneira que uma criança cria um amigo imaginário é similar à maneira pela qual você deve criar uma entidade.

Usando imagens como ponto focal de comunicação com a entidade não é nada novo. Católicos rezam aos Santos, Jesus, Maria, etc. pelo uso de pinturas, estatuetas, e altares para auxiliar a comunicação. Esta técnica de trabalho com entidades foi usada por milhares de anos em diversas culturas diferentes.

Fazer com que um objeto físico contenha uma entidade viva dentro dele pode ser tão simples ou complexo, conforme você desejar. O requisito básico para animar um objeto é tratá-lo como se ele já estivesse vivo. Uma vez que este requisito básico tenha sido entendido, ele pode ser fantasiado como você gostaria, embora você não seja obrigado a fazê-lo. Por conta dessa facilidade, muitas pessoas não reconhecem sua eficácia.

A técnica observada acima é muito similar ao modo como as bruxas criam familiares. Alquimistas utilizaram a técnica para fecundar suas formulas com entidades. Esta técnica foi capaz de permanecer “oculta” (i.e., escondida ou secreta) devido à sua simplicidade. É um caso clássico de esconder algo em seu aspecto óbvio. Ela foi desrespeitada devido à sua simplicidade, e assim, continua a ser uma eficaz e poderosa técnica ocultista.

O que atrai as entidades a fixar residência em objetos físicos são a sinceridade e dedicação de uma pessoa que pretende ter tal entidade. A pessoa, evidentemente, precisa ter fé e crença firme, na presença da entidade. Ritual para criar uma entidade ou qualquer outra coisa, auxiliar a expressar essa sinceridade e devoção. Rituais podem também ser usados para confirmar a fé pessoal na entidade.

Entidades respondem muito bem à idéia de “semelhante atrai semelhante” (i.e., que quanto mais duas coisas sejam semelhantes entre si, é mais provável que elas se relacionem entre si). Tendo entendido isso, torna-se muito importante escolher cuidadosamente os símbolos e características do objeto físico dentro do qual você deseja que sua entidade resida.

Qualquer coisa pode servir para hospedar uma entidade. Se você puder identificá-la, ela pode ser uma casa adequada para uma entidade, embora algumas coisas sejam melhores que outras. Objetos que estejam em harmonia com o domínio de influência da entidade são melhores escolhas do que aqueles que não estejam.



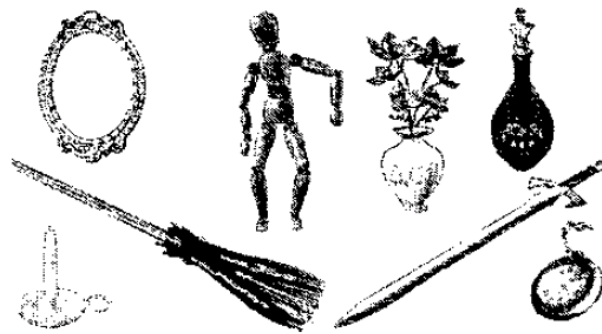
O tamanho da moradia da entidade não é de grande importância. O que realmente importa é a forma, aparência e a substância da residência. O objeto deve ser de um tamanho que seja conveniente para trabalhar.

Quando selecionar um lar adequado para sua entidade, você possui duas escolhas. A primeira escolha é selecionar um objeto pré-fabricado. Isso pode variar de estatuetas, de todas as formas, tamanhos, e substâncias até fotos, pinturas, velas, pedras, edifícios, balões, livros, vidros, computadores, animais, plantas, talismãs, bonecas, telefones, cristais, ou mesmo um envelope de remessa para seu negócio carregando o símbolo da sua entidade programada para isso sobre o envelope. A segunda opção é construir a moradia utilizando seu conhecimento da personalidade da entidade, o domínio de influência, e outras virtudes ocultas.

Qualquer que seja o objeto, ele deve ser algo que seja atraente para você. Deve provocar o sentido de interesse. Se a habitação parecer sem vida ou desinteressante, será um lar pobre para a entidade. Para ser efetivo, o domicílio deve ter qualidades que a façam querer interagir com ela.

É melhor evitar objetos que seja parecida uma pessoa viva ou morta que você conheça de qualquer forma ou identifique. Isso ajudará você a manter seu trabalho com sua entidade tão puro quanto possível. Se tais objetos são usados, você pode confundir a energia da pessoa com a da entidade. Isso pode causar efeitos adversos sobre a pessoa com a qual o objeto se assemelha. Claro que isso não se aplica se você está intencionalmente tentando criar uma entidade que terá um vínculo com a pessoa representada pelo objeto.

O lar da entidade pode ser formado a partir de praticamente qualquer coisa. A coisa importante a lembrar é escolher os materiais que suportarão o uso, o desgaste e manejo repetitivo durante a vida da entidade.



Taylor possui uma entidade que reside na voz dele, surgindo somente quando ele diz palavras específicas, enquanto outros vão para uma visão mais orientada para a manifestação, assim como suas pinturas. As Fadas de Amanda, formas-pensamentos (por exemplo, Fada das Coisas Perdidas, Fada dos Bons Sonhos, etc.) são abrigadas dentro de várias estatuetas de fadas. Ela também abrigava uma entidade para vingança dentro de uma casa própria para ela. David hospeda entidades em garrafas, velas, chaves e até mesmo em uma ponta de flecha. Geralmente o domicílio é escolhido por conveniência, em vez do simbolismo. Seja criativo quando criar a aparência e domicílio da entidade. Afinal, a aparência pode ser um descritivo do que a entidade é e o que ela faz.

Se você é artístico, você pode querer criar um objeto por si mesmo. Ao fazer isso, você está, inconscientemente, formando a entidade em sua mente. Isso servirá para fortalecer o vínculo entre a entidade e você. Além disso, desta forma, o objeto ressoará no fundo de sua psique e melhorará o seu funcionamento com a entidade.

Ao criar um objeto para que a entidade viva nele, você pode querer fazer uma cavidade no objeto para possibilitar que você deposite itens vitais para a entidade. Por exemplo, você pode querer colocar a tarefa da entidade e o símbolo de programação em um pequeno rolo de papel e colocá-lo dentro da cavidade. Você pode desejar ter uma área que você possa colocar sangue, esperma, ou outros fluídos durante o ritual, dando vida a entidade. Há muitos outros motivos, se você optar por ter uma, para deixar uma cavidade no alojamento da entidade.

Se você está construindo a casa da entidade, você pode desejar incorporar uma cor, ou cores, que correspondam e são harmoniosas com o domínio de influência da entidade. Se você não tem certeza de qual cor ou cores usar, escolha uma que seja atraente e lhe atraia.

Você pode, também, querer usar horas astrológicas quando criar a moradia da entidade. Trabalhos mágicos podem ser muito influenciados se elas são usadas. Por outro lado, não é essencial utilizá-las. Por uma questão de fato, o trabalho mágico pode ser muito simplificado se elas não forem utilizadas. Pode ser útil, porém, fazer os trabalhos durante a fase adequada da lua, e nos dias que estão em harmonia com o seu esforço mágico.

Em tempos antigos as pessoas usariam pedras e cristais, com atributos adequados, para vincular uma entidade a uma planta que possuía atributos semelhantes ao domínio de influência da entidade. Enquanto a planta e as pedras estavam em harmonia com a entidade, poderia usar a planta como um domicílio enquanto trabalha com a pessoa que está vinculada a ela. As pedras servem para carregar a planta com a energia da entidade e com seu domínio de influência. Se você possui um polegar verde e um pouco de engenhosidade e criatividade, você poderia fazer algo semelhante.

Uma vez que uma entidade tenha sido munida com um corpo físico, ela tende a reagir e ter um desempenho melhor que uma sem corpo. Além disso, uma entidade com um corpo físico tende a mostrar mais interesse na experiência humana. Portanto, uma entidade incorporada irá realmente querer lhe ajudar em suas realizações. Isso fornecerá à entidade a experiência humana que cresce rapidamente para que ela se habitue.

Nem todas as entidades exigem domicílios. A curto prazo as entidades têm uma vida que é tão curta que uma habitação física não é necessária. Para estes tipos de entidades, pode ser melhor ligá-las (ou “hospedá-las”) aos perfumes. O perfume pode ser inalado durante a criação e evocação de sua entidade. Você pode até querer unguir uma habitação física, se algo é usado, com um perfume escolhido. Lembre-se de escolher um que seja atraente para você e esteja em harmonia com o domínio de influência da entidade.

Você pode cogitar a construção de um santuário para a entidade. A habitação da entidade serve como um “corpo físico” da entidade, enquanto que o relicário serve como uma “casa” da entidade. O santuário não precisa ser detalhado ou elaborado.

Novamente, as coisas mais importantes para se lembrar é ter certeza de que seja agradável e atraente para você, e que cabe a personalidade da entidade e seu domínio de influência. Você pode até querer fazer o seu santuário “portátil”. Isso permitirá que você o movimente, ou o mantenha fora de vista.

Quando você tentar criar uma entidade, o objeto físico no qual ele reside, ou ambos, utilize o juízo pessoal e a intuição. Há muitas correspondências com significados específicos e uso em geral, se não em todos, os sistemas mágicos. Por conta disso, pode ser difícil decidir qual deles usar. Se você possui uma idéia geral de qual é o domínio de influência da entidade, isso ajudará a diminuir as escolhas que você tem. Em todo caso, use a sua própria mente para orientá-lo e nunca agir como um escravo para qualquer sistema mágico.

## HORA DE ALIMENTAR

Energia, de uma forma ou de outra deve ser fornecida para que uma entidade exista. Entidades se alimentam de energia bem como nós comemos e bebemos. Assim como você morreria se não comer, uma entidade também cessaria de existir sem energia adequada. Portanto, quando criar uma entidade, grande consideração deve ser tomada a respeito de onde e como a entidade vai receber o seu fornecimento regular de energia.

Alimentar uma entidade não precisa ser algo muito difícil. Existem duas formas comuns pelas quais a entidade pode receber energia. A primeira é alimentar uma entidade a partir de sua energia pessoal, e a segunda é ter que alimentá-la a partir de uma fonte de energia externa que seja diferente de você.

Quando você cria uma entidade, uma quantidade de sua energia é usada para dar vida a entidade. Você pode continuar a ser a única fonte de energia, se você quiser ter uma entidade totalmente dependente de você para a existência dela. A maneira que você poderia “alimentar” a energia de sua entidade poderia ser falando com ela diariamente. Isso ajudaria a construir uma conexão entre você a entidade, enquanto no mesmo tempo, dirigiria sua atenção e energia pessoal para ela a partir do que ela pode se alimentar. Outra forma é oferecer pratos de comida. Claro que a entidade não comerá a comida física, mas ela se alimentará sim da essência do alimento. Este ato é um sinal de sua afeição. Você também pode meditar sobre a imagem da entidade e visualizar a energia fluindo do seu corpo astral e fluindo para dentro do corpo da entidade. Basicamente qualquer atenção que você transmita para a entidade pode servir como uma “alimentação energética”. Há muitas outras formas de realizar isso se você usar o tempo para descobrir o que é certo para você e permitir-se ser criativo.

Assim como há diversas maneiras de produtivamente alimentar sua entidade a partir de sua própria energia, há muitas outras maneiras de produtivamente alimentar a entidade a partir de uma fonte externa. Se a tarefa de sua entidade é ajudar a dissolver o congestionamento do tráfego de automóveis e coisas do tipo, você pode determinar que a entidade irá se alimentar dos padrões de energia gerada pelo tráfego de automóveis. Ao fazer isso você eliminou a necessidade de constantemente dar sua atenção para que a entidade sobreviva, e você fornece a ela um estoque relativamente infinito de energia — fornecida sempre que exista o tráfego de automóveis. Toda vez que você chamar a entidade para auxiliar você em um engarrafamento, adicione sua atenção e energia para aumentar a capacidade da entidade para fazer seu trabalho.

Se você fosse criar uma entidade para auxiliá-lo com sua lição de casa, você poderia determinar que a entidade se alimentasse da própria fonte que cria o dever de casa. Ao fazer isso, você tem uma entidade que sempre terá um fornecimento de energia para ajudá-lo com seu dever de casa enquanto há lição de casa a ser feita. O que acontece se não há mais trabalho de casa e sua entidade morre de fome? Isso é bom, porque enquanto não há lição de casa, você não tem necessidade de uma entidade para auxiliá-lo com a lição de casa. Portanto, a “entidade da lição de casa” será apenas uma faceta da existência.

Você também pode criar um sistema híbrido de alimentação para sua entidade. Você pode fazer com que a entidade tenha uma fonte constante de energia de uma fonte externa, mas quando você alimentá-la com energia — através de qualquer meio — a

entidade receberá um impulso grande de energia. Esse aumento de energia pode ser usado para ajudar você (ou aquilo para o qual a entidade foi criada para fazer) de uma forma muito mais eficiente. Além disso, especificando uma forma secundária de energia externa, você garante a existência da entidade durante esses momentos que você não precisa ativamente de seus serviços. É semelhante a uma criança que aprender que pode comer fora de sua casa para sobreviver, mas parece apreciar e beneficiar-se mais das refeições feitas em casa.

Independente da fonte de energia que você forneça a sua entidade há duas coisas que precisa manter em mente. A primeira coisa é ter a certeza de que a fonte de energia está em harmonia com a tarefa e o domínio de influência da entidade, e que a fonte de energia é agradável a você (porque se não for agradável, ou se tornar um fardo para o suprimento de energia, sua entidade sofrerá por isso). A segunda coisa a lembrar é ter certeza de que você dá a sua entidade alguma forma de energia e que a entidade saiba de onde sua próxima refeição virá. Se você esquecer-se de fazer isso, sua entidade pode nunca vir a existir, ou (como alguns ocultistas parecem acreditar) sua entidade pode tornar-se um “vampiro” ambulante à procura de energia onde quer que ele possa encontrar isso.

## HABILIDADES MÁGICAS

Para criar uma entidade você precisa saber qual tipo de habilidades você deve ter. Quais tipos de habilidades sua entidade deveria ter? Depois de você ter decidido sobre o domínio de influência da entidade e sua aparência, você deveria pensar sobre quais os tipos de ferramentas — se for alguma entre muitas — ela usa e se ela usa algo especial, como um manto, anel, ou um colar para ajudá-la a executar a(s) tarefas.

Para vocês que podem criar uma entidade que durará por um tempo ou para aqueles que gostam de escrever e serem criativos, podem se beneficiar ao escrever uma pequena biografia das habilidades mágicas de sua entidade. Essa biografia deve detalhar o quão importante a entidade é para sua tarefa mágica. Você pode descrever como a entidade reage a diferentes situações, como ela resolve problemas específicos, como ela interage com pessoas e animais, etc. Tente dar tanta vida quanto possível for a sua entidade através de seus detalhes.

