



**□ PORTAL DA NOVA REVOLUÇÃO CULTURAL**

*Uma publicação eletrônica da EDITORA SUPERVIRTUAL LTDA.*

*Colaborando com a preservação do Patrimônio Intelectual da Humanidade.*

*WebSite: <http://www.supervirtual.com.br>*

*E-Mail: [supervirtual@supervirtual.com.br](mailto:supervirtual@supervirtual.com.br)*

*(reprodução permitida para fins não-comerciais)*

# **CURSO DE MAGIA**

*(TEORIA E PRÁTICA)*

*(por J.R.R. ABRAHÃO)*

Este livro é dedicado à memória de FRANZ BARDON, que o inspirou.

Possa sua Luz nos guiar no caminho certo.

CURSO DE MAGIA

Primeira Parte - Teoria

Segunda Parte - Prática

por J.R.R.ABRAHÃO.

## CAPÍTULO I

"MAGIA "

ALGUMAS DEFINIÇÕES IMPORTANTES

O que é "MAGIA"?

Como dizia Aleister Crowley (1875-1947), o famoso e controvertido Mago inglês, "Magia é a Ciência e a Arte de provocar mudanças de acordo com a Vontade". Portanto, Magia é a ciência e a arte de provocar mudanças, que ocorrem em conformidade com a vontade.

E essas mudanças, ocorrem aonde, em que Esfera ou Plano?

Segundo o mesmo Aleister Crowley, elas ocorrem no mundo material, portanto, no plano físico. Segundo Dion Fortune, uma das mais conhecidas ocultistas britânicas deste século, porém, essas mudanças ocorrem na consciência individual do Mago.

De qualquer corrente que abracemos, temos três coisas distintas e de suma importância:

1) não importa qual definição usada para "Magia", o resultado real é o mesmo;

2) o resultado obtido é de aparente mudança no mundo material, pouco importando se a mudança ocorreu no mundo material ou somente na psique do operador;

3) Magia funciona.

Para se ter uma idéia mais ampla do que exprime a palavra "Magia", devemos separá-la da feitiçaria ou bruxaria. E como fazê-lo? Simples. Na

feitiçaria/bruxaria, não se compreende a forma de operação dos Elementos da natureza, não se busca desenvolver adequadamente e de forma equilibrada o conjunto de qualidades herméticas do homem (e da mulher), além do que se busca nos elementos materiais mais densos (pedras, folhas, fogo material, etc.) a essência dos Elementos dos quais emanam. Quer dizer, usa-se uma fogueira para atrair a energia do Elemento Fogo, e assim por diante.

Para termos a Magia bem definida, deveremos compreender que a mesma não se divide simplesmente em "branca" ou "negra", egoísta ou altruísta, e outras definições de cunho moral: divide-se, isto sim, em DOGMÁTICA e PRAGMÁTICA.

DOGMÁTICA é a forma de Magia que faz uso de símbolos alheios aos pessoais, simbologia essa díspar daquela pertencente ao sub-consciente do operador.

É a forma de Magia ensinada nas obras tradicionais do assunto, e nas Escolas idem.

PRAGMÁTICA é a que faz uso apenas dos símbolos pessoais, do fator de ressurgência atávica, do simbolismo presente no sub-consciente do operador.

Muitas Escolas de Magia têm-se mantido no sistema Dogmático, enquanto as mais modernas buscam no sistema Pragmático uma saída inteligente. Entre estas, podemos citar os seguidores dos Mestres FRANZ BARDON, PASCAL BEVERLY RANDOLPH, AUSTIN OSMAN SPARE e ALEISTER CROWLEY. Entre os seguidores de Aleister Crowley, que se auto-denominam "THELEMITAS" ou seguidores de Thélema (Verdade), há os que não entenderam bem seus ensinamentos, criando sistemas Dogmáticos. Há, porém, os que seguem de forma inteligente seus ensinamentos, pois ser Thelemita é ter sua própria "religião", seu próprio Deus, posto que Aleister Crowley dizia "não existe Deus senão o homem". Entre os mais brilhantes seguidores dos citados Mestres acima, destaco um grupo que se denomina "Círculo do Caos" ou I.O.T. (Illuminates of Thanateros, Iluminados de Thanateros), fundado pelo meu amigo Peter James Carroll, com a colaboração de outras cabeças especiais como Isaac Bonewitz, Adrian Savage, Frater U.: D.:, entre tantos outros. Creio firmemente que a Magia Pragmática permitirá o resgate completo da "Ciência Sagrada".

Os dois tipos de Magia, Dogmática e Pragmática, podem estar presentes em quaisquer dos Níveis Operacionais de Magia, como veremos abaixo:

1) Os "Cinco Atos Mágicos Clássicos":

- A) Evocação;
- B) Divinação;
- C) Encantamento;
- D) Invocação;
- E) Iluminação.

Os "Cinco Atos Mágicos Clássicos" podem estar presentes nos "Cinco Níveis de Atividade Mágica":

2) Os "Cinco Níveis de Atividade Mágica":

- A) Feitiçaria;
- B) Shamanismo;
- C) Magia Ritual;
- D) Magia Astral;
- E) Alta Magia.

Para definir melhor o que foi dito nos dois itens acima, vejamos a seguir breves definições de ambos: (versão livre do "Liber KKK", contido na obra "Liber Kaos", de autoria de Peter James Carroll).

#### "Nível de Feitiçaria"

- Evocação - o Mago cria, artesanalmente, uma imagem, uma escultura, um assentamento; as funções podem ser as mais diversas, definidas pelo Mago; o fetiche é tratado como um ser vivo; pode ou não conter elementos do Mago.

- Divinação - um modelo simples do universo é preparado pelo Mago, para usá-lo como ferramenta divinatória; Runas parecem adequadas; Geomancia é o ideal; I-Ching e Tarot são bons também; usar bastante, em todas as situações, mantendo um diário com todos os resultados obtidos sendo anotados.

- Encantamento - para essa função pode-se utilizar uma série de instrumentos, mas em especial deve-se obter uma ferramenta especial, de significado distinto para o Mago; para fazer o encantamento, o Mago faz uma representação física do objeto do desejo, usando as ferramentas mágicas para realizar a teatralização do ato; por exemplo, o bonequinho

representando a pessoa, é batizado ou coisa que o valha, depois roga-se pragas sobre o mesmo, então se espeta ele todo com alfinetes, representando ferimentos na vítima.

- Invocação - aqui o Mago testa os limites de sua habilidade de criar mudanças arbitrárias causadas por modificações estudadas do ambiente e de comportamento; por exemplo, decorar todo o Templo como se fosse um Templo de um Deus Egípcio, vestir-se como tal Deus, personificando-o durante determinado período de tempo. É o que os iniciados fazem quando "incorporam" seu Orixá.

- Iluminação - aqui o Mago busca a eliminação das fraquezas e o concomitante fortalecimento de suas virtudes. Algo como uma introspecção deve ser realizada, para conhecer as próprias qualidades e os próprios defeitos.

#### "Nível Shamânico"

- Evocação - o Mago busca estabelecer uma visualização de uma entidade por ele projetada, para realizar seus desejos; muitas vezes, pode-se visualizar a mesma Entidade que se "assentou" no nível de feitiçaria. Pode-se interagir com essas entidades em sonho, donde se tira o conceito do "parceiro astral".

- Divinação - consiste, basicamente, em visões respondendo a questões específicas; o Mago interpreta a visão de acordo com seu simbolismo pessoal.

- Encantamento - o Mago tenta imprimir sua vontade no mundo exterior por uma visualização simbólica ou direta do efeito desejado.

- Invocação - aqui o Mago retira conhecimento e poder do atavismo, em geral do atavismo animal; para isso, o Mago deve ser "tomado" por alguma forma de atavismo animal. A imitação da atitude do animal em questão ajuda muito esta operação.

- Iluminação - o Mago visualiza sua própria morte, seguido do desmembramento de seu corpo; então, deve visualizar a reconstrução de seu corpo e a seguir seu renascimento. É a chamada "jornada" dos Shamãs.



## "Nível de Magia Ritual"

- Evocação - o Mago pode evocar a Entidade já trabalhada nos dois níveis anteriores, ou então qualquer outra. Em geral, um sigilo desenhado em papel, simbolizando a Entidade evocada, é o que basta para criar o vínculo necessário entre a mente do Mago e a Entidade que se deseja evocar.

- Divinação - qualquer instrumento de divinação serve, mas o Mago deve, antes da prática, sacralizar os instrumentos da divinação, por meio de algum tipo de prática. Métodos complexos servem tão bem quanto os simples, mas uma atitude da mente, mantendo um estado de consciência algo alterado, é imprescindível.

- Encantamento - aqui entram em ação as "Armas Mágicas", que variam de acordo com o Mago, dentro, é claro, de um simbolismo universal. A concentração deve ser no ritual, ou no sigilo, ao invés de na realização do desejo; o sigilo é traçado com a ferramenta mágica, no ar, e a mente é levada a um estado alterado de consciência. Assim, entra em ação a mente inconsciente, mais poderosa nessas operações.

- Invocação - o Mago busca saturar seus sentidos com as experiências correspondentes a, ou simbólicas de, alguma qualidade particular que busca invocar; no caso, pode ser dos Arquétipos Universais, através da decoração do Templo e de sua pessoa com côres, aromas, símbolos, pedras, plantas, metais e sons correspondentes aquele Arquétipo desejado. O Mago tenta ser "possuído" pela Entidade em questão; as clássicas Formas-Divinas ou Posturas-Mágicas tem uso aqui; antes de qualquer Evocação Mágica, o Mago deve Invocar Deus, tornando-se ele.

- Iluminação - tem a característica de buscar (e encontrar) esferas de poder dentro de nós mesmos; aqui cabe o sistema de iniciação hermética ensinado por Franz Bardon em seu "Initiation Into Hermetics".

## "Nível de Magia Astral"

Todas as operações deste nível são idênticas a todas as praticadas nos três níveis anteriormente descritos, exceto que são realizadas apenas em âmbito mental, isto é, na mente do Mago. Portanto, tudo ocorre

nos planos interiores do Mago, desde a construção de seu Templo, até as OPERAÇÕES mais práticas.

#### "Nível de Alta-Magia"

As operações neste nível são elevadas, devendo ser praticadas somente por quem já seja um Iniciado pelo sistema de Franz Bardon; as OPERAÇÕES neste nível são as cobertas pelos três trabalhos subseqüentes de Franz Bardon (Frabato The Magician; The Practice Of Magical Evocation, The Key To The True Quabbalah).

Se quisermos definir como o "Fluído Vital" emana e donde emana, permitindo a materialização das Energias Mágicas, deveremos estudar as três únicas formas de produzi-lo:

- 1) Emissão individual do Fluído Vital;
- 2) Sacrifício Vital;
- 3) Orgasmo Sexual.

E para compreender o alcance da Magia, poderemos definir sua envergadura de poder:

- 1) Microcosmos Interno - visando provocar transformações no próprio operador;
- 2) Microcosmos Externo - visando transformações em outros seres vivos;
- 3) Macrocosmos - visando transformações sociais ou globais (Cosmos, meio-ambiente, comportamento de grupos de animais ou de vegetais, coletividades, etc.).

Temos ainda as categorias de Magia, ou SISTEMAS MÁGICOS:

#### SISTEMA DA GOLDEN DAWN (AURORA DOURADA):

é uma fusão rígida da Cabala prática com a Magia Greco-Egípcia. Seu sistema complexo de Magia Ritual é firmemente baseado na tradição medieval Européia. Há uma grande ênfase na Magia dos Números. Os paramentos rituais são de uma impressionante riqueza simbólica, bem como os rituais são bastante variados de acordo com a finalidade e o grau mágico dos participantes. Suas iniciações são por graus, começando pelo Neófito (0=0), indo até os graus secretos (6=5 e 7=4), alcançados, e conhecidos, por poucos; até a bem pouco tempo, fora da Ordem pensava-se

ser o 5=6 o grau máximo da Aurora Dourada. Curioso que na Golden Dawn não se praticava (nem se aceitava) a Magia Sexual.

Deste Sistema propagou-se o uso de Sigilos e Pantáculos, bem como ressurgiu o interesse pela Cabala, Numerologia, Astrologia e Geomancia. Além disso, sua interpretação e simplificação do Sistema-dos-Tattwas do livro "As Forças Sutis da Natureza" de autoria de Rama Prasad, permitiu uma grande abertura. Uma das mais importantes adições ao ocultismo ocidental, dada pela Golden Dawn, foi através de seu método de "Criação de Imagens Telesmáticas" (sobre o assunto, ver o texto relativo ao mesmo).

#### SISTEMA THELÊMICO (THELEMA, ALEISTER CROWLEY):

criado acidentalmente (foi a partir da visita de uma Entidade que Aleister Crowley tomou o direcionamento que o faria criar este sistema), este Sistema original é, atualmente, um dos mais comentados e pouco conhecidos. Tendo como ponto de partida o "LIBER AL VEL LEGIS" (O LIVRO DA LEI), ditado por uma Entidade não-humana (o Deus Egípcio HÓRUS, Deus da Guerra), o sistema Thelêmico ampliou suas fronteiras, fazendo uma revisão na Magia Ritual, na Magia Sexual e nas Artes Divinatórias. Faz uso, a "Corrente 93", das Correntes Draconiana, Ofidioniana e Tifoniana. Thelema, em grego, significa vontade.

Os Thelemitas reconhecem como equivalente numerológico cabalístico o número 93. Os Thelemitas chamam aos ensinamentos contidos no "LIVRO DA LEI" (THE BOOK OF THE LAW) de "Corrente 93". As duas frases mágicas dos Thelemitas são "FAZ O QUE TU QUERES POIS É TUDO DA LEI" ("DO WHAT THOU WILT SHALL BE THE WHOLE OF THE LAW") e "AMOR É A LEI, AMOR SOB VONTADE" ("LOVE IS THE LAW, LOVE UNDER WILL"), que dizem respeito aos mais sublimes segredos do "LIVRO DA LEI". As músicas "A LEI" e "SOCIEDADE ALTERNATIVA", de autoria de Raul Seixas, definem bem a filosofia Thelemita, que não tem nada a ver com as bobagens que andam dizendo por aí. Rituais importantes são realizados nos dois solstícios e nos dois equinócios, o que demonstra uma influência da Bruxaria.

Aleister Crowley foi iniciado na Golden Dawn; associou-se, após abandonar a mesma, com a A.:A.: (ARGENTUM ASTRUM, ESTRELA DE PRATA), também chamada de GRANDE FRATERNIDADE BRANCA, e com a O.T.O. (ORDO TEMPLI ORIENTIS, ORDEM DOS TEMPLOS DO ORIENTE), as quais ele moldou de acordo com suas crenças e convicções pessoais. Muitos confundiram Thelema com Satanismo, o que é um imenso engano. Há muitas Ordens Thelêmicas, como a O.R.M (Ordo Rosae Mysticae), por exemplo, que seguem a filosofia básica, mas com ditames próprios - como utilizar uma "Árvore

da Vida" com doze "esferas" (fora Daath), o que resulta num Tarot com 24 Arcanos Maiores.

Há, porém, uma cisão da O.T.O, a O.T.O.A. (Ordo Templi Orientis Antigua, Ordem dos Templos do Oriente Antiga), ocorrida quando Aleister Crowley assumiu a "direção" da O.T.O. mundial; a O.T.O.A. mantém-se fiel à tradição pré-crowleyana, contendo em seu cabedal muitos ensinamentos do VUDÚ Haitiano. A O.T.O.A. é dirigida por Michael Bertiaux, cuja formação mágica é Franco-Haitiana. Foi ele, aliás, quem introduziu os ensinamentos de Crowley na O.T.O.A., tornando-a, assim, uma das Ordens Mágicas com maior quantidade de ensinamentos a dar. A O.T.O.A., além das Correntes citadas acima (Draconiana, Ofidioniana e Tifoniana), também faz uso da Corrente Aracnidoniana. O sistema da O.T.O. também funciona por graus, indo desde o grau I° até o VII°, com muita teoria; daí, vem os graus realmente operativos, o VIII° (Auto-Magia Sexual), o IX° (Magia Heteroerótica) e o XI° (Magia Homoerótica); existe ainda o grau X°, que não é porém um grau mágico, mas político-administrativo, sendo seu portador eleito pelos outros portadores dos graus IX° e XI° (o candidato a grau X deverá ser um deles), tornando-se o líder nacional da Ordem. Aleister Crowley era portador do grau-mágico XI° da O.T.O..

#### SISTEMA AURUM SOLIS:

uma variação do Sistema da Golden Dawn, bastante completo, tendo como principal adição ao Sistema mencionado, o uso de práticas de Magia Sexual - muito embora seus métodos dessa forma de Magia não pareçam ser muito potentes. Mas contém no seu bojo todo o material técnico da Golden Dawn, exceto ter realizado uma simplificação na simbologia dos paramentos. Este grupo é liderado pelos renomados ocultistas Melita Denning e Osborne Phillips.

#### SISTEMA SALOMÔNICO (de SALOMÃO):

basicamente consiste no uso de Sigilos e Pantáculos de Inteligências Planetárias, que serão Evocadas, ou Invocadas sobre Talismãs e Pantáculos.

É um sistema importante que foi aproveitado por quase todas as Ordens Ocultas hoje em atividade.

#### SISTEMA DA MAGIA PLANETÁRIA:

criado pelo grupo "Aurum Solis"; baseia-se em rituais destinados a Evocar ou Invocar os "Espíritos Olímpicos", Entidades Planetárias (Inteligências), ou Arquétipos (dos Arcanos do Tarot, Seres ou

Deuses/Deusas Mitológicos, entre outros). É um sistema prático, completo, eficiente, de poucos riscos e fácil de colocar em prática.

#### SISTEMA SANGREAL:

criado pelo famoso ocultista William G. Gray, é um Sistema que busca fundir a Tradição Ocidental em suas principais manifestações: a Cabala e a Magia. Na verdade, a Cabala aqui abordada é a teórica, que aliás é utilizada em todas as Escolas de Ocultismo, exceto aquelas que abraçam o Sistema de Cabala Prática de Franz Bardon, do Sistema Hermético. Apesar disso, é um Sistema bastante completo e racional, que tem fascinado os mais experientes e competentes ocultistas da atualidade. A obra de W.G.Gray é extensa mas não excessiva, o que contribui para facilitar o estudo deste Sistema.

Sua principal característica é a de "criar" (dentro de cada praticante) um "sistema solar em miniatura". A partir daí, cada iniciado trabalha em seu Microcosmos e no Macrocosmos de forma idêntica.

#### SISTEMA DOS TATTWAS:

é um método de utilização dos símbolos gráficos orientais representantes dos cinco elementos (Éter/Akasha, Fogo, Água, Ar, Terra). Usa-se o desenho pertinente como forma de meditação e expansão da mente - transformando-se, mentalmente, o desenho em um "portal", daí penetrando nesse "portal", indo dar, mentalmente, em outras dimensões. É um eficiente método de auto-iniciação.

#### SISTEMA DE PATHWORKING:

idêntico em tudo ao Sistema dos Tattwas, exceto que utiliza-se desenhos relativos às Esferas e Caminhos ("Paths", daí o nome) da Árvore-de-Vida, que é um hieróglifo cabalístico. Pode-se, alternativamente, utilizar-se de Sigilos de diversas Entidades (visando "viajar" para as paragens habitadas por aquelas), ou até mesmo Vévés (Sigilos do Vudú), com a mesma finalidade - a auto-iniciação.

