

LIBER NULL

ÍNDICE

Introdução	3	3
A Ordem e a Busca	4	4
Liber MMM	10	10
Controle da Mente		11
Magia		14
Sonhando		16
Liber LUX	17	17
Gnose		20
Evocação		23
Invocação		25
Liberação		28
Augoiedes		30
Adivinhação		31
Encantamento		33
Liber NOX	34	34
Feitiçaria		36
O Duplo		37
Transmogrificação		39
Êxtase		40
Crenças randômicas		42
O Alfabeto do Desejo		45
O Milênio		52
Liber AOM	54	54
Aetherics		56
Transsubstancialização		57
A Chaosfera		58
Aeonics		59
Reencarnação		60

Introdução

A magia da IOT é uma arte intensivamente prática, pessoal e experimental. Dois temas principais são abordados neste livro: que estados alterados de consciência são a chave para abrir uma das habilidades mágicas; e que estas habilidades podem ser desenvolvidas sem qualquer sistema simbólico exceto a realidade por si mesma.

O estilo mágico de pensamentos é explorado nos capítulos em crenças alternativas e o alfabeto do desejo.

Uma inclinação natural pelo lado negro da magia é um ponto tão bom quanto qualquer um que comece a última busca, e metade deste livro é devotada para as artes negras.

Independentemente do pó dos livros anciãos e mistificação dos elementos vitais de muitas tradições conspira-se aqui a criação de uma arte viva.

Os Iluminados de Thanateros são os herdeiros mágicos do Culto de Zos Kia e do A .'. A .'. .

Este livro foi escrito originalmente como uma fonte para a IOT, e está agora sendo relançado para aqueles os quais desejam operar sozinhos e para aqueles buscando admissão na Ordem. Apesar dos iniciados serem referidos como “ele” no decorrer do texto, a pessoa leitora deve entender que isto é meramente uma questão lingüística e mágica, mantendo o estilo tradicional dos textos mágicos deste tipo, e que no curso de estudo não há restrição de qualquer tipo que excluam mulheres.

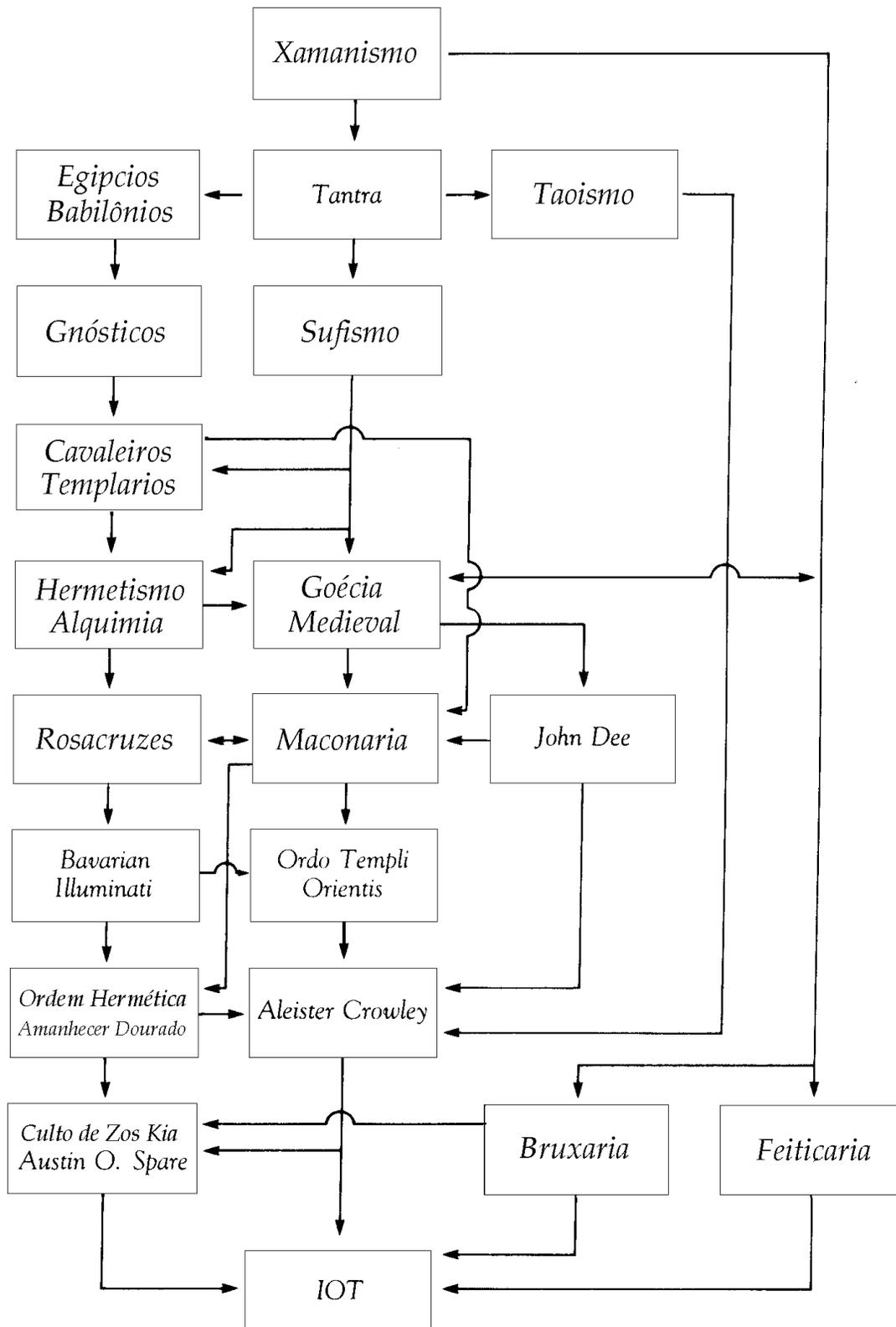


Diagrama 1. A sobrevivência da tradição mágica.

A ORDEM E A BUSCA

Os segredos da magia são universais e possuem uma natureza física, de tal modo prática que desafia a simples explicação. Aqueles que percebem e praticam tais segredos são considerados como tendo alcançado a condição de mestres. Mestres irão, em diversos momentos da história, inspirar adeptos a criarem ordens mágicas, místicas, religiosas ou mesmo seculares, com o objetivo de conduzir outras pessoas a condição de mestre. Em algumas épocas, tais ordens tem abertamente se auto denominado Illuminati, em outras épocas, a clandestinidade tem sido mais prudente. Os mistérios podem ser preservados unicamente pela revelação constante. Neste sentido, os Iluminados de Thanateros continuam uma tradição de, talvez, sete mil anos atrás, embora a ordem, em seu aspecto externo, não possua história, sendo ela constituída como uma determinação dos Illuminati.

Numa ordem que não tem passado, não há motivo para camuflar o futuro, a partir do presente. Ela toma o seu nome dos deuses do sexo (Eros), e da morte (Thanatos). Além de serem as maiores forças motrizes das obsessões humanas, o sexo e a morte representam os métodos positivo e negativo de alcançar a consciência mágica. A iluminação e a libertação resultam do sucesso na aplicação destes métodos.

O propósito específico de qualquer ordem dos Iluminados de Thanateros é o de ajudar a determinar sob qual forma haverá de se manifestar o quinto AEON, ainda embrionário. Sua tarefa, embora histórica, consiste em disseminar o conhecimento mágico para os indivíduos. Pois nunca houve uma época desde o primeiro AEON, na qual a humanidade esteve tão carente de tais habilidades para ver o caminho adiante.

Não há hierarquia formal nos Iluminados de Thanateros. Existe uma divisão de atividades dependendo das habilidades, na medida em que elas se desenvolvem.

A maioria das tradições ocultas possuem uma complexa e alta organização da cosmologia de outros mundos e teorias metafísicas. Até então, eles acompanham teorias mágicas freqüentemente confusas. Em contradição com tudo isso, um insight fundamental da Magia do Chaos é que a técnica mágica é aguçada, delimitá-la funciona porque o próprio universo é mais confuso do que parece. Ou talvez, devesse mais respeitosamente dizer que o universo tem a propriedade mágica de configurar a maioria das interpretações ligadas a ele. Ainda que reciprocamente exclusivas, uma ampla variação de paradigmas metafísicos podem ser feitos para atacá-lo.

Então, para a seleção no supermercado de crenças, o questionamento crítico do caoísmo é: Qual é a eficiência das técnicas mágicas? Por isso, a magia caótica é caracterizada pela falta de atenção à metafísica e a sua pura devoção à técnica empírica.

Estudantes que reforçaram sua vontade mágica contra o adversário mais forte possível – suas próprias mentes. Eles exploram a possibilidade de mudarem a si mesmos pela vontade e explorar suas próprias habilidades ocultas em sonhos e atividades mágicas.

Iniciados familiarizam a si mesmos com todas formas de realização ocultista e procuram aperfeiçoar a si mesmos em alguma forma particular de magia. Eles deveriam também achar outros capazes de aspirarem a Ordem e oferecer-lhes ajuda.

Adeptos procuram perfeição em todos aspectos do poder mágico pessoal, sabedoria e liberdade.

Mestres procuram realizar os propósitos da Ordem por qualquer que seja a forma de ação ou não-ação que eles consideram apropriados.

O Diagrama 1 é uma exposição da sobrevivência das tradições mágicas do primeiro Aeon ao quinto. Para uma discussão dos aeons envolvidos, consulte "O Millenium" no livro "Psichonaut".

Por algum tempo, os caoístas ortodoxos consideraram que a desatenção à metafísica e à mitologia feita por você mesmo, são incompatíveis com a estrutura formal de uma ordem de ensinamentos mágicos. De qualquer forma, isso não é necessário; apenas a técnica é ensinada e praticada. A experiência mostra que as pessoas se unem em mudanças profundamente produtivas de experiências práticas, e que uma estrutura formal e uma diversidade de tarefas encoraja isso.

O pacto mágico da IOT, ou "The Pact for Short", é uma estrutura organizacional para aqueles que desejam proceder na realização da Magia do Caos, na companhia de pessoas mentalmente afins. O pacto explora a divisão de uma graduação hierárquica, com uma determinada checagem e equilíbrio, e se agrada em receber candidatos, os quais dirige e inicia à ascensão rápida, direta e estruturada.

Toda reativação do oculto gera uma ou duas "crianças mágicas" e a magia caoísta é a maior síntese para emergir do oculto, renascida dos últimos vinte anos. O pacto está entre os primeiros veículos designados para o desenvolvimento e leva a uma boa síntese para o próximo milênio. É bom que o pacto esteja nascendo na virada do século e que seja, de preferência, mais do que a G.D. foi em seu tempo, no século passado.

Na prática, o número de divisões formais do pacto é tratado até certo ponto, mais como iluminação do que convenções formais escritas podem levar em suposições, com membros estilizando a si próprios com excentricidades como Frater

Ausência ou Soror Impropriedade e assim por diante, com deliberada paródia à tradição. A função primária da estrutura de graus é de proteger o mecanismo, com a exclusão de certos psicóticos misantrópicos e neuróticos arrepiantes que, às vezes, são atraídos para tais empreendimentos e para assegurar que qualquer necessidade organizacional seja atendida.

O PACTO MÁGICO DOS ILUMINADOS DE THANATEROS

Desde o início da corrente mágica do CHAOS, alguns indivíduos escolheram trabalhar sozinhos, enquanto outros escolheram fazê-lo em conjunto, em uma configuração livre de grupos aliados. A ordem mágica dos IOT têm, na prática, funcionado como uma desordem altamente criativa. Esta desordem criativa tem gerado, entre outras coisas, uma estrutura conhecida como "O PACTO". Contrastando com as implicações usuais deste nome, "O PACTO" é uma sociedade de amigos para suporte mútuo e encorajamento no campo da magia. O PACTO mágico dos IOT representa outro aspecto da corrente mágica do CHAOS, no qual os seus praticantes escolheram trabalhar como uma força integrada.

O pacto é um veículo orientado para a Grande Obra da Magia e para os prazeres e loucuras que fazem parte desta busca. O Pacto também funciona como uma força psico-histórica na batalha pelo AEON. Historicamente, todas as organizações mágicas e místicas têm usado uma estrutura hierárquica para exercerem pressão por excelência sobre aqueles que trabalham em todos os níveis da hierarquia.

Embora as posições de maestria nestas organizações tenham, freqüentemente, dependido mais de recursos de autoridade questionáveis, emanada de fontes obscuras, do que de uma verdadeira competência técnica, inevitavelmente, esses blefes têm levado à destruição destas organizações. Todavia, este velho mecanismo não deixa de ter seus méritos. O guru e o chela (discípulo) se põem sobre enormes pressões e se o chela finalmente se rebela, ambos vão ganhar muito, embora isso facilmente termine em desastre.

Enquanto a maioria dos indivíduos são relativamente sadios e competentes, a maioria dos organizadores agem como sendo loucos e estúpidos. Isto acontece porque a maioria das organizações permitem, apenas, um embasamento positivo desde baixo. Deste modo, aqueles que estão no topo são condenados a se banharem nas enganosas reflexões das suas próprias expectativas, ao emitirem diretrizes ainda mais equivocadas.

A estrutura do pacto supre estes problemas tradicionais preservando, ao mesmo tempo, a valiosa pressão criada por uma estrutura hierárquica. Nos templos do pacto, todos os membros são encorajados a apresentar, voluntariamente, técnicas e conceitos para que sejam experimentados e avaliados, e a estrutura de graus meramente reconhece a competência técnica e a responsabilidade organizacional.

Aqueles de graus mais elevados têm que evitar comentários sobre o estilo de vida, o comportamento pessoal, os gostos e a moralidade dos outros membros. E no entanto, a estrutura do pacto força uma constante corrente do retorno negativo de baixo para cima, institucionalizando, assim, a rebelião no ofício dos Insubordinados. Portanto, tão logo um razoável nível de habilidade técnica e organizacional é alcançado, o Mestre do Templo, o Adepto, ou o Mago tornam-se, repentinamente, sujeitos a intenso criticismo, tanto como professores quanto como indivíduos, isso é considerado uma grande recompensa.

O PACTO é constituído de quatro graus; neófito, iniciado, adepto e mago, numerados respectivamente de 4, 3, 2, 1.

Adicionalmente, existem cinco ofícios.

O SACERDOTE OU SACERDOTISA DO CAOS podem ser tomados como um grau paralelo ao terceiro ou segundo.

O ofício de SUPREMO MAGO é desempenhado pelo cabeça do pacto, é designado grau zero.

O ofício de MESTRE DO TEMPLO designa o coordenador das atividades de um determinado templo, e pode ser desempenhado por qualquer indivíduo acima do terceiro grau.

O ARQUIVISTA é o responsável pelos registros do templo.

O ofício do INSUBORDINADO pode ser desempenhado por qualquer indivíduo do terceiro grau.

O INSUBORDINADO é um assistente pessoal de um outro membro do pacto, e age como crítico, inspetor e aguilhoador daquele membro.

O PACTO é uma oligarquia que se auto perpetua. A ascensão para um grau ocorre mediante convite dos demais indivíduos daquele grau ou de graus superiores. O MAGO SUPREMO pode ser substituído, apenas, por ação unânime de todos os membros do primeiro grau. O acordo tácito na afiliação ao PACTO é de que os graus

superiores forneçam organização, facilidades, instrução e material e, em retorno, os graus inferiores fornecem quaisquer serviços de ordem material, financeira ou mágica, que possam ser razoavelmente pedidos a eles. Em último recurso será apreciado pelo grau zero.

O TEMPLO DO PACTO

O TEMPLO DO PACTO só pode ser fundado por um Adepto ou um Mago, o qual inspeciona, periodicamente, o trabalho do templo. O templo consiste na assembléia dos membros, podendo ser convocada em qualquer espaço fechado ou aberto, onde a privacidade possa ser assegurada. O Mestre do Templo manterá arquivo com os endereços de todos os membros do templo, para que possa contactá-los. Este arquivo não pode ser mantido de forma que estranhos ao templo tenham a possibilidade de acessar informações a respeito dos membros. O Mestre do Templo também manterá seus superiores no PACTO informados do endereço pelo qual seu templo pode ser contactado, e eles manterão esta informação da mesma forma. Os membros poderão pertencer a mais de um templo. Por exemplo, um iniciado de um templo "protegido" poderá precisar freqüentar o templo de seu ADEPTO ou MAGO "protetor", para receber treinamento específico e avançar para o próximo grau. Todos os templos adotam um nome característico pelo qual eles são conhecidos no PACTO.