Após você ter terminado de escrever a biografia mágica de sua entidade, você deve ler ela. Certifique-se de que cada pequeno detalhe da biografia esteja firmemente plantado em sua memória. Depois de que esteja gravado no fundo de sua psique, deixe-a trabalhar em sua mente por um dia ou dois. Você pode até querer deixá-la trabalhar em seu subconsciente por uma semana para obter melhores resultados. Durante este tempo de incubação, seu subconsciente constrói os detalhes necessários para construir esta entidade.

Depois de que este tempo tenha decorrido e você volte para trabalhar em sua entidade, você pode achar que seu subconsciente finalizou, parcialmente, se não completamente, a descrição das habilidades mágicas de sua entidade. Então quando você fizer qualquer trabalho em ou com sua entidade, perceberá que as coisas se manifestam e funcionam de uma forma mais suave do que seria de outra forma.

Mesmo que você não escreva uma biografia de sua entidade é importante pelo o menos pensar sobre as habilidades mágicas de sua entidade. Planeje os caminhos que sua entidade tráfegará com coisas específicas para sua(s) tarefa(s). Isso ajudará você a entender firmemente sua entidade e trabalhar com ela de uma maneira muito mais fácil.

## DURAÇÃO DA VIDA

Uma das coisas que a maioria das pessoas parece ignorar quando criam entidades é a duração da vida que uma entidade deve ter. Portanto, para evitar quaisquer problemas imprevistos ou perdas que possam surgir devido a sua entidade não ter um prazo de vida definido, você deve considerar o tempo de vida da entidade. As razões para dispersar uma entidade podem ser variadas. A entidade pode ter completado sua tarefa ou ela pode não estar fazendo sua tarefa. Você pode sentir que pode lidar com a tarefa por conta própria e não precisa mais da entidade. Seja qual for o motivo, contanto que você siga completamente com ele, você sabe que não é dependente da entidade.

Ao definir a duração da vida de sua entidade, você está assumindo a responsabilidade de suas ações. Isso também fornece o encerramento para você no que diz respeito à entidade e sua missão. Compreender a duração da vida da entidade ajuda a colocar as coisas do passado no passado. Isso lhe permite ter uma visão clara sobre o presente e o futuro.

A fim de determinar o tempo de vida da entidade, devemos olhar para o seu propósito. O que a entidade deveria fazer? Foi criada para um evento único, ou foi criada para um problema já em andamento? Você quer que a entidade continue a viver após a sua tarefa específica ter sido concluída, porque você sabe que mais do mesmo tipo de tarefa surgirá mais tarde na vida? Você prefere travar a existência dessa entidade com a realização de sua tarefa; e se a mesmas tarefas acontecerem mais tarde na vida, construir uma entidade melhor baseada nas lições que você aprendeu da experiência original? Você quer que a entidade tenha um fim em um ponto específico no tempo, independentemente se a tarefa foi concluída ou não? Essas são todas as coisas que você deve desejar considerar quando estiver pensando sobre a duração da vida de sua entidade.

Depois de ter descoberto qual será o ciclo de vida de sua entidade, você pode querer pensar sobre quais as diferentes referências do tempo usar como marcador de tempo. Por exemplo, você pode querer ter a entidade ativa somente durante a lua crescente e finalizar na terceira lua cheia depois da criação da entidade. Você pode querer que a vida da entidade cesse na segunda-feira imediatamente após a tarefa da entidade ter sido concluída.

Uma maneira ainda mais fácil de determinar a vida da entidade é adicionar diretamente à declaração de intento. Um exemplo disso poderia ser: fornecer-me a melhor oportunidade para a segurança financeira que esteja em alinhamento com os meus objetivos, sonhos e desejos, após fazer sua tarefa para mim, acabará e você não mais existirá.

Se a entidade é para durar uma vida, você pode desejar que a entidade deixe de existir quando sua vida cessar. Mesmo se sua entidade seja para durar para sempre, é uma boa idéia solidificar de qual forma e de que modo. Isso fará sua entidade tenha mais definição à sua existência e para permitir que você trabalhe com isto de uma maneira mais significativa.

Outra coisa a considerar, juntamente com a duração de vida, é a maneira pela qual a entidade será dissolvida; assumindo, claro, que a entidade terá uma existência finita. Isso também contribui para o aspecto fisiológico da prestação de encerramento.

Algumas pessoas preferem destruir a habitação da entidade em conjunto com o tempo de dissolução. Outras preferem enterrar a habitação. Outras visualizam a entidade dissipando no plano astral e deixando sua habitação como uma concha vazia, assim como costumava ser anteriormente. Alguns apenas jogam qualquer coisa associada com a entidade no lixo. Alguns retiram a energia essencial que fora colocada na entidade, que veio inicialmente de si mesmos. Eles destroem a ligação entre a entidade e eles próprios pela visualização da energia da entidade voltando para eles. A maioria das pessoas acha isso fácil, pois cada pessoa possuía uma única assinatura energética. Chamar a energia de volta para si é simplesmente uma questão de estar em sintonia com ela. Você deve se assim você escolher, chegar a alguma forma de dissolução de sua entidade no momento oportuno para que ela cesse. A maioria concorda que, quando você termina com a vida de uma entidade, você deve lidar com isso pessoalmente, quer seja através da absorção de energia ou na declaração de intento.

Claro que isso não é aplicável às entidades com vida perpétua. No entanto, você ainda pode desejar decidir sobre alguma forma de dissolução apenas no caso de você, ou qualquer outra pessoa que você permita, queria de que a existência da entidade cessasse. Geralmente, pessoas que possuem entidades perpétuas colocarão uma cláusula de dissolução na criação da entidade somente no caso da entidade — por qualquer motivo — não agir de acordo com o planejado. Isso é uma coisa pequena a se considerar se você decidir criar uma entidade perpétua.



## PROGRAMANDO SEU INTENTO

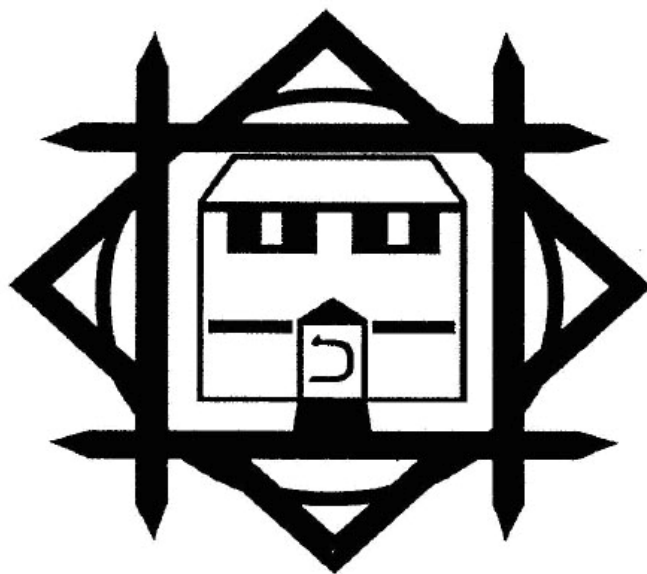
Alguns dizem e nós concordamos que os símbolos são a linguagem do fundo da mente. Sonhos são exemplos dessa linguagem de comunicação do fundo da mente. Os seres humanos reagem e se relacionam mais rapidamente aos símbolos, e em seguida, eles fazem a palavra escrita ou falada. Isto é porque o nosso subconsciente se comunica através de uma forma especializada de linguagem simbólica. Assim, o uso dos símbolos nos permite comunicar com a nossa própria mente e com outras mentes subconscientes mais profundas mais eficazes do que a maioria dos outros meios de comunicação.

Símbolos podem tomar a forma de qualquer meio que represente ou sugira algo mais. Por exemplo, o leão é muitas vezes usado para representa coragem. Símbolos também podem ser objetos, cores, perfumes, ou ações representando algo para a mente inconsciente, e ter um significa cultural subjetivo e a capacidade de despertar ou objetivar uma resposta.

Há muitos tipos diferentes de símbolos para escolher. Os símbolos construídos a partir de seu subconsciente provarão ser mais “potentes” do que quaisquer outros símbolos que você optar usar. Isso é pelo fato de que tais símbolos falam diretamente ao seu subconsciente, já que eles foram formados e construídos lá. Por exemplo, uma imagem de um gato para uma pessoa pode trazer pensamentos e sentimentos de amor e carinho, enquanto para outra pessoa pode trazer pensamentos de rejeição e agressão. Estes pensamentos e idéias foram construídos no subconsciente de cada pessoa através da experiência que eles tiveram com gatos. A primeira pessoa pode ter tido grandes experiências apenas com gatos que eram fofinhos e amorosos, enquanto a outra pessoa pode ter tido apenas experiências com gatos que não queriam nada com as pessoas e outros gatos que gostavam de arranhar as pessoas. Tais relações simbólicas são mias poderosas para essas pessoas porque elas foram construídas em seu subconsciente e, em seguida, exteriorizadas na forma de “gato”.

Para ajudar a definir a essência do núcleo, ou DNA da entidade, se você desejar falar assim, muitas vezes é uma boa idéia formular símbolos para representar o domínio (geral e específico) de influência, suas habilidades mágicas, duração da vida, sua declaração de intento, sua(s) tarefa(s) específica(s), etc. Use apenas aquelas coisas que você sentir que são mais importantes para esta entidade. Então, de forma criativa procure combiná-las ou incorporá-las em um único símbolo representando todos os objetivos da entidade. Fazendo isso, comunicará e solidificará, dentro de seu subconsciente, a entidade que você está escolhendo para se manifestar. Isso é conhecido como programando seu intento.

Claro que é importante para você escolher um sistema ou método para encontrar ou criar símbolos com os quais você esteja confortável com o que seja efetivo para você. Quando você tiver criado um *símbolo programado*, você pode querer incorporá-lo na casa da entidade. Você pode pintá-lo, entalhá-lo, colocar uma figura dele na casa, etc. Claro que isso é algo que ao todo você decidirá se quer mesmo incluir isso no lar. Entretanto, é sempre uma boa idéia criar um símbolo programado, mesmo se você escolher não incorporá-lo ao lar.



SÍMBOLO DE PROGRAMAÇÃO  
PARA A PROTEÇÃO DA CASA DA  
ENTIDADE



CASA



BETH  
CASA



DELTA  
QUADRÚPLO  
/ QUATRO  
ELEMENTOS



ESPINHO  
PROTEÇÃO



SOL/CÍRCULO  
BALANÇO/SOLIDEZ



LUA  
PROTEÇÃO

## **DANDO VIDA A SUA ENTIDADE**

Após ter finalizado com todos os detalhes de sua entidade, é hora de trazê-la a vida e enviá-la rumo a manifestação de seus desejos. Há muitas formas de dar vida a sua entidade. Resumiremos um método simples e forneceremos sugestões que você pode expandir.

### **A Sequência Básica de Criação da Entidade:**

1. Limpeza e Balanceamento
2. Definição do Intento Mágico
3. Alinhamento do Desejo e Carregamento da Entidade
4. Encerramento

### **Limpeza e Balanceamento**

É uma boa idéia fisicamente limpar a área antes de trabalhar nele. O mesmo é válido com você; você pode desejar tomar um banho ou uma ducha em primeiro lugar, pois isso subconscientemente mostrará sua dedicação e sinceridade para o trabalho. Monte a sala ou quarto no qual você realizará este trabalho como faria para qualquer outro trabalho.

A música pode ser útil para carregar um objeto com um intento mágico. A música ajuda a definir o humor (ou o modo); enquanto ao mesmo tempo fornece uma distração intencionada para ajudar no trabalho. Contato que o tipo de música seja apropriado para o tipo de trabalho mágico, ela encherá seus ouvidos com som. Isso ajudará que a mente se concentre na tarefa em questão. Se a música não estiver presente, sua mente talvez tenha que trabalhar duro para não se distrair e se concentrar na tarefa.

Coloque todos os itens relacionados com a entidade (objeto de habitação, símbolo de programação, santuário, etc.) diante de você e individualmente limpe cada item da forma ou modo com o qual se sentir mais confortável. Alternativamente, você pode abanar a fumaça de incenso ou fazer borrões sobre os objetos limpá-los dessa forma. Isso é totalmente algo que você decide.

Você deveria usar um ritual de balanceamento (ou banimento como alguns ocultistas se referem a isso) com o qual você esteja familiarizado e seja confortável e o melhor para o seu sistema mágico. Você pode querer usar a Abertura da Torre de Vigia, ou algo semelhante, neste ponto. Se você não conhece nenhum ritual de balanceamento (banimento), você pode procurar em livros, buscas *on-lines*, etc., para algumas idéias. Os rituais de balanceamento mais efetivos, como todos os outros, são aqueles que você pessoalmente escreve.

### **Declaração do Intento Mágico**

Isso é simplesmente você afirmar para as forças que é sua intenção criar uma entidade para manifestar seus desejos. Uma definição de intento simples para o trabalho mágico poderia ser: “É minha vontade e desejo criar e dar vida à entidade (nome da entidade aqui) para que ela saia e (a tarefa da entidade). Por esta ser minha vontade, assim deve ser feita.”

## **Alinhamento do Desejo e Carregamento da Entidade**

Aqui é onde você energiza e carrega a si e a área de trabalho com seu desejo. Este passo geralmente inclui respiração controlada, visualização, meditação, etc. Se você não tem uma forma favorita de fazer isso, o exercício do pilar do meio, ou algo similar, poderia ser apropriado.

Aqui também é onde você carregará a entidade, e qualquer coisa que seja relacionada à entidade, com vida. Qualquer rito que você normalmente use para carregar feitiços e/ou qualquer outro trabalho mágico pode ser usado para carregar uma entidade. Instruí-la como ela receberá energia para viver, que deve retornar para seu objeto de domicílio (se algum é usado) quando não está trabalhando (se você assim desejar), etc. Instruí-la em sua existência, como irá terminar. Nós fornecemos algumas sugestões abaixo sobre como carregar a entidade.

Uma forma de carregar a si mesmo com a essência da entidade é olhar fixamente para o símbolo de programação e visualizar a tarefa completada e sentir a alegria de saber que ela foi manifestada corretamente sem qualquer falha ou erro.