#### SISTEMA SATANÍSTICO (SATANISMO):

é um fenômeno cristão; só existe por causa do Cristianismo. Baseia-se no dualismo Deus-Diabo, presente em tantas culturas; no dualismo Bem-Mal, presente no inconsciente coletivo. Historicamente, o Satanismo como culto organizado nunca existiu, até a criação da Igreja de Satã, fundada em 30 de Abril de 1966, por Anton Szandor La Vey, na Califórnia, Estados Unidos. A partir de então, o Satanismo passou a contar com rituais específicos, buscando criar versões próprias da Magia Ritual e da Magia

Sexual, além de ter sua própria versão da Missa Católica, chamada MISSA NEGRA. Basicamente, tudo como convencionou-se chamar de Magia Negra (submeter os outros a nossa vontade, causar enfermidades, provocar acidentes ou desgraças e até a mesmo a morte dos outros, obter vantagens em questões legais, em assuntos ilegais ou imorais, corromper a mente alheia, etc.), tem lugar entre os Satanistas. Na corrente da Igreja de Satã, não se prega o sacrifício animal, substituído pelo orgasmo sexual; o sacrifício humano inexistente, ao menos com a pretensa vítima "ao vivo" - é aceitável realizar um ritual visando a morte de outrem, que, então, será uma "vítima sacrificial", embora não seja imolada num altar, á lá alguns Satanistas que praticam a imolação de pessoas. Portanto, os Satanistas modernos podem vir a realizar sacrifícios humanos, desde que sejam apenas na forma de rituais representados de forma teatral. Isto é, o sacrifício é de forma simbólica apenas.

Os ensinamentos de La Vey baseiam-se nos de Aleister Crowley, Austin Osman Spare, O.T.O. e F.S. (Fraternitas Saturni), além de fazer extenso uso das "Chamadas Enoquianas".

O Satanismo de La Vey é um culto organizado, nada tendo a ver com os Satanistas que, volta e meia, são manchete dos noticiários.

Basicamente, a crença do Satanista dividi-se em três pontos:

- 1) O Diabo é mais poderoso que Deus;
- 2) aqueles que praticam o mal pelo mal, estão realizando o trabalho de Satã, sendo, portanto, seus servidores;
- 3) Satã recompensa seus servidores com poderes pessoais e facilita-lhes satisfazer e realizar seus desejos.

Satanistas verdadeiros são raros, a grande maioria dos que se dizem tal são simplesmente pessoas possuídas por forças desconhecidas que invocaram - e seu destino será a cadeia, o manicômio ou a tumba, depois do suicídio.

Satanismo não é Luciferianismo. Ver mais abaixo "Luciferianismo".

#### SISTEMA DA MAGIA SAGRADA DE ABRAMELIM (OS QUADRADOS MÁGICOS):

um tipo de Magia Ritual cujo alvo principal é a conversação com o próprio Anjo da Guarda; depois, se fará uso de uma série de Quadrados Mágicos que evocam energias diversas. É um sistema poderoso e perigoso, no qual muitos experimentadores se "deram mal", aliás, muito mal.

As instruções dadas no famoso livro que ensina este Sistema não devem ser levadas a cabo "ao pé da letra", de forma irrefletida; deve-se, porém, ter total atenção aos ensinamentos, antes de colocar os mesmos em prática. Como em todos os textos antigos, aqui também muita coisa está cifrada ou velada.

Deste poderoso Sistema apareceram inúmeras práticas com "quadrados mágicos" que nada têm a ver com o Sistema ensinado nesta obra.

#### SISTEMA ENOQUIANO (MAGIA ENOQUIANA, ENOCHIAN MAGIC):

é um sistema simbolicamente complexo, que consiste na Evocação de Energias ou Entidades de trinta esferas de poder em torno da Terra. É um sistema poderoso e perigoso, mas já existem diversos guias prático no mercado, que permitem uma condução relativamente segura. Este Sistema foi descoberto por John Dee e Edward Kelley; posteriormente, foi aperfeiçoado pela Golden Dawn, por Aleister Crowley e seus muitos seguidores, entre eles vale destacar Gerald Schueler. Os "nomes bárbaros" a que se referem muitos textos de ocultismo são os "nomes de poder" utilizados neste Sistema Mágico. Aqui, trabalha-se num universo próprio, distinto daquele conhecido no Hermetismo e na Astrologia. Busca-se contato com Elementais, Anjos, Demônios e com o próprio Anjo da Guarda. Dizem alguns entendidos que a famosa "Arca da União" é o "Tablete da União", peça fundamental deste Sistema. Esse "Tablete da União" encontra-se a disposição de qualquer Mago que cruze o "Grande Abismo Exterior", após a passagem pelo sub-plano de ZAX, no Plano Akashico, Etérico ou "do Espírito", local aonde estão situados os sub-planos LIL, ARN, ZOM, PAZ, LIT, MAZ, DEO, ZID e ZIP, os últimos entre os 30 Aethyrs ou sub-planos. Essa região é logo anterior ao último "anel pelo qual nada passa", tudo isso dentro do conceito do Universo pela física enoquiana.

Para encerrar nossa abordagem sobre a Magia Enoquiana, um aviso: muito cuidado ao pronunciar qualquer palavra no idioma enoquiano, pois as mesmas tem muita força, podendo provocar manifestações nos planos sutis mesmo que as "chamadas" tenham sido feitas de forma inconsciente ou inconsequente.

#### SISTEMA DA BRUXARIA (WITCHCRAFT):

até virem à luz os trabalhos de Gerald Gardner, Raymond Buckland e Scott Cunningham, não se podia considerar a Bruxaria um sistema mágico. As bruxas e os bruxos se reúnem nos "covens", que por sua vez encontram-se nos "sabbats", as oito grandes festividades definidas pelos solstícios, pelos equinócios, e pelos dias equidistantes entre esses. Os últimos são considerados mais importantes.

A Bruxaria é um misto de métodos de Magia clássica (Ritual, Sexual, etc.), com práticas de Magia Natural (uso de velas, incensos, ervas, banhos, poções, etc.), cultuando Entidade Pagãs em geral. Nada tem a ver com o Satanismo. Bons exemplos do que podemos chamar de Bruxaria, em

língua portuguesa, estão no livro "BRIDA", de autoria de Paulo Coelho. Aquilo lá descrito mostra bem o Sistema da Bruxaria, menos nítido, mas também presente nas suas outras obras. Pena a insistência de algumas pessoas em condenar a bruxaria a um lugar inferior entre os Sistemas Mágicos.

#### SISTEMA DRUIDA (DRUIDISMO):

há muito em comum entre o Druidismo moderno e a Wicca (nome dado nos países de língua inglesa à Bruxaria). As principais diferenças residem na mitologia utilizada nos seus rituais (a Celta), além dos locais de culto (entre árvores de carvalho ou círculos de pedras). O Druidismo pode ser resumido como um culto à Mãe Natureza em todas as suas manifestações rituais.

#### SISTEMA SHAMÂNICO (SHAMANISMO):

o Shamanismo é a raiz de toda forma de Magia. Floresceu pelo mundo todo, nas mais diversas formas, dando origem a diversos cultos e religiões. Sua origem remonta a Idade da Pedra, com inúmeras evidências disso em cavernas habitadas nessa era. O Shamanismo moderno está ainda embrionário, embora suas raízes sejam profundas e fortes. O Shaman é uma espécie de curandeiro, com poderes especiais nos planos sutis. O Shamanismo caracteriza-se pela habilidade do Shaman entrar em transe com grande facilidade, e sempre que desejado.

#### SISTEMA DEMONÍACO (GOETIA, GOÉCIA):

consiste na Evocação das Entidades Demoníacas, Demônios, de habitantes da "Zona Mauva" ou das Qliphás. É uma variação unilateral da Magia Evocativa do Sistema Hermético. Obviamente é um Sistema muito perigoso.

#### SISTEMA SOLAR:

aonde se busca, única e exclusivamente, o conhecimento e a conversação com o Anjo da Guarda.

#### SISTEMA BON-PO (BON-PA):

é um Sistema de Magia originário do Tibete. É uma seita de Magia Negra, com estreitas ligações com as Lojas da FOGC (Ordem Franco-Massônica da Centúria Dourada), sediadas em Munich, Alemanha, desde 1825, com outras 98 Lojas espalhadas por todo o mundo. Na O.T.O.A. faz-se uso de práticas mágicas Bon-Pa. Membros da seita Bon-Pa estiveram envolvidos com organizações sinistras, como a "Mão Negra", responsável



para Arquiduque Ferdinando da Áustria, o que precipitou o mundo na Primeira Guerra Mundial. Durante a era Nazista na Alemanha, membros da seita Bon-pa eram vistos frequentando a cúpula do poder. Outro nome pelo qual a seita Bon-Pa ou Bon-Po é conhecida é "A Fraternidade Negra". Muitos chefes de Estado, artistas famosos e pessoas de destaque na sociedade, foram ou são vinculados à Bon-Pa ou à FOGC - através de "pactos" feitos com as Forças das Trevas. Vale notar que, na Alemanha Nazista, todas as Ordens Herméticas foram perseguidas e proscritas - exceto a FOGC. E, na China, após a tomada do poder por Mao Tse Tung, todas as seitas foram perseguidas e proscritas - exceto a Bon-Pa. Seriam Hitler e Mao Tse Tung membros das mesmas, assim como seus principais asseclas? Vale a pena ler a obra "FRABATO", de autoria de Franz Bardon, e a edição do mês de Agosto de 1993 da revista "PLANETA" (Editora Três). Em ambas, muita coisa é revelada sobre a história dessas seitas - inclusive sobre suas práticas nefastas.

#### SISTEMA ZOS-KIA-CULTUS:

criado por Austin Osman Spare, o redescobridor do Culto de Priapo. É a primeira manifestação organizada de Magia Pragmática. Baseia-se na fusão da Magia Sexual com a Sigilização Mágica. A obra "Practical Sigil Magic", de Frater U.: D.: revela seus segredos. É um Sistema eficiente, mas não serve para qualquer pessoa, somente para aquelas de mente aberta e sem preconceitos. O motivo é simples: seu método de Magia Sexual é o conhecido como "Grau VIIIº", na O.T.O., ou seja, a Auto-Magia Sexual.

#### SISTEMA RÚNICO (MAGIA DE RUNAS, RUNE MAGICK, RUNES):

Runas são letras-símbolos, cada qual com significados variados e distintos. Tem uso em Divinação, em Magia Pantacular e em Meditação.

Infelizmente, a Cabala das Runas perdeu-se para sempre na noite dos tempos. As Runas tem origem totalmente Teutônica. As Runas tem se tornado um dos mais importantes alfabetos mágicos, talvez devido a seu poder como elementos emissores de ondas-de-forma, talvez devido à facilidade de sua escrita.

#### SISTEMA ICÔNICO ou ICONOGRÁFICO (antigo Sistema Hebraísta):

desenvolvido por JEAN-GASTON BARDET, com a colaboração de JEAN DE LA FOYE, é um sistema tecnicamente complexo, que consiste em utilizar as letras de fôrma hebraicas como fonte de emissões-de-ondas-de-forma. Hoje, com o Sistema aprimorado por Antônio Rodrigues, utiliza-se dessas letras, além de outros símbolos ou ícones, para a detecção e criação de "estados esotéricos", bem como para neutralizar ou alterar energias

sutis diversas. É um dos mais potentes que existe, dentro da visão de emissores e detectores de ondas-de-forma. Rodrigues introduziu muitas "palavras de conteúdo mágico" nesse Sistema, muitas das quais oriundas da obra "777", de Aleister Crowley. Se for utilizado como forma de meditação, ou conjuntamente à Cabala Simbólica (a que faz uso do hieróglifo da Árvore-da-Vida), é eficiente para a prática do "Pathworking".

#### SISTEMA DO VUDÚ (VOUDOUN, VODOO):

apesar de ser tido como uma religião primitiva, o VUDÚ é, na realidade, um sistema de Magia, aliás bastante completo.

Nele encontramos Invocação, Evocação, Divinação, Encantamento e Iluminação. Práticas não encontradas nos outros Cultos Afro (Candomblé, Lucumí, Santeria), como por exemplo a Magia Sexual, presente no VUDÚ, embora de forma não muito aprimorada, exceto dentro do VOUDON GNÓSTICO e do HOODOO.

As possessões que ocorrem no VUDÚ (como no Candomblé, Lucumí e Santeria), são reais, fruto da Invocação Mágica dos Deuses, Deusas e demais Entidades. Não se trata de uma exteriorização de algum tipo de dupla-personalidade, nem de uma possessão por Elementares ou por Cascarões Avivados (como normalmente ocorre em religiões que fazem uso das mesmas práticas). A possessão no VUDÚ é um fenômeno completo e real. O Deus "monta" o indivíduo da mesma forma que um ser humano monta num cavalo. As Entidades "sobem" do solo para o corpo do indivíduo, penetrando inicialmente pelos seus pés, daí "subindo", e isso é uma sensação única, que só pode ser descrita por quem já teve tal experiência. Cada LOA (Deus ou Deusa) do VUDÚ tem sua personalidade distinta, poderes específicos, regiões de autoridade, além de insígnias ou emblemas - vevés e ferramentas. Creio firmemente que uma fusão dos Cultos Afro só trará benefícios a todos os praticantes da Ciência Sagrada.

Os avanços do VUDÚ foram tantos, especialmente do VUDÚ GNÓSTICO, do VUDÚ ESOTÉRICO e do VUDÚ DO NOVO AEON, que entre suas práticas encontra-se até mesmo um Sistema Radiônico-Psicotrônico, que faz uso de Máquinas Radiônicas com as finalidades Radiônicas convencionais (Magia de saúde, de prosperidade, de sucesso, de harmonia, combate às Forças das trevas e às Forças Psíquicas Assassinas, combate aos Implantes Mágicos, etc.), além de favorecer as "viagens" mentais e astrais - as viagens no tempo! Esse Sistema foi batizado, por seus praticantes, de VUDUTRÔNICA.

O VUDÚ é, guardadas as devidas proporções, uma "Religião Thelêmica", posto que a "verdade individual" que se busca no Sistema

Thelêmico, culmina aqui com a descoberta do Deus individual, o que resulta numa "Religião Individual", isto é, a Divindade e toda a religião de um indivíduo é totalmente distinta do que seja para qualquer outra pessoa. E isso é Thelêmico, ao menos em seu sentido mais amplo. As Entidades do Vudú são "assentadas" (fixadas) em receptáculos diversos, que vão desde vasos contendo diversos elementos orgânicos misturados (os Assentamentos), até garrafas com tampa, passando pelas Atuas - caixinhas de madeira pintadas com os Sigilos (Vévés) dos Loas, com tampa, altamente atrativas para os Espíritos. Mas as práticas utilizando elementos da Magia Natural, como ervas, banhos, defumações, comidas oferecidas às Entidades, são todas práticas adicionadas posteriormente ao VUDÚ, não parte integrante desde seu início. No Vudú se faz uso, além da Egrégora do próprio culto, das Correntes Aracdoniana, Insectoniana e Ofidiana.

SISTEMA DE MAGIA DO CAOS (CHAOS MAGIC, KAOS MAGICK, CIRCLE OF CHAOS, CÍRCULO DO CAOS, I.O.T. - Illuminates of Thanateros, Iluminados de Thanateros):

a Magia do Caos tem origem nos trabalhos de Austin Osman Spare, redescobridor do Culto de Priapo. A Magia do Caos é atualmente bastante divulgada por seu organizador Peter James Carroll, além de Adrian Savage.

Os praticantes da Magia do Caos consideram-se herdeiros mágicos de Aleister Crowley (e da O.T.O.) e de Austin Osman Spare (e da ZOS-KIA CULTUS).

Seu sistema procura englobar tudo quanto seja válido e prático em Magia, descartando tudo quanto for mais complexo que o necessário. Caracteriza-se por não ter preconceitos contra nenhuma forma de Magia, desde que funcione!

Está se tornando o mais influente Sistema de Magia entre os intelectuais da modernidade. Entre suas práticas mais importantes vale ressaltar o uso da Magia Sexual, em especial dos métodos "de mão esquerda".

Seus graus mágicos são cinco, em ordem decrescente: 4º, 3º, 2º, 1º e 0º.

SISTEMA DE MAGIA NATURAL:

consiste na utilização de elementos físicos, na forma de realizar atos de Magia Mumíaca (éfiges de pessoas, representando-as, tornando-se receptáculos dos atos mágicos destinados àquelas), bem como no uso de banhos energéticos, defumações, pós, unguentos, etc., visando obter resultados mágicos pela "via do menor esforço".

#### SISTEMA NECRONOMICÔNICO (DO NECRONOMICON):

uma variação da Magia Ritual, que baseia-se na mitologia presente nos contos de horror do autor HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT, em especial no Deus Cthulhu, e no livro mágico O Necronomicon (citado com frequência pelo autor). Atualmente, diversos grupos fazem uso deste Sistema na prática, entre eles valendo destacar a I.O.T., a O.R.M. e a Igreja de Satã. Frank G. Ripel, ocultista italiano que lidera a O.R.M., pode ser considerado o mais importante divulgador deste Sistema de Magia, além de ser o renovador do Sistema Thelêmico; mas o grupo I.O.T. tem sido o responsável pela modernização (e explicação racional) deste poderoso Sistema. Aliás, poderoso e perigoso, por isso mesmo atraente. Tão atraente que foi criada uma coleção de RPG's versando sobre o culto de Cthulhu, o Necronomicon e outras idéias de H.P.Lovecraft.

#### SISTEMA LUCIFERIANO (LUCIFERIANISMO, FRATERNITAS SATURNI):

muito parecido com o sistema de Magia da O.T.O. (Thelêmico), centralizando suas práticas na Magia Sexual (em especial nas práticas de Mão Esquerda), na Magia Ritual e na Magia Eletrônica, conta, porém, com uma distinção fundamental do sistema pregado por Aleister Crowley: enquanto na O.T.O busca-se a fusão com a Energia Criadora, através da dissolução do ego, na Fraternitas Saturni (FS) busca-se elevar o espírito humano a uma condição de Divindade, alcançando o mesmo estado que o da Divindade cultuada: LÚCIFER, a oitava superior de SATURNO, cuja região central é o DEMIURGO, e cuja oitava inferior é SATÃ, SATAN, SHATAN ou SATANÁS (e sua contra-parte feminina, SATANA). Portanto, Lúcifer e Satã são entidades distintas.

Na F.S., há 33 graus, alguns mágicos, outros administrativos.

#### SISTEMA HERMÉTICO (HERMETISMO, FRANZ BARDON):

sistema amplamente explicado (na teoria e na prática) nas obras de Franz Bardon, reencarnação de Hermes Trismegistos (conforme sua autobiografia intitulada "FRABATO, THE MAGICIAN"). O sistema Hermético prega um desenvolvimento gradativo das Energias no ser humano, partindo de simples exercícios de respiração e concentração mental, até o domínio dos elementos, daí à Evocação Mágica, e até à Cabala, aonde aprende-se o misticismo das letras e o uso mágico de palavras e sentenças, algumas das quais foram utilizadas para realizar todos os milagres descritos na Bíblia e em outros textos sagrados. Considero este o mais completo e perfeito Sistema de Magia. É o único Sistema totalmente racional e científico.