Templos Supervisionados

Pode ocorrer que por algum acidente geográfico um grupo de pessoas que desejem se associar nas formas do Pacto estejam em uma área distante dos centros de atuação. Neste caso um ou mais membros que representem este grupo, devem, de alguma forma, se apresentar pessoalmente perante um Adepto ou Magus do Pacto recebendo para cada membro uma carta escrita a mão ou assinada com os juramentos completos de Neófito, junto com qualquer outra exigência do supervisor. Então de acordo com a avaliação do Adepto ou Magus deve ser dado o 4o e em seguida o 3o dando-lhe o poder de abrir um templo e conduzir o trabalho nestes graus.

O Ofício de Mestre de Templo

As atividades do templo são coordenadas pelo Mestre de Templo, que pode ser indicado por um Adepto ou Magus supervisor do templo ou escolhido pelos mais graduados presentes. O Mestre de Templo tem a responsabilidade de cuidar para que apenas membros do grau apropriado ou candidatos a este grau sejam admitidos nos rituais do Templo.

Visitando membros de outros templos deve dar-lhes os sinais e palavras apropriados ao Mestre de Templo em particular.

O Mestre de Templo deve delegar um ou mais Mestre de Templo auxiliares.

O Ofício de Arquivista

O Arquivista guarda um registro das atividades do templo. O registro deve usar exclusivamente os nomes mágicos formais ou números dos presentes. Os registros devem detalhar o horário e o local das atividades, seguido de uma breve descrição de quaisquer trabalhos que foram feitos e os resultados alcançados. Se não for possível autorização para registros de informações confidenciais, tais informações devem ser codificadas mas não cifradas, por algum código autorizado pelo Mestre de Templo. O Arquivista é pessoalmente responsável pelos registros, respondendo caso eles venham a ser destruídos, perdidos ou roubados. Os registros do templo devem ser inspecionados por qualquer iniciado ou grau mais avançado do Templo.

Os Graus e os Rituais de Grau

Candidatos ao grau de Neófito são admitidos na base de entrevistas e conversas com membros do Pacto, por recomendação pessoal ou por pedido enviado ao Pacto. Nenhuma pessoa pode ser admitida em qualquer ritual do pacto sem antes ter se submetido ao ritual de Neófito. O ritual de Neófito requer que o candidato tome algumas medidas preliminares como, providenciar um manto e um anel que sigam as determinações do Pacto, e tenha demonstrado ser uma pessoa de mente aberta, livre de crenças dogmáticas. A maioria das atividades e dos trabalhos mágicos do Pacto são abertos ao grau de Neófito. O grau de Neófito corresponde a um período em que o Pacto e o Neófito testam seus relacionamentos. O Neófito pode ascender de grau a qualquer momento como pode

se desligar a qualquer momento. O Ritual de iniciação corresponde a uma aceitação completa do candidato ao Pacto. O Pacto não oferece fronteiras para um Iniciado. As atividades confidenciais e as atividades mágicas são conduzidas com o templo aberto no grau de Iniciado. Os iniciados seguem todas as formas de magia e começam a trabalhar com o Liber KKK, e se desejarem, realizam um trabalho paralelo como Monges ou Monjas do Caos.

O ritual de Adepto marca o momento em que o candidato atinge capacidade mágica e, assume a obrigação de ensinar, de proteger o Pacto, administrar sua estrutura e tradição. Não é necessário abrir o templo neste grau.

Não é apresentado aqui o ritual de reconhecimento de Magus. Este grau é conferido aqueles que além da habilidade mágica possuem potencial para liderarem dentro do Pacto.

A Insígnia do Pacto

O adorno fundamental de qualquer templo do Pacto, seja ele aberto ou fechado, é a estrela de oito pontas do Caos, colocada proeminentemente. Ela pode estar representada na forma de uma bandeira, ou na toalha do altar, uma esfera caótica, ou a estrela montada em algum material. Todos os graus devem usar mantos com mangas compridas e capuz.

Os mantos são comumente pretos, contudo os templos individualmente podem eleger outra cor para seus membros. O anel da ordem é prata e tem gravado uma estrela de oito pontas do Caos. Ele pode ser usado em qualquer momento, mas não representa em si uma prova de afiliação ao Pacto ou graduação. Os membros escolhem um nome de uma só palavra e um número de três ou quatro dígitos, pelos quais eles serão conhecidos formalmente dentro do Pacto e pelo qual seus feitos e comentários serão registrados nos arquivos do templo. Os membros do sexo feminino serão chamadas de Sor. (Soror ou Irmã), e os do sexo masculino de Fra. (Frater ou Irmão). Desta forma um nome completo formal, seria por exemplo Fra. Aleph 251, 3o IOT.

O Simbolismo dos Rituais de Grau

Os rituais apresentados aqui são o mínimo necessário para se abrir e fechar um templo e se reconhecerem membros no grau de Neófito, Iniciado e Adepto. Os templos podem decidir adicionar material extra a estes rituais. O ritual de Neófito é um casamento com o Pacto, de qualquer forma, em uma tradição moderna, o divórcio é permitido a qualquer tempo. O candidato é perguntado sobre as quatro qualidades da assim chamada pirâmide dos feiticeiros: Saber, Desejar, Ousar e Calar. O candidato é recepcionado com abraços aplausos e gestos de carinho.

O ritual de Iniciado marca uma entrada efetiva no Pacto, e o candidato oferece ao Pacto os poderes que possua nas virtudes mágicas, Desejo, Percepção, Imaginação e Concentração. A seriedade desta submissão é marcada por alguns momentos de profundo silêncio que encerram o ritual.

O ritual de Adepto marca a aceitação por parte do candidato, das responsabilidades e dos poderes executivos com o Pacto. O ritual se resume ao simbolismo das quatro armas elementais que são o Pantáculo, o Cálice, a Espada, e o Cajado. O candidato é recebido com fogo para purificar os votos assumidos.

Os Sinais e as Palavras de Grau

Os sinais e palavras de grau protegem o Pacto de infiltrações e impostores. Elas consistem em gestos e palavras discretas para que possam ser trocadas em contatos sociais sem que se possa parecer que se tratam de sinais para os profanos. Os sinais e palavra são trocadas periodicamente pelo grau 1o.

Notas nos Rituais do Pacto

Os rituais estão representados como sendo liderados pelo MT, eles podem ser liderados por qualquer membro do devido grau que seja designado pelo MT, é normal que o MT delegue funções dentro do Templo para que os membros possam praticar a liderança em rituais.

O Ofício de Insubordinado

Todo MT é assistido pessoalmente por um insubordinado que deve ser escolhido entre os membros do Templo, exceto o MT. Junto a qualquer Adepto ou Mago que esteja liderando um estudo, também deve haver um insubordinado escolhido entre seus estudantes. Os cinco mandamentos do Insubordinado são:

1) Verificar se todos os ensinamentos e instruções estão sendo compreensíveis e criticar e pedir explicação sobre os que não são. Este é o mandamento do "Louco", para se desfazer a ignorância ou o fingimento de ignorância, quando os outros fingem que entendem.

2) Para transmitir o "criticismo" com uma certa leviandade. Este é o mandamento do brincalhão, para fazer graça com aquilo que os outros acham melhor ignorar.

3) Para apontar as falhas pessoais e a ignorância. Este é o mandamento do Capelão, para tratar os problemas pessoais imparcialmente.

4) Para receber comunicados de progressos mágicos, sem que seja necessário comentá-los. Este é o mandamento do confessor, cuja existência é uma salvaguarda contra a preguiça e a complacência.

5) Para deter o poder do veto contra qualquer instrução, e notifica-lo ao 0o ou ao 1o sobre este exercício. Este é o mandamento do inquisidor, para impedir abuso de autoridade.

Os detentores do ofício de insubordinado escolhem duas palavras como título para caracterizar sua atuação. Tais palavras podem ser escolhidas em qualquer combinação das palavras louco, brincalhão, capelão, confessor, ou inquisidor. Normalmente uma palavra é escolhida, na função em que o candidato está mais inclinado a realizar, e a outra na função menos favorecida. Desta forma, o Insubordinado pode escolher ser intitulado como Inquisidor-Brincalhão, Capelão-Louco, ou Confessor-Inquisidor e assim por diante.

O ofício de insubordinado toma lugar toda vez que um novo insubordinado é apontado para substituir um antigo, ou quando o iniciado detentor do ofício é reconhecido como Adepto. Alguns templos preferem mudar constantemente a figura do insubordinado em cada encontro, seja randômica ou sucessivamente. Em outras situações o posto é ocupado definitivamente e as partes envolvidas elegem aquele que será marcado pelo rito do insubordinado. De outra forma o medalhão do insubordinado que é o símbolo de seu ofício, é usado quando o ofício está sendo realizado, passando de um para o outro.

O insubordinado normalmente conduzirá os negócios oficiais com o recipiente da insubordinação em particular. O recipiente pode ser escolhido para levar ao insubordinado de antemão alguma instrução controversa para prevenir o exercício público do veto.

As Atividades do Templo

As atividades do templo vão variar de acordo com a necessidade, circunstâncias e conforme com os graus e a cumplicidade dos presentes. As seções seguintes dão alguma indicação das atividades freqüentes do templo e na seqüência em que são comumente realizadas. O Mestre de Templo será responsável pela privacidade do templo, e que qualquer visitante será do grau apropriado. O MT anunciará qualquer teoria para aprofundamento e dar qualquer explicações preliminares necessárias.

Abertura

O templo pode ser aberto com um ritual de Grau ou com o ritual de abertura.

Prática e Treinamento

Vários membros do Pacto, com a descrição do MT, liderarão exercícios particularmente disciplinas mágicas. Isso incluirá exercícios de controle da mente, práticas com técnicas de gnose e práticas com os vários instrumentos mágicos e técnicas. Leituras e demonstrações devem ser dadas e papeis lidos.

Atuação Mágica

Com a descrição do MT, vários feitiços e rituais de evocação, divinação, encantamento, invocação e iluminação de acordo com as necessidades do Pacto, do templo ou individuais. A Missa do Caos deve ser realizada como uma celebração ou para ordenar um sacerdote ou sacerdotisa do Caos ou por algum outro propósito.

Debate

O MT participa de um debate sobre questões administrativas, planejamento, progresso pessoal e pesquisa. Os indivíduos podem reportar seu trabalho com o Liber KKK e outros trabalhos. Publicações e comunicados de outros templos do pacto podem ser revistos.

Fechamento

O templo é fechado com o ritual de fechamento e se necessário aberto em outro grau para propósitos específicos com participantes selecionados. É comum que o trabalho do templo seja seguido por uma confraternização.

Assuntos do Pacto

Poucos rituais do Pacto possuem um fechamento escrito. Qualquer ritual que não possa ser memorizado deve ser revisto e simplificado em caráter de urgência. Em geral, quando um exercício ou ritual complexo é realizado, um membro explica detalhadamente aos outros de antemão e lhes guia na seqüência a ser seguida, dando instruções para os outros participantes, para que estes dêem sua contribuição no momento apropriado se necessário. O MT precisa da autorização de Magus do Pacto ,se o templo empreender trabalho mágico pago em benefício de pessoas de fora ou instituições. A aprovação também é necessária para que seja lançado um ataque mágico, de qualquer forma isso é condenado em circunstâncias que sejam coercitivas.

Excomunhão

Caso um membro do Pacto torne-se intolerável, os membros do templo podem forçar uma excomunhão do Pacto por uma simples maioria, o MT tem o voto de Minerva. Caso o membro a ser excomungado seja o MT, o insubordinado tem o voto de Minerva. Os excomungados estão afastados das atividades do templo até segunda ordem e os membros não poderão discutir os assuntos do pacto com eles. Um tratamento mais severo por parte do pacto será tomado em relação ao excomungado, que tenha trazido sérios prejuízos ao pacto.

Nada é verdadeiro, Tudo é permitido

LIBER MMM

O Syl I abus do Estudante
do 4º grau da IOT

Liber MMM

Este curso é um exercício nas disciplinas da magia: transe, uma forma de controle da mente semelhante à yoga, metamorfose pessoal e as técnicas de magia básicas. O sucesso com estas técnicas é pré-requisito básico para qualquer progresso real como iniciado terceiro syllabus.

Um diário mágico é o mais essencial e poderoso instrumento do mago. Devendo ser amplo o suficiente para reservar uma página para cada dia. Os estudantes devem registrar o tempo, a duração e o grau de sucesso de cada prática levada a cabo. Eles deverão tomar nota dos fatores ambientais conducentes (ou de outra forma) do trabalho.

Aqueles que desejarem notificar a Ordem da sua intenção de começar o trabalho estão convidados a fazê-lo via IOT Brasil.

Controle Mental

Para um trabalho mágico efetivo, a habilidade para se concentrar e a atenção devem se fortalecer, até que a mente possa entrar em estado de transe.

Isto é realizado nos seguintes estágios: absoluta imobilidade do corpo, regulação da respiração, cessação do pensamento, concentração no som, concentração nos objetos e concentração nas imagens mentais.

Imobilidade

Posicione o corpo de maneira confortável e tente permanecer nesta posição por tanto tempo quanto possível. Tente não piscar ou mexer a língua, dedos ou qualquer outra parte do corpo em absoluto. Não deixe a mente embarcar nos vagões dos pensamentos, mas ao contrário, observe-se passivamente. O que parecia ser uma posição confortável passará a ser agonizante com o tempo, mas persista. Coloque de lado algum tempo todos os dias para esta prática e tire vantagem de qualquer oportunidade de inatividade que possa ocorrer. Registre os resultados em seu diário mágico. Não se deve ficar satisfeito com menos de cinco minutos. Quando tiver sido atingido o patamar de 15 minutos, proceda então a regularização da respiração.

Respiração

Fique tão imóvel quanto possível e comece deliberadamente a fazer a respiração mais lenta e mais profunda. O objetivo é utilizar a total capacidade dos pulmões, mas sem qualquer esforço muscular excessivo ou tensão. Os pulmões devem ser mantidos vazios/cheios, entre a inspiração/ expiração, para aumentar a duração do ciclo. O importante é que a mente esteja totalmente direcionada para o ciclo da respiração. Quando isso puder ser feito com sucesso, por um período de 30 min, proceda ao não pensamento.

Não-Pensamento

Os exercícios de imobilidade e respiração podem melhorar a saúde, mas eles não têm outro valor intrínseco, apenas servem como preparação para o não-pensamento, que é o princípio e a condição do transe para a magia. Enquanto imóvel e respirando profundamente, comece a retirar da mente quaisquer pensamentos que possam ocorrer. A própria tentativa de fazer isso, inevitavelmente, revela ser a mente um furor tempestuoso de atividade. Só mesmo a maior determinação pode vencer até mesmo uns poucos segundos de silêncio mental, mas mesmo isso já é um enorme triunfo. Mire na completa atenção a pensamentos emergentes e tente prolongar os períodos de total tranquilidade.

Assim como a imobilidade física, esta imobilidade mental deve ser praticada a horas determinadas e também sempre que um período de inatividade acontecer (por exemplo, num ônibus ou numa fila). Os resultados devem ser registrados no seu diário.

Os Trances Mágicos

Magia é a ciência e arte de provocar mudança de ocorrência em conformidade com a vontade. A vontade só pode se tornar magicamente efetiva quando a mente é forçada a não interferir com a vontade. A mente deve estar disciplinada a focar sua atenção em algum fenômeno insignificante. Se alguma tentativa é levada a cabo para se focar em alguma forma de desejo, ocorre um curto-circuito causado pelo interesse de um resultado, investido de luxúria e cobiça. Identificação egoísta, ou receio de fracasso, e o desejo recíproco de não ter desejo, emergentes da nossa natureza dual, destroem o resultado.