Também visualize uma cor que represente seu desejo preenchendo cada parte de seu corpo. Faça isso durante alguns minutos. Enquanto você faz isso, seu cérebro envia cargas eletromagnéticas daquilo que é o seu desejo. Seu sangue captura essa energia eletromagnética e a distribui por todo seu corpo.

Uma vez que todo o seu corpo foi carregado com seu desejo, você pode querer usar elementos corporais (como sangue, cabelo, urina, ejaculação, unhas dos dedos dos pés, etc.) que assim você deseje, literalmente, infundir no objeto de habitação com o seu desejo. (Lembra da sugestão para uma cavidade na casa? Aqui é onde ele entra em jogo) Ao fazer isso, o objeto é carregado com seu desejo, o que permite atrair o tipo correto de energia para entidade completar e manifestar seus desejos (semelhante atraindo semelhante).

Judeus dos tempos bíblicos defendiam o sangue como algo muito sagrado, e entendiam que o sangue continha a força ardente mágica da criação. Eles espalhavam o sangue de animais sacrificados sobre coisas que eles queriam purificar. Alquimistas e outros ocultistas acreditavam que durante a criação inicial, a entidade deveria ser alimentada com o sangue do criador. Acredita-se que este sangue carregava a força vital para a entidade ser criada.

Também foi idealizado que pela correta manipulação da energia sexual e unindo sêmen com sangue menstrual, simultaneamente, poderosos resultados mágicos podem ser produzidos e a uma entidade pode ser dada vida.

O rabino *Judah Loew* de Praga observou em muitos a modelagem do barro em forma humana. Através dos poderes conferidos a ele por Deus ele foi capaz de dar vida a uma figura de barro. Esta figura de barro era conhecida como golem. Quando o rabino *Loew* criou este golem, ele incorporou os quatro elementos: Terra (através do uso do barro para o corpo), Fogo (tendo observado que o rabino batizou o golem pelo derramamento de sangue no corpo do golem), Água (acredita-se que o rabino *Loew* ejaculou em uma cavidade presente na forma do barro), e Ar (acredita-se que o rabino *Loew* respirou nas

narinas do golem). O rabino *Loew* mencionou que, devido às origens mágicas do seu golem, ele não poderia ser prejudicado pelos quatro elementos.

Para animar o objeto de domicílio, você deve constantemente tentar encontrar formas de construir ligações com ele. Alguns ocultistas sugerem misturar cinzas (Ar e Fogo), terra (Terra), água (bem, você entendeu a idéia) para representar os quatro elementos juntamente com seus elementos pessoais do sangue (Fogo interno), urina (Água), cabelo e/ou unhas (Terra), e respiração (Ar). Esta mistura é adicionada ao objeto de habitação da entidade.

Agora defina o nome da entidade. Por exemplo: “Eu te nomeio (nome da entidade), e a partir deste dia até (época ou dia de dissolução) você será conhecida(o) por este nome.” Você pode querer vibrar o nome da entidade enquanto visualiza a essência da entidade, como se ela possuísse o objeto de domicílio.

Respirar é considerado como algo poderoso e pode ter um grande papel no carregamento de um objeto com a entidade. Esta respiração pode ser na forma de um sopro, canção, discurso, canto, etc. Pelo uso da respiração no carregamento do objeto, você age no papel de deus pela “respirar vida” no objeto. Este ato pode ter um efeito psicológico importante, e pode auxiliar na ligação entre a entidade e você mesmo.

Quando seu sangue atinge os pulmões, enquanto você está carregando a si mesmo com a essência da entidade, sua respiração torna-se carregada com seus desejos. Quando você sentir que seu corpo e respiração foram carregados com muito mais energias que eles podem necessitar, vagarosamente solte sua respiração sobre o objeto de domicílio que você deseja carregar. Ao mesmo tempo, visualize a cor que representa seu desejo fluindo de você até o objeto de habitação da entidade (ou no plano astral se nenhum objeto de habitação é usado para esta entidade) preenchendo cada partícula dela com essa cor.

Então diga, “É através da minha vontade que eu agora eu te chamo à existência. A ti é dado a vida para realizar [tarefa(s) da entidade] para benefício de todos que possam estar envolvidos, sem prejudicar ninguém ao longo de seu caminho.” (Esta última parte, “para benefício... prejudicar ninguém ao longo do seu caminho”, poderia obviamente ser reformulado se a entidade fosse causar a destruição de uma pessoa ou grupo de pessoas. Tenha certeza de que a reformulação não prejudicará você e qualquer outras pessoas que não queira que se prejudiquem.)

Pegue o símbolo de programação e diga, “Com este símbolo eu sou capaz de contatá-lo com facilidade e a qualquer momento que eu assim desejar, porém (nome da entidade) quando este símbolo não mais existir, igualmente sua vida e finalidade não mais existirão, pois esta é a minha vontade e assim é feito.”

Solte a entidade e a instrua para ir e manifestar seus desejos dizendo, “Vai em paz (nome da entidade” e comece sua(s) tarefa(s), lembrando de aparecer rapidamente para mim quando chamar. Se você não completar sua tarefa em (tempo ou época de dissolução), então desapareça e cesse de existir. Permaneça em seu caminho!”

O modelo anterior foi apenas uma forma de carregar a entidade e/ou o símbolo de programação. Experimente com uma variedade de materiais para criar um símbolo de

programação. Use canetas de tinta, marcadores, ou giz de cera para desenhá-lo. Ou talvez usar um gravador de madeira para marcar na casa (da entidade). Muitos *magi*, como sugerido anteriormente, usam sangue (se você é mulher, e se for apropriado, você pode tirar vantagem de seu sangue menstrual também). Desenhe-o em um pergaminho, madeira, metal, papelão, ou até mesmo em seu corpo.

Não se limite aos materiais que você usa. Seja criativo com sua ativação; desenhe um símbolo em seu corpo com sabão em pastéis, em seguida, tome um banho. Como o sabão do seu corpo se dissolve totalmente na água, a água recebe a programação e ativa a entidade. Desenhe-o em um papel e abasteça o fogo com ele. Talvez, desenhá-lo na lama ou na areia e deixar que a chuva leve-o para longe. Estes três exemplos fazem uso dos elementos (terra, ar, fogo, água). Ou, você pode fazer biscoitos na forma do símbolo de programação ou cobrir um bolo com seu símbolo sobre ele e comê-lo. Se você pratica magia sexual, use tintas corporais para desenha o símbolo. O símbolo será carregado com as energias sexuais e a entidade ativada quando o símbolo for suado, quando você alcançar o orgasmo, ou que você decidir.

Quando carregar um objeto, é melhor fazê-lo com grande respeito e cuidado para a entidade, enquanto mantém uma mentalidade adequada. A entidade deve ser tratada como você trata a si mesmo, assim como a entidade tratará você da mesma forma como é tratada. É insensato fazer inimigos desnecessariamente, isso é tão verdade quando se trabalha com entidades, quanto quando se trabalha com seres humanos. A atenção mostrada durante o processo de criação deve ser sincera.

### **Encerramento**

Isto é quando você faria uma declaração frisando que o trabalho mágico está finalizado e a entidade “nasceu” e está trabalhando em seu desejo. Normalmente, a maioria dos ocultistas faz alguma forma de inversão do balanceamento, do equilíbrio (banimento) rito realizado no início do trabalho mágico. O Fechamento da Torre de Vigia, ou algo similar, poderia ser realizado neste momento.

Pense em todas as formas diferentes que você possa incorporar todos os sentidos em seu trabalho, de modo que possa abranger todo o seu ser. Habilite sua entidade com cuidado e de maneira pensada. O que você coloca em algo é o que você recebe dela. Ocupe seu tempo com a criação, e assim você assegurará uma entidade com tarefas de qualidade que são realizadas conforme você vê os ajustes.

## CONTATANDO SUA ENTIDADE

Uma vez que a entidade possua um objeto de domicílio, você é capaz de trabalhar com a entidade na maneira que desejar. A maneira pela qual você contata sua entidade pode abranger muitas formas, seja por invocação, evocação (convocação), petições, rezas, etc. Estes atos confirmam e fortalecem a união entre a entidade e você. Finalmente, o método usado para chamar sua entidade é escolhido por você.

Uma das formas mais comuns de se trabalhar com entidades é através da técnica mágica conhecida como evocação. Evocação é chamar algo a sua frente para trabalhar com ele, ou para que ele trabalhe para você. Uma vez que as bases da evocação são dominadas, você pode realizar grandes coisas com relativa facilidade.

Há algumas pessoas e livros que advertem contra a “conjuração” e evocação de espíritos. Muitas dessas advertências são produtos de superstição, medo do desconhecido, e ignorância. Geralmente estas mesmas pessoas advertem contra o uso de tabuleiros de contato (tábuas *Ouija*), segurar sessões, olhar sobre o seu ombro em um espelho no escuro, etc. por medo de contatar coisas do “outro lado”. Estes tipos de medos tendem a serem manifestações do medo da morte das próprias pessoas e do medo de morrer, e do que pode estar esperando por elas no “outro lado”. Muitas pessoas são rápidas para crer em histórias de sessões que dão erradas, ou uma tábua *Ouija* queimando em chamas, porque elas mantêm estes mesmos erros ignorantes da morte e da vida além. Outras advertências apenas servem para manter as pessoas novas para o assunto da magia fora das mudanças nas áreas da magia avançada antes que elas tenham dominado o básico. Alguns dessas advertências são muito medonhas e até mesmo ameaçam a vida, se usadas. É nossa opinião, contudo, que se você tiver lido até aqui esses avisos, você “avançou” de longe para aprender o que está neste livro, você é uma pessoa muito curiosa, você não dá a mínima para o que os outros pensam, ou todas as anteriores — em caso afirmativo, você ganhou nosso respeito.

Quando você precisar da ajuda de sua entidade, ou desejar trabalhar com ela, o que se segue é uma forma muito fácil e efetiva para evocar sua entidade. Quando você tem a coisa que você precisa diante de você e que a entidade irá lhe ajudar, ou tem uma imagem dela em sua mente, chame a entidade até você usando imagens mentais. Visualize sua entidade entrando na coisa que você precisa de ajuda. Veja sua entidade crescer através de objeto como um enchedor de ar de balão de crianças. Retratar a entidade expandindo-se em todo o objeto até sua energia envolver o objeto. Continue a manter essa visualização até você receba a sensação de que tudo o que poderia ser feito, foi feito. Então envie um afetuoso e respeitoso pensamento para sua entidade agradecendo por seu trabalho. Então visualize a entidade retornando para seu local de descanso.

Por exemplo, você pode ser preso em um engarrafamento. Você imaginaria o engarrafamento todo em sua mente. Então você visualizaria sua “entidade do engarrafamento” entrando no núcleo do engarrafamento. Você poderá então visualizar a entidade em crescimento, até que ela rodeie todo o problema do tráfego. Você poderia imaginar que a entidade fará qualquer trabalho que seja necessário para retornar ao estado normal do tráfego e mova-se sem restrição. Depois você sente que tudo o que poderia ser feito, foi feito, mentalmente agradecendo sua entidade e deixando-a saber que ela pode retornar para aquilo que ela estava fazendo, antes de você chamá-la.

Amanda usa o símbolo de programação ou um perfume que chame a entidade a ela. David geralmente usa o símbolo de programação ou visualiza a entidade se manifestando na frente dele. Taylor usa suas pinturas feitas para representar a entidade em questão.

Algumas pessoas usam o que é conhecido como Palavra de Poder. Uma palavra de poder é uma palavra que usa as vibrações do som para energizar e manipular o que ocorre ao seu redor. Essa palavra também pode ser usada para criar ou chamar entidades, uma vez que elas são criadas. A palavra, quando proferida, deverá chamar à mente a emoção e a visualização da entidade. Tenha certeza que sua visualização é tão detalhada quanto possível, que você esteja apenas confiando em sua própria voz para acionar a visualização da entidade. A entidade e a palavra devem ser algo único e quando você diz a palavra, você deve sentir o poder que surge ao chamar a entidade para fazer o que você deseja que ela faça. Vocalize a palavra, o que quer dizer que você dirá mentalmente a palavra para si, uma vez e outra vez novamente, até que você construa a energia para que brota diante de sua boca, assim, evocando a entidade.

Há outras formas de evocar e trabalhar com sua entidade. Um grande número de livros sobre o assunto de evocação já foram escritos. Alguns deles incluem outras formas simples de evocar coisas, e muitos deles incluem os mesmos passos que foram sugeridos anteriormente neste livro, na parte explicando como você pode dar vida a sua entidade. (Em vez de dar vida à entidade, entretanto, você poderia evocar a entidade e trabalhar com ela.) Nós não queremos replicar o trabalho dos outros, por isso, se você está interessado em aprender mais sobre o assunto, sugerimos que você busque livros sobre o assunto de evocação e tente falar com pessoas que possuem uma compreensão firme sobre o assunto.

Para ganhar a harmonia com a entidade, você poderia diariamente mediar com sua entidade. Para fazer isso, sente-se em uma área confortável onde você seja capaz de visualizar o objeto de domicílio da entidade, o símbolo de programação, ou ambos. Olhar fixamente para um dos objetos da entidade enquanto permite que o seu foco seja um pouco perturbado. Relaxe o quanto puder, e tente remover qualquer pensamento diferente que possa ter nesse momento. Você pode começar a receber cenas mentais ou imagens. Essas imagens são a forma que sua entidade se comunica com seu subconsciente. Durante estes momentos, projete respeito e imagens afetivas para sua entidade. Quando você tiver feito, lembre de agradecer a entidade pela oportunidade de trabalhar com ela.

Podem existir muitos momentos em que você se encontre em uma situação onde você precisa especialmente fazer algo envolvendo o domínio de influência de sua entidade. Você pode querer invocar (chamar a entidade para dentro de você — esse é o oposto da evocação) sua entidade para auxiliar em suas ações. Então, após invocar sua entidade, ela age através de você e todas as suas ações, desde ponto em diante, deverão ser da entidade, até que você escolha finalizar a invocação.

Para fazer a invocação pessoal mais fácil entre você e a entidade, você deve aproveitar cada oportunidade de estudar e compreender o domínio de influência da entidade. Desta forma, você formará um forte vínculo com sua entidade, e através da formulação do “semelhante atrai semelhante”, seus trabalhos com a entidade se tornarão mais e mais



produtivos, e você notará uma taxa maior de sucesso de seu trabalho mágico com a entidade.

Quanto mais sincero o contato é, mais rápido você pode começará a ver e animar a entidade em seu objeto de domicílio. Depois de algum tempo, tornar-se-á progressivamente mais fácil ver o objeto agir com pouco esforço. Com um pouco mais de trabalho, no entanto, você pode até mesmo começar a ver sua entidade (em alguma forma ou padrão) longe de seu objeto no qual ela reside. Isso geralmente ocorre apenas quando você desenvolveu grandes habilidades psíquicas.