SISTEMA CABALÍSTICO (QUABBALAH, KABALAH, TANTRA, FÓRMULAS MÁGICAS):  
conforme dito acima, é a prática do misticismo das letras (isto é, do conhecimento das côres, notas musicais, elementos naturais e suas respectivas qualidades, regiões do corpo em que cada letra atua, etc.), daí das palavras e de sentenças; o uso de mais de uma letra, cabalisticamente, tem o nome de Fórmula Cabalística. E Tantra? Tantra no Oriente, Cabala no Ocidente. Há muitas escolas de Tantra, outras tantas de Cabala, mas a que mais me agrada é a de Franz Bardon. Parece-me a mais completa e precisa.

Muitas Escolas de Ocultismo, que utilizam a Cabala como parte de seus ensinamentos, o fazem utilizando a chamada Cabala Teórica, que baseia-se no hieróglifo da Árvore da Vida e suas atribuições. Poucas Escolas utilizam a Cabala Prática, como ensinada por Franz Bardon. As diferenças entre a Cabala Prática e a Teórica são muitas, mas, como principal distinção, na Cabala Teórica o enriquecimento pessoal é apenas a nível teórico, isto é, intelectual, enquanto que na Prática se aprende, se compreende, se vive a realidade do Misticismo das Letras. O mesmo conhecimento que foi utilizado para criar tudo quanto existe no Universo. É simultaneamente Dogmático e Pragmático.

#### MAGIA ELETRÔNICA:

é uma forma "acessória" da Magia Ritual, utilizando-se de paramentos do tipo "Bobina Tesla" ou "Gerador Van De Graff", para gerar poderosas energias visando potencializar os rituais.

#### SISTEMA PSICOTRÔNICO (PSICOTRÔNICA):

é uma forma de Magia Pragmática, pois utiliza do simbolismo próprio do Mago (uma vez que será este a determinar quais os números a serem utilizados, qual o tempo de exposição ao poder do equipamento utilizado, ou ainda uma série enorme de "coisas" passíveis de emissão psicotrônica, detectadas ou determinadas por meios radiestésicos ou intuitivos), aliado à eletricidade e à eletrônica, para produzir seus efeitos. Apesar de utilizar-se de aparato muitas das vezes sofisticado, tem o mesmo tipo de ação que outras variedades de Magia Ritual, isto é, depende inteiramente (ou quase) das qualidades mágicas do operador.

#### SISTEMA DE EMISSÕES DE ONDAS-DEVIDAS-ÀS-FORMAS (SISTEMA DE ONDAS-DE-FORMA):

é uma forma de Magia Dogmática, posto que faz uso de paramentos e símbolos sem paralelo no sub-consciente do Mago; exceção se aplica aos

gráficos que dependem de uma seleção radiestésica de seu design, como, por exemplo, no sistema Alpha-Omega (aonde se seleciona os algarismos numéricos e a quantidade de círculos em torno daqueles, para se construir o gráfico). Neste, este sistema Pragmático. Para exemplificar o uso prático, se utiliza equipamentos bidimensionais ou tridimensionais; os primeiros são os gráficos emissôres, compensadores e moduladores de Ondas-de-Forma, enquanto os outros são os aparelhos tipo pirâmides, esferas ôcas, meias-esferas, arranjos espaciais que parecem móveis, etc. Neste Sistema, na sua parte tridimensional, é que se utiliza os pêndulos, as forquilhas e demais instrumentos radiestésicos, rabdomânticos e geo-biológicos.

#### SISTEMA RADIÔNICO (RADIÔNICA):

é a única modalidade de Magia que, apesar de totalmente encaixada no sistema de Magia Ritual, e herdeira única do sistema Psicotrônico, reúne em si, simultaneamente, as características de Dogmatismo e Pragmatismo.

Os métodos utilizados para a detecção das energias são nitidamente Pragmáticos, uma vez que fazem uso de pêndulos (radiestesia) ou das placas-de-fricção (sistemas sujeitos à Lei das Sincronicidades, de Carl Gustav Jung).

O "coração" do sistema Radiônico, porém, não é seu método de detecção (uma vez que há aparelhos sem nenhum sistema de detecção, como a Peggotty Board, ou Tábua de Cravilhas), mas seu sistema de índices.

Esses índices são em geral descobertos ou criados pelos pesquisadores do sistema em questão, e passados adiante para os outros usuários do sistema, que não são necessariamente pesquisadores.

Assim, quando se utiliza índices desenvolvidos por outras pessoas, se está operando no sistema Dogmático, apesar de que os números presentes nos índices são sempre comuns à mente de qualquer operador - mas as seqüências em que eles aparecem, que formam os índices, o fazem de forma desconhecida ao sub-consciente do operador, portanto de forma Dogmática.

Quando, porém, fazemos uso de índices que sejam fruto de nossas próprias pesquisas ou experiências, trabalhamos, então, de forma Pragmática.

Portanto, em se tratando de Radiônica, somente nossas próprias pesquisas permitem um trabalho totalmente Pragmático.

#### SISTEMA DO CANDOMBLÉ:

muito parecido com o Sistema do Vudú, mas simplificado. Na verdade, o Candomblé é um culto aos Deuses e Deusas do panteão Nagô, aonde predomina a Magia Natural, com grande ênfase nos sacrifícios animais, na criação de Elementares Artificiais e em outras tantas práticas mágicas - como os banhos de ervas, o uso de pós mágicos, etc. - , além de Evocações e Invocações das Divindades cultuadas. É um Sistema de grande potencial, infelizmente tornado, ao longo dos anos, inferior ao Vudú, do ponto de vista iniciático.

#### SISTEMA DA UMBANDA:

consiste na Invocação de Entidades de um panteão próprio e extremamente complexo, visando obter os favores das Entidades "incorporadas"; também existe a Evocação quando se faz "oferendas" de coisas diversas para as Entidades. É basicamente um culto de "Magia Branca".

#### SISTEMA DA QUIMBANDA:

muito parecido com o Sistema da Umbanda, somente que aqui se trabalha com Entidades demoníacas; é basicamente um culto de "Magia Negra".

#### SISTEMA DA WICCA:

um aprimoramento do Sistema de Feitiçaria, a Wicca é uma religião muito bem organizada e sistematizada, sendo que nela se aboliu a prática de sacrifícios animais, que era frequente na Feitiçaria. Há um ramo mais elitizado da Wicca, a Seax-Wicca, dos seguidores de Gerald Gardner, que busca aprimorar a Wicca, transformando-a num culto menos dogmatizado que a Wicca tradicional.

#### SISTEMA DE MAGIA SEXUAL:

temos aqui uma abertura para sete sub-sistemas, quais sejam:

##### - SISTEMA DA O.T.O.:

basicamente um método de Magia Sexual que busca a elevação espiritual através do sexo. Tem três graus de aptidão mágica sexual - o VIII, o IX e o XI. Pode ser considerado o Tantra ocidental. Veja "Sistema Thelêmico".

##### - SISTEMA DA O.T.O.A.:

é muito parecido com o da O.T.O., porém faz uso não apenas da Magia Sexual praticada fisicamente, mas também de práticas astrais desse tipo de Magia.

##### - SISTEMA MAATIANO:

criado por dissidentes da O.T.O., tem uma visão mais moderna da Magia Sexual. Sua visão sobre o grau XIº é particularmente distinta.

- SISTEMA DA FRATERNITAS SATURNI (F.S.):

é derivado da O.T.O., mas abertamente Luciferiano. Veja "Sistema Luciferiano".

- SISTEMA ANSARIÉTICO:

criado pelos Ansariehs ou Aluítas da velha Síria, é o primeiro dos modernos métodos de Magia Sexual.

- SISTEMA DE EULIS:

criado por Pascal Beverly Randolph, um iniciado entre os Aluítas, é um método científico de Magia Sexual ocidental, muito poderoso e perigoso. Seu criador era médico, e cometeu suicídio após muitos problemas na vida - era mulato, político liberal, libertino, residente nos Estados Unidos. No século XIX!

- SISTEMA ZOS-KIA:

criado por Austin Osman Spare, consiste no uso mágico da "Auto-Magia Sexual" ou "Auto-Amor". É também um Sistema muito potente e perigoso. Seu criador, talentoso artista plástico, morreu esquecido e quase na miséria. Veja em verbete próprio.

- SISTEMA PALLADIUM:

criado por Robert North, estudioso de Franz Bardon, P.B.Randolph, Aleister Crowley, além de outros mestres do ocultismo. Tem sua doutrina, os Palladianos, no conceito do ser humano pré-adâmico, isto é, no ser humano bissexuado, para o qual o relacionamento sexual era desnecessário para a procriação. Esses seres eram os "Elohim", "Filhos de Deus", que criaram o "pecado" relacionando-se sexualmente uns com os outros - o que era desnecessário - , provocando a "queda" da humanidade. Com o "pecado", veio a "punição": Deus dividiu o sexo dos seres humanos, o que provocou a expulsão deles do "Édem", sua "Expulsão do Paraíso". Baseando-se nessa crença, além de buscar decifrar os ensinamentos ocultos de todos os Mestres, e interpretar o significado oculto da literatura, os Palladianos buscam trazer luz aos conceito tão mal compreendido da Magia Sexual.

E, para concluir, quem cunhou os termos "Magia Dogmática" e "Magia Pragmática"?

Eliphas Lévi introduziu o termo vinculado à Magia, com sua obra "Dogma e Ritual de Alta Magia". Frater U.:D.:, nos seus "Secret of the



German Sex Magicians" e, particularmente, no "Practical Sigil Magic", introduziu o termo "Magia Pragmática".

## CAPÍTULO II

"DEUS,

AS EGRÉGORAS COLETIVAS

E A HIERARQUIA DOS DEUSES INTERNOS DO HOMEM".

Do ponto de vista do hermetismo, há apenas um único Deus, que não tem forma nem atributos, que não possui nome nem face, que é o princípio e o fim, que é o primeiro e será o último, que foi, é e sempre será.

Os Deuses Menores, da mitologia ou das lendas, são emanções limitadas da única e verdadeira divindade, da Divina Providência.

Por esta razão, eles (os Deuses Menores) são tratados com respeito, mas nunca com reverência ou louvação.

O hermetista, o mago, ou quem aspira sê-lo, não deve cometer o sacrilégio de orar por um dos Deuses Menores, que fazem, em conjunto, a Hierarquia dos Deuses Internos do Homem, uma das doze hierarquias que governam o universo, como nós o concebemos.

Os Deuses são ferramentas que devem ser utilizadas pelo mago com a autoridade da Luz, sendo que a Luz é a emanção primária; todas as coisas lhe são subservientes.

O homem não precisa curvar-se à ser algum, não importando quão terrível seja sua aparência. Essas formas horripilantes derretem-se, como cera quente, quando atingidas pela luz.

Suas essências são os sonhos do imanifesto, suas formas são os sonhos da humanidade.

Deuses não são jamais criações individuais; são, sempre, o trabalho da mente coletiva de uma sociedade.

Eis porque nenhuma mente solitária pode compreendê-los ou defini-los completamente.

Apesar de terem suas formas criadas pelo desejo (consciente ou inconsciente) das pessoas, os Deuses não são uma mera ilusão, mas aspectos da manifestação da criação coletiva de que falamos acima, que a sociedade em questão reconheceu e magicamente cercou, cristalizando-a em formas distintas com motivos compreensíveis.

Consideremos o Deus pagão Thor.

Alguns indivíduos crêem que Thor é um fragmento da imaginação nórdica, uma entidade imaginária, sem qualquer traço de existência real. Outros dirão que, enquanto é verdade que Thor foi criado pela concentração da vontade das pessoas, ele agora existe em algum nível sutil, porém real, da existência, e continuará existindo enquanto a mente das pessoas concebê-lo. Terceiros acreditam que a mente humana nada tem a ver com a criação e existência de Thor, que existe independentemente da humanidade, de qualquer forma.

Todos esse pontos-de-vista mostram um fraco conhecimento da natureza do imanifesto.

Os seres humanos não criam, somos criações de Deus.

O que a humanidade chama de suas criações são, na verdade, criações da Luz do Imanifesto agindo através dos seres humanos, da mesma forma que a luz física brilha e atravessa um prisma de material transparente no universo manifesto.

Quando os homens e as mulheres começaram sua louvação a Thor, eles não inventaram os atributos da entidade - o trovão e o relâmpago, força, coragem, fúria, destruição - mas reconheceram o princípio comum atrás dessas qualidades e "focaram" isto numa forma com um nome e uma aparência humana.

Sendo assim, Thor já existia antes dos seres humanos aparecerem, não sendo, porém, simbolizado como um guerreiro com os cabelos negros, olhos firmes, musculatura hercúlea, portando um machado com dois gumes (por vezes um martelo com duas pontas).

Pelo poder da divina providência que estava com eles, os indivíduos tomaram esse simbolismo do imanifesto, de forma a compreender e controlar as forças desse Deus.

Os humanos não criaram a realidade subjetiva.

O que fizeram foi prover um veículo através do qual as forças existentes subjetivamente pudessem expressar-se para a raça humana.

Dando a Thor uma forma humana, os nórdicos de outrora deram, às forças existentes, qualidades as quais, de outro modo, não possuiriam.

O Thor pré-humanidade não tinha nada em comum com os afazeres humanos, seus prazeres ou sofrimentos.

Não era um ser com memórias de um passado ou esperanças pelo futuro.

Era um Princípio da Natureza, um concurso natural de forças que, quando moldado numa forma humana, poderia ser acessível em linguagem humana e responder a nível inteligível por quem o questionasse.

Os numerosos Deuses que estão presentes em praticamente todas as culturas antigas, e em algumas contemporâneas (Candomblé, Vudú), são todos Deuses com nomes e formas pelos quais são reconhecidos, louvados, limitados e definidos por essas culturas.

Eles são, simultaneamente, menos e mais que os seres humanos.

São menos pois não possuem livre arbítrio, além de não poderem jamais evoluir ou tornarem-se algo diferente do que são.

São mais pois detêm incomensurável poder natural, são eternos e indestrutíveis, ao menos em termos humanos.

Mesmo que toda a humanidade pare de pensar nos Deuses, aquele concurso de forças que proveu o foco para o Deus permanecerá, pronto a receber um novo nome e novo simbolismo, de alguma outra cultura futura.

Homens não criam Deuses, apenas dão-lhe nomes - mas é através destes nomes que ganhamos poder sobre os Deuses.

O complexo nome de um Deus engloba sua forma, seus desejos, seus atributos, suas habilidades e limitações; é um tipo de magia que circunda e vincula o Deus à vontade do grupo que lhe deu expressão.

Eis o motivo pelo qual é dito freqüentemente que os Deuses dependem da devoção e sacrifícios de seus seguidores, sem o que eles desvaneceriam.

As pessoas que dão nomes aos Deuses são, ao mesmo tempo, servidores e mestres desses Deuses, pois, pela negação, esses Deuses, seriam mandados para o domínio das forças-cegas da natureza, das quais a energia em questão brotou.

O relacionamento entre os homens (e mulheres) com seus Deuses e Deusas, é simbiótico e mutuamente dependente.

O princípio da formação dos Deuses, nas sociedades primitivas, é sub-consciente.

É frequente que, mesmo no mais rico e variado panteão de Deuses - Menores, encontremos uma divindade superior, quase (ou completamente) indefinível, que foi relegada a um segundo plano, isto é, o da religiosidade.

Os homens (e as mulheres) deveriam se envergonhar quando idolatram e louvam imagens ou símbolos, bem como quando se curvam diante de Deuses com nome e forma.

Na realidade, não há diferença alguma entre as duas atitudes citadas acima.

Ambas ofendem a divina providência de forma idêntica.

Mas esse caminho de mentirinha, que afasta o ser humano do estrada da evolução cósmica, não se limita aos que louvam "Deuses", mas a todos os que louvam qualquer outra egrégora.

E o que é mesmo uma egrégora?

A mesmíssima coisa que "Deuses-Menores" apenas não possuindo forma humanóide nem nome. Como exemplo, temos as egrégoras formadas em torno de todas as artes divinatórias.

Em algumas formas de divinação (Geomancia, Jogo-dos-Búzios, Opelê-ifá, etc.) há uma "convenção mental", da mesma forma que algumas das "Ciências Experimentais" (Radiestesia, Radiônica, etc.).

Essas "convenções mentais" permitem que o praticante alcance o nível de sua percepção extra-sensorial.

E é dessa forma que o indivíduo atinge a Egrégora do sistema em questão.

Como exemplo, tomemos a prática da Radiônica, sistema de detecção de enfermidades e tratamento das mesmas, feito a distância, com o uso de um testemunho (foto, sangue, cabelo, saliva, assinatura, etc.) do enfermo.

A convenção mental é ir passando ou esfregando uma das mãos numa placa, na máquina, até sentir, no dedo utilizado, uma sensação de travamento ao movimento imprimido.

É dessa forma que o radionicista (praticante da Radiônica) atinge seu nível de percepção extra-sensorial.

E é através desse mecanismo (técnica) que o sujeito penetra na egrégora do equipamento radiônico que esteja utilizando, descobrindo os índices correspondentes à enfermidade pesquisada.

Os índices, isto é, números que correspondem, no caso da radiônica, a enfermidades e tratamentos, formam, no seu todo, a egrégora do dito sistema.

A Egrégora atingida serve para informar sobre a existência (e a essência) da enfermidade, bem como sobre a forma de combatê-la, de restabelecer a saúde do enfermo.

De que serviria conhecer só a parte nefasta? A egrégora só tem função como ferramenta, neste caso, da busca da harmonia, do equilíbrio perdido.

Cabe ao mago utilizar corretamente as ferramentas de que dispõe.

Devemos utilizar a egrégora como uma ferramenta, sem que a ela nos submetamos, quer objetivamente ou subjetivamente.

Nos cultos aos Deuses, os praticantes submetem-se às egrégoras de forma objetiva. Mas, na astrologia, os praticantes e consulentes submetem-se a ela subjetivamente, e ambas as situações são identicamente nefastas.

Pois a astrologia dista tanto da realidade astronômica, que o que atua nos seres vivos e coisa inanimadas não são as influências planetárias e estelares, mas as influências de uma poderosa e complexa egrégora que atua conforme foi, e constantemente é, programada.

Basta que se observe as efemérides astronômicas simultaneamente às astrológicas para que se note que, sendo as primeiras heliocêntricas e as últimas geocêntricas, as distinções são mais numerosas do que as semelhanças!

Daí alguns astrônomos ridicularizarem a astrologia.

Ridículo é comparar as duas coisas, pois a astronomia estuda as posições dos astros celestes enquanto a astrologia estuda a movimentação e minúcias complexas de uma egrégora caprichosa e multifacetada, que se move e interage a todo instante.

Mas, o mais importante, é saber que, se fossem as influências dos astros celestes com que lidássemos em astrologia, seria algo mais complexo para mudar, se possível fosse.

Como, porém, trata-se de uma egrégora, tudo é mutável através de práticas mágicas.

É como no jogo-de-búzios: uma tragédia preconizada pode ser evitada por procedimentos mágicos.