Portanto, quando selecionar tópicos para a concentração, escolha assuntos que não possuam significado espiritual, egóica ou de qualquer ordem utilitária, escolha assuntos de pouco significado.

Objeto de concentração

A lenda do olho-grande deriva da capacidade dos feiticeiros e dos magos de darem uma olhada fixa mortal. Esta habilidade pode ser praticada em relação a qualquer objeto, uma marca na parede, alguma coisa ao longe, uma estrela no céu, qualquer coisa. Para manter um objeto em mente com absoluta fixação, olhar imperturbável, por mais do que alguns momentos é extraordinariamente difícil, ainda assim, deve-se insistir nesta prática por horas. Toda tentativa do olho de distorcer o objeto, toda tentativa da mente de procurar algo mais para pensar, deve ser resistida. Eventualmente, é possível serem desvendados segredos ocultos através desta técnica, não obstante, faz-se mister que tal habilidade seja desenvolvida, tomando-se objetos de pouca significância.

Concentração do Som

A parte da mente na qual pensamentos verbais emergem são postos sob domínio/controlado mágico pela concentração nos sons mentalmente imaginados. Qualquer simples som ou sílaba é selecionada, por exemplo, AUM ou OM, ABRAHADABRA, YOD HE VAU HE, AUM MANI PADME HUM, ZAZASZAZAS, NASATANADA ZAZAS. O som escolhido é repetido várias e várias vezes na mente para bloquear todos os outros pensamentos. Não importa quão inapropriada a escolha do som pareça ser, você deve persistir nele. Eventualmente, pode parecer estar se repetindo automaticamente e pode, até, ocorrer em estado de sono. Estes são sinais encorajadores. A concentração no som é a chave para palavras de poder e certas formas de encantamento e desencantamento.

Concentração na imagem

A parte da mente na qual o pensamento pictórico emerge é posto sob controle mágico pela concentração numa imagem. Uma simples forma, tal qual o formato de um triângulo, um círculo, quadrado, cruz ou crescente é escolhida e mentalizada, sem distorção, por tanto tempo quanto possível. Somente os mais determinados são capazes de manter a forma imaginada e persistir indeterminadamente. No início, a imagem deve ser buscada com os olhos fechados. Com a prática, pode ser projetada contra qualquer superfície branca. Esta técnica é a base para expulsão de poderes ocultos e a criação de formas de pensamento independentes.

Os três métodos de transe mágico só irão surtir resultado se perseguidos com a mais fanática e mórbida determinação. Estas habilidades são por demais anormais e, normalmente, inacessíveis à consciência humana, uma vez que elas exigem tão supra-humana concentração, mas as recompensas são enormes. No diário da magia, registre o trabalho formal de cada dia e quaisquer outras oportunidades extras que, por ventura, tenham sido vivificadas. Nenhuma deverá ser mantida em branco.

Metamorfose

A transmutação da mente a uma consciência mágica tem, freqüentemente, sido chamada de A Grande Obra. Tem o propósito profundo de conduzir, eventualmente, a descoberta da verdadeira vontade. Mesmo a mais insignificante habilidade para alguém se mudar, se transformar é mais valorosa do que qualquer outro poder sobre o universo exterior. Metamorfose é um exercício da vontade para a reestruturação da mente.

Todas as tentativas de reorganizar a mente envolvem uma dualidade entre as condições que existem e as condições que são preferíveis. Assim, é impossível cultivar qualquer virtude como: espontaneidade, alegria, orgulho piedoso, graça ou onipotência sem envolver-se em mais convenções como: amargura, culpa ou pecado e impotência no processo. Religiões são fundadas sob a falácia de que se pode ou se deve ter uma sem a outra. A alta

magia reconhece a condição dualista, mas não se importa se a vida é acre-doce, doce ou azeda, mais do que isso, procura realizar qualquer perspectiva arbitrária perceptível da vontade.

Pode-se escolher qualquer estado mental, arbitrariamente, como um objetivo para transmutação, mas existe uma qualidade específica nas virtudes mencionadas. A risada é um antídoto para o desequilíbrio e possível demência do transe mágico. A não-afeição é uma qualidade específica contra a obsessão com as práticas mágicas .

A aquisição destes estados mentais é obtida por um processo de meditação contínua. Tenta-se entrar dentro do espírito da condição, sempre que possível, e pensar sobre o resultado desejado, em outras vezes. Por este método, o hábito de um novo e forte estado mental pode ser estabelecido.

Considere a risada. É a emoção mais forte, porque pode conter qualquer das outras, do êxtase ao lamento. Não tem oposto. O choro é apenas uma forma subdesenvolvida pela qual se limpa os olhos e as crianças chamam a atenção. A risada é a única atitude sustentada num universo que é uma brincadeira, uma piada sobre si próprio.

O truque é ver esta piada praticada até mesmo em eventos neutros ou horríveis que nos rodeiam. Não cabe a nós questionar a aparência fatal de gosto do universo. Buscar a emoção da risada na sua delícia e diversão, buscá-la no que for neutro ou insignificante, buscá-la mesmo no que for horrível e revoltante. Ainda que pareça forçada, a primeira vista, pode-se aprender a sorrir sempre, sobre tudo.

Não-afeição, desinteresse, melhor descreve a condição mágica de agir sem cobiça de resultado. É muito difícil para os homens decidirem sobre alguma coisa e, depois, fazê-la puramente sem nenhum interesse. Ainda assim, é precisamente essa habilidade que é requerida para a execução de atos mágicos. Somente uma atenção muito direcionada conseguirá. Tendência é para ser entendida tanto no sentido negativo como positivo, porque a aversão é o outro lado. Uma fixação que se tenha na personalidade, na ambição, nos relacionamentos, nas experiências sensoriais ou, igualmente, aversão, quaisquer destes atributos se mostrarão limitados.

Por outro lado, é fatal perder o interesse nesses assuntos, uma vez que eles são o sistema simbólico ou a realidade mágica de alguém. Porém, é mais do que isto, quando se está tentando tocar mais delicadamente nas partes sensíveis da realidade de alguém, a fim de evitar as garras destruidoras do desejo e do desânimo. Assim sendo, deve-se tentar ganhar liberdade suficiente para agir magicamente. Em acréscimo a estas duas meditações, há uma terceira forma mais ativa de metamorfose, e esta inclui os hábitos do dia a dia. Por mais inócuos que eles possam parecer, hábitos e pensamentos, palavras e ações são a âncora da personalidade. O magista visa içar a âncora e se libertar dos mares do caos.

Para proceder, selecione qualquer hábito sem importância, ao acaso, e o retire de seu comportamento, ao mesmo tempo, adote um hábito novo qualquer, ao acaso. A escolha não deve envolver nada espiritual ou de significado egocêntrico ou emocional, nem deve-se selecionar qualquer coisa que tenha possibilidade de fracasso. Ao persistir com a meditação, você se torna capaz, virtualmente, de qualquer coisa.

Todos os trabalhos de metamorfose deverão ser apontados no diário de magia.

Magia

O sucesso nesta fase do Syllabus, depende de algum grau de maestria nos transe mágicos e na metamorfose. Esta instrução de magia inclui três técnicas: O ritual, o sigilo e o sonho. Em acréscimo, o magista deve familiarizar-se, pelo menos, com o sistema de adivinhação. Cartas, runas, cristais, pêndulo ou vara adivinatória. Os métodos são infundáveis. Com todas as técnicas, vise o silêncio da mente e deixe a inspiração prover algum tipo de resposta. Seja lá que tipo de sistema simbólico ou instrumento for utilizado, eles ajudam só para prover um receptáculo ou amplificador para habilidades interiores. Nenhum sistema de adivinhação deve ser excessivamente aleatório. A astrologia não é recomendada.

O ritual é a combinação do uso de talismã, armas, gestual, sigilos ou senhas visualizadas, palavras mágicas e transe mágico.

Antes de proceder com sigilo ou sonho, é essencial desenvolver um ritual de banimento. Um ritual de banimento bem constituído tem os seguintes efeitos: Prepara o magista mais rapidamente para a concentração mágica do que qualquer exercício de transe mágico. Capacita ao magista resistir a obsessões, se forem aparecendo problemas, com as experiências de sonho ou com os sigilos, tornando-os conscientes. Também protege o magista de quaisquer influências ocultas hostis que, por ventura, o assaltem.

Para desenvolver um ritual de banimento, primeiro adquira uma arma mágica: Uma espada, uma adaga, uma varinha, ou talvez, um anel largo. O instrumento deve ser alguma coisa que impressione a mente e deve, também, representar as aspirações do magista. A vantagem de forjar a mão o próprio instrumento ou em descobrir neles algo de novo, de forma inusitada, não pode ser super estimado. O ritual de banimento deve conter os seguintes elementos no mínimo:

-Primeiro, o magista deve descrever um obstáculo sobre si próprio com a arma mágica. A barreira do obstáculo é, também, fortemente visualizada. Figuras tridimensionais são preferíveis.

-Segundo, o magista focaliza sua vontade numa imagem visualizada; por exemplo, a arma mágica ou seu terceiro olho ou uma bola de luz dentro de sua cabeça. Uma concentração de som pode ser usada em acréscimo ou alternadamente.

-Terceiro, a barreira é reforçada com símbolos de poder desenhados com a arma mágica. A tradicional estrela de cinco pontas pode ser usada ou a estrela de oito pontas do Caos ou qualquer outra coisa. Palavras de poder também podem ser usadas.

-Quatro, o magista aspira ao vazio infinito, por um breve mas determinado esforço, para parar de pensar.

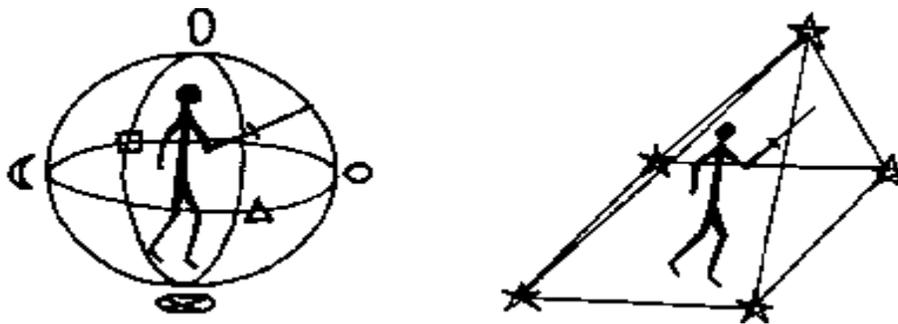


Figura 1. Diferentes formas de barreiras tri-dimensionais que o magista pode criar usando as armas mágicas

Sigilos

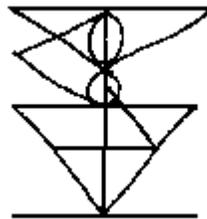
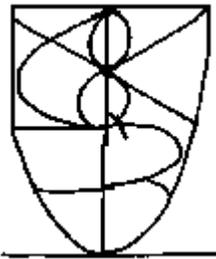
O Magista deve requisitar algo que não esteja apto a obter pelos canais normais. Isto é algumas vezes possível interpretar como coincidência pela intervenção direta da vontade provida disto que isto não coloque também uma grande força no Universo. Um mero ato de estar querendo é raramente efetivo, pela vontade tornar-se envolvida num diálogo com a mente. Isto dilui a habilidade mágica de muitas formas. O desejo torna-se parte do complexo egóico; a mente torna-se ansiosa pela falha. Breve o desejo original é uma massa de conflitos de idéias. Amíúde o desejo por resultados eleva-se somente quando isto tem de ser esquecido. Este último fato é a chave para sigilos e a maioria das formas de encanto mágico. Sigilos trabalham porque eles estimulam a vontade para operar sub-conscientemente, ultrapassando a mente.

a) Método com a palavra. Eu quero obter o Necronomicon

EUQUEROOBT ERONECRONOMICON

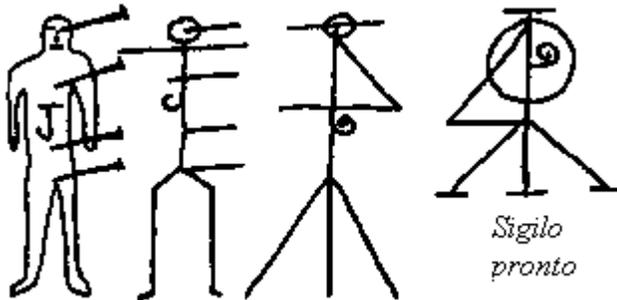
(elimina-se letras repetidas)

EUQROBTNCMI



Letras arranjadas novamente para fazer um sigilo pictorial.

b) Método pictorial, para dominar um adversário



c) Método de falar um encantamento

Eu quero encontrar um guru no sonho

~~EU QUERO ENCONTRAR UM GURU NO SONHO~~

~~EU QROBTNCMI GUSH~~

(Reorganizados)

UECORCATVE *Mantra finalizado*

Figura 2. Criando um sigilo pela A) método com a palavra, B) método pictórico, e C) método mântico.

Existem três partes na operação de um sigilo. O sigilo é construído, o sigilo é pedido à mente, e o sigilo é carregado. Ao estar construindo um sigilo, o propósito é para produzir um grifo do desejo, estilizado então não para imediatamente suggestionar o desejo. Nisto não é necessário utilizar um sistema muito complexo de

símbolos. A Figura 2 mostra como o sigilo deve ser construído das palavras, das imagens, e dos sons. O problema temático deste encanto é arbitrário e não recomendado. Para perder o sigilo com sucesso, tanto a forma do sigilo como do desejo associado devem ser banidos da consciência desperta normal. O magista deve lutar contra qualquer manifestação de qualquer uma por uma reviravolta forçada de sua atenção para outros tópicos. Algumas vezes o sigilo pode ser queimado, enterrado, ou lançado ao oceano. É possível perder uma palavra de encanto pela constante repetição como isto eventualmente esvazia a mente do desejo associado. O sigilo é carregado em momentos em que a mente tem atingido a quietude e tranqüilidade pelo transe mágico, ou quando alta emotividade paralisa seu funcionamento normal. Nestes tempos o sigilo está concentrado sobre qualquer tipo de imagem mental, ou mantra, ou como uma forma desenhada. Algumas vezes quando o sigilo pode ser carregado como descrito, durante o transe mágico, no momento do orgasmo ou grande júbilo, em momentos de grande medo, raiva, ou embaraço, ou momentos de intensa frustração ou desapontamento eleva-se. Alternativamente, quando outro forte desejo eleva-se, este desejo é sacrificado (esquecido) e o sigilo é concentrado no seu lugar. Após estar mantendo o sigilo na mente o mais prolongadamente possível, é sábio banir isso pela evocação de gargalhadas.

Uma gravação deve ser mantida de todas as operações com sigilos, mas não de forma a causar a deliberação consciente sobre o desencorajamento.

Sonhando

O estado de sonho provoca um ingresso consciente nos campos divinatórios, entidades e exteriorizações ou experiências "fora do corpo". Todos humanos sonham todas as noites mas poucos podem regularmente lembrar destas experiências até mesmo alguns minutos após acordar. Experiências com sonhos são incongruentes que o cérebro aprende a se prevenir da interferência com a consciência apta. O Magista esforça-se a aprender a ganhar total acesso ao plano dos sonhos e assumir controle sobre ele. O esforço para fazer isso invariavelmente envolve o magista numa mortal e bizarra batalha com seu próprio senso psíquico, o qual irá usar quase qualquer tática para possibilitar acesso à estas experiências.

O único método de prosperidade total no acesso ao plano dos sonhos é manter um livro e instrumentos para escrita próximos do local onde dorme de costume. Neste livro anote os detalhes de todos os sonhos tão logo possível ao acordar.

Para assumir controle consciente sobre os estados de sonho, é necessário selecionar um tópico para sonhar. O magista deveria começar com simples experiências, como o desejo de ver um simples objeto (real ou imaginário) e dominar isto antes de tentar adivinhação ou exteriorização. O sonho é a organização por uma forte visualização do tópico desejado por outro lado numa mente silenciada, imediatamente após dormir. Para experiências mais complexas o método dos sigilos pode ser empregado.