Você pode até mesmo começar a ouvir sons vindo de sua entidade. Quando a entidade alcançar um estado de vida avançado, você pode começar a sentir o toque da entidade. Na maioria das vezes, o toque de sua entidade será sentido como teias de aranha. Em seguida, poderá sentir como um contato físico regular com um objeto sólido. Pessoas perceberam que nos momentos entre estar acordado e dormindo são os momentos mais comuns de ver, ouvir, ou sentir suas entidades.

## ADAPTAÇÕES DA ENTIDADE

Depois de você ter dominado as bases da criação da entidade, você pode querer experimentar com adaptações para favorecer ainda mais seus trabalhos mágicos. A adaptação da entidade lhe ajuda fornecendo mais versatilidade e flexibilidade em seus trabalhos. Algumas pessoas gostam de pensar nas adaptações da entidade como “criação avançada de entidade”. Qualquer que seja o tipo de título fantasioso que você queira colocar nele, as adaptações da entidade podem lhe ser muito benéficas para o sucesso de seus trabalhos mágicos.

Há entidades que são conhecidas por seu objetivo geral, ou serviço geral. Estas entidades são formadas com apenas um domínio de influência geral. A vantagem de criar uma entidade para serviços gerais é ter uma entidade “*on call*” que é capaz de trabalhar em qualquer tipo de problema dentro de um campo definido, como por exemplo, saúde. Cada vez que você possa ter um problema de saúde, você pode chamar para a sua saúde, a entidade para lhe ajudar — como uma espécie de médico clínico geral. Quanto mais você usa sua entidade da saúde, mais poder ela recebe. Esse poder aumenta sua habilidade para ajudar você. Outro exemplo poderia ser uma entidade de transporte. Você poderia chamar este tipo de entidade para ajudá-lo a ocupar melhores vagas de estacionamento em uma emergência, ajudar a aliviar os congestionamentos, os ônibus passarem na hora correta, ajudar a consertar um problema com sua bicicleta, etc. Se você deseja focar a entidade a uma tarefa específica, sua entidade geral pode se tornar especializada para, por exemplo, a entidade da saúde se torne uma entidade dentista.

Algumas pessoas descobriram que por falar a outras pessoas sobre suas entidades, e mostrar como usá-las quando elas precisam dela, suas entidades cresceram vigorosamente e melhoraram suas habilidades mágicas. Algo que pode impulsionar o poder de sua entidade de serviços gerais é atribuir à entidade qualquer sucesso que caia em seu domínio de influência geral, mesmo se a entidade não foi invocada. Isso servirá para reforçar a sua crença em seu poder, que levará a mais sucessos em seu funcionamento.

Há entidades que você pode criar replicas de si mesmas, ou produzirem entidades “escravas”, ou ambas, se certas condições são atendidas ou não. Este tipo de entidades são entidades virais, como *Phil Hine* se refere a elas em seu livro *Condensed Chaos*. Em suas formas mais simplistas, estas entidades se replicam da mesma forma dos vírus para concluir um determinado objetivo. Se projetada para fazer isso, sua entidade poderia continuar a replicar a si mesma até sua tarefa ter sido completada. Este tipo de entidade funciona muito bem em destruir as doenças e enfermidades.

Alguma vez você já desejou ter um pouco mais de energia mágica durante um trabalho? Alguma vez você já desejou furar uma reserva de energia para ajudá-lo com energia? Bem, agora você pode, se você criar um Armazém de Energia – Casa da Entidade (AECE, ou *Energy Store House Entity*, ESHE). O único objetivo de, estocar, e distribuir energia sob demanda. Este tipo de entidade é criada para armazenar a energia que é dada a ela nos momentos em que você se sente cheio de energia ou poder, mas não tem nada a ver com isso. Em seguida, ela recolhe a energia e armazena-a, esperando por você para chamá-la e entregar a energia de volta para você. Mesmo se você aliamntá-la com energia negativa, depois de ter tido uma discussão, seu AECE pode ser instruído

durante a criação, para remover toda a emoção da energia e armazenar apenas a energia pura, a energia-bruta para seu uso.

Você pode adaptar um AECE para coletar formas neutras de energia como a luz de uma lâmpada sendo deixada ligada quando não necessária, para adicionar a sua energia e aumentar o poder disponível para você. Se você fizer isso, pode ser uma boa idéia ser muito específico com o tipo de energia que ela recebe, e como ela coleta. Houve alguns *magi* mal preparados que, acidentalmente, criaram energias “vampíricas” que poderia coletar qualquer tipo de energia que eles pudessem, até mesmo de pessoas.

Você também pode usar este tipo de entidade para enviar energia para outras pessoas. Se, por exemplo, um dos seus amigos estava em um acidente, você não pode estar lá com eles e você precisa ter o tempo ou habilidade de realizar todo um ritual mágico para eles, você pode, no entanto, enviar seu AECE para entregar energia a eles — isso, com certeza, é “melhor” que o típico clichê “Eu acenderei uma vela para você” vomitado por muitos.

Uma alternativa de entidade de energia foi abordada anteriormente neste livro, mas que merece ser ampliada. Criar e manter uma entidade pode ser um trabalho duro às vezes, dependendo de como você define as coisas. Algumas entidades exigem grandes quantidades de energia, energia que você pode não ser capaz ou ter tempo de dar. Nestes casos, você pode procurar por formas de uso alternativo de manejo de energia. Um exemplo deste tipo de energia poderia ser usado por um vendedor. Esta pessoa poderia criar uma entidade que simularia vendas. Por alguma razão, nosso vendedor não tem tempo de alimentar a entidade, de modo que o vendedor instrui a entidade para a alimentação de energia a partir de toda e qualquer venda feita a qualquer lugar na cidade no qual um vendedor viva. Desta forma, o vendedor abastece a entidade com uma fonte de energia confiável. Além disso, por alimentar a entidade com energia “das vendas”, melhorará a entidade que está trabalhando, porque isso está relacionado diretamente com a tarefa da entidade — estimulando mais vendas para o vendedor. Se você pensar sobre isso o suficiente, você pode provavelmente chegar a centenas de idéias de alimentação alternativa para alimentar sua entidade. Lembre-se de tornar isso algo intimamente relacionado com a tarefa da entidade, pois é possível uma melhor chance de sucesso.

Se você tiver o desejo de trabalhar com um espírito conhecido, deidade, ou entidade, você pode criar uma entidade pessoal para agir como um elo de ligação com ela através do desenvolvimento de um nome, imagem, e símbolos baseados nas características do assunto de inspiração. Você pode até mesmo decidir por um domínio de influência baseado no domínio de influência geral da influência do espírito original ou deidade. Ao fazer isso, você está personalizando um elo com o assunto original, através da criação de uma entidade pessoal. A partir deste ponto, você pode invocar o espírito ou deidade através do nome e símbolo que você designou para induzir uma resposta direta da entidade desejada. É importante lembrar que você está trabalhando com uma entidade que serve como um elo ao espírito ou deidade e não o espírito ou deidade em si. Depois do trabalho contínuo, você pode se assim você desejar, a entidade que você criou evoluindo longe do espírito original ou deidade para se tornar a sua própria entidade independente. Então, quando você trabalhar com a entidade, você estará trabalhando com a entidade apenas, apesar de ela ganhará conhecimento e experiência através do antigo elo com o espírito ou deidade.

A mesma idéia pode ser usada para fazer uma entidade baseada nos aspectos de uma pessoa viva ou morta. Ao levar o nome da pessoa e os atributos pessoais, uma entidade poderosa e viável pode ser formada. Esta nova entidade será vinculada à pessoa e a você, de uma forma similar a uma entidade que fornece um elo para a deidade ou espírito. Este tipo de entidade, quando ligada a uma pessoa viva, pode ter grandes e poderosas emoções sobre elas. Com essa ligação, uma entidade pode ser muito útil para trabalhos de cura e proteção direcionada a pessoa a qual está ligada. Claro, você também pode usar este tipo de entidade para infligir muitas coisas terríveis sobre uma pessoa, se assim o desejar.

## GUIA DE PREPARAÇÃO

Até agora você desenvolveu um sólido plano de fundo na criação de entidades. Pela mistura e combinação das práticas mágicas de seu próprio sistema mágico, logo você avançará para trabalhar com os aspectos avançados da criação de entidades. Ao usar a planilha que se segue, e as referidas informações neste livro, você possui tudo o que precisa para criar qualquer entidade que você deseje, da simples até a mais complexa.

### **Esquema Básico da Criação da Entidade:**

- Defina seus objetivos;
- Compreenda o propósito de sua entidade;
- Crie um nome para sua entidade;
- Defina a aparência dela;
- Escolha um objeto de domicílio;
- Determine sua fonte de energia;
- Defina suas habilidades mágicas;
- Determine a duração da vida para sua entidade;
- Decida o(s) método(s) de dissolução, se for conveniente;
- Crie o símbolo de programação de sua entidade;
- Dê vida a sua entidade;
- Permita que a entidade realize suas tarefas;
- Execute a dissolução da entidade, se for necessário;

É claro que em alguns casos será necessário que essas ações sejam realizadas em um arranjo superficialmente diferente. Em alguns outros casos será exigido apenas alguns desses passos. Cabe a você decidir qual será o melhor para sua situação.

Use seus instintos e intuição sempre que assumir a tarefa de criação de entidades mágicas. Se há um momento em que alguma instrução ou sugestão não lhe sirva bem, vá e faça com que o seu coração diga o que deve ser feito, porque na maioria das vezes, ele saberá o que é certo para você.

Se você sentir que não tem certeza de algo, ou que você necessita ler determinada parte novamente, volte e leia essa parte novamente. Use seu tempo para que você possa compreender as teorias e idéias que são apresentadas. Não há pressa para que você comece a empregar este material o mais rápido possível. Quanto mais profundamente você entender este material e as idéias apresentadas neste livro, mais rapidamente seus trabalhos mágicos manifestarão seus desejos.

A planilha na próxima parte é fornecida como um modelo para que você use quando tentar organizar seus pensamentos. Ela é basicamente auto-explicativa e relativamente simples. No Apêndice A, você encontrará um exemplo de como Amanda usou a planilha para formular uma entidade inspirativa. Você não precisa usar a planilha fornecida, mas pode ser útil para você usar algum tipo de sistema de registros. Dessa forma, você não tem que confiar em sua memória ao tentar criar sua entidade.

É importante gravar suas experiências. Você então terá um registro que mostra a você onde você obteve sucesso ou falhou, quando você criou uma entidade e definiu suas tarefas. Pela gravação de suas experiências, você pode esboçar sobre estas experiências

para mostrar a outras pessoas o que você tem realizado, bem como se manter sobre o que você está trabalhando.

Quando gravar suas experiências, pergunte a si mesmo as seguintes questões. Quais as variáveis da realidade eu decompus na criação da entidade? O que eu não decompus e como então eu posso fazer na próxima vez? Qual método de criação eu senti ser mais efetivo para o uso da entidade (e.g., pintura, palavras de poder, escultura, etc.)? Qual foi a necessidade que eu garanti para a entidade e a entidade cumpriu essa necessidade? Como eu posso melhorar a minha entidade? Há muitas outras questões que você pode fazer a si mesmo, mas estas lhe dão um ponto de partida.

Seja perfeito na gravação de seus trabalhos com a entidade. Ao fazer isso, ele ajudará a tornar claro o que você fez. Isso também irá ajudá-lo quando você estiver procurando algo nos trabalhos passados, para que possa mais facilmente recorrer a eles para seus trabalhos futuros.

**Folha de Trabalho da Criação da Entidade**

**Data:** \_\_/\_\_/\_\_

**Objetivos e Desejos:**

---

**Resultados Desejados:**

---

**Declaração do Intento:**

---

**Declaração do Intento (Destilado) Abreviada:**

---

**Domínio de Influência Geral:**

---

**Domínio de Influência Específica:**

---

**Nome:**

---

**Aparência:**

---

**Local de Domicílio:**

---

**Fonte de Energia/Alimentação:**

---

**Habilidades Mágicas:**

---

**Duração de Vida:**

---

**Método de Dissolução:**

---

**Cores:**

---

**Fragrância:**

---

**Fase da Lua:**

Lua Nova    Lua Crescente    Lua Cheia    Lua Minguante

**Dia da Semana:**

Segunda-feira    Terça-feira    Quarta-feira    Quinta-feira  
 Sexta-feira    Sábado    Domingo

**Hora (Planetária ou não):**

---

**Elementos:**

---

**Dia e Hora da Criação:**

---

**Ferramentas e Equipamentos Necessários:**

---

---

**Símbolo de Programação:**

**Notas:**

---

---

---

**Resultados:**

---

---

---

**Perguntas/Dúvidas**

---

---

---



## EPÍLOGO

O material apresentado neste livro ajudará você em seu caminho de progresso mágico. Essa informação fornece a você a mecânica do sucesso com a criação de entidades, juntamente com as ferramentas para desenvolver seu próprio sistema de criação de entidade. O que você cria depende inteiramente de quanto esforço você gostaria de colocar nisso.

A criação de entidade não é para todos. Pessoas que desejam trabalhar com espíritos podem não se sentirem confortáveis com a criação de suas próprias entidades ou espíritos. Entretanto, se você está interessado em levar sua magia para um próximo nível, então a criação de entidades mágicas pode ser algo apenas para você. Não tome a nossa palavra quanto a isso; faça isso por você mesmo.

Embora seja bom ter as coisas que você faz seriamente, é importante recordar que a criação de entidade é divertida. O medo de errar não deve lhe restringir a ser um rívido parasita; Nós fizemos nossa parte de erros e ainda estamos aqui. Contanto que você aprenda com qualquer erro que possa ocorrer, não há razão pela qual você veja a criação de entidade mágica, ou qualquer outro trabalho mágico, nesse sentido, ou qualquer, como uma experiência educativa e divertida.

Nós esperamos que este livro inspire você a tomar as teorias da criação mágica de entidades e incorpore-as em seu sistema mágico. Se não, nós pelo o menos esperamos que você pegue estas informações e veja sua magia de uma forma diferente.

Se você gostou deste livro e possui uma conexão com a Internet, estaríamos muito gratos se você permitir que outras pessoas conheçam sobre ele, deixando uma crítica favorável no Amazon.com e barnesandnoble.com. Mesmo sobre seus esforços feitos em deixar que outras pessoas conheçam sobre este livro. (Uma ótima maneira seria pedir a sua biblioteca local, livraria ou ambos, se eles poderiam apoiar este livro. Se eles disserem não, educadamente solicite que eles façam isso.)