Na astrologia, geomancia, tarologia, I-Ching, qualquer artes divinatórias, tudo é semelhante, tudo pode ser mudado.

As artes divinatórias exprimem, objetivamente, aspectos de diversas egrégoras criadas para facilitar a passagem do homem pela terra, dando parâmetros para a magia agir, suprimindo influências, atuando em bradigênese (freinando o ritmo dos acontecimentos) ou em taquigênese (acelerando o ritmo dos acontecimentos), fazendo com que possamos controlar nosso destino, dando sentido à expressão: livre-arbítrio!

É pelo exposto que se compreende o motivo pelo qual as previsões feitas dentro de uma egrégora de ciência experimental tem maior precisão e envergadura mais abrangente do que aquelas feitas dentro das chamadas artes divinatórias, pois, nas primeiras, fica em realce o enfoque científico e nas últimas o místico; além disso, previsões realizadas dentro de uma egrégora de artes divinatórias tem maior precisão com

indivíduo vinculados àquela egrégora (consciente ou inconscientemente) e também com os que não tem vínculo a egrégora alguma, do que com sujeitos vínculos a outras egrégoras.

#### OBSERVAÇÃO:

Este trabalho não diz respeito às "inteligências originais", quer cósmicas (positivas) ou caóticas (negativas), que são reflexos puros da Luz (e das trevas); com reflexos puros quero dizer que não passam pelo prisma que é o ser humano.

Igualmente, este material não trata das egrégoras individuais, ou seja formas-pensamento, elementares, elementais-artificiais, larvas, fantasmas, vampiros, sombras, guardiões e outras criações individuais, voluntárias ou involuntárias.

### CAPÍTULO III

#### DEFINIÇÕES BÁSICAS DAS ENTIDADES ESPIRITUAIS

#### "QUEM É QUEM"

Todas as entidades espirituais emanam da Divina Providência. Portanto, toda entidade espiritual é semelhante. Sua unidade é básica, suas diferenças são superficiais.

- Deuses - entidades espirituais de grande poder, criadas por uma cultura ou sociedade.

- Anjo - entidade espiritual dedicada ao serviço da Luz, à obra cósmica; é uma "inteligência original".

- Demônio - entidade espiritual dedicada ao serviço do caos, no serviço das trevas; é uma inteligência original oposta.

- Elemental - entidade espiritual formada de um único elemento filosófico, e a este atada.

- Espírito planetário - entidade espiritual formada das qualidades de um único astro celeste, e a este atada.



- Elemental artificial - o mesmo que elemental, mas criado pela mente humana, muitas vezes inconscientemente. Pode ser benéfico ou maléfico.

- Elemental fabricado - quase a mesma coisa que o Elemental artificial, mas criado sempre de forma consciente, normalmente com intenções maléficas.

- Familiar (ou Famaliá) - entidade espiritual que pode ser de uma grande variedade, desde o "espírito" de um antepassado, aprisionado por meios mágicos, até seu "casarão" avivado magicamente, com o uso de uma entidade criada para esse fim. Em geral serve a uma pessoa, ou a um grupo restrito de pessoas. A esse respeito, ler os trabalhos referentes a Egum, especialmente os de autoria de Fernandes Portugal, Anthony Ferreira, Jorge Alberto Varanda e Luís de Jagum. Os trabalhos de Fernandes Portugal (Yorubana), são os mais completos, mas talvez um pouco herméticos para os não-iniciados no Candomblé. Vale conferir.

- Homúnculo - entidade espiritual, criada por um indivíduo, na forma de um ser humano, que tem em si "colocadas" algumas substâncias materiais num "corpo físico" sem funções mágicas. Seu corpo físico pode, porém, ser magicamente animado mediante práticas específicas (ver Initiation into Hermetics, de Franz Bardon). Muitas vezes chamado de "Golem", que, porém, geralmente, utiliza materiais orgânicos em sua execução, até mesmo de origem humana.

- Imagem Talismânica - o mesmo que Homúnculo (quando em forma humanóide) ou Assentamento (quando de qualquer outro formato).

- Psychogone - elementar ou elemental-artificial criado por meio da Magia Sexual. Não confundir com Íncubos e Súcubos.

- Vampiro - entidades espiritual que suga vitalidades, à força, de seres vivos. Muitas seitas de Magia Negra fazem uso deste tipo de Entidade, embora não exclusivamente delas (Kahunas, Quimbanda, etc.).

- Súcubos - entidade espiritual - vampiro sexual em forma feminina.

- Íncubos - entidade espiritual - vampiro sexual em forma masculina.

- Guardião - entidade espiritual criada conscientemente por alguãem, para dar-lhe proteãção (ou a terceiros).

- Mensageiro - entidade espiritual que é a forma objetiva dos defeitos, imperfeições, vícios e paixões individuais - é um "demônio espiritual" individual. Diferentemente de Choronzon (ver adendo logo adiante), que mantém-se incógnito, invisível e caracteriza-se por ser um "mau-conselheiro" ou "mau-anjo-da-guarda", numa alegoria ao indivíduo com um anjo pousado em seu ombro direito e um demônio encarapitado em seu ombro esquerdo, o Mensageiro é uma personificação positiva de nossos defeitos, vícios e paixões, de molde a que possamos contactá-lo e conhecê-lo, manejando assim positivamente nossas imperfeições. Alguns ocultistas chamam essa entidade de "Terror do Umbral", que é a mesmíssima coisa. A linha que separa o Mensageiro de Choronzon é estreita e, muitas vezes, pouco perceptível; portanto, cautela. Para o ritual de contactar o Mensageiro, veja o livro "O Diário de Um Mago", de Paulo Coelho. Outra técnica de resultados semelhantes pode ser encontrada no livro "Práticas e Exercícios Ocultos", de Gareth Knight (pag.28, O Guia da Meditação.); ao ler a técnica lá descrita, observe com atenção a advertência.

- Demônio da Guarda - conceito difundido pelo ocultista italiano Frank G. Ripel, que indica um "Espírito Guardião" que é a representação objetiva das "Correntes Tifonianas".

- Anjo da guarda - conceito difundido através da obra "A Magia Sagrada de Abramelin", com uma conhecidíssima sigla em inglês (HGA), abreviatura do termo em inglês (Holly Guardian Angel); esse conceito foi trazido ao público por S.L.MacGregor-Mathers, mas popularizado por Aleister Crowley; entidade espiritual conhecida como Eu Superior - forma objetiva do que em forma subjetiva podemos entender como a centelha divina que habita todo e qualquer ser humano. Representa de forma objetiva as "Correntes Draconianas". Mas não é simplesmente isso. Ver o adendo logo a seguir sobre o Augoeides e Choronzon.

- Anjo-Demônio da Guarda - conceito também difundido por Frank G. Ripel; simboliza, objetivamente, a união das "Correntes Draconianas e Tifonianas", portanto, o "Poder Serpentino" despertado.

- Gênio Protetor - é o que popularmente é chamado de "Anjo da Guarda" ou "Guia"; pode ser um espírito humano desencarnado, ou mesmo

uma inteligência ainda incorpórea, que recebe a missão, quando do nascimento de alguém, de sua "guarda" ou "aconselhamento". Está muito próximo durante a infância, distanciando-se pouco a pouco conforme a pessoa vai ficando mais velha; em geral, afasta-se após a adolescência, exceto quando a pessoa busca seu "contato".

- Imagens Telesmáticas - aparência física objetiva que diversas entidades espirituais objetivas e as energias subjetivas utilizam-se para mostrar-se à psique humana.

Imagens Telesmáticas são o mais elevado método de criação consciente, aonde as entidades espirituais objetivas são construídas a partir de sua essência subjetiva, do ponto complexo finalizado, através de um processo racional de correspondência.

A criação das imagens Telesmáticas pode ser comparada ao processo da vida. Começa com um impulso inicial, utiliza-se de materiais e técnicas diversos, e então evolui num padrão que é constituído de numerosos blocos completos. A Imagem Telesmáticas é uma fusão de forças, desejos e EMOÇÕES às quais foi dada uma forma, através da vontade criativa do Mago. Possui sua própria identidade e um senso de proposta de existência que gira em torno do motivo da missão, que foi criada para cumprir. Uma vez criada, viva, teme a morte, e usará de todas as suas limitadas habilidades para evitar a dispersão do seu ser. Quanto mais tempo viver, mais forte e complexa ficará, pois continuará a sugar identidade do Mago que a criou. Não são criaturas só do ego do Mago, sua natureza vem de Deus. Essas entidades espirituais tornam-se tão concretas com o tempo, que são facilmente percebidas, ouvidas e até vistas, por pessoas que não sabem da sua existência. Quando são formadas por um grupo de pessoas, de Magos, tornam-se a Egrégora particular desse grupo, como ocorre com as Lojas Mágicas das inúmeras Ordens Iniciáticas, com os Templos das mais variadas religiões, ou com as Máquinas Radiônicas.

O processo de criação de Imagens Telesmáticas foi desenvolvido pela Ordem Hermética da Aurora Dourada (Golden Dawn).

- Espírito zodiacal - entidade espiritual formada de qualidades intrínsecas de um único signo ou grau do zodíaco celeste e a ele atada.

- Larva - entidade espiritual criada por fortes emoções de uma pessoa, ou como seu servidor pessoal mágico (criado então de forma consciente).

- Elementar - entidade espiritual criada por um indivíduo, como seu serviçal mágico (de forma consciente). Pode ter as mais variadas formas e funções, até mesmo ser simbolizado como um desenho ou letras agrupadas (Sigilo). Ver "Liber Null & Psychonaut", de Peter J. Carroll; "Initiation into Hermetics", de Franz Bardon. Podem ser simplesmente "Artificiais" (criados inconscientemente) ou "Fabricados" (criados de forma consciente).

- Sombra - entidade espiritual que é um tipo complexo de larva.

- Fantasma - entidade espiritual que consiste num cascarão (cadáveres de corpo astral) habitado por um tipo de larva - o que pode ocorrer de forma consciente ou inconsciente, isto é, essa criação pode ser voluntária ou involuntária.

- Autômatos do Subconsciente - definição de Austin Osman Spare sobre os Espíritos-Guia.

- Arquétipo - os primeiros modelos do Universo são os Arquétipos; são as estruturas psíquicas individuais, capazes de produzir símbolos, imagens e fantasias inerentes às experiências fundamentais da humanidade. É através dos Arquétipos que é possível, ao indivíduo, remontar às fontes do conhecimento. Como exemplos de Arquétipos, podemos citar os Arcanos do Tarot, as Runas, as Figuras Geomânticas, os Símbolos Planetários e Zodiacais, etc.

- Poltergeist - palavra alemã que significa Espírito Brincalhão; em parapsicologia, designa fenômenos paranormais como, por exemplo, ruídos sem causa aparente, objetos que movem-se sozinhos (até mesmo caindo sozinhos e "voando" sem impulso nenhum, por ninguém), luzes apagando e acendendo sozinhas, fogo espontâneo, etc.

- Egrégora - forma-pensamento criada por um grupo de pessoas, que pode ser desde um grupo de Magos de uma mesma Loja Mágica até uma comunidade toda, até mesmo uma sociedade inteira. Segundo definem os Thelemitas, é uma forma-pensamento ou semelhante, criada por um Mago, e adotada por outro ou outros.

- Orixá - Entidade do grupo de Deuses Internos do Homem, formadores, em conjunto, da Egrégora do Panteão Afro, da Nação Alaketu do Candomblé.

- Vodun - cabe aqui o que foi dito sobre os Orixás, no item anterior, só que dizendo respeito ao Candomblé de Nação Gege ou Gege-Mahim ou Gege-Marrim.

- Domovoi - Espírito da Casa, Egrégora das moradias, a parte Astral e Mental das residências. Na Polônia costuma-se removê-lo quando se muda.

- Inkice - idem aos Voduns, mas da Nação Angola-Congo.

- Loa - o mesmo que Inkices, só que do Panteão do Vudú, Voudon e Hoodoo.

- Exu - Entidade intermediária entre os seres humanos e os Orixás.

- Eshú - idem Exu.

- Exu de Quimbanda - Demônio masculino autêntico.

- Pomba-Gira - Demônio feminino autêntico.

- Bombom-Gira - Como Exu, mas entre os homens e os Inkices.

- Bongo-N-Gira - idem Bombom-Gira.

- Legbá - idem Exu, mas com relação aos Voduns.

- Elegbara - idem Legbá.

- Bara - idem Legbá e Exu.

- Ajé - Entidade malévola, Entidade máxima dos feiticeiros e feiticeiras malfazejos da cultura Nagô.

- Egum - Casarão de pessoas mortas, magicamente avivado, e então habitado por Entidade criada artificialmente; manifesta-se no Candomblé.

- Preto Velho - Mesmo que Egum, mas manifesta-se na Umbanda e na Quimbanda. Representa um espírito sábio e idoso.

- Caboclo - O mesmo que Preto-Velho, mas representa um espírito valente e guerreiro; é tido por muitos como "encantado".

- Caboclo Boiadeiro - Como Caboclo, com suas peculiaridades de "aculturado".

- Guia - Espírito que "guia" o indivíduo em suas ações; pode "guiá-lo" para o bem ou para o mal, para o sucesso ou para o fracasso.

- Quiumba, Kiumba - Entidades trevosas, sendo basicamente larvas ou coisas semelhantes que habitam cascarões abandonados de pessoas malfazejas.

- Santo Católico - Entidade Egregórica, Imagem Telesmática, criada pelos seus crentes. Aliás, o mesmo pode ocorrer com as Entidades de Umbanda e Quimbanda, ao "divinizarem" alguém; por exemplo, ZÉ PELINTRA.

- Assentamento - ver Igbá.

- Igbá, Ibá, Assentamento - pote ou receptáculo semelhante, que serve de corpo físico para Entidade criada artificialmente, com qualquer finalidade. Ver Imagem Talismânica.

- Prenda - o mesmo que Igbá.

- Nganga - como Prenda.

- Nkisi - como Nganga.

- Ndoki - como Nkisi.

- Observação - as entidades espirituais vampiros, incubos e súcubos podem ser criadas conscientemente ou inconscientemente, sendo sempre criações individuais ou grupais que podem agir contra o criador ou contra terceiros.

Mas sempre agem contra alguém.

Nunca são benéficos mas prejudiciais. São essas entidades os habitantes das Qliphots.

É importante saber que a "Hierarquia dos Deuses Internos do Homem" é mais uma das hierarquias que governam o nosso Universo, nosso Sistema

Solar; portanto, não é apenas uma Egrégora, mas também uma hierarquia, da qual existem muitas.

Em sua Evocação, portanto, ocorre o mesmo que em qualquer Evocação Mágica, de Entidades de qualquer hierarquia.

Isto é, a operação mágica em questão atua tanto na psique do Mago, como no mundo exterior.

Aos praticantes da Evocação Mágica, portanto, fica a sugestão de que trabalhem com essa poderosa hierarquia da mesma forma que trabalham com qualquer outra.

Todos os riscos que se aplicam às outras Hierarquias, nesse tocante, valem aqui.

#### CAPÍTULO IV

"PARAMENTOS DA MAGIA CERIMONIAL"

Segundo o Mestre Franz Bardon, o melhor e mais competente autor de obras sobre Ocultismo, um Mago realmente bem treinado é capaz de praticar a Evocação Mágica sem o auxílio de paramento algum.

Mas, como Magos experientes são raros hoje em dia, resolvemos listar os principais paramentos mágicos, pois acreditamos que os implementos adequados são de grande valia para todos os que experimentam a Magia.

A principal vantagem de se utilizar o método da Magia Cerimonial, com todos seus paramentos, consiste em que, pelo uso e manuseio repetido, os instrumentos mágicos passam a ter uma forte energia própria, o que permitirá ao Mago, em pouco tempo, fazer uso de seus paramentos sem que se esforce pessoalmente para obter resultados mágicos nítidos.

Na realidade, os paramentos mágicos só tem valor quando o Mago conhece plenamente seu simbolismo, pois os mesmos são apenas auxílios para a consciência e a memória do Mago.

Donde se conclui que todo o poder que possam acumular ditos instrumentos emanam do Mago.

Dirigindo sua atenção para determinado instrumento, as faculdades e poderes por esse instrumento simbolizados são trazidos à mente consciente do operador.



Portanto, quando o Mago utiliza, em seu trabalho cerimonial, determinado instrumento, ele obtém o contato desejado, sem qualquer esforço especial de sua parte.

Cada implemento mágico representa forças espirituais, leis e qualidades, e esta introdução ao assunto pretende ser breve, mas não superficial.

## CAPÍTULO V

"O QUE CARACTERIZA OS PARAMENTOS DA MAGIA EVOCATIVA CERIMONIAL"

O Mago que dispõe de todos os paramentos para a Magia Cerimonial deverá ser bastante reservado em tudo que diz respeito aos mesmos.

Isto equivale a dizer que pouco deverá ele comentar sobre seus instrumentos, com quem quer que seja.

Somente o Mago deverá tocar seus instrumentos, já que basta um olhar profano para dessacralizar um instrumento mágico já consagrado.

Aliás, após a consagração, só deverão, esses instrumentos, serem tocados - ou vistos - pelo seu dono; este só deverá manuseá-los quando estiver pronto para executar seu trabalho mágico.

Instrumento algum deverá, após consagrado, ser usado para qualquer função que não a prática da Magia Cerimonial.

Qualquer uso fora do programado significa destruir seus poderes mágicos.

O Mago somente deverá manusear seus implementos quando estiver limpo, de corpo e alma; isto é, quando todas influências externas já tiverem sido lavadas (no sentido real e figurativo), poderá o Mago usar seus instrumentos mágicos.

Somente após ter tomado seu banho, estando então vestido com roupas de baixo limpas e reservadas ao trabalho ritual (se possível tudo em sêda, e na cor adequada ao ritual), é que poderá pegar suas ferramentas.

Apesar que meias, cuecas e calcinhas em sêda não são obrigatórias para o trabalho ritual, recomendo-as. Ou se usa o melhor, ou não se usa nada.

Tudo isso demonstra, da parte do Mago, uma atitude de respeito com relação aos seus implementos mágicos.

E quanto maior for seu respeito por esses instrumentos, maior será o poder acumulado nos mesmos.

Pois é muito importante que o Mago tenha, por seus instrumentos, o maior respeito e carinho.

Na realidade, cada um dos implementos em questão deverá ser tratado como verdadeira relíquia religiosa.

Pelo fato de que cada instrumento simboliza as mais divinas leis, cada instrumento é realmente uma relíquia do poder cósmico.

Daí se conclui que o Mago só deverá tocar seus implementos cerimoniais quando estiver totalmente pronto para levar adiante sua operação mágica.

Somente nas mãos de um Mago que conheça plenamente o simbolismo universal e esteja consciente do dito nas linhas acima é que os instrumentos da Magia Evocativa darão os resultados desejados.

E os paramentos da Magia Ritual deverão ser consagrados, isto é, dedicados às suas funções específicas, com o que se tornarão efetivos, mesmo que séculos se passem desde sua última aplicação.

Vamos, agora, descrever os implementos da Magia Evocativa.

CAPÍTULO VI

PARAMENTOS DA MAGIA RITUAL

SERVENTIA

E

SIMBOLISMO

CÍRCULO MÁGICO - simboliza o infinito; representa simbólicamente o Micro e o Macrocosmo; o Mago, em seu centro, representa Deus, comandando o Universo.