É melhor manter o livro de anotação dos sonhos separado dos registros mágicos por ele ter a tendência de tornar-se volumoso. Entretanto qualquer sucesso significativo deve ser transferido para o diário mágico.

Apesar de que algumas pessoas ainda podem temer visões disto, um registro mantido diariamente dos sonhos é a mais clara garantia do sucesso no trabalho com o Liber MMM: é tanto uma operação de referência com o qual avaliarás o progresso e, mais significativo, um estímulo para promover esforços.

O Iniciado Syl I abuses

3º IOT

Liber Lux, Liber Nox

A arte mágica deve ser subdividida em vários caminhos: pela tonalidade ética da intenção, pelas qualidades morais dos efeitos, sendo elevada ou baixa, e assim por diante. A divisão favorecida aqui é mais temperamental. Magia Branca inclina-se mais favorável a aquisição da sabedoria e de um sentimento de uma fé no universo em geral. A Magia Negra trata mais de aquisição de poder e é reflexo de uma base de fé de uma pessoa em si mesma. Os resultados finais não parecem heterogêneos, pelos caminhos se encontrarem numa via impossível de se descrever.

Iniciados estão na liberdade de operar com materiais de ambas as duas alternativas. O tão chamado caminho do meio, ou caminho da sabedoria, consiste na aquisição de idéias de segunda mão, é uma desculpa para não fazer nenhuma e para se chegar a lugar nenhum.

Liber Lux

Sendo o Iniciado na 3ª Syllabus da Ordem Mágica de Thanateros na Magia Branca, o tópico é dividido de acordo com o esquema mostrado na Figura 3, e nós discutimos os aspectos teóricos do Chaos, Kia, Dualidade, Aether e Mente.



Figura 3. A estrutura do Liber Lux

Dualidade descreve uma condição humana usual. Felicidade existe somente pela miséria. Dor pelo conforto, bem pelo mal, yang pelo yin, preto pelo branco, nascimento pela morte e existência pela não existência. Todos fenômenos devem ser unidos, assim como a percepção é somente equipada para perceber diferenças. A mente pensante tem a propriedade de dividir tudo que encontra em dois, assim como isto é uma coisa dualista por si mesma. Ainda há uma parte do homem a qual é de uma natureza singular apesar da morte ser incapaz de perceber isto como tal. O homem considera a si mesmo como o centro da vontade e um centro de percepção. Vontade e percepção não estão separadas, mas somente parecem estar separadas à mente. A unidade a qual é aparente à mente para mostrar a função gêmea da vontade e percepção é chamada Kia pelos magistas. Algumas vezes é chamada de espírito, ou alma, ou força vital, ao invés.

Kia não pode ser experimentada diretamente porque é a base da consciência (ou experiência), e isto não tem qualidades fixas as quais a mente pode se trancar em. Kia é a essência, isto é o “Eu” elusivo o qual confere auto-proteção mas não parece consistir de nada por si mesmo. Kia pode algumas vezes ser sentido como êxtase ou inspiração, mas isto está profundamente enterrado na mente dualista. Isto é mais usualmente pego em armadilha de pensamentos incertos, errantes e nas identificações com experiências e no bando de opiniões sobre nossas vidas chamadas de ego. Magia está preocupada com o fornecimento ao Kia de mais liberdade e flexibilidade e com o provenimento de significado pelos quais isto possa manifestar sem poderes ocultos. Kia é capaz de um poder oculto porque isto é um fragmento de grande força vital do universo.

Considere o mundo do aparente dualismo que nós habitamos. A mente vê uma imagem do mundo na qual tudo é duplo. Uma coisa é dita existente e exerce certas propriedades. Sendo e fazendo. Isto chama os conceitos de cura e efeito ou causalidade. Todos fenômenos são vistos a serem causados por alguma causa prévia. Entretanto esta descrição não pode explicar como tudo existe no primeiro local ou até mesmo como uma coisa finalmente causa outra. Obviamente coisas tem originado e continuam a fazer uma a outra acontecerem. A “coisa” responsável pela origem e contínua ação dos eventos é chamada de Chaos pelos magistas. Ela poderia tanto ser chamada de Deus ou Tao, mas o nome Chaos é virtualmente significativo, e liberta da infância, das idéias antropomórficas da religião.

Chaos também é a força a qual adiciona o aumento da complexidade ao universo pela estruturas criativas as quais não eram inerentes em suas partes componentes. Esta é a força que tem sido causa da vida envolver-se além-túmulo e é normalmente mais manifesta concentradamente na força vital humana ou Kia, aonde isto é a fonte da consciência.

Kia nada mais é senão um pequeno fragmento da grande força vital do universo, a qual contém os impulsos gêmeos a imergir a si mesma na dualidade e escapar da dualidade. Isto irá continuamente reencarnar até que o primeiro impulso seja exausto. O segundo impulso é a raiz da busca mística, a união do espírito liberado com o grande espírito. Pela amplitude que a Kia pode tornar-se uno com o Chaos ai ela pode estender sua vontade e percepção no universo da magia concluído.

Entre Chaos e assuntos ordinários, e entre Kia e morte, existe um campo de meia substância formada chamada de *Aether*. Isto é uma questão dualista mas muito tênue, de natureza improvável. Isto é composto de todas possibilidades as quais o Chaos expulsa as quais ainda não tem se tornado realidades sólidas. Este é o “meio” pelo qual o Chaos “inexistente” traduz a si mesmo em efeitos “reais”. Isto forma um tipo de cenário de fundo fora do qual eventos reais e reais pensamentos materializam-se. Pelos eventos aethéricos serem somente parcialmente envolvidos numa dualidade existencial, eles podem não Ter uma locação precisa no tempo e espaço. Eles podem não Ter uma massa precisa de energia sequer, e então não afetam necessariamente o plano físico. Isto vem da natureza bizarra e indeterminada do plano aethérico que o Chaos toma seu nome, por ele não ser conhecido diretamente.

Do plano aethérico da possibilidade nascente somente o que nós chamamos de sensível, causal, provável ou eventos normais, usualmente passam a tomar existência. Ainda como centro do Kia ou Chaos em si mesmos, podemos algumas vezes chamar de manipulação do aether coincidências muito raras ou eventos inesperados que tornam-se reais. Isto é magia. Até mesmo a ciência física tem começado a cometer a asneira de colocar no aethérico suas descobertas da indeterminância quântica e processos virtuais da matéria subatômica.

Isto é o aether o qual envolve a essência central da força vital, com a qual o magista está preocupado. Suas funções normais estão como intermediárias do pensamento-Kia, ainda que suas propriedades sejam tão infinitamente mutáveis que quase qualquer coisa pode ser realizada com isso. Pensamentos dão a isso forma e Kia dá a isto poder.

Desta forma são vontade e percepção estendidos em áreas do tempo e espaço além da limitação física do corpo material.

É a grande mutabilidade do aether o qual tem dado elevação para tal desorientada variedade de atividades mágicas e suportado formas de pensamento por todo universo. As diferenças, entretanto, são somente superficiais. Quando despidas do simbolismo local e terminologia, todos os sistemas mostram uma notável uniformidade de métodos. Isto porque todos sistemas finalmente derivam da tradição do Shamanismo.

Isto é o fim de uma elucidação de sua tradição ao que o capítulo seguinte é dedicado.

GNOSE

Estados alterados de consciência são a chave para poderes mágicos. O estado mental necessário tem um nome em todas as tradições: Sem pensamentos. Parando com o diálogo interno, passando pela ponta da agulha, algo ou nada, Samadhi ou sutileza profunda. Neste livro serão conhecidas como Gnoses. Isto é uma extensão do transe mágico por outras formas.

Métodos de alcançar a gnose podem ser divididos de suas formas. Na forma inibitória a mente é progressivamente silenciada até que somente um único objeto de concentração seja mantido. Forte estimulação geralmente traz a tona um reflexo inibitório e paralisa tudo menos a função mais central – o objetivo da concentração. Desta forma forte inibição e forte excitação terminam criando o mesmo efeito – a consciência dirigida a um ponto, a gnose.

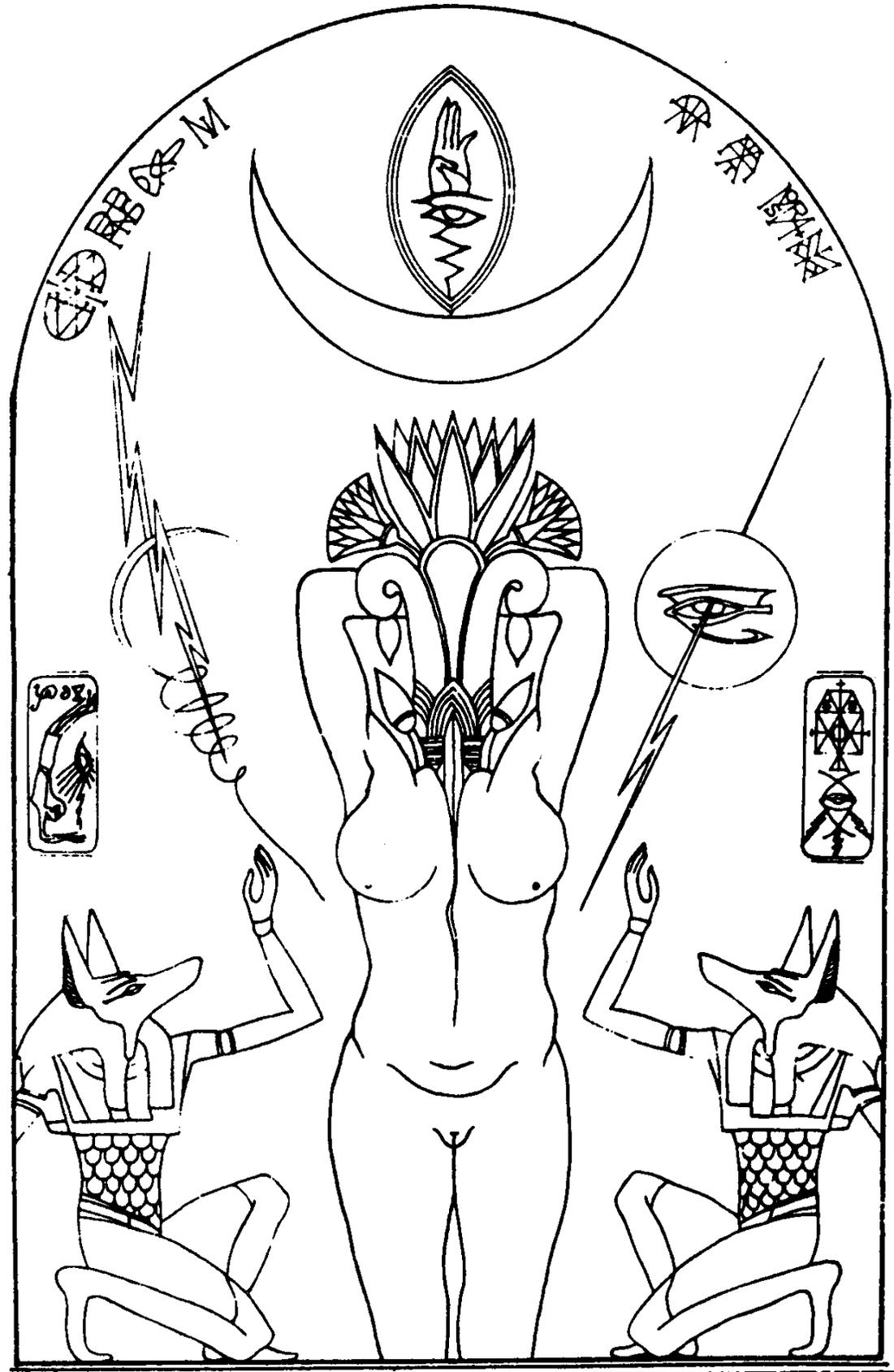
Neurofisiologistas tem finalmente tropeçado no que os magistas sempre sabiam pela experiência por milênios. Como um mestre certa vez observou: “Existem dois métodos de se tornar Deus, o caminho para cima ou o universo”. Deixe a mente tornar-se como a chama ou a piscina com água calma. É durante estes momentos de concentração num ponto único, ou gnose, que crenças podem ser implantadas para a magia, e a força vital induzida a manifestar-se. A tábua abaixo mostra um número de métodos que podem ser usados para atingir isto.

Tabela 1. A Gnose Fisiológica

Modo Inibitório	Modo Excitante
Postura de morte	Excitação sexual
Transe mágico Concentração	Estimulação emocional P.e., medo, raiva e horror
Sonolência Cansaço Exaustão	Dor, tortura Flagelação, Dança, ritmos, encantamento.
Olhar fixo	Caminho certo a se andar
Transe ou hipnose Induzida por drogas	Drogas excitantes ou desinibidoras, Alucinógenos suaves, Respiração muito forte
Impedimento de sensações	Super elevação de sentidos

A postura da Morte é uma simulação da morte para atingir uma negação completa de pensamentos. Isto pode tomar muitas formas, alcançando do simples exercício do não pensar até rituais complexos. Um método muito rápido e simples consiste em tapar os ouvidos, nariz e boca e cobrir os olhos com as mãos, A respiração e os pensamentos são forçosamente entupidos até próximo da inconsciência que involuntariamente quebra a postura. Alternativamente, uns podem ficar defronte ao espelho numa distância de cerca de dois pés e olhar fixamente na imagem de um dos olhos no espelho sem piscá-los, olhando fixamente como um defunto. O esforço é necessário para manter uma imagem absolutamente fixa, e irá por si mesma silenciar a mente após algum tempo.

Excitação sexual pode ser obtida por qualquer método preferido. Em todos os casos ali há de Ter uma transferência de luxúria (lascívia) requerida para iniciar a sexualidade a meta do trabalho mágico em mãos.



A natureza de uma operação sexual serve prontamente à criação de ordens independentes de existência- evocação. Também em trabalhos de invocação aonde o magista procura a união com algum princípio (ou ser), o processo pode ser espelhado no plano físico; a pessoa parceira de alguém é visualizada como uma encarnação de idéias desejadas ou deus. Excitação sexual prolongada pela Karezza, inibição do orgasmo, ou colapso orgástico, podem levar a estados de transe úteis para a adivinhação. Isto pode ser necessário para recuperar a sexualidade original de alguém da massa de fantasias e associações nas quais isso geralmente se afunda. Isso é atingido pelo uso sensato de abstenção e pela luxúria provocada sem qualquer forma de amparo mental ou fantasia. Este exercício é também terapêutico. Seja EU sempre virgem sob Kia.

A concentração conduzindo para transe mágico é discutida no Liber MMM. Provocação emocional é a forma de observação desse método. Provocação emocional de qualquer tipo pode ser teoricamente usada, até amor ou aflição em circunstâncias externas, mas na prática somente raiva, medo e horror podem facilmente serem gerados em suficiente força para atingir os efeitos requisitados. A bem conhecida habilidade do medo e da raiva de paralisarem a mente indicam a efetividade deles, ainda que o magista nunca deve perder a visão dos objetivos de suas operações. Nada está para ser adquirido e muito está para ser perdido ao ser reduzida a si mesmo a idiotice de espantar-se ou catatonía.

Dormência, fome e exaustão são as favoritas aos velhos monásticos. Ali deveria haver um desvio constante da mente em direção ao objetivo do exercício durante estas práticas. Dor, tortura e flagelação tem sido usado por bruxas, monges e faquires para atingirem resultados. Se render à dor traz eventuais êxtases e a necessária concentração num ponto. Entretanto, se a resistência do organismo à dor é alta, o dano físico necessário ao corpo pode ser o resultado antes que o portal seja atravessado.

Dançando, batendo (ritmo) e cantando requerem um arranjo cuidadoso e preparação para trazer o participante ao clímax. Exaltação lírica pelas poesias emotivas, encantamentos, músicas, rezas ou súplicas podem também ser adicionadas. O todo é melhor controlado por alguma forma de ritual. Respiração ofegante é algumas vezes usada para suplantar os efeitos da dança ou saltos.