Se você não está satisfeito com este livro, nós também não estamos. Permita-nos saber como podemos melhorá-lo. Você pode nos enviar uma carta aos cuidados do editor (o endereço está listado no início do livro), ou você pode enviar um e-mail (os endereços estão listados logo abaixo).

Possa todos os seus trabalhos mágicos serem fortes e cheios de vida. Possam todas as suas entidades mágicas criadas tornarem você feliz.

Você pode nos contatar através dos seguintes endereços de e-mail:

David:

[dcunningham@EgregorePublishing.com](mailto:dcunningham@EgregorePublishing.com)

Taylor:

[tellwood@EgregorePublishing.com](mailto:tellwood@EgregorePublishing.com)

Amanda:

[awagener@EgregorePublishing.com](mailto:awagener@EgregorePublishing.com)

Converte on-line com outras pessoas sobre entidades mágicas em:

<http://groups.yahoo.com/group/Geist-Project>

## APÊNDICE A

Planilha de Inspiração de Entidade  
por Amanda R. Wagener

**Data:** 09/06/2002

**Objetivos e Desejos:** Munir o usuário com inspiração e remova obstáculos que fiquem no caminho do usuário, completando o trabalho dele ou dela.

*Notas:* A razão da criação desta entidade foi para ajudar em minha criatividade e me inspirar em meu trabalho. Desde que eu escrevi mais, eu descobri que perdi a minha inspiração depois de certo tempo, e não poderia continuar motivada para continuar. Isso aconteceu tanto durante o momento em que eu estava ajudando a escrever este livro ao mesmo tempo em que eu estava trabalhando em meu escrito atual, *Sigils and Other Magickal Symbols*. Eu precisava ser inspirado sobre o assunto de meu livro. Eu queria que novas idéias nascessem, pois o que eu sabia estava preso em minha mente, em algum lugar, mas parecia haver algum bloqueio. Originalmente, eu criei um sigilo para tratar disso, mas depois eu achei que uma entidade poderia ser mais apropriada para minhas necessidades.

**Resultados Desejados:** Inspiração fornecida e/ou obstáculos removidos.

*Notas:* Meu desejo por inspiração para ser fornecida era apenas uma parte dos resultados desejos, como tenho vindo a compreender que, por vezes, pela simples remoção de um obstáculo, a inspiração chegará. Os resultados que eu desejei são claramente definidos; forneceu inspiração para mim (ou o usuário desta entidade) e/ou obstáculo removido (se necessário para inspiração vir).

**Declaração do Intento:** Nomes das Musas (Parte 1), Palavras “Musa” e “Inspiração” (Parte 2), “Remover Obstáculos” (Parte 3)

*Notas:* Eu escolhi ser um pouco heterodoxo na definição do meu intento. Uma vez que essa era uma entidade para inspiração, meus primeiros foram das Musas Gregas. Musas inspiram e antigamente havia muitas que cobriam uma vasta área das artes, eu senti que sua energia era apropriada para aplicar nesta entidade. Eu decidi usar todas as 15 musas e não apenas as 9 que a maioria das pessoas de hoje estão informadas. Eu queria ter a maior quantidade de ajuda disponível. As musas eram apenas uma parte da minha declaração. A segunda parte incluía as palavras “musa” e “inspiração” fundidas juntas para infundir mais a entidade com o meu desejo. Finalmente, a terceira parte de remover os obstáculos. Uma vez que essa entidade contribuiu com a criatividade, eu queria ser o mais criativo possível com a construção da entidade para colocar essa criativa nela. Eu estava inspirado em criar esta entidade após criar meu sigilo original de inspiração, por isso, eram apenas ideais para incorporar dentro da minha entidade de inspiração.

**Definição do Intento Abreviada (Destilada):**

PARTE 1 (Musas Gregas)

Listado os nomes de todas as Musas Gregas:

Melete, Mneme, Aoide, Nete, Mese, Hypate, Caliope, Clio, Euterpe, Thalia, Melpomene, Terpsichore, Erato, Polymnia, Urania.

*Notas:* Eu escolhi as musas porque elas são associadas com a inspiração daqueles interessados nas artes e ciências. Eu usei todas as 15 musas por que eu precisei de toda a ajuda possível. Primeiro, três musas eram veneradas no Monte Helicon, na Beocia: *Melete* (“meditação”), *Mneme* (“memória”), e *Aoede* (“canto”). Outras três foram veneradas em Delfo e seus nomes representam os nomes das linhas de uma lira: *Nete*, *Mese*, e *Hypate*. Os gregos finalmente estabeleceram as nove musas, filhas de Zeus (rei dos deuses) e *Mnemosyne* (“memória”, *Caliope*, *Clio*, *Euterpe*, *Thalia*, *Melpomene*, *Terpsichore*, *Erato*, *Polymnia*, *Urania*, que nasceram em Pieria aos pés do Monte Olímpos.

*N.T.: Os nomes das Musas em uma transliteração em português seriam: Meletea, Menme, Nete, Mese, Hípate, Mnemôsine, Calíope, Clio, Euterpe, Tália, Melpômene, Terpsícure, Erato, Polímnia e Urânia.*

Excluídas todas as letras duplicadas.

MELETE MNEME AOIDE NETE MESE HYPATE CALIOPE CLIO EUTERPE  
THALIA MELPOMENE TERPSICHORE ERATO POLYMNIA URANIA

M E L T N A O I D S H Y P C U R

*Notas:* Pelo método de destilação “tradicional”, eu excluí todas as letras duplicadas para afinar o total das letras.

Em seguida, qualquer letra que não possuam uma equivalente no alfabeto grego.

M E L T N A O I D S H Y P C U R  
M E L T N A O I D S P U R

*Notas:* Eu decidi manter com o tema grego e excluir qualquer letra que não possuísse equivalentes no alfabeto grego. Isso foi para ajudar a diminuir a lista de letras.

Em seguida, converti as letras em números.

M E L T N A O I D S P U R  
4 5 3 2 5 1 6 9 4 1 7 3 9

Então exclui os números repetidos.

4 5 3 2 5 1 6 9 4 1 7 3 9  
4 5 3 2 1 6 9 4 7

*Notas:* Usando o sistema pitagórico, eu converti letras em números, então eu pude excluir os números duplicados, já que ainda havia muitos para serem trabalhados.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Convertido novamente em letras.

<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>7</b>
M	E	L	T	A	O	I	P

Em seguida transliteradas em letras gregas.

*Notas:* As letras não parecem ser atraentes como são, então eu decidi ficar com o tema grego e converter as letras em letras gregas para serem usadas como Parte 1 do símbolo de programação.

PARTE 2 (Inspiração & Musa. OBS: Os nomes originais em inglês são *inspiration* e *muse*.)

A palavra *Inspiration* é destilada pela exclusão das letras duplicadas.

I N S P I R A T I O N  
I N S P R A T O

Uma destilação adicional pela exclusão todas as outras letras.

I N S P R A T Θ  
I S R T

Inseri MUSE (MUSA) na palavra Inspiração destilada.

I		S		R		T		
	M		U		S		E	
<hr/>								
	I	M	S	U	R	S	T	E

*Notas:* Novamente, pelo método “tradicional” de destilação, exclui todas as letras duplicadas para diminuir a quantidade de letras. Já que ainda havia muitas letras, eu decidi por capricho apagar todas as outras. Isso resultou em quatro letras sendo deixadas, que era exatamente o que eu precisava porque eu queria unificar “inspiração” (*inspiration*) e “musa” (*muse*).

Convertendo letras em números.

I            M            S            U            R            S            T            E  
 9            4            1            3            9            1            2            5

*Notas:* Estes números serão usados para construir a Parte 2A, a de um símbolo de programação usando um quadrado mágico.

QUADRADO MÁGICO		
4	9	2
3	5	7
8	1	6

Somei os números, e em seguida, destilado até um número de um único dígito.

$$9+4+1+3+9+1+2+5 = 34, 3+4 = 7$$

*Notas:* Este número será usado para construir a parte 2B do símbolo de programação.

PARTE 3 (Remover Obstáculos, orig. *REMOVE HIDRANCES*)

Excluída todas as letras duplicadas.

REMOVE HINDRANCES  
 R E M O V H I N D A C S

Em seguida, as letras foram convertidas em números.

R    E    M    O    V    H    I    N    D    A    C    S  
 9    5    4    6    4    8    9    5    4    1    3    1

E então, os números repetidos foram apagados.

$$9 \ 5 \ 4 \ 6 \ 4 \ 8 \ 9 \ 5 \ 4 \ 1 \ 3 \ 1$$

$$9 \ 5 \ 4 \ 6 \ 8 \ 1 \ 3$$

*Notas:* Pelo o método de destilação “tradicional”, eu excluí todas as letras duplicadas para diminuir a quantidade de letras, logo após isso, converti para números porque havia muitas letras, e apaguei os números duplicados.

Somei os números e destilei para um número de somente um dígito.

$$9+5+4+6+8+1+3 = 36, 3+6 = 9$$

*Notas:* Este número será usado para construir a Parte 3 do símbolo de programação.

**Domínio de Influência Geral:** Inspiração.

**Domínio de Influência Específico:** Excelente prestador de inspiração e removedor de obstáculos.

**Nome:** *Emer Ipsni*

*Notas:* Eu escolhi o nome pela escrita do termo “*inspire me*” de trás para frente por conveniência.

**Aparência:**

Letra	Parte do Corpo	Número	Sexo	Aspecto
E	Cabeça	5	M	Escritor
M	Pescoço	4	F	Escultor
E	Ombros	5	M	Escrito
R	Tórax/Braços	9	M	Músico
I	Estômago	9	M	Artista
P	Nádega	7	M	Editor
S	Coxas	1	M	Escritor
N	Canela	5	M	Escritor
I	Pés	9	M	Jornalista

**Sexo:** Masculino

*Notas:* Eu decidi sobre a aparência através da técnica mencionada neste livro. O sexo foi determinado através da natureza dos números, que foi esmagadoramente masculina. Achei isso interessante, pois todas as musas são mulheres. Eu senti que isso fez minha entidade muito equilibrada.

**Local de Domicílio:** Uma garrafa possuindo um símbolo de programação que contém o perfume da entidade.

*Notas:* Eu escolhi uma garrafa para reter um perfume, porque gostei da idéia de ativação da entidade pelo o sentido do olfato. Eu imaginei essa garrafa sendo um pingente a ser pendurada no pescoço, assim, a entidade poderia ser chamada em qualquer momento.

**Fonte de Energia/Alimentação:** Uma fonte híbrida de energia pessoal, pratos devocionais de água, leite ou mel, e obstáculos.

*Notas:* Eu escolhi um modelo híbrido porque eu não queria que a entidade dependesse somente de mim para o fornecimento de energia. Uma vez que parte das ações da entidade é remover obstáculos, senti que isso seria bom para a entidade se alimentar desses obstáculos. Além disso, quanto mais a entidade se alimentar de um obstáculo em particular, será mais fácil quando ela tiver que remover o empecilho no futuro. Obstáculos serão removidos mais facilmente e completamente. Energia pessoal e pratos devocionais é uma energia que a entidade receberia diretamente de mim. Energia pessoal é como um tratamento especial para a entidade e vem com um impulso de energia. A razão de existir pratos devocionais específica é porque sacrifícios para a Musa consistem de libações de água, leite e mel.

**Habilidades Mágicas:** Remover obstáculos (principalmente por se alimentar deles) e inspirar o usuário em qualquer projeto ou trabalho no qual ele precise de inspiração.

**Duração de Vida:** Quando a vida do criador original cessar, assim também será com a vida da entidade, a menos que o criador original intencionalmente destrua a moradia da entidade.

*Notas:* Como eu antecipei o uso desta entidade por um longo tempo, pareceu-me apropriado tê-la durante por um longo tempo, ou até que eu sinta que não precisa mais dela.

**Método de Dissolução:** Pela destruição intencional da casa da entidade.

**Cores:** Amarela.

*Notas:* Amarelo é a cor das artes, expressão, e claro, inspiração. Amarelo também é a cor que simboliza o Ar e o Leste.

**Fragrância:** Limão.

*Notas:* O aroma do limão é fresco e tende a despertar a mente, então ele é apropriado para o propósito desta entidade. Limões são amarelos, então ele está alinhado com algumas das outras correspondências.

**Fase da Lua:** Lua Crescente durante a criação.

*Notas:* Eu escolhi este ciclo crescente porque ele é usado para começar novos projetos. O primeiro quarto é geralmente associado com o Leste e o Elemento Ar.

**Dia da Semana:** Sexta-feira.

*Notas:* Apenas aconteceu que no Primeiro Quarto Lunar ocorreu em uma Sexta-feira. Eu queria que a luz da lua estivesse mostrando o balanceamento entre a luz e a escuridão, feminino e masculino, e todas as outras duas forças duais.

**Hora (Planetária ou não):** Amanhecer.

*Notas:* O nascimento de um novo dia. Senti que era um horário apropriado para dar vida a uma entidade deste tipo.

**Elementos:** Ar.

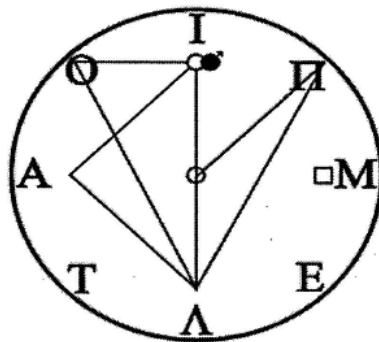
*Notas:* Ar é o elemento do Leste, que é a direção dos atributos mentais. O perfume será lançado no Ar.

**Dia e Hora da Criação:** Sexta-feira, 13 de Setembro de 2002, ao amanhecer.

*Notas:* Foi no primeiro quarto lunar.



## Símbolo de Programação:



*Notas:* Eu posicionei a letra inicial da Parte 1 no Leste do símbolo de programação, pois o Leste representa o elemento Ar e é a direção dos inícios, visão, criatividade, crescimento intelectual, as artes, e acima de tudo, inspiração. Eu continuei em torno no sentido dos ponteiros do relógio com cada letra, uma em cada direção (Leste, Sudeste, Sul, Sudoeste, Oeste, Noroeste, Norte, Nordeste). Eu também estava satisfeito porque havia oito letras, pois eu gosto de trabalhar nas direções. Isso para mim representou o ciclo de criação — o nascimento da idéia, crescimento, vida, e eventual transformação.