TRIÂNGULO MÁGICO - simboliza a tridimensionalidade; possibilita a manifestação física de Entidades Espirituais.

TURÍBULO - símbolo da materialização e condensação; permite criar uma atmosfera adequada à manifestação das Entidades Espirituais em nosso plano.

ESPELHO MÁGICO - a mais importante ferramenta da Magia; permite a visualização de outros planos e Esferas; pode substituir ao triângulo mágico. Nas obras de Franz Bardon encontram-se instruções sobre sua preparação e utilização.

LAMPARINA - também chamada de "Lanterna Mágica", é o símbolo da iluminação e entendimento.

BASTÃO MÁGICO - o mais importante paramento da Magia cerimonial; simboliza a vontade, o poder e a força do Mago.

ESPADA MÁGICA - símbolo da absoluta obediência ao Mago.

ADAGA - ídem Espada.

TRIDENTE - ídem Adaga, porém adequada somente ao trabalho com Entidades negativas.

CORÔA - símbolo da autoridade e dignidade do Mago.

TIARA - ídem corôa.

TÚNICA - simboliza a proteção do Mago contra influências externas; deve ser longa e confeccionada em sêda, fechada de cima a baixo.

CINTO - simboliza o equilíbrio.

PANTÁCULO - símbolo universal de poder Macrocósmico.

LAMEN - o mesmo que o Pantáculo, mas relativo ao Microcosmo; representa simbolicamente a autoridade psíquica e intelectual, além da atitude e maturidade do Mago. Expressa a autoridade absoluta desse.

SIGILO - símbolo de um poder parcial.

DIÁRIO MÁGICO - caderno para que sejam relatadas todas as operações mágicas.

CANETA TINTEIRO - para escrever no Diário Mágico.

TAÇA - simboliza a sabedoria e a vida.

PIRÓGRAFO - para gravar dizeres ou desenhos nos paramentos mágicos.

AGULHAS - para costurar e bordar nas vestes mágicas.

SAL - para exorcismos e purificações.

INCENSO - para ser queimado durante os rituais.

CHICOTE - tem o mesmo simbolismo e uso que a Espada.

SINO - serve para chamar a atenção dos sêres de outros planos.

ALTAR - para apoiar os paramentos mágicos.

ARMÁRIO - para guardar os implementos mágicos.

PORTA-BÍBLIA - para apoiar o Diário Mágico.

## CAPÍTULO VII

A OPERAÇÃO MAIS IMPORTANTE DA MAGIA:

O CONTATO E O CONHECIMENTO DO ANJO DA GUARDA, A NATUREZA DO AMANTE

SECRETO, DO AUGOEIDES, DE CHORONZON E DO HABITANTE DO UMBRAL.

A mais importante invocação que o Mago pode efetuar é a de seu Gênio, Daemon, Anjo-Demônio da Guarda, Santo Anjo da Guarda, Sagrado Anjo Guardião, Amante Secreto, Vontade Verdadeira ou Augoeides.

Essa operação é tradicionalmente conhecida como conseguir o Conhecimento e a Conversação com o Sagrado Anjo Guardião.

Isso é algumas vezes descrito como "Magnum Opus", o Grande Trabalho.

O Augoeides pode ser definido como o mais perfeito veículo do KIA (centelha-divina que nos habita) no plano da dualidade.

Como Avatar do KIA na Terra (planeta), o Augoeides representa a verdadeira vontade, a razão de ser do Mago, sua proposta de existência.

O Sagrado Anjo da Guarda, Holly Guardian Angel ("HGA") em inglês, é o nosso poder de consciência, Magia e Gênio.

Nós temos a pesarosa capacidade de ficarmos obsediados com meros produtos de nosso próprio gênio, crendo, por engano, ser o próprio Gênio legítimo, não uma criação nossa.

Os efeitos colaterais dessa obsessão tem um nome genérico, CHORONZON, ou, ainda DEMÔNIOS CHORONZON, pois seu nome é LEGIÃO. Louvar essas criações é aprisionar a si mesmo na loucura, além de invocar desastres eventuais.



Mas CHORONZON, o "outro lado" do AUGOEIDES, só aparece aonde se busca o "HGA". Daí o perigo da busca frenética e mal dirigida, como está na moda atualmente. Em algumas Escolas Iniciáticas CHORONZON é identificado como o Deus Egípcio ANÚBIS.

Para os que nada buscam, porém, também há uma nefasta criatura espreitando: o HABITANTE DO UMBRAL.

Habitante do Umbral é um conceito metafísico. É nossa própria criação. Ele tende a controlar nossas fraquezas, especialmente através da Vontade e força de vontade. Isso está relacionado à possessão num nível astral. É especialmente dominante nos casos de toxicomania, alcoolismo, tabagismo e outros problemas de vícios em geral.

Para entender a envergadura desses problemas, basta conhecer o nome do Anjo da Guarda junto ao Tantrismo: O Amante Secreto. Portanto, todas as fantasias pessoais, inclusive as sexuais, têm origem na natureza e aparência dessa Entidade. Eis por que todas as anomalias e desvios sexuais têm origem em seus "opostos", isto é, nos opostos do Amante Secreto.

O Santo Anjo da Guarda é o mais importante dos elos mágicos - e o único seguro - entre os humanos e as "forças externas".

Aleister Crowley é extremamente claro ao afirmar que o Anjo da Guarda não deve ser confundido com entidades nebulosas como o Eu Superior. Diz ainda que o Anjo da Guarda é um indivíduo real, com seu próprio universo, assim como os seres humanos.

O Santo Anjo da Guarda não é uma entidade subjetiva, nem consiste numa forma de "oposto da consciência" da pessoa. Seus reflexos, porém, podem constituir um potencial de ordem distinta, que pode vir a ser interpretado como o "mal" (ou o "Anjo Mau"), potencial esse que supera, em muito, o de qualquer ser humano.

Esse "Anjo Mau" ou "Mau Anjo da Guarda" é um habitante de uma Zona Intermediária entre os universos humano e não-humano, e é o único intermediário, ou "ponte", entre esses dois universos.

Esses dois universos, o Solar (ou Dévico), e o Terrestre (ou Assurico), são as Zonas habitadas pelas correntes homônimas, portanto também são as Zonas aonde se situam os Eu Superior e Eu Inferior, respectivamente.

O encontro de um ser humano com seu Anjo da Guarda dá-se na Esfera Cabalística de Tipheret, esfera Solar na Árvore Cabalística.

Tipheret é o assento dessas duas consciências, e até que os seres humanos atinjam Tipheret, permanecerão atados à Corrente Assurica de consciência.

Como conseqüência de não alcançarem Tipheret, os seres humanos não obterão uma consciência real do mundo dévico, mas não tornar-se-ão imunes às radiações e vibrações dessas regiões.

Por outro lado, o Santo Anjo da Guarda, cujo ponto de contato com os seres humanos é em Tipheret, liga a consciência humana com as Esferas além do Universo Solar.

Os reflexos do Anjo da Guarda, porém, também iluminam as paragens Qliphóticas, aonde ele se torna o "Anjo Negro", posto que as Qliphás são a parte trevosa do Universo, a região das sombras.

Tendo em vista o que foi dito acima, antes de se praticar a Evocação Mágica, o indivíduo deve obter o conhecimento de seu Anjo da Guarda, fator imprescindível para que qualquer operação mágica com Entidades externas não se transforme num fiasco, ou numa tragédia.

É importante ressaltar que o "HGA" é, na verdade, nosso "Deus Pessoal", nossa "Divindade Pessoal", e não um Anjinho alado...

Esse "Guardião" que aconselha, protege, encaminha, induz e alerta seu "protegido" não é nenhum anjo - é, isto sim, alguém desencarnado que recebe essa função quando do nascimento de cada indivíduo.

Aliás, o único trabalho que aborda este assunto na extensão devida é o magnífico "Initiation Into Hermetics" de Franz Bardon.

Neste sentido, de "protetor", o Anjo da Guarda está mais para "Guia" de Umbanda ou Quimbanda, ou ainda para "Babá-Egum" de Candomblé, do que para uma Divindade pessoal.

E por falar em Candomblé, o que chamamos de "nossos Orixás" corresponde muito bem ao conceito de "HGA". Mas não "o nosso Orixá", porém "os nossos Orixás", isto é, o conjunto de Orixás - 2, 3, 4, 5, 6 e até 7 Orixás "combinados" - que formam o Arquétipo perfeito para que efetuemos a união - a União com o Arquétipo - que não é outra coisa que a união com o HGA - o Conhecimento e a Conversação com o Santo Anjo da Guarda.

E quando se fala em "Anjo da Guarda", vem sempre à mente a pergunta:

- Quem, e o que, são os Anjos?

Logo a seguir, nos perguntamos:

- E quem, e o que, são os Demônios?

Os Anjos são sempre bons?

E os Demônios são sempre maus?

É seguro contatar os Anjos?

É perigoso contatar Demônios?

Anjos e Demônios são Inteligências.

E isto equivale a dizer que são Entidades de certa complexidade, o oposto aos Elementares, cujo nome por si só explica a simplicidade de constituição.

Também fica claro que, enquanto os Elementares só podem executar tarefas simples, às Inteligências cabem tarefas complexas.

As Inteligências podem ser Originais (naturais) ou Artificiais (fabricadas pela mente humana).

As Originais tem mais poder e maior envergadura desse poder que as Artificiais.

Mas são sempre Entidades poderosas e potencialmente perigosas.

É perigoso afirmar que os Anjos são sempre bons, tanto quanto o é crer que os Demônios são sempre maus.

O correto é afirmar que os Anjos são seres Dogmáticos, enquanto os Demônios são seres Pragmáticos.

Isto equivale a dizer que os Anjos aderem aos Dogmas, são atraídos pelos Rituais Dogmáticos, e identificam-se mais com os Magos que praticam a Magia Dogmática.

Com os Demônios ocorre o inverso - aderem ao Pragmatismo, sentindo-se atraídos pela Magia Pragmática e identificando-se com seus praticantes.

Mas isso não significa que os Demônios sejam bons, pois lhes agrada ver o sofrimento dos seres humanos, quando não causar esses sofrimentos.

Seria mais adequado dizer que aos Anjos cabe a missão de provocar efeitos agradáveis; aos Demônios, de gerar efeitos desagradáveis.

Isto, porém, não significa que os Anjos estejam sempre dispostos a satisfazer os caprichos de qualquer pseudo-mago; eles são Inteligências, seres dotados de imenso poder.

Exigem respeito e moderação.

Bom senso e cautela.

É sempre perigoso contatar Anjos e Demônios, donde se conclui que o Mago deve ter total controle da situação, para nunca ser subjugado - quer seja por um Demônio, quer seja por um Anjo.

Voltando por um instante ao tema inicial, visando eliminar quaisquer dúvidas, vejamos:

O que se convencionou chamar de Anjo-da-Guarda, isto é, uma Entidade que protege, aconselha, orienta, direciona, é o Espírito de alguém desencarnado, bem no estilo dos "Mentores" Kardecistas, "Guias" de Umbanda e assim por diante; o verdadeiro Anjo-da-Guarda, porém, é o Deus pessoal, o Arquétipo com o qual buscamos união, a mais sublime Energia alcançável pelos seres humanos.

## CAPÍTULO VIII

BREVE INTRODUÇÃO À RADIÔNICA:

O QUE SÃO MÁQUINAS RADIÔNICAS

As Máquinas Radiônicas são de um tipo de sintonizadores de frequências (frequências das ondas biológicas), para a recepção (detecção) e transmissão (emissão) a distância, isto é, sem um contato físico com o sujeito passivo (paciente).

Desta forma, detectam vibrações (ondas) biológicas, e emitem ondas (vibrações) identicamente biológicas, portanto, permitindo um diagnóstico e posterior terapia, tudo a distância, mediante apenas uma "amostra" (no sentido radiestésico do termo) do paciente (foto, cabelo, sangue, saliva, assinatura, digital, aparas de unha, etc.).

As Máquinas Radiônicas são, em sua aparência, caixas com montagens eletro-eletrônicas (e, em alguns casos, eletro-mecânicas também) dentro, com diversos botões de sintonia e chaves de seleções, uma placa de fricção para o uso do praticante, e um (ou mais) poço, aonde se introduz o testemunho do paciente.

As Máquinas Radiônicas foram batizadas, nos países de língua inglesa, de "Black Box" (caixa preta), pois no início deste século, eram montadas em caixas de madeira forradas de couro granulado preto, e no painel superior onde eram montados os controles era de material isolante também preto (ebonite).

A Radiônica é uma forma de magia cerimonial, opinião compartilhada por inúmeros praticantes de Radiônica.

A Máquina Radiônica (também chamada "Sintonizador Biológico" ou "Sintonizador Radiônico") é apenas uma "forma pensamento solidificada" e as "frequências/índices" utilizados na Radiônica são apenas um acordo com a egrégora em questão (o conjunto de índices é a parte intelectualmente inteligível da egrégora da Máquina Radiônica que se utiliza). Com essa definição, muitos praticantes de radiônica concordam, mas alguns discordam de forma inflamada.

Com uma coisa, porém, todos concordam: - quanto maior o número de praticantes de um sistema particular, melhor o dito sistema funcionará para todos.

Os radionicistas Marty Martin e Peter A. Lindermann, em 1978, no estado do Havai (USA), concluíram, após muitas pesquisas, qual o mecanismo operacional da radiônica.

Quando, por qualquer razão a função do RNA num organismo está inibida, os tratamentos radiônicos tornam-se quase que totalmente ineficientes.

Mas, quando o RNA é estimulado por um tratamento específico para o mesmo RNA, então todos os outros tratamentos radiônicos tornam-se eficientes. Com a repetição deste fenômeno inúmeras vezes, os dois pesquisadores chegaram a uma conclusão - todos os remédios são elaborados no corpo pelo DNA!

O sistema radiônico da terapia, é apenas uma forma de conversar com o DNA.

Se o DNA não conseguir enviar sua mensagem às células através do RNA, o tratamento parece não funcionar. Isto talvez auxilie os praticantes da radiônica a obter resultados mais consistentes.

Para os dois pesquisadores citados, esse procedimento eliminou quase que totalmente os insucessos.

Apenas a título de curiosidade, cito aqui as principais egrégoras da Radiônica, em todo o mundo:

Peter J. Kelly (USA)  
Thomas Galen Hieronymus (USA)  
Georges Delawarr (UK)  
Malcolm Rae (UK)  
Albert Abrams (USA)  
Pathoclast (USA)  
Bruce Copen (UK)  
David V. Tansley (UK)  
Agrad / Ukako (USA / UK / França)  
Ruth Drown (USA)  
McGurk (UK)  
Peter A. Lindemann ((USA)  
Michael G. Smith (USA)  
Antonio Rodrigues / Mindtron (Brasil)  
Christopher Hills (USA)  
Benoytosh Bhattacharyya (India)  
Steven Gibbs (USA)  
Jacques Bersez (França)  
Irmãos Servranx (FRANÇA)  
Roger Anton Calverley (CANADÁ)  
Robert McFarland (CANADÁ)

- QUE TIPO DE FENÔMENO PERMITE A EMISSÃO A DISTÂNCIA:

- A) - Pulsos eletro-magnéticos;
- B) - Luz polarizada;
- C) - Ondas de forma;
- D) - Relação espacial.

Portanto, um equipamento radiônico precisa enquadrar seu sistema de emissão de energia num dos quatro acima; caso contrário, teremos um equipamento psicotrônico, e não radiônico.

Isto é, teremos um equipamento que só emitirá enquanto o operador estiver concentrado no aparelho, bem como na qualidade da energia desejada e no paciente.

Basta que o operador "vire-se de costas" para a "operação" que a mesma cessará, isto é, a máquina deixará de emitir.

Nas Máquinas Radiônicas a emissão é autônoma e independe da vontade ou atenção do operador.

Assim, ao se projetar um equipamento Radiônico, deve-se levar em conta

esses parâmetros, pois são a única forma de emitir qualquer tipo de energia

a distância, seja a energia de números, sigilos, desenhos influentes, côres, remédios, substâncias esotéricas, ou de qualquer outra "coisa".

Outras formas quaisquer de emitir dependerão da força da mente do sujeito ativo do experimento (o Mago/Emissor), ou de alguma Entidade.

## CAPÍTULO IX

### A PRÁTICA DA EVOCAÇÃO MÁGICA



A prática da Magia Evocativa, apesar de tão conhecida, quase nunca foi descrita com exatidão.

O único trabalho que contém a descrição exata de uma evocação mágica é o fabuloso livro "The Practice of Magical Evocation", de autoria de Franz Bardon.

Aliás, não há obra mais completa, no tocante a Magia e Cabala, do que a de Franz Bardon, composta de apenas quatro volumes, que reputo indispensáveis para todo estudioso e praticante da Magia (ver bibliografia).

Posso afirmar que esta é a primeira vez que é publicado, em português, um texto com a realidade, e só a realidade, de uma Evocação Mágica.

É bom ressaltar que, para o sucesso numa operação mágica desse tipo, muito treino e dedicação são essenciais; creio que a prática assídua de faculdades mágicas bem desenvolvidas por um método racional e seguro, como o encontrado na obra "Initiation Into Hermetics" ("Iniciação ao Hermetismo"), de autoria do mesmo Franz Bardon, é mesmo imprescindível.

Há duas variedades da Evocação Mágica: a Grande Evocação e a Pequena Evocação. Na Grande Evocação, se Evoca os Deuses e Deusas, e consiste numa operação potencialmente mais perigosa que a Pequena Evocação, posto que um Deus ou Deusa pode, pela própria natureza de sua Energia, desequilibrar seriamente alguém. Já na Pequena Evocação, são Evocadas quaisquer outras Entidades, quer sejam Espíritos Planetários, Inteligências, Anjos, Demônios, Elementais, etc.

O melhor para a prática da Magia Evocativa é que possamos utilizar, para nossas operações, um cômodo exclusivamente para essa finalidade; algum cômodo aonde possamos ficar a sós, no qual somente nós teremos acesso, aonde tenhamos total privacidade e que até mesmo apenas nós façamos a limpeza, falando em termos puramente mundanos.

É claro que esta, bem como todas as demais colocações deste apêndice, podem sofrer modificações, de acordo com a necessidade do Mago. Um cômodo assim fará o papel de um verdadeiro Templo, no sentido mais amplo do termo. Se for possível ao Mago, seu Templo Mágico deverá ser guarnecido com paramentos adequados ao seu trabalho, respeitando todas as leis de analogia aplicáveis, da mesma forma que os Magos do passado o fizeram. Neste caso, o Mago localizará seu Altar no Leste. O Mago poderá, de acordo com seu grau de maturidade e crença pessoal, colocar em seu Altar uma imagem de sua Divindade, ou, como faziam os Magos do passado, um Espelho Mágico, com dois candelabros de sete braços, um em cada lado do citado Espelho Mágico, e um Turíbulo entre os dois candelabros, em frente ao Espelho Mágico, mas em posição inferior a este. No passado, os Templos Mágicos eram guarnecidos com quatro colunas ornamentadas com várias figuras simbólicas, cada coluna representando um dos quatro elementos ( água, ar, terra e fogo ). As paredes eram decoradas com figuras simbolizando várias divindades dos quatro elementos. No passado, bem como nos dias atuais, somente uns poucos poderiam ter um Templo Mágico assim luxuoso e sofisticado. Mas isso não deve desestimular o Mago, pois, não importa sua situação financeira, ele (ou ela ) será capaz de realizar suas operações mesmo que não disponha de um local como o descrito anteriormente para seu uso. Na verdade, um Mago competente poderá levar a cabo uma Evocação Mágica em qualquer lugar, seja um quarto, uma cozinha, uma edícula, um sótão ou um porão, desde que tenha sua privacidade garantida durante seu trabalho.