O caminho certo do xamanismo não é uma técnica a atingir resultados imediatos, mas uma meditação a qual ajuda a mente a parar de pensar. Uma caminhada por longas trilhas sem olhar para nada diretamente, mas por atravessar superficialmente e desfocando a mente, mantendo uma visão periférica de tudo. Assim deveria ser possível de manter –se ciente de tudo junto num arco de 180 graus de lado a lado e da ponta dos dedos dos pés aos céus. Os dedos deveriam estar ondulados ou apertados em posições incomuns para puxarem a atenção dos braços. A mente deveria ocasionalmente tornar-se totalmente absorvida em seu meioambiente e os pensamentos se cessarão.

Olhar fixo é a variante inibitória da técnica acima. A atenção total é direcionada ao campo ou a algum objeto no meio-ambiente enquanto o corpo é mantido em movimento. Qualquer fenômeno natural – plantas, rochas, céu, água ou fogo – pode ser usado.

Ai não existe droga mágica a qual vá por si mesma ter o efeito requisitado. Antes de drogas a serem utilizadas em pequenas doses para elevar o efeito da exaltação causada por métodos já discutidos. Em todos os casos uma alta dose acarreta a depressão, confusão e uma perda geral de controle. Drogas inibitórias devem ser consideradas ainda com mais cautela pelos seus perigos inerentes. Elas muitas vezes simplesmente racham a força vital e o corpo da mesma maneira.

Sobre-carregamento sensitivo é atingido quando a bateria das técnicas são usadas juntas. Por exemplo, em certos rituais tântricos o candidato é antes atingido pelo seu guru, o hashish é forçosamente obrigado ao uso por ele, e ele é tomado na meia noite de um cemitério escuro para manter relações com o sexo sagrado. No mais ele atingirá a união com seus deuses.

Depravação sensorial é a essência do pequeno aposento monástico, a caverna da montanha, o ermitão fechado em paredes e rituais da morte, enterro e ressurreição. Muitos dos mesmos efeitos podem ser atingidos com capuzes, tapa olhos tapa-ouvidos, sons repetitivos e movimentos restritos. Isto é muito mais efetivo a eliminar completamente todas as informações recebidas por um curto período do que simplesmente reduzir ela sobre uma mais longa.

Certas formas de gnose levam a si mesmas mais prontamente para certas formas de magia que outras. O iniciado é encorajado a usar sua própria ingenuidade na adaptação de um método de exaltação para seus próprios propósitos.

Note entretanto que estas técnicas inibitórias podem ser empregadas seqüencialmente, mas não simultaneamente na mesma operação.

EVOCAÇÃO

Evocação é a arte de lidar com seres mágicos ou entidades por vários atos os quais criam ou os contatam e permitem uma pessoa a conjurar e comandá-los com pactos e exorcismos. Estes seres tem uma legião de nomes recebidos da demonologia de muitas culturas: elementais, familiares, incubus, súcubus, BUD-WILLS, demônios, bonecos autônomos, atavismos, almas penadas, espíritos e assim por diante. Entidades podem ser amarradas a talismãs, locais, animais, objetos, pessoas, fumaça de incensos, ou os móveis no éter. Este não é o caso de que tais entidades se limitam a obsessões e complexos na mente humana. Apesar de tais seres costumeiramente terem suas origens na mente, podem ser enxertados e prendidos a objetos e locais na forma de fantasmas, espíritos ou “vibrações”, ou podem manifestar ações à distância na forma de fetiches, familiares ou poltergeists. Estes seres consistem de uma porção de Kia ou da força vital atada a alguma matéria etérica, a totalidade da qual pode ou não ser ligada a alguma matéria ordinária.

Evocação pode ser mais além definida como a convocação ou criação de tais seres parciais para realizarem algum propósito. Eles podem ser usados para causar mudanças em outras pessoas ou mudança no universo. A vantagem é severa de usar um ser semi-independente e é melhor que tentar efetivar uma transformação diretamente pela vontade: a entidade continuará a completar a sua função independentemente do magista até que sua força vital dissipe-se. Seres semi sensíveis podem adaptar a si mesmos a um pedido numa forma mais simples de maneira que o simples encanto não consciente não pode. Durante momentos de possessão de certas entidades o magista pode ser o receptor de inspiração, habilidades e conhecimentos normalmente não acessados por ele.

Entidades podem ser obtidas de três fontes – As quais são descobertas clarividemente com as características dadas nos grimórios dos espíritos e demônios, e as quais o magista pode desejar criar ele mesmo.

Em todos os casos o estabelecimento de uma relação com o espírito segue um processo similar a evocação. Primeiramente os atributos da entidade, seu tipo, alcance, nome, aparência e características devem ser colocados na mente ou serem conhecidos anteriormente. Nos desenhos automáticos ou escrita aonde é permitido se mover num estilo sob inspiração sobre uma superfície, pode ajudar a descobrir a natureza de um ser descoberto clarividemente. No caso de ser criado, eis os procedimentos descritos que são usados: o magista reúne os ingredientes de um sigilo composto de seres com atributos desejados. Por exemplo, para criar um elemental, para acessar na adivinhação, os símbolos apropriados podem ser escolhidos e feitos num sigilo como é feito na figura 4.

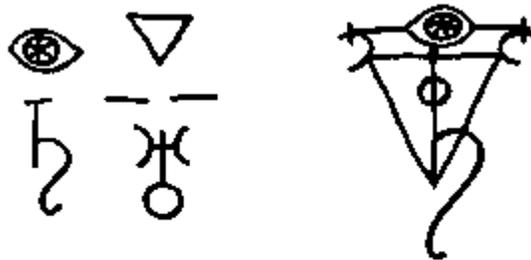


Figura 4. Criando um elemental pela combinação de símbolos para formar um sigilo

Um nome e uma imagem, e, se desejado, um número característico podem também ser selecionados pelo elemental.

Em segundo lugar, a vontade e percepção são focalizados tão intencionalmente quanto possíveis (por algum método gnóstico) nos sigilos de elementais ou características para que este tome uma parte da força vital do magista e comece uma existência autônoma. No caso de seres preexistentes, esta operação serve para ligar a entidade a vontade do magista.

Isto é costumeiramente seguido por alguma forma de auto banimento ou até mesmo exorcismo, para restabelecer a consciência do magista à normalidade antes que ele vá para outro lado.

Uma entidade de baixo escalão com pouco mais que uma única tarefa a realizar pode ser deixada para realizar seu destino sem promovida interferência de seu mestre. Se em qualquer momento fique necessário terminar isso, suas bases materiais ou de sigilos devem ser destruídos e sua imagem mental destruída ou reabsorvida pela visualização. Para seres mais poderosos e independentes, a conjuração e o exorcismo devem ser

na proporção ao poder do ritual com o qual originalmente evocou eles. Para controlar tais seres, o magista pode ter de entrar novamente no estado de transe da mesma profundidade como antes destinado para sugar o poder deles.

Qualquer das técnicas de gnosés pode em teoria ser usada na evocação. Uma análise de alguns métodos mais comuns seguem.

Rituais teúrgicos dependem somente da visualização e concentração num cerimonial complexo para atingir o foco. Entretanto o efeito do aumento da complexidade é muitas vezes para criar mais distração do que chamar a atenção à questão em mãos. Se tornará múltiplo e o resultado é costumeiramente desapontador. Conjuração por oração, súplica ou comando raramente é efetiva ao menos que o apelo seja desesperado ou prolongado até a exaustão fazer acontecer. Este tipo de ritual pode ser aprimorado pelo uso da exaltação poética, celebração, dança estática e batida rítmica seqüencial.

A tradição goética dos grimórios usa uma técnica tradicional. Terror. Os grimórios eram compilados por padres católicos e muito do que eles escreveram foi deliberadamente abominado em seus próprios termos. Transpor todo o ritual para um jardim ou cripta à meia noite é um complexo de mecanismo poderoso de concentração do Kia pela paralisação das funções periféricas da mente pelo medo. Se o magista puder manter controle nestas condições, sua vontade é singular e poderosa.

A tradição Ophidiana usa o orgasmo sexual para focalizar a vontade e a percepção da vontade. É interessante notar que a atividade de poltergeists invariavelmente centralizam-se ao redor da sexualidade em distúrbio, normalmente nas crianças em fase de puberdade ou, mais raramente, mulheres na menopausa. Durante estes períodos de tensão acurada, a excitação intensa pode canalizar a mente e permitir a força vital manifestar frustração fora do corpo pela arremesso dos objetos ao redor.

Para realizar a evocação nos moldes Ophidianos, os atributos de uma entidade na forma sigilizada são concentrados num orgasmo e podem ser mais tarde untados com o fluido sexual. O processo é quiçá como a criação deliberada de uma obsessão. Se puder colocar poder o suficiente nisso, este será capaz de ter existência independente.

Íncubus e Súcubus são entidades já existentes criadas pela sexualidade da patologia de outras pessoas. Íncubus tradicionalmente procuram relacionar-se sexualmente com mulheres vivas e súcubus com machos, geralmente dormindo. Ambas as formas são invariavelmente masculinas entretanto súcubus podem fazer algo a tentar desprezar para disfarçarem-se como fêmeas. Infelizmente eles são tão predatórios e estúpidos, com pouco poder ou motivados por nada mais que o sexo.

Sacrifícios tem sido usados no passado para criar medo e horror, ou para iniciar a gnose da dor em suporte das evocações goéticas. Entretanto estes métodos facilmente exaustam-se em si mesmos e o feiticeiro pode terminar vadeando oceanos de sangue, assim como muito do que os Astecas fizeram, por muito poucos resultados. Sacrifícios de sangue são mais efetivos e mais facilmente controlados pelo uso do próprio sangue da pessoa, o qual é costumeiramente permitido derramar sobre o sigilo ou talismã do demônio. Entretanto o poder de controlar o sacrifício de sangue traz com ele o conhecimento de evitar isso em favor de outros métodos.

Conjurações para aparências visíveis para provar para uma pessoa, ou outras, a realidade objetiva dos espíritos é um ato considerado doentio. As condições necessárias para eles aparecerem irão sempre possibilitar a retenção das crenças de que tais coisas são um resultado da hipnose, alucinação ou desilusão. De fato eles são uma alucinação, por tais coisas não terem normalmente uma aparição física e tem de ser persuadidos a assumirem uma. Fome, sono e depravações sensoriais combinadas com drogas e nuvens de fumaça do incenso irão normalmente prover um demônio com sensibilidade suficiente e maleáveis meios nos quais manifesta-se uma imagem se comandando a fazer o mesmo.

A idéia medieval de um pacto é super-dramatizada, mas isso contém uma semente de realidade. O pensamento de todos, obsessões e demônios devem ser reabsorvidos antes que Kia torne-se um Chaos. Entretanto tais coisas úteis podem ser a ele em termos curtos, o feiticeiro deve eventualmente se retratar.

INVOCAÇÃO

A última invocação, aquela de Kia, não pode ser realizada. O paradoxo é que como Kia não tem qualidades dualistas, ali não há atributos pelos quais o invocá-lo. Para dar-lhe uma qualidade é meramente negar outra. Como um observador não dualista disse uma vez: “Eu sou o que não sou”.

Todavia o magista pode necessitar fazer algumas reorganizações ou adições ao que ele é. Metamorfose pode ser adotada pela procura do que uma pessoa não é, e transcendendo ambas em mútua aniquilação. Alternativamente, o processo de invocação pode ser visto como adicionada à psique do magista qualquer elemento o qual esteja perdido. É verdade que a mente deve ser finalmente vendida quando alguém entra completamente no Chaos, mas um psicocosmo completo e balanceado é mais facilmente rendido. O processo mágico de evasão e desejos atendidos pelo processo de invocação também demonstra que a obsessão dominante de alguém ou personalidade é um pouco arbitrária, e por esta razão mais facilmente banidas.

Existem muitos mapas da mente (psicocosmo), muitos dos quais são inconsistentes, contraditórios e baseados em teorias altamente extravagantes. Muitos usam a simbologia das formas de Deus, por todas mitologias que incorporam a psicologia. Um panteão místico completo resume todas as características mentais humanas, Magistas irão costumeiramente usar um panteão de deuses pagãos como bases para invocar algum insight ou habilidade, por estes mitos proverem a mais explícita e desenvolvida fórmula existente das idéias em particular. Entretanto é possível usar quase que qualquer coisa do arquétipo do inconsciente coletivo às qualidades elementais da alquimia.

Se o magista abrir um nível de poder profundo o suficiente, estas formas podem se manifestar com força suficiente para convencer a mente da existência objetiva de Deus. Ainda que a meta da invocação seja temporariamente ser possesso pelo deus, comunicação de deus e manifestação dos poderes mágicos de deus. Melhor do que a formação de um culto religioso.

O método atual de invocação pode ser descrito como uma imersão total nas qualidades pertinentes à forma desejada. Uma pessoa invoca em todas formas disponíveis. O magista primeiro programa a si mesmo dentro da identidade de deus arranjando todas estas experiências para coincidirem com sua natureza. Nas mais elaboradas formas de ritual ele pode desenvolver a sua pessoa com sons, cheiros, cores, instrumentos, memória, números, símbolos, música e poesia sugestiva do deus ou qualidade. Em segundo lugar ele une a sua força vital a imagem de deus com a qual ele tem unido a sua mente. Isto é realizado com técnicas de gnose. A figura 5 mostra alguns exemplos de mapas da mente. Segue-se abaixo algumas sugestões para a prática do ritual da invocação.

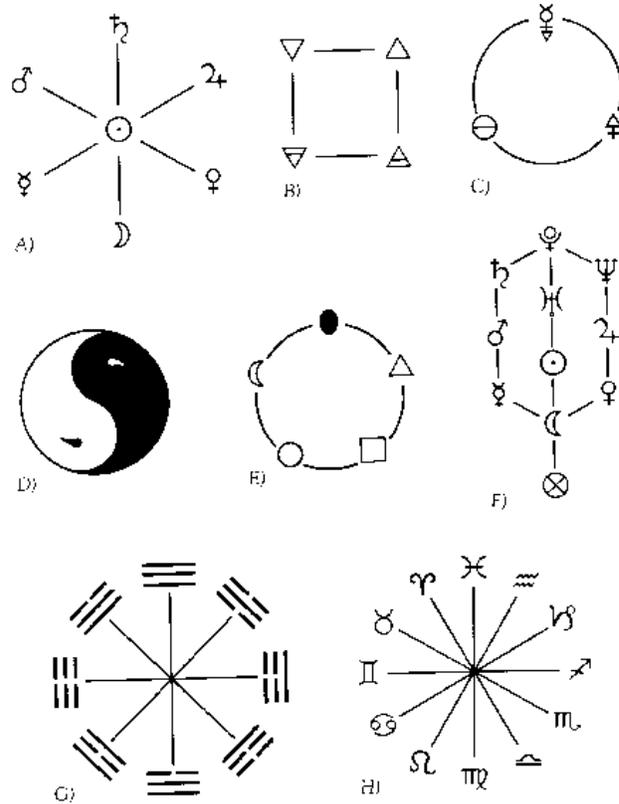


Figura 5. Um agrupamento de mapas mentais ou psicocosmos. Magistas podem querer invocar alguma das qualidades representadas pelos símbolos em cada. Aqui nós vemos A) As sete formas clássicas planetárias; B) Os quatro elementais clássicos; C) Os três elementos alquímicos; D) O Yin e o Yang Taoista; E) Os cinco védicos Tattwas; F) Os onze sephiroths cabalísticos; G) Os oito trigramas taoístas; H) As doze qualidades astrológicas.

Exemplo da invocação do Deus da Guerra

O iniciado permanece num aposento pentagonal iluminado por cinco velas vermelhas. Ele deverá estar vestido em carmesim e a pele de um grande urso ou lobo, Ele está cercado ao redor por armas de aço e uma coroa de aço (ou capacete) adornando sua cabeça. Ele tem constantemente levado sua mente para coisas de Marte durante as preparações.