Usando a informação da Parte 2A, desenhei um círculo começando no número 9, e depois liguei a cada número com uma linha, finalizando com o círculo no número 5. Usando a informação da Parte 2B, e então eu posicionei um quadrado no número 7.

Usando a informação da Parte 3, eu iria colocar um círculo escurecido no número 9, mas já havia um círculo lá, então eu coloquei esse outro círculo ao lado dele, mas de certa forma ficou levemente um acima do outro.

Eu queria colocar um símbolo do sexo da entidade dentro do símbolo de programação. Então eu peguei as letras do nome (incorporando-se, assim, também o nome) e adicionei os números e destilei até obter um único número de um dígito ( $5+4+5+9+9+7+1+5+9=54$ ,  $5+4=9$ ). O interessante foi que o total resultou em nove, pois o número nove é um número masculino, que também era o sexo da entidade. Eu posicionei um símbolo masculino no número 9 no topo do círculo escuro.

O número nove mantém a proximidade com a criação desta entidade. Nove significa preparação do novo solo para o desenvolvimento, crescimento mental, sucesso, realização, e expressão criativa. Isso, embora não intencional, foi uma boa coisa em relação à entidade.

**Ferramentas e Equipamentos Necessários:** Garrafa, colar, tinta amarela para pintar o símbolo de programação, óleo essencial de limão.

## APÊNDICE B

Esacniw  
*por David Michael Cunningham*

No dia 26 de Outubro de 2001, eu tive que ir ao tribunal por algo que aconteceu em 1996. Devido às circunstâncias, eu era incapaz de cuidar do assunto na época. Mas em 2001, eu tive que cuidar disso.

Como a data estava se aproximando, comecei a ficar preocupado quanto ao assunto. Eu estava sendo culpado e especialmente preocupado por causa do local onde o incidente ocorreu, pois o juiz nesta área gostava de dar exemplos às pessoas punindo-as na medida do possível.

De qualquer forma eu já estava considerando possível seis meses na cadeia e uma multa de U\$1.000, não incluindo as despesas judiciais. Eu sabia que não receberia a sentença de seis meses completos, mas eu não sabia quantos dias eu iria ficar preso. Eu também sabia que não me seria cobrado o valor integral da multa, mas eu também não sabia o quanto eu iria pagar.

Ok, agora você sabe a mentalidade que eu tinha. Como a data se aproximava, eu me perguntava se o juiz tentaria me punir de uma forma severa. Eu decidi criar uma entidade para me auxiliar.

Meu desejo era não ir para a cadeia e não pagar qualquer multa. Então eu decidi que minha entidade deveria ser um grande advogado muito influente. Este advogado conheceria tudo sobre as brechas legais e sabedoria como burlar a lei se não houvesse nenhuma lacuna que me ajudasse a vencer o caso. Este advogado carregaria por perto uma pequena maleta que conteria um computador portátil que ele usaria para conectar-se com qualquer banco de dados jurídico no mundo.

Esta entidade-advogada serviria para fornecer conselhos jurídicos para o meu advogado. A entidade também curvaria a vontade de qualquer juiz para fornecer um resultado favorável para a pessoa a quem a entidade está servindo.

Eu decidi infundir os poderes de Saturno (para quebrar as barreiras e trazer fins rápidos para as coisas), Júpiter (para a sorte, influência intelectual, e excelência divina), Mercúrio (para a sabedoria, inspiração, e grandeza intelectual), Marte (por sua habilidade de suportar batalhas judiciais, a habilidade de batalhar e vencer qualquer ocasião que seja necessária, a capacidade de ter sucesso em qualquer processo judicial), e a Lua (intentando mais proteção, e para aumentar o poder de minha magia.).

Eu peguei os símbolos astrológicos destes planetas e construí um símbolo de programação com eles. Eu usei o meu desejo, “sem gastar, sem pagar multas” (orig. *serve no time, pay no fines*), e reduzi isso ao número 8 e 2. Normalmente eu os reduziria ainda mais, para 1, mas os números 8 e 2 possuem algumas qualidades que eu sabia que a entidade poderia precisar para levar adiante meus desejos. Então eu adicionei o número 8 e o número 2 ao símbolo de programação. O símbolo de programação foi feito com a cor púrpura para sorte e para trazer uma forte influência de Júpiter.

Eu carreguei o símbolo de programação e criei a entidade através do uso da magia sexual. Decidi que seria bom usar minha esposa para o ritual, por que ela possui um forte desejo para me auxiliar a qualquer momento e de não pagar multas.

Produzi o incenso para o ritual com sândalo, sálvia, e absinto. Usei este incenso para carregar o quarto com o intento mágico e equilibrar a energia de minha esposa com a fumaça do incenso ritual.

Em seguida, consumimos uma grande taça de vinho tinto. A cor do vinho foi usada para simbolizar o sangue e energia da vida da entidade que estávamos a “dar à luz”. O outro uso do vinho era para nos colocar rapidamente em um estado alterado, pois nós tínhamos que começar e terminar este ritual durante a 23ª hora do Sábado (a hora de Júpiter e o dia de Saturno).

Eu chamei os antigos poderes com os quais a entidade seria carregada. Alinhamos nossas energias com os poderes presentes (que era um tipo de sentimento ímpar, pois eu senti que neste momento eu era capaz de fazer qualquer coisa que eu sempre quis — um sentimento realmente impressionante). Eu então presenteei minha esposa com uma cópia do símbolo de programação para que ela focasse durante a parte sexual do ritual. Eu peguei minha cópia do símbolo de programação e posicionei diante dela. Ela estava de costas e eu subi nela na posição de missionário (*Missionary Position*) e inseri meu pênis em sua vagina. Enquanto eu estava inserindo e retirando, eu estava declarando tudo da “programação”, que seria o núcleo do DNA da entidade.

Como eu estava próximo da ejaculação, eu retirei meu pênis e comecei a estimular a mim mesmo manualmente. Eu peguei minha cópia e coloquei sobre o estômago da minha esposa e ejaculei sobre o símbolo de programação. Durante a ejaculação, eu formei uma imagem em minha cabeça, de que eu estava sendo dispensado do tribunal sem ter que pagar qualquer multa e fazer serviço a qualquer momento.

Quando ejaculei, eu peguei o símbolo de programação encharcado e o queimei no incenso. Em seguida, abri a janela (nós estávamos muito tontos com toda a fumaça) e colocamos o recipiente do incense no peitoral da janela para permitir que a fumaça pudesse “dar asas à entidade” *Esacniw* (Pronunciado: “*E sack new*” — uma escrita inversa de “vencer caso” (orig. *win case*)).

Durante a semana que antecedia a data do julgamento, em qualquer momento ou hora que pensava sobre o caso, eu entoava em minha cabeça o nome de *Esacniw* até que minha mente deixava o pensamento. Enquanto entoava, eu forçava para que o meu pensamento sobre o caso fosse, para que eu fosse dispensado da corte sem ter que pagar qualquer multa ou serviço.

No dia do julgamento, eu passei na sala do tribunal com meu advogado. Eu imaginei a visualização de *Esacniw* alterando os documentos judiciais por toda parte, buscando em sua pequena mala coisas atualizadas, e preparando meu advogado.

Agora, aqui está uma coisa estranha, notei que quase todos os casos antes do meu foram “recusados, dispensados” e as pessoas iam apenas para pagar os custos judiciais. As poucas pessoas que não saíam tão sortudas, só tinham que pagar uma pequena parte de suas multas, e eram basicamente perdoadas com um ardente aperto de mão.

Foi neste ponto que eu comecei a me perguntar, “O que está acontecendo?” Este juiz não faz isso. Eu comecei a pensar, “Ver essas coisas paradas só vai fazer com que eu levante daqui logo”. Tão logo surgiu esse pensamento negativo, eu comecei a cantar em

minha cabeça o nome de *Esacniw* e me visualizei sendo dispensado sem ter que pagar qualquer multa ou serviço.

Eu estava de pé — já era hora de ver meu trabalho em ação. Meu advogado falou algumas coisas muito rapidamente ao juiz. Eu fui capaz de obter algumas coisas daquela conversa. O juiz então respondeu com, “vinte dias de encarceramento e duzentos e cinqüenta dólares de multa...” Eu fiquei com cara de, “Mas que p...? Isso não pode estar acontecendo!” Em seguida, o juiz finalizou sua declaração com, “... suspenso.” Eu estava atônito. Ele então falou sobre algumas coisas que eu não poderia fazer. Ele então passou para outro caso e desistiu deste. Ele apenas ordenou que eu pagasse as despesas judiciais. A entidade funcionou.

## APÊNDICE C

Cerontis

por Taylor Ellwood

Eu criei esta entidade, *Cerontis*, com o propósito específico de encontrar oportunidades para que eu aproveitasse minhas próprias oportunidades. Em outras palavras, a entidade me tornaria consciente das possibilidades que posso usar para melhorar a mim mesmo, e para favorecer o meu programa de trabalhos neste mundo. Os benefícios da entidade são inestimáveis. Não só atende os meus interesses em potencial, mas também me torna consciente destes interesses. Eu ainda preciso agir sobre as notificações que eu estou dando. A entidade não torna a realidade possível, só eu posso fazer isso. Mas para se tornar mais consciente das possibilidades que poderia perder, mais do que as outras pessoas que podem perder oportunidades pelo simples fato de que ele ou ela não sabia o que estava acontecendo ao redor dele ou dela.

Eu acionei esta entidade no preceito de que seja melhor que eu tome as medidas, no sentido de fazer a possibilidade de uma realidade. Assim, em essência, eu ainda desempenho um papel fundamental no processo de tornar a possibilidade, uma realidade. A entidade é meu detetive, e procura as possibilidades que eu posso usar para meu melhor proveito. Fazer o contrário é colocar o poder em suas mãos (da entidade) e dar a ela os meios para mudar minha vida. Agora, você pode argumentar que, por tê-la notificando-me do que poderia acontecer ela está mudando minha vida, mas na verdade, ela está apenas me dando informação. Eu devo escolher se devo ou não agir com base nessa informação. O que quer que eu escolha, eu faço com que se torne de minha responsabilidade, mas ainda dando a mim o poder de decidir como minha vida deve ser.

Eu criei esta entidade em meu aniversário, usando minhas energias pessoais para vinculá-la a pintura que eu criei para ela. Eu dei o tempo de vida da entidade de um ano, que deu a ela muito tempo, mostrando-se útil para mim. Este tipo de entidade é fácil de ser criada se você tiver em mente que precisa ser capaz de pensar nos termos de realidade provável, o que quer dizer que você precisa pensar em mais dimensões do que aquelas que você habita. Você pode fazer uma entidade como *Cerontis* quando você pode experimentar realidades alternativa ao mesmo tempo em que você experimenta esta realidade. Somente com este tipo de compreensão da realidade você será capaz de influenciar a realidade e a questão, obter informações sobre os vários tipos de realidade que poderiam ser.

Para explicar o que eu quero dizer com realidades alternativas, primeiro considero que *Cerontis* é uma entidade do Tempo/Espaço, em e de si mesmo. Isso significa que esta entidade primeiramente trata com as dimensões do tempo/espço. Portanto, esta entidade deve ser capaz de compreender muitas coisas. Primeiro ela deve compreender que o tempo não é linear, mas sim não-linear. Tempo também é uma função do espaço. Isso quer dizer que sem o espaço o tempo não poderia existir, pois o espaço dá a ele os meios de ocorrer. Terceiro, tempo/espço é uma estrutura da mente, uma forma de pensamento. Para que possamos lidar com o tempo/espço e as possibilidade que ela nos apresenta, devemos pensar no tempo em determinadas maneiras. A maioria das pessoas pensam no tempo como uma progressão linear. Um momento ocorre após o outro. O problema com esta forma de pensamento é que estas pessoas estão sujeitas ao tempo e, portanto, vive uma existência muito estressada. Elas perdem muitas oportunidades porque elas estão muito focadas em fazer com que um momento aconteça exatamente após o outro, ao invés de considerar que o tempo possa ser não-linear e possa ser apresentado a elas com muitas oportunidades diferentes em um momento.

*Cerontis* trabalha no princípio de que o tempo e o espaço são não-lineares, que, de fato, múltiplas realidades podem existir em um momento. Eu chamo estas múltiplas realidades de “possibilidades” e você pode considerar estas possibilidades a serem oportunidades. Embora eu tenda a pensar não-linearmente na medida em que o tempo passa, percebo que isso nunca prejudica para que outros conjuntos de percepções procurem dentro das possibilidades para mim. *Cerontis* varre o campo da possibilidade do tempo e escolhe possibilidades que eu possa não ter percebido. Ele então me informa da oportunidade. Ele usa qualquer série de meios, tal como pessoas, eventos, informações fornecidas nos livros, etc., para me tornar consciente das possibilidades. *Cerontis* também varre o campo de possibilidade do tempo para efeitos favoráveis para estas possibilidades. Quando ele apresenta a informação para mim, ele apresenta de uma forma que me faz muito consciente dos possíveis resultados, de modo que eu sei o risco implícito e posso decidir se vale a pena perseguir a possibilidade.

Esta função para a qual *Cerontis* serve, permite-me focar em outros assuntos em mãos. Entretanto, para uma entidade ser efetiva como essa você precisa ser capaz de pensar nos termos não-lineares. Afinal, é como você entende o tempo que determina como a entidade entenderá o tempo. Alguns dos exercícios recomendados neste livro ajudarão nesta questão. Eu também recomendo o pensamento do tempo como sendo algo não-linear, não sendo um momento que dita o que e quando você faz isso, mas o não-linear que dita o que você fazer e quando faz isso. Não viva por qualquer outro planejamento. Em vez disso, aprenda a administrar seu tempo por estar extremamente consciente de como o tempo funciona e como otimizar o que você faz. Sempre saiba o que você está escolhendo quando for fazer algo, ao contrário de ter alguém lhe dizendo quando você deve fazer isso. Se você tem essa estrutura na mente, em breve você descobrirá que o tempo dobra-se para as suas necessidades ao invés de você se dobrar a ele.

## APÊNDICE D

*D'watcher*

por Amanda R. Wagener

Esta entidade foi criada em meados de 1999 para brincar com os habitantes de uma casa na qual eu já havia morado. Eu estava um pouco vingativa naquele tempo devido às circunstâncias de minha mudança, e essa entidade proporcionou o encerramento que eu precisava. Eu faria de novo se pudesse? Provavelmente não. Eu provavelmente teria usado a minha energia para fazer outras coisas.