Mesmo que isso torne-se impossível, o Mago ainda poderá praticar sua Arte em qualquer local isolado, ao ar livre, desde que não seja perturbado.

- "A Evocação de uma Entidade"

- o Mago deve escolher a Entidade a ser evocada, ou ainda qual a força planetária ou elemental com a qual deseje estabelecer contato;
- isto é muito importante, pois só assim o Mago saberá de antemão, quais as considerações relativas às leis da analogia deverá ter em mente, especialmente no que diz respeito à acumulação de luz colorida adequada à esfera em questão;
- tendo escolhido a quem deseja evocar, o Mago deverá ter em mente o que pretende obter da força em questão, elaborando portanto um plano preciso de ação;
- antes da evocação propriamente dita, o Mago deverá tomar um banho de higiene completo, pois uma operação mágica dessa natureza requer não somente uma alma e um espírito limpos, mas também um corpo físico limpo, especialmente quando estivermos evocando inteligências positivas e elevadas;
- não sendo possível tomar um banho completo, o Mago deverá, ao menos, lavar cuidadosamente suas mãos; esse procedimento não deverá jamais ser esquecido;
- ao lavar-se, o Mago deverá concentrar-se na idéia de que todos os aspectos desfavoráveis, física e psiquicamente falando, irão embora com a água que se vai;
- preparado dessa maneira, o Mago toma um a um seus implementos mágicos, do local aonde estavam guardados, e os deposita num pedaço limpo de tecido, preferivelmente novo, que estava guardado junto com os implementos mágicos, com a finalidade de manter os ditos implementos livres da poeira;
- providencie para que seu isolamento do mundo exterior seja completo, tanto para que você não se distraia com acontecimentos alheios a sua operação, quanto visando evitar o olhar curioso de outras pessoas;
- feche as cortinas, abaixe a campainha do telefone, até mesmo desligue a chave geral da eletricidade de sua residência, para evitar distrações durante seu trabalho;
- a evocação tem início no momento em que você começa a se vestir; ponha, portanto, atenção especial nesse ato, concentrando-se totalmente na operação que se seguirá;

- vista-se com roupas de seda- no frio, use roupas de baixo em seda
- e calçados que sejam um tipo de chinelos fechados, adequados ao uso especial que se tem em mente;
- tenha em mente que, ao vestir-se com suas vestes mágicas, você estará formando uma proteção contra toda e qualquer influência desfavorável que venham do universo visível ou mundo invisível;
- ao vestir-se, tenha em mente que seu corpo está totalmente protegido contra influências de quaisquer seres, pouco importando se bons ou maus;
- essa absoluta certeza deve permanecer na mente do Mago o tempo todo de sua operação mágica, de estar absolutamente isolado de toda e qualquer influência externa;
- ponha então, em volta de sua cintura, o cinturão mágico, tendo em mente que você é o Soberano de todos os elementos, o Mestre de todos os Poderes;
- finalmente, ponha em volta de sua cabeça a tiara mágica ou coroa mágica com a sensação de uma verdadeira união com Deus, e sentindo que não é você, mas Deus é quem está levando a cabo a operação;
- você deverá unir-se com o princípio Divino dentro de si de tal forma que se sentirá como a própria Divindade;
- acenda agora sua Lâmpada ou Lamparina Mágica, que deverá "encher a sala" com a "cor da esfera" em questão;
- coloque-a num local em torno do qual você traçará seu Círculo Mágico, ou pendure-a no centro do cômodo;
- não há a necessidade de que a Lamparina seja localizada no centro exato do cômodo, sendo a única e real vantagem de centralizá-la ter-se a luz distribuída por igual;
- o próximo passo será a colocação dos Espelhos Mágicos, e impregná-los; poderemos utilizar apenas um Espelho Mágico, ou idealmente dois;
- um dos espelhos servirá para a manifestação da entidade evocada no mundo físico, enquanto o outro espelho servirá para afastar influências indesejáveis;
- tendo consciência de que não é você, mas a própria Divindade, quem está levando adiante a operação mágica, crie, com o auxílio de sua imaginação, um grande mar de luz, na coloração adequada a esfera em questão, o qual, também pela imaginação, você acumulará do universo na superfície do Espelho Mágico, de maneira que toda a superfície do Espelho Mágico seja tomada pela cor;
- o poder daquela iluminação condensada deverá ser tão forte a ponto de iluminar totalmente a sala em que se opera;

- nesse momento, você deve usar de sua imaginação, criando em seu ser a impressão de que aquela luz acumulada é na verdade uma "matriz de poder", um fluido, que quase possa ser observado com a visão física;
- de qualquer forma, você deverá ter a impressão permanente de estar movendo-se em meio a uma oscilação colorida, na sala da operação;
- essa é a forma de preparar magicamente um ambiente para a operação mágica em questão; assim preparado o ambiente, que está em perfeita sintonia com a entidade evocada, não há mais obstáculo algum para a manifestação do ser em questão, pois a entidade sentirá a atmosfera propícia para a sua manifestação;
- enquanto você está acumulando a luz no ambiente, deverá manter em sua mente a idéia firme de que está fazendo isso com a finalidade de que o espírito evocado se condense de tal forma que possa ser visto por seus olhos físicos e ouvido com seus ouvidos físicos;
- impregnando o ambiente com a luz na cor escolhida, não se esqueça de desejar repetidamente que a luz/poder em questão permaneça acumulada na superfície do Espelho Mágico e na sala até que você a "dissolva" por força de sua imaginação;
- agora é hora de impregnar o Espelho Mágico com o princípio do Akasha. Projete, por força da imaginação, na superfície do Espelho, que previamente deveria ter sido coberta com um condensador fluídico, o desejo de que nenhum ser perturbador, nenhum espírito zombeteiro, nenhuma força indesejável, nada nesse sentido penetre em seu ambiente de trabalho;
- esse foi o segundo passo na Evocação Mágica;
- a sala de trabalho está agora adequadamente impregnada;
- pegue então um pedaço de papel mata-borrão e corte-o num formato adequado à esfera que será evocada, ou seja:

Saturno	=	triângulo
Júpiter	=	quadrado
Marte	=	pentágono
Sol	=	hexágono
Vênus	=	heptágono
Mercúrio	=	octógono
Lua	=	nonágono
Terra (e quaisquer outras esferas)	=	círculo

- no centro do papel, trace, na cor da esfera em questão, utilizando-se de um lápis colorido, o signo/assinatura/sigilo da entidade em questão, ou o pentagrama/hexagrama da força desejada,

respeitando, nesse último caso, o ponto de início e o ponto final do desenho;

- simbolicamente, trace novamente o desenho com seu dedo ou com seu Bastão Mágico, concentrando-se nas qualidades da energia/entidade que se evoca,;

- seria conveniente umedecer o papel com um condensador fluídico, deixando-o secar a seguir;

- concentre-se também na idéia de que a entidade evocada está ligada ao desenho, e reagirá a qualquer tempo, estando disposta a atender ao Mago em seus desejos;

- tenha em mente, ao traçar o desenho, que não é você quem o faz, mas Deus, e que, portanto, a inteligência evocada renderá absoluta obediência a Deus;

- com esta atitude meditativa, uma falha é impossível;

- seu "Selo Mágico" está pronto, e você poderá começar a preparar o "Círculo Mágico" e o "Triângulo Mágico" ;

- se você já tiver um círculo bordado num pedaço de tecido, ou pintado num pedaço de papel, ponha esse círculo no chão, ao lado do triângulo, e re-trace o círculo com seu Bastão mágico, ou com sua mão direita, ou ainda com um dos dedos de sua mão direita;

- fazendo isso, medite na idéia de que o círculo representa a eternidade, o microcosmo e o macrocosmo, que ele simboliza o universo inteiro em seus aspectos menor e maior;

- sua meditação deverá ser tão perfeita, desde o início desse trabalho, de forma que nenhuma outra idéia penetre em sua mente;

- siga agora o mesmo procedimento com relação ao triângulo mágico, que também deve estar pronto como o círculo mágico, re-traçando o triângulo de forma idêntica ao que foi feito com o círculo mágico;

- medite, durante essa operação, que o triângulo representa o mundo tridimensional, isto é, o plano mental, o plano astral e o plano físico;

- para evitar que a inteligência que se deseja evocar não se manifeste apenas em sua forma mental, mas também em suas formas astral e física, é necessário que se inclua este desejo ao concentrar-se em sua atitude meditativa rumo ao triângulo;

- sua imaginação no momento de retraçar tanto o triângulo quanto o círculo são igualmente importantes e imprescindíveis;

- o Mago deverá determinar a forma e a envergadura da efetividade da inteligência de quem se deseja a manifestação;

- caso o Mago omita este ponto, a entidade lhe aparecerá apenas em sua forma mental e conseqüentemente apenas na mente do Mago;

- a manifestação da entidade só poderá ocorrer se todas as precauções e procedimentos forem precisamente observados e tomados;
- terminada toda esta fase, coloque o triângulo em frente do círculo e ponha o "Selo" no centro do triângulo;
- obviamente o "Selo" deverá ter sido preparado de acordo com o indicado anteriormente;
- alguns Magos intensificam o efeito tridimensional do ser evocado colocando em cada ângulo do triângulo uma espiriteira, portanto três ao todo, e as acendendo;
- o combustível a ser utilizado nas espiriteiras deverá ser um extrato de aguardente ( ou rum, gim, uísque, etc. ) com camomila, isto é, um condensador líquido ( condensador fluídico ou fluido condensador), no qual o Mago já acumulou, com o auxílio da imaginação, o mundo tridimensional;
- quando as espiriteiras, guarnecidas de pequenas mechas, estiverem queimando, da mesma forma que as espiriteiras de laboratórios, o poder da imaginação concentrado no combustível lentamente se expandirá no ambiente enquanto o fluido lentamente se consome;
- dessa forma, a materialização da entidade evocada terá total apoio;
- que fique bem claro que a utilização das espiriteiras não é absolutamente necessária, mas é um bom auxílio, especialmente para os iniciantes, pois um iniciante nas práticas evocativas necessita de um maior número de acessórios que um Mago experiente neste departamento;
- os novatos poderão colocar as lamparinas ou espiriteiras em intervalos regulares, não somente nas pontas do triângulo equilátero, mas também em torno da linha que demarca o círculo mágico;
- a quantidade de lamparinas colocadas dentro do círculo dependerá do número análogo do planeta relevante;
- o número de lamparinas/espiriteiras a ser utilizado é análogo ao número atribuído a esfera em questão, como se segue:

Terra	=	10
Lua	=	9
Mercúrio	=	8
Vênus	=	7
Sol	=	6
Marte	=	5
Júpiter	=	4
Saturno	=	3

- o Mago poderá ainda simbolizar os elementos no círculo, quando então necessitará de apenas quatro lamparinas;
- o próprio Mago, em pé no centro do círculo, representará o quinto elemento, o princípio do Akasha ou Éter;
- ao colocar as lamparinas, o Mago leva em consideração os quatro pontos cardeais, colocando as lamparinas a Leste, Oeste, Sul e Norte do círculo;
- é deixado ao critério do Mago expressar com as espiriteiras o número planetário em questão ou simbolizar os elementos;
- claro que o Mago poderá traçar três círculos concêntricos, colocando no círculo intermediário as quatro lamparinas simbolizando os elementos, no círculo externo colocará o número de lamparinas análogo ao número atribuído a esfera da entidade que será evocada, ficando, é obvio, o Mago, no centro do menor dos três círculos concêntricos;
- obviamente, a utilização das espiriteiras na forma indicada complicará bastante a preparação para a evocação, mas a pessoa apta a utilizar tais lamparinas não desistirá da utilização desse apoio, pois quanto maior o número de apoios para a consciência o sujeito tiver no seu início, melhor serão os resultados;
- agora entra em cena o turíbulo ou incensário;
- o Mago poderá colocá-lo entre o círculo e o triângulo ou diretamente no triângulo;
- o turíbulo deverá ser guarnecido com carvão em brasa ou com um pavio ou mecha, e sobre a chama/brasa uma pequena placa de cobre será fixada;
- essa placa é que será aquecida pelo calor da chama/brasa;
- o pó a ser incensado deverá, em todos os casos, corresponder a esfera do ser evocado, e deverá ( o pó ) ser colocado sobre a placa de cobre;
- apenas pequenas quantidades deverão ser utilizadas, de molde que no ambiente sintam-se o suave aroma da fragrância incensada, ao invés de poluir o ambiente com uma densa fumaça que perturbará o trabalho;
- como alternativa do pó a ser incensado, pode-se utilizar uma tintura aromática, sempre respeitando a lei das analogias;
- caso você não deseje utilizar o turíbulo durante a operação mágica, poderá pingar algumas gotas da essência adequada num pedaço de papel mata-borrão;
- em qualquer dos casos, o aroma agradável à inteligência evocada facilitará a materialização do ser em nosso mundo físico;
- incensar o ambiente, na verdade, não é tão importante quanto querem alguns autores; é só mais um apoio;



- nunca utilize substâncias tóxicas, venenosas ou entorpecentes para incensar o ambiente, sob pena de perder o controle da situação; evocação mágica é algo muito sério e pode mesmo ser bastante perigoso;
- caso o Mago esteja evocando um ser não pertencente a nenhuma das sete esferas planetárias, sob o qual não tenha certeza com respeito as correspondências análogas, deverá utilizar como incenso um condensador líquido universal;
- a regra anterior aplica-se amplamente aos seres da zona da terra e dos elementos terrestres;
- obviamente o condensador em questão deverá ser adequadamente impregnado, isto é, a acumulação da luz adequada a operação deverá ser feita da mesma forma que nos outros procedimentos semelhantes, concentrando-se ao mesmo tempo no desejo de sucesso;
- uma boa mistura universal é composta dos seguintes elementos, em partes iguais em volume:
  - incenso de igreja
  - mirra
  - estoraque
  - benjoim
  - aloés ( babosa )
- uma fórmula universal como a descrita no item anterior tem serventia em todas as situações;
- para o ato de incensar, apenas uma colher de café, rasa, será a quantidade ideal de cada componente a ser utilizado, para que tenhamos, ao incensar, somente um agradável aroma, e não um fumaceiro terrível com um cheiro insuportável;
- feito isso, mais um passo preparatório da evocação mágica foi cumprido, e poderemos passar então a evocação mágica propriamente dita;
- tratando-se de um ser positivo, isto é, bom, poderemos colocar nossa espada em nosso cinturão, no lado esquerdo do corpo;
- se tivermos entre os nossos implementos mágicos uma adaga, faca ou punhal, deveremos colocar isso também no cinturão;
- isso faremos pois, um ser positivo, não importa de qual esfera proveniente, dificilmente requerera o uso da espada ou faca;
- se, porém, estivermos evocando um ser negativo, isto é, mau, demoníaco, deveremos empunhar nossa espada em nossa mão direita, como símbolo da vitória; nosso bastão mágico, neste caso, estaria em nossa mão esquerda;

- colocando sua espada no cinturão, você estará expressando a idéia de que o ser evocado não será forçado, de modo algum, a satisfazer seus desejos;

- com seres insubordinados ao Mago, porém, não há outro meio de controlá-los exceto com a espada;

- seres demoníacos, negativos, são comandados pelo Mago com o auxílio da espada flamígera, como símbolo da vitória, para que a entidade em questão lhe renda absoluta obediência e satisfaça todos os seus desejos;

- não há ser demoníaco algum que o Mago não consiga controlar e submeter a sua vontade;

- tudo o que é necessário fazer é que o Mago aponte sua espada para o lugar aonde ele deseja que o ser se manifeste, e isto ocorrerá prontamente, além do que o ser negativo em questão atenderá prontamente a todas as determinações do Mago;

- desde que todo ser tem um instinto de auto-preservação, todos os demônios temem a espada mágica ou punhal mágico, pois em verdadeira comunhão com Deus, uma espada mágica pode, figurativamente falando, despedaçar qualquer demônio;

- tome seu bastão mágico em sua mão direita, fique bem no centro do círculo e concentre-se na idéia de que você é o centro, de que você é Deus, o soberano de todas as esferas, e de que você está, ao mesmo tempo, na esfera/planeta da inteligência desejada;

- como o princípio divino, você chamará, em sua mente, a entidade desejada, ao mesmo tempo em que você chama o nome dela, em sua mente, por toda a esfera/planeta dela;

- você deve se convencer que a sua chamada será ouvida em todo canto da esfera daquela entidade;

- simultaneamente, tenha em mente que, sendo Deus, você será o Deus daquele ser também, que, então, lhe ouvirá também;

- permaneça nesse estado fatigante por alguns instantes, pois então seu espírito conceberá que a entidade evocada está lhe respondendo em sua mente;

- desde que você está com toda a sua consciência na esfera em questão, você primeiramente ouvirá a voz da inteligência em questão como se ela emanasse das mais profundas REGIÕES do seu espírito;

- assim que você ouvir a voz da entidade e assim que você tiver a certeza de estar vendo a entidade em espírito, retorne ao seu espírito, mantendo-se consciente de ser Deus, e você tornará a unir sua alma com seu corpo físico;

- agora chame novamente pela entidade, sussurrando o nome dela, repetindo esta forma de chamar pela entidade algumas vezes;
- você então perceberá repentinamente que a entidade evocada está presente em sua atmosfera astral, que ela está presente na sala de evocações;
- se sua operação foi corretamente executada até aqui, aonde o ser veio até seu local de trabalho, sobre o "selo" colocado no centro do triângulo mágico, fale em voz baixa ou em tonalidade normal que ela, a entidade, deverá apresentar-se a você fisicamente;
- no momento de transição entre o plano astral e o plano físico, não se esqueça de convencer-se das três formas de existência da sua personalidade, de forma que você se sinta unido ao seu corpo astral como um espírito e que você está ao mesmo tempo nesses dois corpos e em seu corpo físico;
- esse ato de auto-controle é para auxiliar o ser evocado a seguir o curso de seus pensamentos e para conduzi-lo de sua própria esfera até a esfera que você lhe preparou em seu templo;
- isto significa que o ser aparecerá em sua forma mental e em sua forma astral, e dependendo do seu poder materializador, ele também assumirá um corpo físico condensado;
- você poderá agora ver e ouvir a entidade evocada em seu triângulo mágico, ou, se você preparou adequadamente seu espelho mágico para a aparição da entidade, ela aparecerá no espelho mágico em concordância com seu lay-out simbólico de qualidades da esfera relevante, de molde que você estará apto a contactar a entidade de forma consciente;
- a entidade aparecerá com sua aparência real;
- procure observar o máximo de detalhes da entidade, para anotar posteriormente em seu diário ou livro mágico;
- aguarde ela dirigir-se a você primeiro, nunca tome a iniciativa;
- procure, se for de seu interesse, combinar com o ser uma forma mais simples de contactá-lo no futuro;
- operações desse tipo lhe proporcionarão experiências as mais variadas;
- após pedir o que você deseja da entidade, obviamente dentro da envergadura de poder e natureza do ser, e obtendo dela alguma promessa do cumprimento do seu desejo, ou de ter obtido o conhecimento almejado, ou seja lá o que for, só lhe resta enviá-la de volta;
- você deverá agradecer individualmente ao ser, expressando seu contentamento pelo fato de que ele, o ser, o reconheceu como um Mago genuíno, e foi obediente a você, e então você lhe pedirá que retorne a sua esfera original;

- com toda a sua consciência, você se colocará na esfera do ser evocado, e concentrar-se-á por meio de sua imaginação que o ser evocado está retornando da esfera parcial criada em seu templo para sua esfera, seu domicílio;
- feito isso, você retornará como um Mago em plena consciência para a sua consciência normal, pondo portanto fim a evocação;
- permanecendo no templo, após o fim da operação, você se sentirá num estado de graça, feliz, excitado;
- você poderá, ainda, repetir mentalmente toda a operação, passo a passo, para recordar cada detalhe;
- com o auxílio de sua imaginação, dissolva a luz acumulada no universo, tire o "selo" de dentro do triângulo, pondo-o em local seguro;
- deixe agora o círculo, sem risco algum, retire as lamparinas, etc.;
- guarde todos os implementos mágicos;
- escreva tudo detalhadamente em seu diário mágico, exceto se for orientado de forma diferente pela entidade evocada, com respeito a algo específico;
- aos poucos, contactando as mais variadas inteligências, sua experiência crescerá tremendamente, e bons resultados serão a regra;
- a descrição de uma evocação mágica completa está terminada.