Ele lança enxofre, carvalho e resina de acre no turíbulo e unta seu corpo com bálsamo de tigre. Ele faz a seqüência rítmica do ar em instrumentos de percussão para abrir o templo, ou então no lugar disso ele queima bem forte uma arma ao ar. Ele tem banido todas as influências estranhas de sua mente pelas metas que tinha (um ritual de pentagrama seria preferido).

Tirando sangue de seu ombro direito com uma lança ele traça o sigilo de Marte em seu peito e o olho de Hórus em seu testa. Com uma espada afiada ele desenha os símbolos de Marte sobre ele com os olhos de sua mente em linhas de carmesim vermelho-fogo e visualiza a si mesmo na forma do deus Hórus.

Então ele começa sua dança de guerra enquanto um assistente, se ele tiver algum, continua a aplicar a seqüência rítmica, aplica o açoite, ou descarrega as armas do Fogo. Música de guerra pode ser tocada por alguma máquina. Ao dançar selvagememente para o seu deus ele canta:

Io Horus Horus!
 Venha a mim Horus!
 GEBURAZARPE!
 Tua arte venha a mim, Hórus!

Eu sou teu Hórus!

Isto fica contínuo até que o deus te leve ao êxtase.

Note que qualquer um destes adereços pode ser disperso por qualquer pessoa a qual Kia flua firmemente pelos artefatos selvagens da imaginação.

Não existem limites às experiências incompreensíveis nas quais o intrépido psiconauta pode desejar ligar a si mesmo. Aqui tem algumas idéias para construir em dias posteriores massa negra como uma blasfêmia contra os deuses da lógica e racionalidade. A grande Deusa Louca do Chaos, um aspecto inferior do último nível de existência em forma antropomórfica, pode ser evocada pelo êxtase e inspiração Dela.

Ritmando, saltando e rodopiando de forma livre, os movimentos são acompanhados por um encantamento estúpido. Respirações forçosamente profundas são usadas para provocar risadas histéricas. Agentes alucinógenos moderados e desinibidores (como o álcool) são tomados junto com respirações esporádicas de gás de óxido nitroso. Pegue o jogo de dados e jogue para determinar qual comportamento novo e irregularidades sexuais tomarão lugar. Música discordante é tocada e luzes piscando chocam-se em nuvens elevando-se de fumaça de incenso. Um bando duma grande confusão de ingredientes são usados para dominar os sentidos. No altar uma grande obra de filosofia, de preferência de Russell, fica abrindo sua páginas impetuosamente queimando.

Saturno, o Deus da Morte, pode ser invocado da seguinte maneira. O iniciado primeiro prepara a si mesmo pelo jejum, sonolência e exaustão. Ele retira-se num aposento, aonde esteja bem próximo da total escuridão, sendo ele iluminado somente por três varas de uma resina enjoando-o, de incenso mofado. Ele deita seu corpo abaixo empacotando-se num lençol pesado ao redor de seus membros, pescoço e cabeça. De outra forma seu corpo ficaria frio e nu. Numa vagarosa e monótona seqüência rítmica de batidas, ele conduz uma imitação do enterro de si mesmo. Com extrema cautela ele pode tomar pequenas quantidades de alcalóides como atropina de beladona. Então ele medita por si mesmo no aspecto de um esqueleto de um defunto levantando-se vagarosamente do túmulo num maltrapilho enrolado em cobertas e assumindo seu foice de operações.

Nas operações de invocação, nada se sucede com excesso.

LIBERAÇÃO

Na criação da vida fora dos princípios do lodo, Chaos tem sempre procurado ampliar suas possibilidades de expressão e diversificar suas manifestações. Durante a evolução da vida ali tem havido muitos períodos de estagnação, e alguns reversos. Mas acima de tudo a superioridade inerente do mais flexível, adaptável, abrangendo complexas criaturas, culturas, homens e idéias sempre se impuseram. Provocar estas qualidades e alcançar maior liberação que qualquer façanha bizarra de renúncia ou reorganização de poder político é como criar.

É um engano considerar qualquer crença mais liberada que outra. É a possibilidade de mudança que é importante. Toda nova forma de liberação é destinada para eventualmente tornar-se outra forma de escravização pela maioria de seus partidários. Ali não há liberdade na dualidade deste plano existencial, mas alguém deve ao menos aspirar a escolha da dualidade.

Liberar comportamentos é o qual aumenta as possibilidades de alguém para futuras ações. Limitar comportamentos é o que tende a varrer as opções de alguém. O segredo da liberdade não é ser tirado em situações aonde o número de alternativas de alguém torna-se limitada ou sequer unitária.

Isto é abominavelmente um caminho difícil para lidar. Isto significa caminhar para fora da própria cultura de alguém, sociedade, relações, personalidade familiar, crenças, preconceitos, opiniões e idéias. Isto é justo as correntes confortantes as quais parecem dar definição, significado, caráter, e um senso de pertencer à maioria das pessoas. Ainda, ao se derrubarem um campo de encadeamentos, ninguém pode evitar adotar outra posição ao menos que essa pessoa deseje viver num estilo muito reduzido e empobrecido – limitando-se a si mesmo.

A solução é tornar-se onívoro. Alguém que não pode pensar, acreditar, ou faça qualquer destas meia dúzia de diferentes são mais livres e liberadas do que alguém confinado para somente uma atividade.

Por esta razão místicos Sufis requerem dominar um punhado de trocas seculares em adição aos seus estudos de ocultismo.

Predominantes entre as técnicas de liberação, são estas as quais afrouxam o suporte da sociedade, convenções e hábitos sobre o iniciado, e estes os quais levam para uma visão externa mais expansiva.

Eles são sacrilégios, heresias, iconoclasta, bioesteticismo e anateísmo.



Sacrilégio: Destruindo o Sagrado

Energia é liberdade quando um indivíduo quebra as regras de condicionamento com um ato glorioso de desobediência ou blasfêmia. Esta energia fortalece o espírito e dá coragem por promover atos de insurreição. Coloque um tijolo até tua televisão: explore a sexualidade a qual seja nova para você. Faça algo que você normalmente se sentiria totalmente revoltado. Você é livre para fazer qualquer coisa, não importa qual extrema, contanto que isto não vá restringir sua alma ou a futura liberdade de escolha da ação de alguém.

Heresia: Definições Alternativas

Procurando idéias as quais parecem bizarras, loucas, extremas, arbitrarias, contraditórias e insensatas, você achará que as idéias as quais você tenha previamente se agarrado como razoáveis, sensíveis e humanitárias são realmente um tanto bizarras, loucas e por aí vai. Qualquer que seja a supressão, restrita, ridícula, ou menosprezada, quase sempre contém notavelmente uma contrapartida para idéias principais. Nos argumentos sempre discordam, especialmente se teu oponente começa a vocalizar suas próprias opiniões.

Iconoclasta: Quebrando Imagens

Imensos golfos existem em ocorrências humanas entre teoria e prática, significados e fins. Contrastes de pornografia e romances, veias saltitantes de pessoas insaciáveis e esqueletos na penúria, dignidade e masturbação. Considere violência como um entretenimento. Massacre em massa em motivo de idealismo. Procure pelo que acontece em nome da religião na sociedade consumista. Aprecie a cacofonia de neuroses, fantasias e psicoses as quais guiam a cultura materialista sensacional para um fim incerto. Caminhando pelo submundo sujo social, nós descobrimos que isto é um hábito real. Você pode estender esta lista indefinidamente e de fato deveria. Para humanos todos os pensamentos sem limites são o que distinguem o seu lado escuro. Cinismo, tristeza ou graça são privilégios do magista.

Bioasteticismo: O Corpo

Existe uma coisa mais verossímil que todas as sagas, e a qual contém mais sabedoria que uma grande livraria. Teu próprio corpo. Ele requer apenas alimento, aquecimento, sexo e transcendência. Transcendência. O anseio em tornar-se uno com algo maior, e invariavelmente satisfeito com amor, trabalhos humanitários, ou na busca de verdades altruísticas, científicas ou mágicas. Satisfazer estas simples necessidades é uma própria liberação da realidade. Poder, autoridade, saúde excessiva e ganância por experiência sensoriais são aberrações destas coisas.

Anateísmo: Autodestruição

Evitando convencionalismos ainda te deixo com uma massa de coisas prejudicando, peculiaridades, identificações e preferências as quais dão conforto e definição à personalidade ou ao ego. Uma idéia não pode ser dita a ser completamente compreendida até que você compreenda as condições sob as quais ela não é real. Similarmente você não pode ser mencionado como possuidor de personalidade até que você esteja hábil a manipular ou descartar pela tua vontade.

Anateísmo é uma técnica praticada diretamente sobre tua vida. Como todas as coisas repugnantes até que elas não mais te revoltam. Procure unir-se com todas as pessoas que rejeita. Conspire contra teus princípios mais sagrados em mente, palavras e ações. Você irá eventualmente Ter de testemunhar a perda ou putrefação em cada coisa amada. Portanto, reflita sobre a natureza transitória e contingente de todas as coisas. Examine todas as coisas nas quais acredita, todas as preferências e todas as opiniões e derrube isto.

A personalidade, uma máscara de conveniência, torna a furar a tua face. Olhos tornam-se nebulosos pelo “Eu”. O espírito humano torna-se uma bagunça trivial de identificações pobres. Os princípios mais estimados são as maiores mentiras. “Eu penso portanto existo”. Mas o que é o “Eu”? Quanto mais você pensa, mais o “Eu” se fecha. Pensando “Eu estou dormindo”; meu Eu está Cego. O intelecto é uma espada, e é útil prevenir identificação com qualquer fenômeno encontrado. As mentes mais poderosas se agarram a poucos princípios fixos. A única visão clara é a de cima da montanha das suas personalidades mortas.

ALGOIEDES

A invocação mais importante do magista é a do seu Gênio Daemon, Real Vontade ou Augoiedes. Esta operação é tradicionalmente conhecida como atingir o Conhecimento e Conversação com o Sagrado Anjo Guardião. Isto é conhecido algumas vezes como Magnum Opus ou A Grande Obra. O Augoiedes pode ser definido como o mais perfeito veículo de Kia no plano da dualidade. Como o avatar de Kia no planeta, o Augoiedes representa a verdadeira vontade, a razão de ser dos magistas, seu propósito existencial. A descoberta da vontade verdadeira de alguém ou a real natureza pode ser difícil e assustar como um perigo, desde que uma falsa identificação leva a obsessão e pesadelos.

A operação de obtenção da sabedoria e conversação é normalmente muito lenta. O magista é levado à uma metamorfose progressiva, uma reviravolta completa de sua existência inteira. Ainda que tem de procurar a fotocópia para seu renascimento assim que ele for avante. A vida é menos o significado accidental que parece. Kia tem encarnado nestas condições de dualidade por algum propósito. A inércia da existência prévia propõe Kia numa nova forma de manifestação. Cada encarnação representa um desafio, ou um quebra-cabeça a ser montado, na forma de acabamento. A chave para este quebra-cabeça está no fenômeno do plano de dualidades na qual nos achamos. Nós somos, como assim fomos, presos em armadilhas de um labirinto ou confusão. A única coisa a se fazer é mover-se ao redor e manter uma observação mais próxima dos caminhos que as paredes tomam. Num universo completamente caótico como este aqui, não há acidentes ai. Tudo é significativo. Mova um único grão de areia num areal distante e o futuro histórico inteiro do mundo irá eventualmente ser mudado. Uma pessoa fazendo a sua Real Vontade é assistida pelo momentum do universo e parece possuída por uma impressionante boa sorte. No início a Grande Obra de obter o conhecimento e conversação, o magista jura “interpretar todas as manifestações de existência como uma mensagem do infinito Chaos e sua própria personalidade”.

Fazer isso é entrar no mundo mágico em sua totalidade. Ele toma completa responsabilidade pela sua encarnação presente e deve considerar todas as experiências, coisas ou pedaços de informação a qual assola ele de qualquer fonte, como uma reflexão do caminho que ele esteja conduzindo sua existência. A idéia de que coisas acontecem a uma pessoa que deve ou não ser relatada no caminho que alguém age é uma ilusão criada pela nossa superficial cautela. Mantendo um olhar próximo das paredes do labirinto, às condições de sua existência, o magista deve então começar a sua invocação. O gênio não é algo adicionado a alguém. Menos que isso é um despojo do excesso para revelar o deus dentro de você.

Diretamente no amanhecer, preferencialmente ao Nascer do sol, o iniciado vai ao local da invocação. Figurando a si mesmo como faz este ser nascido em cada dia que traz com a chance do renascimento maior, primeiro ele bane o templo de sua mente por um ritual ou por algum transe mágico. Então ele revela algum sinal ou símbolo ou sigilo o qual para ele representa o Sagrado Anjo Guardião. Este símbolo ele tomará e terá de mudar durante a Grande Obra como a inspiração começa a movê-lo. Depois ele invoca uma imagem do Anjo na visão de sua imaginação. Isto pode ser considerado como luminosa duplicação da própria forma de alguém, ficando em frente ou atrás de alguém, ou simplesmente como uma bola de luz brilhante sobre a sua cabeça. Então ele formula as suas aspirações na maneira a qual ele desejar, submetendo a vida dele em orações ou exaltando a si mesmo em auto proclamação de como ele necessita ser. A melhor forma de sua invocação é falando espontaneamente do coração, e se vacilando de início, irá provar a sua identidade como tempo. Ele está ansioso para estabelecer um repertório de idéias e imagens as quais correspondem a natureza de sua generosidade, e ao mesmo tempo recebe inspiração dessa fonte. Quando o magista começar a manifestar mais de sua Real Vontade, o Augoiedes irá revelar imagens, nomes e princípios espirituais pelos quais ele pode ser puxado em maiores manifestações.

Tendo comunicado com a forma invocada, o magista deve chamar ela dentro de si mesmo e ir adiante para viver na forma que ele tem querido. O ritual pode ser concluído com uma aspiração à sabedoria do silêncio por uma breve concentração no sigilo de Augoiedes, mas nunca pelo banimento. Periodicamente formas mais elaboradas deste ritual, usando formas mais poderosas de gnose, devem ser aplicados. Ao final do dia, deve ser realizada uma listagem e feita uma resolução imediata. Apesar de diariamente ser um catálogo de falhas, ali não deverá Ter um senso de pecado ou culpa. Magia é o renascimento do indivíduo total em balanço perfeito ao poder da Infinitude, e tal sentimento é sintoma de desbalanceamento.

Se qualquer sobra do ego desnecessário ou desbalanceamento tornar-se identificável com o gênio por enganos, então desastres lhe esperam. A força vital flui diretamente nestes complexos e se envaidece então em formas grotescas de monstros variavelmente conhecidos como Choronzon. Alguns que atentam a ir muito rápido nesta invocação tem falhado em banir demônios, e tem sido espetacularmente insanos como resultados.

ADIVINHAÇÃO

Espaço, tempo e massa e energia originam-se do Chaos, tem suas existências no Chaos, e pelo agenciamento do aether são movidos pelo Chaos em muitas formas de existência.

Algumas das várias densidades do aether tem somente uma diferenciação parcial ou provável na sua existência, e é de alguma maneira indeterminada no espaço e no tempo. Da mesma forma que a massa existe como uma curvatura de tempo e espaço, estendendo com a gradual força diminuta à infinidade que reconhecemos como gravidade, assim fazem todos os eventos, particularmente eventos envolvendo a mente humana, manda ondulações por toda a criação.

Vários métodos de interceptação e interpretação destas ondulações constituem a arte mântica ou divinatória. Estas ondulações pelo espaço e pelo tempo podem somente ser recebidas se elas derrubem uma nota de ressonância no receptor e não são afugentados por distúrbios ou suprimidos pelo sensor psíquico. Algumas formas de ressonância existem naturalmente, como entre mãe e filho, ou entre amantes. De qualquer forma, eles devem ser estabelecidos pela concentração no objeto de adivinhação.