Eu havia desenhado um símbolo de programação de uma entidade em vários perचेjos e os coloquei em toda a casa, em locais que eles não seriam facilmente vistos, como em *closets*, debaixo do tapete, e em armários. A entidade ganhou vida através de um ritual de magia sexual com meu parceiro. Os fluídos que foram expelidos por ambos, eu e meu parceiro, foram aplicados em um pedaço de papel que tinha o símbolo de programação da entidade, juntamente com os símbolos adequados à tarefa da entidade (e.g. quebrar cano, a água, quebrar janelas, rachaduras, desarmar disjuntores, cupins, etc.).

Eu tinha quase esquecido da entidade quando eu descobri que um amigo meu tinha se mudado para a unidade superior de onde eu Morava. Ele me falou sobre alguns percalços que teve ao tentar consertar algumas coisas na residência. A primeira foi a pia no banheiro que ele estava tentando consertar. Ele estava tentando concertar os canos na parte inferior, mas em vez disso, a pia derrubou a parede inteira. O segundo problema foi na pia da cozinha, na qual ele tentou substituir os canos inferiores, porém os canos colocados caíam toda vez que ele tentava. Essas foram as duas coisas mais importantes. Eu não havia mais ouvido falar dos problemas na unidade dele, mas ele se mudou no início de 2002. Aqui está a minha planilha que usei quando criei a entidade. Estas foram notas, para mim principalmente, mas também muito do que eu visualizei durante o ritual, quando eu estava dando vida para a entidade.

**Intento Geral:** Destruição Lenta da Casa e Amedrontar Habitantes.

**Intento Específico:** Promover as lentas destruições da casa localizada em [localização] e amedrontar seus habitantes, permitindo-lhes ver vários fantasmas, espectros e demônios.

**Símbolos Apropriados para a Tarefa:** Canos quebrados, água, janelas quebradas, rachaduras, disjuntores desarmados, cupins.

**Duração da Vida:** Cinco anos, até a destruição da estrutura, ou até a casa ser vendida. Quando uma dessas coisas acontecerem, a entidade seguirá [nome da pessoa] por três anos e continuará com suas ações indicadas por (abaixo).

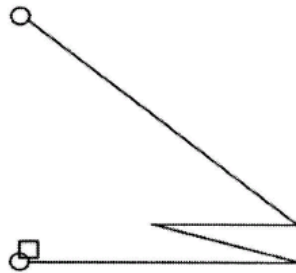
**Nome:** *D'watcher* (Observador Destrutivo, Observador de [nome da pessoa]).

**Aparência:** Cinco metros de altura, de pele negra, um gárgula feminino alado com olhos verde-esmeralda, garras nitidamente afiadas. Ela tem a habilidade de assumir a aparência de demônios, fantasmas, espectros, etc.





**Símbolo de Programação:**



Colocados em diversos locais por toda a unidade (casa), gravado dentro do batente das portas, no assoalho do sótão, na face inferior do telhado, prateleiras nos *closets*, etc.

**Residência:** Casa (na unidade superior do duplex)

**Alimentação:** Das energias dos indivíduos que moram em [localização].

**Habilidades:** Qualquer esforço para melhorar a casa vai aumentar o poder da entidade (i.e. tentar alugar a unidade superior, gesso ou pintar as paredes, consertar canos quebrados, etc.). Quanto mais melhorias, mais estragos causados, e mais poder a entidade ganha.

Uma vez por dia, a entidade causará algum tipo de destruição na casa. Isso pode incluir a quebra de uma janela, causar rachadura na parede ou teto, desarmar um disjuntor, quebrar um cano, e animar os cupins a se deleitar na casa.

- Cada vez que um indivíduo terminar uma xícara de café, a entidade assumirá a aparência de um demônio, fantasma, espectro, etc. e se torna visível para as pessoas por 3 minutos.
- Cada vez que um indivíduo falar sobre artes mágicas de qualquer tipo, a entidade assumirá a aparência semelhante a de um fantasma, irá se retirar para um canto, e se tornará visível para os indivíduos por 2 minutos, então se deslocará para outro canto da sala por 2 minutos, e se tornará visível.
- Toda vez que um indivíduo disser a palavra “observador”, a entidade fará um rosnado audível por 10 segundos.
- Cada tentativa de “banir” ou expulsar a entidade aumentará o poder dela.

## APÊNDICE E

### A Entidade HP

por Taylor Ellwood

Um dos projetos recentes que temos trabalhados é uma entidade de *Harry Potter*. Como alguns de vocês devem saber, alguns cristãos estavam em delírio sobre *Harry Potter*. A idéia do *Harry Potter* veio primeiro quando nós nos visitamos ao longo do feriado de Ação de Graças de 2001. Eu li a série de *Harry Potter* e sempre percebi com entusiasmo como mexe com alguns cristãos, quando se fala sobre *Harry Potter* e seu possível efeito sobre as crianças, i.e., fazendo com que elas se interessem por bruxaria. Nós viemos com a idéia de criar uma entidade de *Harry Potter* que seria essencialmente a negatividade (o medo e ódio) dos cristãos e usar essa energia em um esforço para estimular um interesse pelo ocultismo para os leitores de *Harry Potter*. A entidade atua como uma entidade viral, no sentido de que ela poderia destruir a energia sendo usada contra ela e converta a energia em uma idéia que poderia então “infetar” leitores do *Harry Potter* com um interesse adicional de explorar o ocultismo. Como visto, entidades virais podem trabalhar de uma forma que não cause nenhum dano, mas sim promova uma causa. Agora, deve-se salientar que a entidade *Harry Potter* não converte ativamente uma pessoa para o ocultismo, mas apenas estimula um interesse em buscar isso. Em uma última análise, a pessoa deve decidir se ele ou ela vai buscar o ocultismo.

Para criar uma entidade, decidimos buscar por algumas imagens de *Harry Potter* na Internet, bem como algumas imagens de igrejas e uma multidão de pessoas indo para a Escola de Bruxaria e Magia de *Hogwarts* para onde *Harry Potter* vai em suas aventuras. Nós misturamos essas entidades juntas para formar uma colagem que poderia representar nossos objetivos. Nós tínhamos Harry lançando um Feitiço, de pé sobre uma igreja destruída e também o tínhamos fervendo o Papa em um caldeirão. Nós tínhamos uma multidão de pessoas entrando em *Hogwarts*. Finalmente nós fizemos uma mensagem: “Poderíamos Todos Nós Usarmos Um Pouco de Magia?”

A próxima fase para o uso desta entidade é espalhar panfletos com a colagem, colocando os panfletos por toda parte dos colégios e faculdades e outros lugares públicos onde a entidade será exposta. Uma grande quantidade de pessoas rasgará os panfletos, mas o propósito é gerar energia para que a entidade possa se alimentar de modo que possa aumentar o seu interesse no ocultismo. Em segundo lugar, se os panfletos são deixados no local, ele chamará a atenção das pessoas e imprimirá um interesse na idéia de explorar o ocultismo. Nós então enviamos a imagem on-line e explicamos o conceito por trás daquilo que vários *magi* já sabíamos. Pedimos a eles para carregá-la e passa a imagem para outra pessoa que eles conheçam.

Os relatos que recebemos dos *magi* indicaram sucesso e em um caso mostrou o perigo de trabalhar com uma entidade viral. O mago carrega a entidade enquanto escuta música cristã em seu tocar de CD portátil. Não somente as baterias pararam de trabalhar, mas também as pessoas se sentiram mal. A entidade sentiu a energia cristã dentro do cântico cristão e retirou essa energia para se alimentar, e a pessoa que estava ouvindo essa música, a entidade a entidade se alimentou da pessoa (energia) também. A lição neste caso é ser cuidadoso em como você interage com uma entidade. Elas dependem de energia assim como nós, tal como nós também necessitamos, e podem acabar se alimentando da energia da pessoa.

## APÊNDICE F

Fada das Coisas Perdidas  
*por Amanda R. Wagener*

Eu tenho várias estátuas e estatuetas de fadas em minha casa. Eu amo fadas, então quando eu vejo uma que é única, eu tenho que trazê-la (ou trazê-lo) para casa.

Disseram-me uma vez o motivo pelo qual as coisas desaparecem em sua casa, é porque as fadas provavelmente “as pegam emprestadas”. Veja, fadas gostam de coisas, especialmente coisas brilhantes, e elas tendem a ser extasiadas por elas, então elas somem com essas coisas. Eu tenho “perdido” minhas chaves e muitos CDs por causa disso.

Um dia, eu “extraviei” minhas chaves. Eu procurei por toda parte. Finalmente, eu me aborreci e algo me disse para chamar minhas fadas — e assim eu fiz. Fui até as minhas estatuetas das minhas fadas e perguntei se elas poderiam me ajudar a encontrar minhas chaves. Saí para procurá-las novamente e dentro de poucos minutos, lá elas estavam, à vista! Então, claro, eu retornei para agradecê-las — não querendo ofender as fadas. Eu deixo leite e mel para elas algumas vezes, ou até mesmo pinos de gavieiro.

Minha forte crença no folclore faérico, bem como a minha crença de que “elas” podem ajudar, criou uma forma-pensamento pelo simples acreditar que isso existe. A Fada das Coisas Perdidas é um produto de meus próprios pensamentos. No entanto, ela também poderia ser uma forma existente que simplesmente está em conformidade com a imagem que eu criei. É absolutamente necessário, a fim de manter a forma-pensamento viva, acreditar nela. A mente pode criar qualquer objeto desejado; como crianças e seus bonecos “vivos”. Mas assim como eles foram criados para viver, logo que a crença se vai, os bonecos retornarão ao seu estado anterior, o de serem apenas bonecos.

## APÊNDICE G

Deusa da Divinação  
por Taylor Ellwood

Uma entidade que nós, David, eu, e mais tarde Amanda, trabalhamos juntos é nossa forma-deusa da divinação, Senhorita Cléo (*Miss Cléo*). Alguns de vocês podem estar familiarizados com os comerciais de *Miss Cleo*, a auto-proclamada xamã jamaicana, que anuncia seus serviços divinatórios para as pessoas. ([Imagens de Miss Cleo](#))

Nós pensamos na idéia de que a personagem de *Miss Cleo* poder estar recebendo as energias das pessoas que acreditam nela. Se ela está fazendo isso, essas energias evoluirão para uma forma da Senhorita Cléo no arquétipo da deusa. Essa versão superior dela também é composta da crença das pessoas de que ela possui habilidades como cartomante.

Tendo isso em mente, começamos a pensar que poderia ser realmente uma inovação verdadeiramente usar *Miss Cleo* como nossa deusa da divinação, um ser que nos ajudaria a aperfeiçoar nossas habilidades divinatórias. David veio com algumas imagens brilhantes que poderíamos usar para focalizar nossas visualizações em *Miss Cleo*. Nós também assistimos seus comerciais e buscamos por qualquer informação sobre ela que sentimos que nossa versão da *Miss Cleo* deveria ter. Atributos são importantes, pois eles podem determinar o quão útil uma entidade pode ser. No caso de *Miss Cleo* nós decidimos focar nos seguintes atributos: Instruída, sábia, compassiva, forte capacidade divinatória, habilidade de ver possibilidades, e empatia. Nós não focamos de qualquer forma de como ela ganha dinheiro ou qualquer coisa que poderia ser percebida como negativa.

Em relação a nossa versão de *Miss Cleo*, nós estávamos interessados em uma entidade que pudesse nos ensinar sobre divinação e isso era tudo o que nos importava. Quando você modela uma entidade após uma pessoa ter certeza de que você focaliza apenas nos atributos que ajudarão você e quando você confronta os atributos dessa pessoa que vai contra a versão da pessoa (confrontar aspectos positivos com os negativos), ignore-os, pois eles só tirarão a força do trabalho de sua entidade, e a força do trabalho que ela aplica para você.

Pense nisso dessa forma. Para uma entidade como nossa versão da *Miss Cleo* ser efetiva, nós precisamos ter a crença na entidade e, especialmente, precisávamos acreditar nos atributos que atribuímos a ela. Acreditar é uma ferramenta muito ponderosa, porque crença é poder. Quando eu escolhi acreditar em nossa versão da *Miss Cleo* como uma entidade instrutora de divinação, eu estou dando a ela o poder de me afetar, mas ao fazê-lo também estou me concedendo uma oportunidade de aprender mais sobre divinação através da entidade instrutora.

Quando David e eu fizemos nossa versão da *Miss Cleo*, nós reunimos uma grande parte da criação e alimentamos a entidade da atenção que as pessoas dão a ela. Se a atenção foi positiva ou negativa, nós focamos na idéia de que nossa versão da *Miss Cleo* poderia tomar essa energia e transformá-la em energia bruta para uma leitura precisa e nos ensinar habilidades divinatórias. Até a presente data, isso tem se mostrado muito efetivo

para divinação e, de fato, para moldar a realidade através das possibilidades, que é toda a divinação apresentada para uma pessoa.

David e eu decidimos invocar a entidade *Miss Cleo* em nós mesmos e fazer uma leitura do Tarot. Note que fizemos isso *on-line*, pois nós vivemos em estados separados no momento. Entretanto, ambos encontramos uma leitura muito precisa e após a leitura ter ocorrido, *Miss Cleo* nos levou a uma visão de busca, onde nós percebemos um ao outro, assim como nós percebemos ela. Quando mais tarde nos comunicamos por e-mail, os detalhes de nossas visões equipararam-se e então nós tivemos a entidade *Cleo*.

Agora é importante ressaltar que nós não criamos essa entidade como um ícone da cultura *pop* de *Miss Cleo* para estimular nossas próprias idéias do que *Miss Cleo* era para nós. Entretanto, nós a fizemos no sentido de criar a nossa própria *Miss Cleo*, uma deusa da divinação que iria nos ajudar não apenas ao divinizar, mas também nos ensinando habilidades que poderíamos usar na divinação e em outras formas de magia. Estávamos essencialmente direcionados para a essência da energia que *Miss Cleo* estava recebendo das pessoas que acreditava nela e ao fazer isso, nós estávamos encontramos aquilo que nós precisávamos.