## CAPÍTULO X

### PENTAGRAMAS, HEXAGRAMAS E OUTRAS ESTRELAS

Conforme o leitor atento já deve ter percebido, há diversos métodos de se evocar as mais variadas espécies de entidades espirituais.

O meio mais comum para realizar esse tipo de operação mágica é, escolhida a entidade, da qual se conhece o "selo", "sigilo" ou "assinatura", proceder como indicado anteriormente, na parte relativa a evocação mágica.

Quando, porém, estamos desejosos de evocar uma força "cega", uma energia elemental impessoal, uma força subjetiva, poderemos nos utilizar pentagramas e/ou hexagramas mágicos, o que será feito de forma idêntica ao que se faria no caso dos "sigilos" referidos anteriormente.

Recapitulando, deveremos traçar o pentagrama/hexagrama no papel que será colocado no triângulo mágico; retraçá-lo no mesmo papel, desta vez com nossa arma mágica (aquela escolhida para a operação); por fim, traçá-lo no ar com a mesma arma mágica.

Observação:

após traçar o pentagrama/hexagrama, nunca circundá-lo (isto é, traçar um círculo em volta do pentagrama/hexagrama), exceto caso se

queira confinar a energia evocada, como, por exemplo, no caso de preparar e consagrar um talismã, um pantáculo ou um amuleto.

#### PENTAGRAMA:

Quando usar o pentagrama?

Quando quiser-mos evocar as energias elementais.

Traçar o pentagrama; no centro desse, traçar o sinal do signo zodiacal ao qual as energias desejadas pertencem, isto é, do grupo elemental que nos interessa (primeiro, segundo ou terceiro, ou seja, a parcela ativa, ou a parcela passiva, ou ainda a parcela neutra do elemento). Sobre isso, ver o capítulo correspondente na primeira parte desta obra.

Quando se deseje somente a presença da energia elemental, mas sem o "colorido" do signo zodiacal, omite-se o traçado do sinal correspondente a qualquer signo zodiacal. Serve também para evocar algum ser Elemental ou "abrir as portas do Éter". Frank G. Ripel aborda esse assunto em profundidade nos seus três livros citados na bibliografia desta obra.

Também serve para "Evocar o Caos", abrir as portas para a Energia do Caos.

#### HEXAGRAMAS:

Quando usar o hexagrama?

Quando quiser-mos evocar as energias zodiacais de um só signo, ou para evocar as forças planetárias de um planeta apenas, ou, ainda, para evocar as forças elementais como um todo, não apenas as suas parcelas atribuídas aos signos zodiacais.

Nesse último caso, devemos traçar os quatro hexagramas elementais, um em cada ponto cardeal do nosso círculo mágico.

Serve também para evocar alguma entidade das referidas esferas.

Atenção a seguir: para traçar os pentagramas/hexagramas, seguir a ordem numérica, indo do número maior para o menor; quando houverem números e letras, os traçados não são entrelaçados, mas independentes, portanto, fazer primeiro todo o traçado dos números e depois o das letras, sem unir os números com as letras.

Trata-se do simples trabalho de unir os pontinhos, na ordem indicada.

Pentagrama do AKASHA (ou ÉTER)

evocando

5.

2. .3

4. 1.6

banindo

3.

1.6 .5

4. .2

Pentagrama do FOGO

evocando

1.6

3. .4

5. .2

banindo

.2

5. .4

3. 1.6

Pentagrama da ÁGUA

evocando

4.

1.6 .2

3. .5

banindo

.4

2. 1.6

5. .3

Pentagrama do AR

evocando

4.

2. 1.6

banindo

.4

1.6 .2

5. .3 3. .5

Pentagrama da TERRA

evocando

banindo

1.6

.2

4. .3

4. .5

2. .5

1.6 .3

Hexagrama do FOGO

evocando

banindo

1.4

1.4

3. a.d .2

2. a.d .3

c. .b

b. .c

Hexagrama do AR

evocando

banindo



1.4

3. .2  
b. .c

a.d

1.4

2. .3  
c. .b

a.d

Hexagrama da ÁGUA

evocando

2. .3

1.4  
a.d

c. .b

Hexagrama da TERRA

evocando

banindo

3. .2

1.4  
a.d

b. .c

banindo

1.4		1.4	
b.	.c	c.	.b
3.	.2	2.	.3
a.d		a.d	

Hexagrama da LUA

evocando		banindo	
a.d		a.d	
2.	.3	3.	.2
c.	.b	b.	.c

1.4		1.4	
evocando		banindo	
2.		3.	
c.	a.d	b.	a.d
1.4	.3	1.4	.2
b.		c.	

Hexagrama de VÊNUS

evocando		banindo	
3.		2.	

a.d	.b	a.d	.c
2.	1.4	3.	1.4
c.		b.	

Hexagrama de MARTE

evocando		banindo	
c.		b.	
1.4	.2	1.4	.3
b.	a.d	c.	a.d
3.		2.	

Hexagrama de JÚPITER

evocando		banindo	
b.		c.	
3.	1.4	2.	1.4
a.d	.c	a.d	.b
2.		3.	

Hexagrama de SATURNO

evocando		banindo	
1.4		1.4	

b.	.c	c.	.b
3.	.2	2.	.3
a.d		a.d	

#### Hexagrama do SOL

deve-se traçar os seis hexagramas, dos seis outros planetas astrológicos, no mesmo lugar, isto é, um sobre o outro.

Para quaisquer outros astros celestes, incluindo Urano, Netuno e Plutão, pode-se utilizar do mesmo hexagrama de Saturno.

Pode-se traçar, no centro do hexagrama, um signo planetário (do planeta, do signo associado, de alguma inteligência planetária ou zodiacal)

Além desses sinais (pentagramas e hexagramas), e dos "sigilos", existem outros de uso em magia evocativa:

- Kameas (quadrados) planetários
- quadrados da Magia Sagrada de Abramelin
- Heptagramas Platônicos (começar pelo ângulo do planeta mais forte, e daí em ordem decrescente); ver na bibliografia a obra de Panisha sobre o assunto; todos esses utilizados também em Magia Talismânica e Pantacular, isto é, na confecção (desenhos) e consagração (ritual) de talismãs e pantáculos. Ver apêndice específico.

Há também sinais gráficos de outras correntes mágicas, como da Magia Enochiana, os "Pontos Riscados" da Umbanda e da Quimbanda, os "Vevés" de Voodoo, os desenhos rituais utilizados no Camdomblé da nação Angola, além de muitas outras coisas.

De todos, por questões técnicas, apresentaremos apenas os Kameas planetários e elementais e as estrelas (de 7, 8, 9, 10, 11 e 12 pontas, além, é claro, das de 5 e 6 pontas); os outros símbolos evocatórios ou invocatórios poderão ser encontrados em publicações diversas. Observação: colocar cada número em um quadradinho do papel, de preferência, quadriculado (para facilitar o trabalho).

SOL (111)

6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24

18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

LUA (369)

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

MERCÚRIO (260 & 267)

8	58	59	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	48	19	18	45
32	34	35	29	25	38	39	28
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57

VÊNUS (175)

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37

38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

MARTE (65)

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

JÚPITER (34)

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

SATURNO (15)

4	9	2
3	5	7
8	1	6

SATURNO SUPERNAL (65)

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

TERRA (PLANETA); MALKUTH (671)

68	80	92	104	116	7	19	31	43	55	56
81	93	105	117	8	20	32	44	45	57	69
94	106	118	9	21	33	34	46	58	70	82
107	119	10	22	23	35	47	59	71	83	95
120	11	12	24	36	48	60	72	84	96	108
1	13	25	37	49	61	73	85	97	109	121
14	26	38	50	62	74	86	98	110	111	2
27	39	51	63	75	87	99	100	112	3	15
40	52	64	76	88	89	101	113	4	16	28
53	65	77	78	90	102	114	5	17	29	41
66	67	79	91	103	115	6	18	30	42	54

Kameas Elementais:

AR			TERRA			ÁGUA			FOGO		
2	7	6	6	7	2	4	9	2	6	1	8
9	5	1	1	5	9	3	5	7	7	5	3
4	3	8	8	3	4	8	1	6	2	9	4

Estrelas Unicursais:

De acordo com o número de pontas da estrela, o que se pode Evocar ou Invocar:

5 pontas:  
elementos, grupos elementais dos signos zodiacais, elementais, o éter, o caos

6 pontas:  
planetas, signos, elementos como um todo

7 pontas:  
os sete planetas (um deles ou todos eles), os Espíritos Olímpicos, os Deuses e Deusas da mitologia (de qualquer panteão), entidades planetárias;

8 pontas:

os sete planetas mais o planeta Terra, a esfera do planeta Terra, entidades da Esfera da Terra que não sejam Elementais;

9 pontas:

os nove Deuses e as nove Musas, os Arquétipos, além de suas qualidades fundamentais, a saber:

- Hórus	Clio	devoção
- Apollo	Terpsichore	exuberância
- Thor	Thalia	malevolência
- Jove	Calliope	confiança
- Hermes	Euterpe	contemplação
- Diana	Melpomene	arrogância
- Hathor	Polyhymnia	ansiedade
- Venus	Erato	enternecimento
- Thoth	Urania	determinação

10 pontas:

os dez planetas astrológicos (Sol, Lua, Marte, Mercúrio, Venus, Júpiter, Saturno, Urano, Netuno, Plutão), as dez Shephiroth (Esferas da Árvore da Vida) (KETHER, CHOKHMAH, BINAH, CHESED, GEBURAH, TIPHARET, NETZACH, HOD, YESOD, MALKUTH); as dez Shephiroth (ou Sephiroth), cujo plural é Sephirah, são as dez emanções da Consciência Cósmica, segundo a filosofia Cabalística.

11 pontas:

Qliphot (as Conchas da Árvore da Morte, a sombra da Árvore da Vida):

- Qliphah	- Esfera	- Demônio	- função	- desordem
- FERAH	- KETHER	- BAPHOMET	- idolatria	- delírio
- RAHJAH	- BINAH	- BEHEMOTH	- blasfêmia	- histeria
- RILEH	- HOKHMAH	- LUCIFUGE	- vaidade	- narcisismo
- QADESh	- TIPHERET	- LEVIATHAN	- inveja	- paranóia
- KYADER	- HESED	- ZEPHAS	- raiva	- mania
- RAUCH	- GEBURAH	- BELPHEGOR	- indolência	- depressão
- FHIDOR	- NETSAH	- ASTAROTH	- ganância	- cleptomania
- JAUCH	- HOD	- BEELZEBUTH	- gula	- bulimia
- VERJASH	- YESOD	- ASMODEUS	- luxúria	- satiríase
- KARIH	- MALKUTH	- LILITH	- fornicação	- ninfomania



- NUH - DAATH - ABBADON - morte da alma - catatonia

em outras escolas, as correspondências Qliphoticas são as seguintes:

- Sephirot	- Qliphot	- o nome do Mal
- KETHER	- THAUMIEL	- Os contendores
- CHOKHMAH	- GHOGIEL	- Os que criam obstáculos
- BINAH	- SATARIEL	- Os dissimuladores
- CHESED	- AGSHEKELOH	- Os transgressores
- GEBURAH	- GOLOHEB	- Os que queimam
- TIPHARETH	- TAGIRIRON	- Os que provocam controvérsia
- NETZACH	- GHARAH TZEREK	- Os que pilham
- HOD	- SAMAEEL	- Os mentirosos
- YESOD	- GAMALIEL	- Os pervertidos
- MALKUTH	- LILITU	- Os fornicadores

Segundo a filosofia cabalística, Qliphot é um plano habitado por entidades malévolas de todo tipo, inclusive Vampiros Astrais, formas-pensamento nefastas, elementais naturais e artificiais, elementares, larvas, entre outras criaturas perigosas. Cada esfera Sephirotica tem seus correspondentes Qliphoticos. Somente Magos experientes devem tentar penetrar nessas esferas obscuras de poder.

12 pontas:

os Signos do Zodíaco

(ÁRIES, TAURUS, GEMINI, CANCER, LEO, VIRGO, LIBRA, SCORPIO, SAGITTARIUS, CAPRICORNUS, AQUARIUS, PISCES)

EVOCÇÃO GEOMÂNTICA / INVOCAÇÃO GEOMÂNTICA

Como Evocar ou Invocar as forças das figuras geomânticas: traçar os Pentagramas dos dois elementos envolvidos, na ordem em que aparecem na formação da figura, isto é, de cima para baixo.

Exemplo:

1222 é 12+água + 22=terra, portanto, água antes, depois terra;

1111 é 11=fogo + 11=fogo, portanto, fogo duas vezes;

Como evocar os planetas ou plexos obscuros ou pontos da astrologia árabe:

- partes helíacas: o Sol antes, depois o planeta da parte que interessa;

- partes selênicas: a Lua primeiro, depois o planeta cuja parte buscamos;

Exemplo: Parte da Fortuna, primeiro Sol, depois Lua (hexagramas);

- Sol Negro: primeiro Caos (pentagrama), daí o Sol;

- Lua Negra ou Lilith: primeiro Caos, daí Lua e depois Venus;

- Priapo: primeiro Caos, daí Lua depois Marte.

- Cabeça do Dragão: orientar-se como se tratasse da figura geomântica, 2111, portanto 21 (ar) + 11 (fogo);

- Cauda do Dragão: como acima, portanto 1112 é 11 (fogo) + 12 (água).

muito cuidado com todas as operações de Evocação ou Invocação utilizando-se da energia das estrelas traçadas com Armas Mágicas; seu poder é bem maior e mais sutil do que se imagina.

Apenas como exemplo, uma das maneiras mais convencionais de evocar (ou invocar) a força desejada, consiste em se traçar a estrela adequada, com a arma adequada (ou até mesmo com a mão, com os dedos ou até com um dos dedos), partindo do ângulo aonde está situada a força, e a partir daí, no sentido horário, até completar o traçado da estrela, isto é, até retornar ao ponto de partida; para banir a força anteriormente chamada, repete-se a operação, mas desta vez partindo não do ângulo da força, mas rumo a essa, no sentido anti-horário, isto é, no sentido inverso ao da primeira operação.

Outra forma de se operar com as estrelas, descrevo a seguir:

- trace primeiramente o "sigilo" (ou outro sinal) da força desejada;

- traçar, próximo do lugar aonde foi traçado o "sigilo", a estrela adequada, no sentido horário;

- para banir a força, traçar o "sigilo", daí traçar a estrela novamente, mas aqui em sentido anti-horário, isto é, inverso ao usado antes.

Para os menos experientes, recomendo que usem os pentagramas, hexagramas e heptagramas, pois os mesmos são adequados a maioria das operações mágicas, além de não requerer muitos estudos adicionais ou meditações relativas as atribuições dos ângulos das estrelas.

Somente por curiosidade, a seguir temos uma relação de correspondências entre as estrelas gráficas e os Planetas Astrológicos, seus Arquétipos e Esferas:

- SATURNO	-	3 PONTAS
- JÚPITER	-	4 PONTAS
- MARTE	-	5 PONTAS
- SOL	-	6 PONTAS
- VÊNUS	-	7 PONTAS
- MERCÚRIO	-	8 PONTAS
- LUA	-	9 PONTAS
- TERRA	-	10 PONTAS

#### KAMEAS - USO MÁGICO DOS QUADRADOS PLANETÁRIOS

SOL X LUA: bons relacionamentos com os próximos

SOL X MERCÚRIO: sucesso nos negócios

SOL X VÊNUS: popularidade, desenvolvimento artístico

SOL X MARTE: sucesso pelo próprio esforço, liderança, feitos extraordinários

SOL X JÚPITER: progresso, reconhecimento, sucesso material e/ou espiritual

SOL X SATURNO: saúde delicada, tudo "mirrando", separações

LUA X MERCÚRIO: facilita viagens; recepção de estímulos mentais

LUA X MARTE: negócios ou atividades que se necessita iniciar com vigor

LUA X VÊNUS: uniões harmoniosas, casamento muito prolífico, boa vida familiar

LUA X JÚPITER: sucesso social, grandes empreendimentos, vantagens materiais

LUA X SATURNO: depressão, isolamento, separação do elemento feminino

MERCÚRIO X MARTE: conquista do sucesso pelas idéias e determinação

MERCÚRIO X VÊNUS: uniões amorosas, pensamentos românticos, sucesso artístico

MERCÚRIO X JÚPITER: sucesso nos negócios e ciências

MERCÚRIO X SATURNO: avanços lentos mas seguros, concentração filosófica

MARTE X VÊNUS: maturidade sexual prematura, uniões baseadas no sexo

MARTE X JÚPITER: sucesso, negociações

afortunadas, contratos, acordos, casamento

MARTE X SATURNO: "testes" de força, disputa, separações, doenças, morte

VÊNUS X JÚPITER: ganho rápido de popularidade, "cair apaixonado",  
casamento

VÊNUS X SATURNO: uniões românticas com notável diferença etária

JÚPITER X SATURNO: sucesso mutante; (provoca) mudança de casa ou emprego

## CAPÍTULO XI

### INVOCAÇÃO MÁGICA

Quando se conduz uma invocação, se atrai uma Entidade desencarnada para dentro de si próprio, para seu próprio interior.

Quando se conduz uma evocação, se atrai uma Entidade desencarnada para si, mas a mesma é mantida externa a nós, restrita ou confinada a uma área determinada, normalmente um Triângulo Mágico.

Invocando um Ser com determinados poderes e habilidades, "chamamos" essas qualidades para nós mesmos. Adquirimos, portanto, essas qualidades - ao menos temporariamente.