O nível mental de distúrbios mentais pode ser suprimido pelo silenciamento da mente por algum método gnóstico. Isto também é auxiliado pela concentração. O modo da gnose é mais frequentemente usado. Sonolência, fome e exaustão podem causar conhecimento prévio do futuro pela visão, mas como as drogas, ali existe sempre a dificuldade de manter a concentração. Qualquer forma de transe mágico pode ser adaptado para a adivinhação se primeiro dirigindo uma intensa concentração favorável à questão desejada de adivinhação (ou alguma forma singular disto) e então permitindo impressão para nascer no estado de vácuo da consciência.

Muitas das técnicas excitantes podem ser usadas, mas algumas com dificuldade. Algumas podem ser feitas com sacrifício, e o homem tem se torturado pelo conhecimento, mas o sexo é mais fácil. Lucidez de erotocomatose (ou transe sexual) desenvolve uma condição traduzida pela estimulação contínua e exaustando a sexualidade por qualquer meio possível até que a mente entre em estados do limite entre consciência e inconsciência.

Até aqui, somente o conhecimento do futuro antecipadamente e diretamente, o ideal divinatório, tem sido discutido. Isto porque não é sempre possível, e o auxílio pode ser obtido muitas vezes com o uso de simbolismos intermediários. Isto pode aumentar muito a prática adivinatória ou revelar a destruição dela.

Assumindo que a percepção mágica pode aumentar para algum tipo de conexão tênue com a resposta à uma questão, símbolos são embaralhados, desenhados ou selecionados de alguma maneira para carregar a resposta na mente consciente. Então um esforço maior deve ser feito na interpretação para adquirir esta percepção mágica para entrar em manifestação completa. Símbolos são fáceis de chegar; qualquer sistema pode ser usado – a dificuldade fica em aumentar a ligação mágica. Ao obter o resultado simbólico, o magista tenta deixar a combinação mágica fluir abaixo do nível de controle da consciência, mas não deve deixar o processo tornar-se meramente randômico. Por exemplo, na cartomancia ou Taro divinatório, a pessoa deveria procurar pelo pacote primeiro, então ser evasivo, mas levemente, ou o resultado será completamente randômico, e as chances da expansão para estar apto a estimular a percepção mágica estarão reduzidas.

Uma vez que o símbolo tem sido obtido, este deve ser usado para socorrer a percepção mágica para cristalizar-se mais completamente. Isto deveria tornar-se uma base para pensamentos paralelos (ou seleção de intuições) melhor do que uma resposta final a ser mecanicamente interpretada.

Astrologia não é uma forma válida de adivinhação mágica porque isto assume um relacionamento causal entre eventos os quais estão ligados somente muito fracamente pelo todo. Se os relacionamentos eram fortes, então astrologia será uma ciência secular ordinária. Com o relacionamento sendo muito fraco, astrologia leva qualquer sucesso que tenha nas previsões naturais de seus praticantes e torna obscuras as suas falhas com imprecisão, evasão e ambigüidades.

O melhor método de obter intermediários simbólicos são aqueles os quais estão logo abaixo do limiar da pura randomização. Os tipos de métodos Xamânicos que envolvem o lançamento de ossos, pedras, ou varas marcadas por runas são simplesmente os melhores. Como métodos envolvendo a caída de moedas ou pratos, a separação da haste da planta mil-folhas e suas regras para interpretação tornam-se progressivamente mais complexas quanto a habilidade de previsões torna-se mais remota. Sistemas matemáticos altamente complexos representam decadência da arte.

De todas as forças das quais obstruem a adivinhação nenhuma tem mais poder sobre a consciência civilizada do que a que é chamada senso psíquico. Este é o mesmo fator o qual nos nega acesso à maioria de nossas experiências com sonhos e nos previne de sermos subjugados pelos milhões de impressões sensoriais as

quais bombardeiam nosso corpo incessantemente. Contudo nós não poderíamos funcionar sem isso, e é oportuno tirar partes disso em certos momentos. Drogas alucinógenas tiram isso para fora de nós não selecionadamente e não tem muita utilidade.

O magista deve começar a noticiar todas as coincidências nas quais se envolve, ao invés de se desfazer delas. Muitas vezes alguém informa que logo antes de alguém dizer algo, ou que um evento ocorra, alguém sabia que isto iria ocorrer. Isto pode acontecer muitas vezes por dia, mas nós de alguma forma, quase inacreditavelmente, gerenciamos para largar isto cada momento e conecta as ocorrências unidas. Se um esforço definido é feito para conscientemente notar estas ocorrências tanto quanto gravá-las no diário mágico, elas começam a tornar-se muito mais numerosas. Tantas coincidências ocorrem que a isto é ridículo usar a palavra coincidência. Alguém está se tornando sensorial.

ENCANTAMENTO

A vontade mágica pode (deve) exercer seus efeitos diretamente no universo, ou esta pode usar símbolos ou sigilos como intermediários. A criação de efeitos diretos, como requisito de adivinhação, representa um alto ponto na arte e é tão elusiva quanto. Fazendo coisas acontecerem por ambos os métodos refere a elas a arte do encantamento ou o lançamento de encantamentos.

De um ponto de vista mágico fica isto evidente de que temos criado o mundo do qual existimos. Olhando para si mesmo, o magista pode dizer: “que eu tenha”, ou “que eu receba”, ou, mais acuradamente, “que façam o meu Kia se manifestar”.

Pode parecer estranho querer isto em tais circunstâncias limitadas, mas qualquer forma de manifestação dualista ou existencial implica limites. Se a Kia sempre quis uma diferente forma de limitação, esta teria encarnado em outro local. A tendência das coisas continuarem a existir, até mesmo quando não observadas, é paralela pela existência deles no Chaos. O magista pode somente mudar algo se ele pode atingir o “Chaos” o qual é elevado a evento normal. Isto é o mesmo que tornar-se uno com a fonte do evento. A vontade dele torna-se a vontade do universo em algum aspecto particular. É por esta razão que pessoas as quais testemunham magia real acontecendo próxima de seu alcance são algumas vezes saturadas com náuseas e podem até morrer. A parte do Kia delas ou força vital a qual foi elevada a realidade normal é forçosamente alterada quando algo anormal ocorrer. Se este tipo de magia é tentada com uma determinada quantidade de pessoas trabalhando em perfeita sincronicidade, isto operará muito melhor. Reciprocamente é ainda mais difícil realizar na frente de muitas pessoas, todas estas que estão elevando o curso natural de eventos.

Na tentativa de desenvolver a vontade, as armadilhas mais fatais são confundir vontade com o chauvinismo do ego. Vontade não é o desejo do poder, virilidade, abstinência ou severidade. Vontade é unidade de desejo.

Vontade se expressa por si mesma melhor contra nenhuma resistência quando uma ação passa despercebida. Somente quando a mente está num estado de múltiplos desejos nós testemunhamos a agonização idiota do desejo de poder. Corroendo alguém contra várias pragas, abstenções e testes é meramente para levantar conflitos à mente. A vontade sempre se manifesta na vitória do desejo mais forte, ainda que o ego reaja com desgosto se o seu desejo escolhido caia.

O magista portanto procura unidade de desejo antes que ele tente agir. Desejos são reorganizados antes de um ato, não durante ele. Em todas as coisas ele precisa viver assim. Como reorganização da crença é a chave para a liberação, tanto é a reorganização do desejo a chave para a vontade.

Na prática, muitas dificuldades podem ser adquiridas no caminho pelo uso de vários tipos de sigilos. O desejo é representado por algum glifo pictográfico, por uma língua antiga para ser golpeada, amarrada ou usada, pelos caracteres de um alfabeto mágico ou por alguma imagem dos olhos da mente.

Tudo isto serve como um foco para a vontade. Concentração nestes encantos deveriam ser aumentados por alguma forma de exaltação gnóstica para lançar o encantamento.

Quando considerando qualquer forma de encantamento, lembre-se disso: é infinitamente mais fácil manipular eventos enquanto eles ainda estão embrionários ou na sua concepção. Isto faz do magista tomar este aspecto do Chaos o qual manifesta como uma causalidade para sua vantagem. Melhor que é o oposto disso.

A vontade deve ser reforçada por uma outra técnica de fora da concentração do transe mágico e isto acontece pela sorte. O magista deveria objetivar a sua onda da sorte de forma pequena e inconsequente achar as condições para seu sucesso, e tentar estender a sorte delas de várias formas pequenas.

Ele que esteja fazendo a sua real vontade é acessorado pelo movimento do universo.

Liber Nox

Sendo o iniciado no 3º Syllabus da Ordem Mágica dos Iluminados de Thanateros em Magia Negra, este assunto é dividido de acordo com o esquema mostrado na figura 6. Nós começamos discutindo o Espírito da Magia Negra.

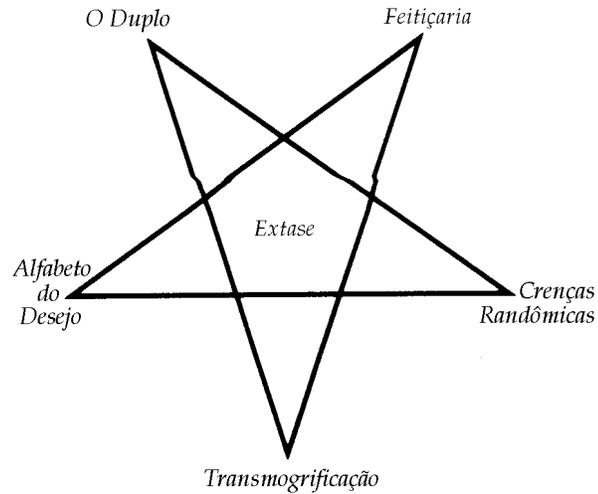
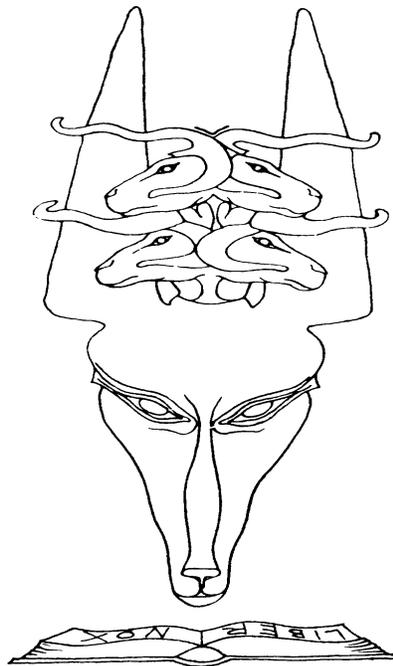


Figura 6. A Estrutura do Liber NOX

Poder mágico é a chave ao céu-inferno conhecidos. Despreparados para isso, muitos movem-se na insatisfatória “cinzelância” dos pequenos medos e pequenos desejos confundidos. Então eles inventam futuros prazerosos ou dolorosos para substituírem o presente. A força vital procura sempre a carne, corpo, idéias, emoções, experiências, etc. pelas eternas encarnações. Por ficar sem carne, Kia não tem reflexo de si mesmo, e ali não há estado de consciência, nenhum êxtase, nada.



É qualquer um dos dois, este nada ou a carne, e a condição da carne é dual. Um combate eterno é o preço, propósito e recompensa existencial.

Kia envolve-se numa grande quantidade de experiências, e estas são todas as personalidade. Elas são todas formas de nossa precaução. Para opor a grande dualidade como sexo e morte ou dor e prazer, a grande evolução de Kia, com menos medos ou desejos, é o começo da falha da satisfação.

Existência é a grande indulgência. Qualquer coisa menos que isso, qualquer tentativa de evitar parte de si mesmo é convidar a perda de forma, uma auto-negação guiando para uma contração espiritual.

A personalidade sozinha é Deus e deveria reconhecer a si mesmo em todas as coisas. Para aqueles os quais mantém valores limitados cegam a vida deles à mediocridade e falhas. Estes que auto-proclamam valores para si mesmos contraditórios, são poucos nesta Terra. Nossa natureza dual é toda moralidade, e é tolice ser alguém que não somos. Aceitação e viver sem limitações eu chamarei de virtude maior.

Os maiores pecadores são os maiores santos, ainda que eles devem estar inconscientes disso. Grandes homens são grandes dualistas. E o dualismo não é o fim disso. Cada momento o consórcio do “eu” nos apresenta uma nova face. Eu não sou quem eu era segundos atrás, muito menos ontem. Nosso nome é múltiplo. Eu sou uma colônia de seres revivendo na mesma embalagem. E Kia, o amor-próprio o qual unem eles juntos, um dia irá lançar eles à separação – tentando até a morte para sua satisfação.

O que é Deus senão o homem observando a força do Kaos? Para ele nada é verdadeiro; tudo é permitido. Ali não há propósitos em sua existência; ele é um livro para escolher a si mesmo. Ele tem limitado a si mesmo para a terra para sempre e reencarnado à vontade. Pelo universo ser louco e arbitrário em seu caminho, Nada é imutável, exceto a mudança por si mesma. O único princípio universal é o primeiro do necessidade universal. Ainda que a Grande Deusa do Chaos irá levar alguns de seus poderes para aqueles os quais podem tornar-se os favoritos Dela.

E devem nossas dualidades serem mantidas separadas para reter o poder da satisfação? Os pequenos prazeres do comida apreciada, semi-digesta, madura putrefando tem um círculo quase que completo para o consumo de excrementos, com pequena satisfação. Antes iria eu tomar comida de um plano saudável para o corpo e prover os néctares do retrocesso e deliciar-me senão ocasionalmente.

Reserve Kia para trabalhos de inspiração, êxtase, magia. Procurar pelo prazer na forma mais certa de invocação do desprazer, essa pessoa cai rapidamente no que é generalizado como magia cinzenta. Mas se uma emoção é puxada ao longínquos planos da não necessidade, então não há nada para balancear senão o êxtase.

Gnose é o mecanismo pelo qual Kia retira-se da carne em preparação pela maior indulgência da magia. Uma grande poupança para realizar um grande gasto.

Kia é a energia nascente procurando forma. Esta tem sido chamada de Grande Desejo, a Força Vital, ou auto-amor. Isto pode ser representado pelo Atu 0, o Tolo do Taro, ou o coringa. Sua besta hieráldica é o abutre, por ela sempre descer para tomar sua satisfação entre os vivos e os mortos.

A experiência que eu recebi foi esta, pela minha personalidade mais interna, ou alma ou espírito.

Não havia nada
Com forma
Sem qualidade
Sem nome
Puro poder
Ainda que isto fosse qualquer coisa que eu tocasse
Eu sou esta ilusão
Eu não sou esta ilusão
Amém.

FEITIÇARIA

Feitiçaria é a arte de usar bases materiais para efetuar transformações mágicas. A vantagem de utilizar tais bases materiais é que o poder residido nelas pode ser montado num período. Quatro tipos principais de materiais podem ser usados. Aqueles os quais contêm reservas de um poder particular como fetiches, talismãs, armadilhas de espíritos e amuletos; aqueles os quais agem como bases para receber impressões divinatórias, e aqueles os quais agem como uma âncora para alguma forma etérica a qual pode ser mandada como uma arma mágica. Em adição, sangue e sêmen podem ser usados como fonte de força vital. Várias outras secreções e excreções corporais: Cabelos, unhas, saliva, etc., podem ser usados para fornecerem ligações mágicas com pessoas alvos.

Talismãs, amuletos e fetiches são carregados por um processo análogo à evocação. Talismãs são normalmente os receptores de alguma simples carga que evoque forças, coragem, saúde, virilidade, não-pensamentos, sono, ou alguma outra emoção, ou estados de poder em seu possuidor querendo ele se encontrar nisso. Se o talismã é bem feito, ele deve continuar a evocar seus efeitos mesmo que não esteja sendo usado pela concentração. Amuletos são objetos contando com uma porção de força vital e etérica com uma questão particular a se realizar e é semi-sensitivo. Eles podem ser criados somente pelas formas mais fortes de evocação. Eles são produzidos na forma de pequenos homens ou criaturas, e durante a evocação uma duplicação etérica é colocada dentro da forma material. Eles são mais comumente feitos para proteger locais ou pessoas dentro de um curto raio de ação. Quando tais coisas são criadas por um grupo ou tribo de pessoas por um longo período, eles são conhecidos como fetiches.