Agora, temos trabalhado com a entidade *Miss Cleo* individualmente, mas para este livro, focaremos no trabalho que fizemos juntos com *Miss Cleo*. Juntos nós fizemos apenas outro trabalho com *Miss Cleo*. Amanda se juntou a nós quando fizemos este trabalho. David forneceu as imagens e nós focamos primeiramente nas capacidades Da entidade, dando a ela o foco daquilo que queríamos alcançar com nosso trabalho, isto é, tornar-se videntes divinatórios, assim como ela. Depois de termos carregado as imagens de *Miss Cleo* com nossa energia e nossos desejos, cada um de nós fizemos leituras individuais. Ironicamente, as leituras acabaram por ser essencialmente a mesma para todos nós. A fim de obter a essência do poder divinatório que *Miss Cleo* tinha, nós precisavamos trabalhar nos aspectos de nós mesmos que poderia nos abrir mais. Isso faz sentido se você pensar sobre isso. Para ser um bom vidente você precisa estar de mente e coração abertos para que você possa perceber o que os outros estão ignorando. Fizemos um pouco de divinação numeral baseada nos números de nossas leituras e todos nós recebemos o mesmo número: 7. (Aliás, na numerologia, o número sete representa o poder espiritual, particularmente o divinatório.) Finalmente, queimamos as imagens de *Miss Cleo* e ao fazer isso, então, nós demos algo de nós mesmos para a entidade *Miss Cleo* em troca por aquilo que ela nos deu.

Agora você pode perceber que ao trabalhar com este tipo de entidade é um pouco diferente do outro tipo que descrevemos. Pense nisso como um trabalho avançado. Fomos melhorando a nós mesmos através do trabalho com a entidade e fomos capacitando a entidade a se tornar uma espécie de deusa. Ao fazer isso, nós estávamos em uma relação diferente, em uma experiência diferente, com uma entidade, mas ainda assim essa é uma entidade de trabalho, porque a maior parte do impulso para a entidade veio de mim e David, e posteriormente de Amanda ao se juntar a nós. Tendo tudo isso em mente, o que estávamos dizendo é que cada entidade é feita por você e tem seu próprio valor por você. Aquilo que para trabalhar, pode mudar você, para melhor ou para pior, mas que vale a pena criar e trabalhar com entidades, não apenas como um meio eficaz de fazer magia, mas também como um meio de mudar a si mesmo e seus conceitos de realidade.

## APÊNDICE H

Os Perfumes da Magia  
por Amanda R. Wagener

Muito tem sido publicado sobre as aplicações curativas de perfumes como a aromaterapia, mas as aplicações mágicas têm sido menos notáveis. Muito disso é devido à falta de informação sobre o aroma em ritual. A maioria considera mais os outros quatro sentidos físicos (tato, paladar, sensação, visão) sendo mais importante que o olfato. *Magi* não deveriam permitir a si mesmos caírem nesta armadilha. Perfumes podem ser usados em nossos incensos e óleos odoríferos, não apenas para ambiente, mas também para nossa condição de reagir em outro nível. Perfume pode nos dar sugestões suítes, ao contrário de nossos outros sentidos.

Uma reação de algum tipo acontece com todos os odores em algum nível. Os odores de lavanda e camomila, não importando quem os cheire, tende a causar sentimentos de relaxamento ou sonolência. Alecrim tende a acordar as pessoas. O cheiro do óleo de motor pode lembrá-lo de uma pista de corrida onde você costumava assistir às corridas de *Stock Car* com seu pai. Ninguém precisa pensar somente sobre aromas “naturais” tal como as ervas mencionadas anteriormente, mas também pensar sobre os odores “modernos” também, tal como gasolina e *spray* desinfetante. Eu dei um golinho em uma bebida alcoólica de sabor limão, e o sabor me faz recordar do aroma de um produto de limpeza com perfume de limão, o que me faz não tomar a bebida.

A cada dia em nossa vida diária, somos afetados pelo estímulo dos perfumes que nos cruzam. Os perfumes mais manifestos e sensualmente comoventes são aqueles que nos são incomuns e desconhecidos. Se vocês são mais um dos habitantes urbanos, ao viajarem para uma área rural, poderá preencher seus narizes com muitos odores desconhecidos. Podemos ser tomados pelo o cheiro do feno recém-cortado ou agredidos pelo odor penetrante de um celeiro de porcos. Em um ambiente estranho, cada cheiro parece demorar um pouco mais e ser um pouco mais forte. Nós somos fascinados por cada cheiro, tanto os asquerosos quanto os agradáveis.

Agora, incorpore estes adores em seu trabalho mágico. Se você deseja que seu/sua amante “entre no clima” quando ele(a) for para a cama, você pode deixar os aromas sutilmente trabalhar sua magia na inconsciência de seu/sua amante. Algumas gotas de patchuli ou sândalo podem ser adicionados na lavanderia. Enquanto a substância é diluída pela lavagem da água para evitar manchas do óleo aromático e dominar as evidências aromáticas, o resíduo aromático continua a influenciar seu/sua amante. Ou, você também poderia diluir o óleo ou usar água floral em um vaporizador e levemente borrfifar nos lençóis da cama. Perfumes como canela, Sálvia-esclaréia, gengibre, jasmim, nelore, noz-moscada, patchuli, e sândalo para citar alguns, são conhecidos por suas propriedades afrodisíacas. Ou, tente adicionar um pouco de canela quando você fizer o próximo café.

Experimente usar perfumes com os diversos métodos. Você pode queimar ervas ou incensos ou usar óleos essenciais ou águas florais. Você pode usar aromas em oleos de massagem, perfumes, frascos de *spray*, óleos de unção, banhos ou xampu. Familiarize-se com a natureza de cada odor em cada uma de suas formas. Alguns perfumes possuem um cheiro diferente quando você queima-os ao invés de usá-los como um óleo

essencial. É melhor começar com algumas ervas antes de adicionar mais ao seu repertório. Para iniciar, de duas a quatro ervas são o melhor (e o suficiente).

Se desejar queimar as ervas, tenha certeza de você conhece a erva. Algumas são venenosas quando queimadas. Queime cada erva separadamente para se tornar familiarizado com a natureza individual de cada uma.

Se você vai usar os óleos essenciais diretamente em sua pele, atente-se ao fato de que alguns desses óleos podem irritar a pele. Você pode querer misturar os óleos com um óleo transmissor (ou óleo suporte) tal como amêndoa, coco, milho, jojoba, oliva, girassol e cártamo.

Aromas podem ser usados em conjunto com a magia das velas através da unção da vela com um perfume correspondente ao propósito de seu trabalho mágico. Você pode usar água perfumada para lavar suas roupas para exaltar seus espíritos ou atrair certas pessoas para perto de você. Você pode adicionar aromas a água que você usa para lavar sua casa. Perfumes podem ser utilizados para ativar sigilos ou uma entidade mágica. Há uma turba de formas que você pode incorporar perfume aos seus trabalhos mágicos, você apenas precisa ser criativo e descobrir o uso dos perfumes.

Com minha Entidade da Inspiração (*Emer Ipsni*), eu utilizei o aroma de limão para chamá-la. O cheiro do limão é fresco e tende a despertar a mente. O aroma me faz desejar coisas. Além do mais, limões são amarelos, que foi a cor associada com a entidade. Quando eu cheiro limão, eu penso no amarelo, então minhas correspondências foram todas alinhadas. Como eu usei a essência de limão com minha entidade, em qualquer tempo que eu abria o frasco que continha o cheiro do perfume, isso ativava minha entidade. Devido à minha associação ao perfume, eu sinto como se “necessário” fazer alguma coisa, minha mente estava mais clara, e eu estava pronto para trabalhar em minha tarefa criativa.



## GLOSSÁRIO

**Abertura Pela Torre de Vigia:** Um ato-ritual que é utilizado no início dos rituais. É comum para *Magi Cerimoniais* usar este ato-ritual.

**Astral:** Consistindo de uma substância espiritual considerada nos ensinamentos místicos como sendo o próximo acima do mundo tangível em refinamento.

**Balanceamento/Equilíbrio:** Um ato-ritual onde a energia circundante é posta em harmonia com o praticante de magia e com o propósito do ritual.

**Divinação:** A arte ou prática que busca descobrir conhecimento oculto, geralmente pela interpretação de presságios ou com o auxílio de ferramentas divinatórios tais como as Cartas de Tarot, Runas, folhas de chá, dados, etc.

**Encerramento pela Torre de Vigia:** Um ato-ritual que é usado para encerrar os rituais. É comum para os *Magi Cerimoniais* usar este ato-ritual.

**Energia:** Não há uma definição ocidental precisa para o entendimento oculto de energia. Energia, o fenômeno vindo do universo e da mente em harmonia, é a unidade básica do universo. Basicamente, todas as coisas são compostas e originadas da energia. Ela pode ser acumulada, focada, e transferida de uma pessoa ou objeto a outra. Eletricidade e magnetismo são características da energia, que flui através de todas as coisas viventes. Quando sua circulação se torna estagnada ou para, a pessoa ou animal tornam-se doentes ou morrem.

**Entidade:** Um princípio vital retido para dar vida a uma essência imaterial, que foi criada para ter uma auto-existência contida e distinta, com uma realidade conceitual, pelo esforço deliberado da personificação segregada de pensamentos e emoções.

**Espírito:** *Veja entidade*

**Evocação:** O ato de trazer a entidade de seu plano de existência para seu domínio de consciência.

**Forma-Pensamento:** Energia que é formada por vários pensamentos. Muitos são involuntariamente criadas a todo momento, mas a maioria não dura muito tempo, porque relativamente, pouca energia ou pensamento foi depositado neles. Mas quando uma é deliberadamente criada pela magia, ela pode durar por muito tempo e pode ser programada para causar efeitos desejados.

**Golem:** Do folclore hebreu — Um ser humano artificial que foi dotado de vida magicamente.

**Invocação:** O ato de permitir que uma entidade use seu corpo como um meio temporário para interagir com o mundo físico.

**Kabbalah:** É uma tradição mística enraizada no judaísmo, que serve como base para a maior parte da Magia Cerimonial. Há muitas alternativas de pronuncia, por exemplo, *Kabbalah, Qabalah, Cabala, Qaballah, Qabala, Kaballa* (e assim por diante).

**Mago:** Uma pessoa que estuda e pratica magia.

**Magi:** A forma plural da palavra *magos*.

**Pilar do Meio:** Um ato-ritual que ajuda a mover a energia para cima e através da espinha (simbólico da coluna central da Árvore da Vida, que é um símbolo central da *Kabbalah*).

**Nórdico:** Relativo ao grupo de povos, línguas, tradições germânicos dos noruegueses ou escandinavos, ou todos os três.

**Numerologia:** O estudo do significado oculto dos números. Os dois sistemas mais comuns de numerologia são os caldeus e o pitagórico.

**Oculto:** Secreto ou escondido. Geralmente se refere a informação que possui implicitamente uma relação mágica de alguma forma ou maneira. Não significa algo mal, negativo, diabólico, etc.

**Símbolo de Programação:** Um símbolo designado para subconscientemente imprimir seus desejos no domínio astral, na condição de criar uma entidade que manifestará estes desejos.

**Numerologia Pitagórica:** Um sistema de numerologia criada pelo filósofo grego Pitágoras.

**Runas:** Símbolos nórdicos usados em trabalhos mágicos, como caracteres de alguns dos muitos alfabetos usados pelos povos germânicos no período do terceiro ao décimo terceiro século, como uma ferramenta divinatória.

**Vibrar:** Um método de pronunciar palavras em voz alta que causará não somente em você, mas no universo, que vibrará quando ditas. Isto tem o efeito de alinhar você e seu trabalho mágico para produzir os resultados que você deseja. É possível vibrar palavras sem fazer um som. Alguns *magi* começam com uma vibração silenciosa da palavra até que eles sentem que não podem mais manter o silêncio. Então eles pronunciam a palavra audivelmente.

## BIBLIOGRAFIA SELECCIONADA

- Bokser, Ben Zion. *The Maharal: The Mystical Philosophy of Rabbi Judah Loew of Prague*. Jason Aronson, 1994.
- Buckland, Raymond. *Practical Color Magick*. Llewellyn Publications, 1993.
- Campbell, Joseph, and Bill Moyers. *The Power of Myth*. Doubleday, 1988.
- Cronin, Gaynell B., and John J. Rathschmidt. *Rituals for Home and Parish*. Paulist P, 1996.
- Crowley, Aleister, and Austin O. Spare. *Now for Reality*. Holmes Group, 1990.
- Crowley, Aleister. *Book 4*. Samuel Weiser, 1987.  
*Book of the Law*. Samuel Weiser, 1990.
- Frazer, James G. *Golden Bough*. The Macmillan Co., 1922.  
*Man. God & Immortality*. Kessinger Company, 1942.
- Goodman, Morris. *Modern Numerology*. Wilshire Book Co., 1978.
- Haskins, Jim. *Voodoo & Hoodoo*. Scarborough House, 1990.
- Hine, Phil. *Condensed Chaos*. New Falcon Publications, 1995.
- Jung, Carl G. *Jung on Synchronicity and the Paranormal*. Routledge, 1997.  
*Process of Individuation: Alchemy*. Vol. 1. Bantón, 1991.  
*Process of Individuation: Alchemy*. Vol. 2. Bantón, 1991.  
*Psychology and the Occult*. Routledge, 1982.  
*The Archetypes and the Collective Unconscious*. Routledge, 1991.
- King, Serge. *Kahuna Healing*. Quest Books, 1983.
- Konstantinos. *Summoning Spirits*. Llewellyn Publications, 1995.
- Kraig, Donald M. *Modern Magick*. Llewellyn Publications, 1992.  
*Modern Sex Magick*. Llewellyn Publications, 1998.
- LaVey, Anton S. *The Satanic Witch*. Feral House, 1989.
- Mace, Stephen. *Addressing Power: Sixteen Essays on Magick and the Politics it Implies*. Self-Published, 1996.  
  
*Nemesis and Other Essays*. Self-Published, 2001.  
*Stealing the Fire from Heaven: A Technique for Creating Individual Systems of Sorcery*. Self-Published, 1989.
- Pajeon, Kala, and Ketz Pajeon. *The Candle Magick Workbook*. Citadel P, 1991.

Penczak, Christopher. *City Magick*. Weiser Books, 2001.

Pennick, Nigel. *Magical Alphabets*. Weiser Books, 1992.

Spare, Austin O. *From the Inferno to Zos II*. Holmes Group, 1995.

Stein, Guy. *Geist oder naturlicher Gedanke*. Self-Published, 1982.

Strayhorn, Lloyd. *Numbers and You*. Ballantine Books, 1990.

*The Holographic Paradigm and Other Paradoxes*. Ed. Ken Wilber. Shambhala Publications, 1982.

Watson, Nancy B. *Practical Solitary Magic*. Weiser Books, 1996.

Wayne, M. *Thought Forms*. Abaxion, 1997.

Wilson, Robert A. *Prometheus Rising*. New Falcon Publications, 1993.

*Quantum Psychology*. New Falcon Publications, 1993.

Winkler, Gershon. *The Golem of Prague: A New Adaptation of the Documented Stories of the Golem of Prague*. Judaica P, 1980.