Como muitos de meus leitores são neófitos neste tipo de operações, aconselho aos que desejam praticar a Invocação Mágica que se restrinjam às Entidades amáveis e benéficas, que possuam qualidades que desejemos possuir. Jamais Invoquem Demônios ou outras Entidades perigosas, cujas qualidades possam causar ferimentos ou acidentes, em quem o invoca ou aos próximos desse.

Uma Invocação é mais fácil de ser levada a cabo, com sucesso, por alguém pouco treinado magicamente, do que uma Evocação.

Uma Evocação é mais difícil de ser executada, com sucesso, nas mesmas condições.

Uma Invocação é uma Operação Mágica muito mais perigosa que uma Evocação, pouco importando a experiência do Mago que a conduz.

## CAPÍTULO XII

### A INVOCAÇÃO DE UMA ENTIDADE

O processo de Invocação de uma Entidade é muito parecido com o de Evocação Mágica. Como a última já foi detalhadamente explicada anteriormente, vamos nos ater apenas aos tópicos de maior relevância.

- Selecione a Entidade desejada;
- determine suas características, tais como aparência, sigilo, esfera, área de atuação, etc.;
- determine qual a "estrela" adequada à operação;
- estabeleça seu Círculo Mágico;
- mantenha-se dentro do Círculo Mágico;
- fique de frente para o ponto cardeal correspondente à esfera de poder da Entidade escolhida (se souber este dado);
- use seu Bastão Mágico para traçar a "estrela" da operação, visualizando-a traçada;

- o Bastão é a arma mágica adequada, pois qualquer Entidade que não atenda amigavelmente a uma chamada (com o Bastão), não deve ser "convidada" a penetrar em nosso Microcosmos;
- vibre adequadamente o nome da Entidade - pronuncie-o, visualize-o, ouça-o, sinta-o, veja-o inscrito na "estrela";
- procure sentir a presença da Entidade;
- tente visualizá-la;
- mantenha sempre em mente seu desejo - de que a Entidade "entre" em você, o possua, comungue consigo seus poderes e qualidades;
- sinta-se possuído pela Entidade e, ao mesmo tempo, possuidor daquelas qualidades;
- mantenha-se nesse estado de "êxtase" durante alguns minutos, varrendo pensamentos alheios à operação da mente, concentrando-se apenas no desejado;
- após algum tempo de sentir-se "inundado" dessa energia, sinta a vontade de voltar a ser você mesmo, de separar-se da Entidade;
- faça então o ritual de banimento, de forma adequada e completa;
- mesmo que você não tenha sentido nada, faça o ritual de banimento de forma completa, pois não pode-se viver com "restos" de uma operação mágica dentro de nós - mesmo que de uma operação mal-sucedida.
- após banir a Entidade de volta ao plano dela, agradeça sua atenção e gentileza em atender sua Invocação;
- seja sempre gentil com a Entidade Invocada; afinal, ele irá montá-lo como um cavaleiro monta num cavalo...

## CAPÍTULO XIII

### A PRÁTICA DA CRIAÇÃO DE EGRÉGORAS



As instruções a seguir foram usadas com sucesso por nosso Grupo, que manteve-as em total sigilo durante muito tempo.

É chegado o momento de tornar públicas essas instruções.

Guarde-as com carinho.

Elas poderão ser a chave de profundas transformações positivas em sua vida, se você assim o permitir.

São as instruções para a criação de Egrégoras de tipo definido, mas que servem para a criação de qualquer Egrégora.

O que pretendemos é criar uma Egrégora (Forma-Pensamento coletiva) para atender-vos a todos, além de poder atender aos vossos parentes e amigos, por vosso intermédio.

Óbviamente que, ao criar a "sua" parte da Egrégora, cada um deverá mentalizar o que deseja para sí, e somente para sí, e quais os limites

desse desejo (Karma, missão, etc.), de acordo com seus conhecimentos e convicções pessoais.

Esse trabalho tem algumas características especiais:

- cada um deve pensar o que espera ou deseja para si apenas, ninguém sabe o que é bom para os outros;
  - dividir para somar - um pouco de cada um ajudará a todos;
  - buscar ajuda objetiva e subjetiva: abertura de caminhos, oportunidades de negócio que não prejudiquem ou firam ao próximo, auxílio a que se vejam as oportunidades no caminho, que nunca faltem os meios/alimentos mesmo em calamidades, que vosso patrimônio seja protegido, que se tenham os meios de continuar os estudos, fartura de conhecimento, livros, amigos, essas e outras coisas;
  - cada um fará o ritual em seu lar, e usará da Egrégora quando necessitar, sem ter que ter a interferência de um líder;
  - a Imagem Telesmática da Egrégora é de livre escolha;
- recomendamos, porém, a CORNUCÓPIA, símbolo tradicional da fartura e da riqueza;

- além disso, num sentido mais hermético, a CORNUCÓPIA simboliza o ventre feminino, fecundo, fértil, gerador e preservador da vida;

Ao sentir vontade, ou necessidade, de auxílio da Egrégora, dever-se-á visualizá-la, onde quer que seja, idêntica à ilustração utilizada nos rituais - e é justamente nesse momento que vosso sub-consciente acessará a Imagem Telesmática, que, por sua vez, acessará a Egrégora, fortalecendo-a;

A forma de criar a Egrégora é a seguinte:

- todos deverão ter à mão a ilustração da Imagem Telesmática, isto é, conforme nossa sugestão, da CORNUCÓPIA (neste caso); poderá, conforme as necessidades, e de acordo com a vontade individual, ser substituída por outra que represente melhor as aspirações dos praticantes;

- desde o primeiro dia da Lua crescente até o último dia da Lua cheia, todos os dias, cada um se recolherá a um canto qualquer, quando faltarem cinco minutos para a meia-noite (cinco minutos para a uma hora da manhã durante o horário de verão);

essa hora foi escolhida pois:

a) é poderosa hora "aberta";

b) as outras horas abertas são inviáveis para uma boa quantidade dos membros do grupo (seis da manhã é muito cedo; seis da tarde e meio-dia são horas de atividade profissional ou social; sobrou a meia-noite);

- nas fases claras da Lua, mesmo que alguém "bobeie", não será gerada uma entidade com aspectos negativos, pois as fases claras da Lua somente são adequadas para a geração de entidades benéficas, enquanto que as fases escuras da Lua são adequadas para a geração de entidades maléficas;

- a cada mês, findo o período inicial, que é de um ano, cada um deverá repetir o ritual no Domingo de Lua cheia, e, caso queira, também no Domingo de Lua crescente;

- após os primeiros seis meses de trabalho, caso deseje, poderá trabalhar todos os dias, em todas as fases lunares, sempre na mesma hora;

- para o ritual se necessita de:

a) um cálice;

b) uma garrafa de vinho moscatel ou tinto;

c) um pãozinho ou coisa semelhante;

d) a ilustração da Imagem Telesmática;

#### Execução:

- recolher-se a um local sossegado, faltando cinco minutos para a hora escolhida;

- colocar vinho na taça;

- segurar a taça nas mãos;

- ficar observando a ilustração da Imagem Telesmática, meditando sobre seus aspectos e sobre o que desejamos obter de bom (assunto conhecido) com a formação da Egrégora;

- após uns quatro ou cinco minutos, molhar um pedaço do pãozinho no vinho, meditando sobre esse mistério, da Eucaristia (ver Initiation Into Hermetics, de Franz Bardon);

- comer o pedacinho de pão, ainda concentrado;

- ainda em meditação, sorver todo o vinho, sem deixar nada;

- colocar na taça já vazia, um pouco de água mineral, o mesmo tanto que foi colocado de vinho;

- repetir a meditação, sorvendo, então, a água;

- está encerrado o ritual;

- guardar tudo, para repetir no dia seguinte.

#### Observação:

os abstêmios poderão substituir o vinho por suco de uva, ou água comum.

Durante todo o tempo do ritual, a pessoa deverá repetir as seguintes palavras, na ordem dada, posto ser a alfabética:

- ABUNDÂNCIA FARTURA FELICIDADE PROSPERIDADE RIQUEZA SAÚDE -.

Repetir essas palavras, diversas vezes, não importa se mentalmente ou de forma audível.

Na concentração do significado das palavras, conjugadas simultaneamente com a concentração na CORNUCÓPIA, reside o poder desse ritual, antigo e eficiente.

As palavras escolhidas só fazem sentido no caso de se estar usando a Imagem Telesmática da CORNUCÓPIA; caso se tenha escolhido outra Imagem Telesmática, as palavras deverão ser as adequadas à imagem escolhida e ao trabalho.

É importante não quebrar a corrente durante o período que se escolher para executar o ritual.

Se necessário, fazê-lo mentalmente apenas, mas não deixar, sob nenhuma hipótese, de realizá-lo.

Posteriormente, a ilustração poderá ser enquadrada e mágicamente animada (ver o mesmo livro citado acima, de Franz Bardon), para emitir fluídos benéficos à todos que por perto dela passem, ou que a observem; isso servirá a todos que estejam precisando de algo, e abram seu coração.

Quanto mais utilizada, mais forte a Egrégora ficará.

Eis o segredo revelado.

É muito simples e fácil.

Foi-lhes revelado o verdadeiro Mistério da Eucaristia.

Sejam dignos dessa revelação.

## CAPÍTULO XIV

"SOMENTE AQUELE QUE TEM CONSCIÊNCIA DE SER DEUS

PODE COMANDAR O UNIVERSO" (Franz Bardon).

A forma de "tomar consciência de ser Deus", imprescindível na Magia Evocativa, pode tornar-se um conceito abstrato demais para muitas pessoas. Existe, no livro "FRABATO", de Franz Bardon, uma bela oração, na página 206:

"Eu sou a chama que arde eternamente,  
Eu sou a respiração que jamais cessará,  
Eu sou a luz que sempre brilhou,  
desde o princípio,  
Sagrado, Sagrado é meu Nome".

Mas eu tenho uma outra sugestão ao leitor.

Tente cantar a música GITA, de autoria de Raul Seixas e Paulo Coelho, do LP homônimo (hoje também em CD).

Vale também recitá-la, ou meditar sobre a letra.

A música narra um trecho importantíssimo do BAGHAVA-GITA, aonde o guerreiro Arjuna pergunta a Krishna o motivo pelo qual ele deveria viver combatendo e matando outros homens, uma vez que era um guerreiro. Krishna acha a pergunta imbecil, mas, mesmo assim, uma vez mais, resolve responder. E é justamente desse belo trecho do texto em questão que esses dois brilhantes compositores brasileiros tiraram inspiração para a composição de GITA.

Só uma recomendação: para audição, recomendo a versão original, cantada por Raul Seixas. Outras versões existem, mas não as recomendo para a finalidade que tenho em mente.

## CAPÍTULO XV

CONCLUSÃO:

## O QUE É A MAGIA

Vivemos num tempo em que todos tem uma definição brilhante para Magia.

Os "iluminados" acham que "devemos cumprir nosso destino", aceitando-o, buscando "iluminação" interior, vivendo felizes como bois rumo ao matadouro...

Não sou desses. Acho que os homens (e as mulheres) nasceram para "querer". Se Deus quisesse que o homem não quisesse, não teria feito os homens (e mulheres) assim; talvez nos tivesse feito formigas.

Há uma corrente que define Magia como a "busca interior".

Para mim, a definição de Aleister Crowley é a mais correta:

- "Magick is the science and art of causing changes to occur in conformity with will"



(Magia é a ciência e a arte de provocar mudanças de acordo com a vontade)

Além disso, esse brilhante Mago, Autor e Pensador fabuloso, cunhou mais algumas frases relevantes quando se pretende definir "MAGIA":

- "The Universe is in equilibrium: therefore he that is without it, though his force be but a feather, can overturn the Universe. Be not caught within that web, O child of Freedom! Be not entangled in the universal Lie, O child of Truth!"  
(The Book of Lies)

- "Sex is, directly or indirectly, the most powerful weapon in the armory of the Magician; and precisely because there is no moral guide, it is indescribably dangerous"  
(Magick Without Tears)

- "There are only two operations possible in the Universe, Analysis and Synthesis. To Divide and to Unite. 'Solve et Coagula' said the Alchemists"  
(The Book of Thoth)

- "A man is what he maketh himself within the limits fixed by his inherited destiny; he is a part of mankind; his actions affect not only what he calleth himself, but also the whole Universe"  
(Liber Librae)

- "The Magician works in a temple, the Universe (be it remembered!) coterminous with himself"  
(Book 4)

- "Magic is the science of understanding oneself and one's conditions. It is the art of applying that understanding in action"  
(Magick in Theory and Practice)



## BIBLIOGRAFIA

Pesquisa "Ocultismo" há mais de duas décadas.

Nesse tempo, lí um pouco de tudo e experimentei muitas técnicas diferentes. Foram literalmente milhares de obras consultadas ao longo desses mais de vinte anos, muitas das quais influenciaram bastante minha maneira de encarar a Magia.

Todas são importantes mas, listá-las, inviabilizaria qualquer bibliografia que pretendesse ter alguma utilidade prática.

Assim, decidí-me por listar apenas as obras de suma importância nessa matéria, omitindo, por razões técnicas, autores de relevância.

Peço, ainda, que o leitor desculpe a forma como ordenei a bibliografia, pois optei por listar os autores por ordem de importância de seus ensinamentos, ao invés de citá-los por ordem alfabética.

OBRAS RECOMENDADAS:

FRANZ BARDON

o mais importante autor do assunto.

- INITIATION INTO HERMETICS - ISBN 3-921338-01-8
- THE PRACTICE OF MAGICAL EVOCATION - ISBN 3-921338-02-6
- THE KEY TO THE TRUE QUABBALAH - ISBN 3-921338-03-4
- FRABATO THE MAGICIAN - ISBN 3-921338-07-7

DR. LUMIR BARDON - DR. M.K.

- ERINNERUNGEN AN FRANZ BARDON - ISBN 3-921338-18-2

DR. GEORG LOMER

- LEHRBRIEFE ZUR GEISTIGEN SELBSTSCHULUNG - ISBN 3-921338-20-4

DIETER RÜGGEBERG

- THEOSOPHIE UND ANTROPOSOPHIE IM LICHT DER HERMETIK -

- ISBN 3-921338-10-7  
- CHRISTENTUM UND ATHEISMUS IM VERGLEICH ZU OKKULTISM UND MAGIE -  
ISBN 3-921338-12-3  
- GEHEIMPOLITIK - 1 - DER FAHRPLAN ZUR WELTHERRSCHAFT -  
ISBN 3-921338-15-8  
- GEHEIMPOLITIK - 2 - LOGEN - POLITIK - ISBN 3-921338-16-6

EDITOR:  
VERLAGSBUCHHANDLUNG RÜGGERBERG  
DIETER RÜGGERBERG  
POSTFACH 13 08 44  
D-42035 WUPPERTAL  
DEUTSCHLAND - GERMANY  
ALEMANHA

PASCAL BEVERLY RANDOLPH  
um dos autores mais importantes da Magia, influenciou o trabalho de  
Mestres como Franz Bardon, Aleister Crowley, Michael Bertiaux e outros.  
- SEXUAL MAGIC - ISBN 0-939708-26-4

EDITOR:  
MAGICKAL CHILDE PUBLISHING, INC.,  
35 WEST 19 th. STREET, NEW YORK, NY 10011,  
USA  
ESTADOS UNIDOS

DONALD TYSON  
seus livros são modernos e de fácil leitura.  
Recomendo, especialmente:  
- HOW TO MAKE AND USE A MAGIC MIRROR - ISBN 0-87542-831-2  
FRATER U:.D:.  
autor moderníssimo, que merece ser estudado.  
- SECRETS OF THE GERMAN SEX MAGICIANS - ISBN 0-87542-672-7  
- PRACTICAL SIGIL MAGIC - ISBN 0-87542-774-X

EDITOR:  
LLEWELLYN PUBLICATIONS  
A DIVISION OF LLEWELLYN WORLDWIDE, LTD.,  
P.O.BOX 64383, St. PAUL, MN 55164-0383,  
USA  
ESTADOS UNIDOS

PETER JAMES CARROLL

meu amigo P.J.C. é considerado o "sucessor mágico" de Aleister Crowley e de Austin Osman Spare. Seu trabalho, de vanguarda, merece ser estudado.

- LIBER NULL & PSYCHONAUT - ISBN 0-87728-639-6

- LIBER KAOS - ISBN 0-87728-742-2

NIGEL R. CLOUGH

autor de um livro extremamente importante:

- HOW TO MAKE AND USE MAGIC MIRRORS - ISBN 0-87728-314-1

EDITOR:

SAMUEL WEISER, INC.

BOX 612, YORK BEACH, MAINE 03910,

USA

ESTADOS UNIDOS

GARETH KNIGHT

autor de vasta obra, da qual selecionei dois títulos, que considero os mais práticos:

- PRÁTICAS E EXERCÍCIOS OCULTOS - ISBN 0-85030-296-X

- PRÁTICA DA MAGIA RITUAL - ISBN 0-85030-181-5

OLDEMAR NUNES

O autor ensina diversos exercícios, que reputo de muita utilidade para os estudiosos da Magia.

- CONTROLE DA MENTE ON - ISBN IGNORADO

EDITOR:

EDITORA HEMUS

CHOA KOK SUI

o mais moderno autor do assunto "Cura Espiritual".

Recomendo suas obras:

- A ANTIGA CIÊNCIA E ARTE DA CURA PRÂNICA - ISBN 85-7187-008-X

- A ANTIGA CIÊNCIA E ARTE DA PSICOTERAPIA PRÂNICA -

ISBN 85-7187-020-9

- CURA PRÂNICA - ISBN 85-7187-054-3

EDITOR:

EDITORA GROUND

JUANITA WESCOTT

estudiosa da obra de Franz Bardon, escreveu um interessante e sério livro, abordando a força mágica da música.

- MAGIC & MUSIC - ISBN 0-913407-00-3

EDITOR:

ABBETIRA PUBLICATIONS

P.O.BOX 17600, TUCSON, ARIZONA 85731,  
USA  
ESTADOS UNIDOS

PANISHA

meu amigo Panisha (Paul Younis Shamy), pioneiro no Brasil da Nova Astrologia e da Nova Geomancia, escreveu diversas obras importantes. Do ponto de vista da Magia, recomendo três obras de sua autoria:

- A NOVA ASTROLOGIA AO ALCANCE DE TODOS - ISBN 85-85505-08-7
- A NOVA GEOMANCIA - ISBN IGNORADO
- OS HEPTAGRAMAS PLATÔNICOS E A NOVA ASTROLOGIA - ISBN IGNORADO

EDITOR:

MADRAS LIVRARIA E EDITORA LTDA.

DR. LUCIANO STANCKA E SILVA

Médico, meu amigo de longa data, escreveu um livro bastante interessante, abordando inúmeros temas de interesse dos estudiosos de ocultismo.

- CONHECIMENTO VITAL - ISBN IGNORADO

EDITOR:

INSTITUTO FENIX/SÓ O Q INTERESSA

PAULO COELHO

o maior "best-seller" do Brasil escreveu livros que despertaram o interesse pelo esoterismo entre nós.

Somos amigos desde antes dos seus sucessos literários.

Apesar de sua obra de minha preferência ser dessa época, ainda a recomendo-o por conter ensinamentos bastante úteis ao estudioso da Magia, em especial no tocante aos exercícios ensinados.

- O DIÁRIO DE UM MAGO - ISBN IGNORADO

EDITOR:

ROCCO