Qualquer tipo de base material é uma armadilha espiritual de alguma forma, mas algumas substâncias notavelmente criativas absorvem marcas etéricas muito rapidamente. Cristais de quartzo, os quais são muitos e prontamente disponíveis, podem ser usados para carregarem impressões ao serem deixados muito próximos de locais carregados, pessoas ou objetos. Se descobres que um espírito ou elemental esta habitando um local, ele pode ser capturado pela colocação de um cristal dessa forma.

Encantamentos pela feitiçaria são carregados com o auxílio de várias pós, filtros, conexões, imagens de cera e nós em cordas. A base material pode ser composta de qualquer coisa sugestiva ao resultado desejado e deve incluir possessões ou partes do corpo da vítima intencionada. Como visualização, e exaltação gnóstica para absorver seus desejos nisto. A matéria carregada é então tomada e colocada onde a vítima entrará em contato com isto.

Instrumentos de feitiçaria também acham seus usos na arte mágica. A maioria das peças divinatórias servem somente para receberem impressões da percepção mágica do operador. Instrumentos carregados contêm um resíduo de uma energia etérica formada a qual realmente amplia as impressões. Os maiores dispositivos desta classe são os espelhos mágicos, bolas de cristal, superfícies altamente polidas e potes de algum líquido escuro ou sangue. O reflexo das sombras é um instrumento feito com vidro escuro ou sangue. O reflexo das sombras é um instrumento feito com vidro escuro ou obsidiana natural.

Isto deveria ser carregado e guardado junto ao corpo. Deve ser carregado usando isto como um foco para a concentração no transe mágico do não-pensamento. Alguns gazes fechando-o firmemente por longos períodos, até que isto abra como um abismo ou túnel entre alguém. Somente após este ritual aethérico ter sido desenvolvido está o espelho das sombras apto para uso. A percepção alcançada pelo túnel como a vontade dirige isto para outras regiões do tempo e espaço.

Armas mágicas são criadas pela construção de uma duplicação etérica de algum dispositivo existente como vara, espada, adaga, osso pontiagudo ou dardo. A forma etérica é mantida dentro da base material até que projetada adiante por uma forte focalização da vontade. Hábeis feiticieiros estão aptos a alcançarem pelo espelho da escuridão ao alvo ou vítima e arremessarem a arma mágica adiante após isso. Grande proximidade ou até mesmo contato com o alvo é de qualquer maneira requerido.

Sacrifício de sangue pessoal pode ser feito por uma arma mágica, ou isto pode ser feito com o foco de um ritual de orgia e untado com fluídos sexuais. Mas com ou sem estes suplementos, concentração prolongada é intensiva e a qual imbui este dispositivo com poder.

Armadilhas e armas de grande poder tem algumas vezes recebido nomes pessoais pelos quais elas são controladas. Algumas vezes tais dispositivos tem agido um tanto independentemente nas mãos dos incompetentes dos quais ocasionalmente caem.

O DUPLO

O duplo é descrito em todas as tradições mágicas desde o xamanismo ancião, pelo egípcio “Ka” e o “Ki” das artes marciais ocultas a idéia da alma ou fantasma e no conceito moderno ocultista do corpo astral. Isto é mais comumente visto ou experimentado quando o corpo físico fica próximo da morte.

Isto não tem uma forma fixa definida apesar de ali existir uma tendência natural da força vital manter a si mesma na mesma imagem que o corpo físico. Mesmo quando ele se exterioriza na imagem do corpo, não é visível à percepção ordinária. Como toda matéria etérica, seus efeitos na realidade ordinária são variáveis e dependem da habilidade da força vital de fazer um efeito real coalescer (unir-se) em algum ponto. Assim, o duplo está apto para penetrar matérias sólidas, mas em outros tempos ele pode ter um grau de tangibilidade e estar apto a efetivar realizações materiais.

Nas artes marciais ocultas, ele é projetado logo além das superfícies notável do corpo pela visualização e uma grita acentuado o qual acompanha o sopro físico. Uma porção das forças etéricas pode até mesmo ser deixada dentro do oponente para causar o que é chamado de toque da morte atrasado. A força pode também ser projetada além do corpo físico para informar alguém do movimento inimigo por trás e projetado à superfície do corpo para repelir golpes. Na maioria das formas de cura física, a mesma força é projetada, costumeiramente pelas mãos.

O duplo pode também ser feito para tomar formas alternativas, mais comum formas animais. Manifestações terromórficas (formas de besta) do duplo são normalmente atavísticas. Elas causam uma forma de possessão pelos comportamentos padrões dos animais correspondidos. Estes padrões podem estar dormentes na nossa memória, ou isto pode ser que tenhamos acesso a memórias etéricas. Seja qual for a sua fonte, este atavismo cria efeitos assustadores. Até mesmo se a forma etérica da besta seja mantida dentro do corpo físico, isto deve se manifestar como uma bravura física estranha, a habilidade de esconder-se em animais selvagens e confundir e assustar nós humanos. Projetados além do corpo podem servir como um veículo à consciência para experimentar a forma de viagem e habilidade do animal. Magistas hábeis devem experimentar formas compostas bizarras como Griffon (animal mitológico fabuloso) e basilicas como veículos mágicos.

No ciclo normal de nascimento e morte, a força vital carrega pouco ou nada da encarnação anterior à próxima. A projeção do duplo é a base de deliberadamente carregar coisas numa nova encarnação da morte.

De todas estas técnicas de ganhar acesso ao duplo, narcose é a menos controlável e mais perigosa. Contudo, desde muito tempo atrás, magistas tem manchando a si mesmos com compostos antigos dos alcalóides, solanáceas, estramônio, beladona e meimendo, e consumindo muitos outros alucinógenos e drogas que os induziam ao transe tanto quanto, apenas para este propósito. Visualização é a técnica mais fraca usada por si mesma, mas ela pode agir como um modelo na qual construir esta sensação peculiar na qual vem de movimentos aetéricos. Algumas vezes isto é sentido como calor, como um tipo de coceira, ou como uma espinha na pele. Alguém pode persistir imaginando algo até que a sensação desenvolva-se. Densos, altos prantos lançados e exalações das respirações são usadas para o auxílio a projetar a forças nas artes marciais e iogas ocultistas.

Sonhar é o método mais desafiante e completo de liberar o duplo. Sonhos ordinários são confusões tão ingênuas de eventos meio esquecidos, esperanças e preocupações. Eles são a forma mais gráfica das tagarelagens mentais, fantasiamento, e sonhos acordados que a mente desperta faz. Da mesma maneira que a mente desperta aprende a diferenciar entre coisas reais e fantasias, assim pode os sonhos conscientes aprender a diferença entre sonhos reais e fantasiosos.

Sonhos reais são a chave para duplos, o primeiro passo na criação do duplo é estabelecer isto num sonho real. As mãos são a parte mais facilmente visível do corpo. Sonhos conscientes estão particularmente ligados ao senso do visão. O magista desvia-se para ver as mãos do seu duplo em sonhos. O desejo de fazer isso é concentrado intensivamente antes de dormir toda a noite até que tome sucesso e coroe o seu esforço. Durante este tempo as mãos podem ter feições de muitas ordinariamente, sonhos confiáveis os quais podem se tornarem muito complexos e bizarros. Este não é o resultado desejado.

Sucesso é uma experiência repentina e descontinua. O comando para ver a mão do espírito é repentinamente lembrada quando alguém percebe que está sonhando. De repente as mãos estão ali em total visão clara. O choque é como estar sendo rudemente levantado de um sonho acordado ou enchendo-se por uma membrana. Para prevenir o choque causando conseqüente fim do sonho e que se levante, a experiência deve ser repetida várias vezes. Então o magista resolve que ele irá ver um local em particular que ele visitou em seus momentos de caminhada também. Evocando as mãos dele em sonho ele olha a elas, então as move ao lado e tenta achar o local ao qual ele desejava ir. Se a visão começar a falhar, ele volta suas mãos e tenta novamente. Ele deve

desviar para pegar todos os detalhes do local correto e estar ali ao mesmo tempo do dia que o sonho tomar lugar. Eventualmente ele achará que o duplo de fato está no local desejado. Quando isto tudo tiver sido atingido ali não há limite do que ele eventualmente possa alcançar. Ainda que qualquer um deve estar preparado para dedicar todas as noites do resto de sua vida para desenvolver estes poderes.

TRANSMOGRIFICAÇÃO

A metamorfose é consciência da Magia Negra.

Chaos, a força vital do universo, e não tem coração humano. Apesar do conhecimento não pode estar nos corações humanos, quando ele procura tapar a força do Universo. Ele realiza atos monstruosos e arbitrários para a perdição das limitações humanas em si mesmas.

A vida mágica requer o abandono do conforto, convencionalidades, segurança e saúde – por competição, combate, extremidades e adversidade que são necessárias para produzir resoluções mais elevadas e evolução pessoal. Um ar de desespero é necessário para uma vida levada a fio. Alguém precisa viver pela sagacidade de outra pessoa.

Num ambiente estagnado o corpo-mente cria sua própria adversidade – doença e fantasia.

Somente nos extremos pode o espírito descobrir a si mesmo. Um ambiente de fluídos é necessário como um receptáculo para a consciência mágica. Somente um ambiente de fluidos pode conformar as crenças nisso e ser subjetivo às sutis forças mágicas. Somente em circunstâncias mutáveis pode a adivinhação aparecer por si mesma.

Portanto abandone todas as idéias fixas de residência, emprego, relação e gosto.

Entre os títulos de Chaos está o Anon. Anon livremente transmuda sua personalidade arbitrária, recusando qualquer identidade definida pelo seu ambiente. Residindo na última possibilidade de liberdade no plano da ilusão, isto tem a escolha da dualidade. Tudo o que existe por ela é uma forma de desejo, por este ser o universo no qual Anon desejou encarnar. Se estas foram acreditadas sendo ambas como céu e inferno alguém poderia se sentir livre para fazer o que quiser. É somente o medo de que isto não é ambas que o prende.

A idéia da mente ou ego como um atributo físico ou possessão da personalidade é ilusória. Tudo o que pode ser dito de Kia é que a soma de significados que alguém experimenta é proporcional a manifestação do Kia em suas circunstâncias pessoais.

Kia é sentido como arbitrário, poderoso, genial e extasiado a agir. Fora disso nada é verdadeiro.

A sabedoria surge como ela quiser no seu plano ilusório, sabendo que nada é mais importante do que qualquer outra coisa e que qualquer coisa que ela faz é somente um gesto. Ele é desta forma livre para fazer qualquer coisa com o pensamento que lhe importe. Agindo sem a luxúria de resultado, ele atinge sua vontade. Na arena de Anon competem inúmeras personalidades, almas, espíritos, familiares, demônios, obsessões e uma infinidade de possíveis experiências. Cada jogo é curto, então as partes são atiradas para a morte numa nova configuração irreconhecível.

Somente o estilo e espírito de Anon faz transmutações vivas, ao menos que o corpo etérico tenha atingido grande integração, achar seu caminho de volta para seu aprendizado prévio de ocultismo, ele deve visualizar fortemente o sigilo do Chaos mostrado na figura 7 de sua morte.

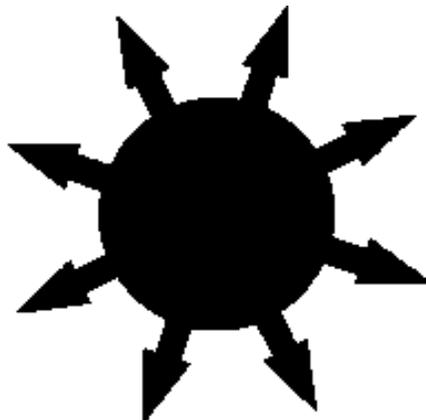


Figura 7. O Sigilo do Chaos é a figura solo empregada pela ordem mágica IOT como uma ferramenta de reconhecimento, e como um espelho de escuridão para comunicação entre dois adeptos.

ÊXTASE

Sendo um resumo da Quadrilha Sexual, uma série de tranSES somáticos envolvendo a Postura da Morte e Rituais de Thanateros. A ciência e as artes dos alinhamentos sagrados entre a vontade mágica e certas formas de exaltação gnóstica são mostradas na figura 8.

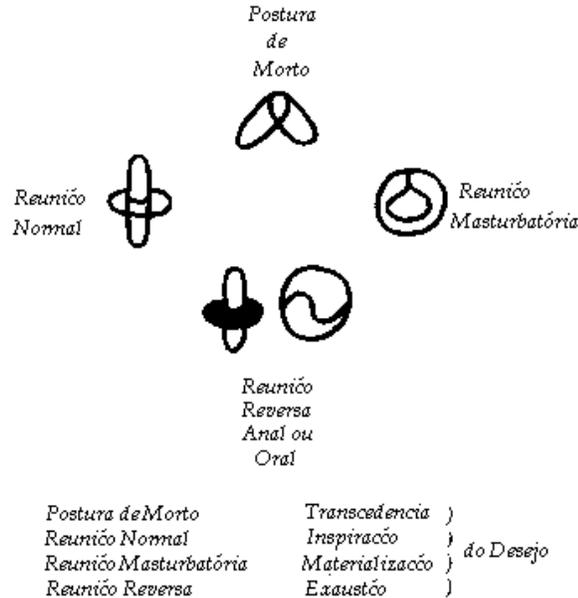


Figura 8. O quarteto Sexual e seus usos mágicos

O abacaxi da excitação e a caverna da absoluta quintessência são o mesmo local magicamente e fisionomicamente. Nesta dimensão escondida de alguém estando mantendo o vulto chantagista da personalidade (ou Kia), livre de desejo, ainda pronto para lançar a si mesmo em qualquer experiência ou ato.

A eterna variação da gnose da quintessência é toda a postura da morte, mas a perseguição deve ser de particular utilidade em parte ou no todo:

Dobrando-se na posição do dragão, mãos deitadas nas coxas, espinha ereta, o iniciado olha fixamente a imagem de seus próprios olhos num grande espelho à sua frente, a cerca de dois pés de distância. O templo tem a sua melhor preparação por completo, negro ou branco. Ele deve Ter preparado a si mesmo previamente pela concentração em um dos tranSES mágicos, ou por algum intenso esforço de pensamentos convergentes.

Atando a seus próprios olhos o iniciado para de pensar. Nenhuma quantidade de “esforço” no sentido usual será disponível. Infinita paciência irá suficientemente ser a contento. A atenção deve ser continuamente levada à imagem do olho até que o pensamento eventualmente desista. Qualquer tipo de distorção da imagem é sintoma do pensamento e deve ser evitado.

Sucesso é caracterizado por certos fenômenos pelos quais isto é útil desviar. Ali deve ter uma perda de perspectiva física da imagem ou imagem corporal. O corpo deve começar a se sentir vasto ou microscópico. Este fenômeno é caracterizado de depravação sensorial. Eles não são o desejo resultante mas indicativo de uma perda de crença.

Os olhos estão fechados e o vazio é entrado tão completamente quanto possível. Alguma imagem pode ser usada como receptáculo de pensamentos se ele não for completamente anulado. Uma forma visualizada irá fazer isso. Esperançosamente isto também pode ser permitido esvaziar-se (desaparecer), deixando a Kia flutuando numa imensidade. Desta condição de desejo transcendental ela pode lançar a si mesma em qualquer forma de magia. Inspiração ou atavismo pode ser dragado acima dos cantos oculto das atenções.

Pelos sigilos; vontade e percepção podem ser estendidos para novas dimensões.

Se o anterior se provar insuficiente para atingir a gnose, o magista levanta-se na ponta dos pés, olhos fechados com braços entrelaçados para trás, o queixo torcido e as costas curvas, o corpo todo tenso aos limites. A

respiração torna-se profunda e espasmódica assim que a crucificação continua. Absorto a tudo, exceto a pressão e a tensão as quais tortura todo o seu ser, ele deve atingir ao vazio, assim como isto também é removido e ele cai em exaustão deitado ao chão.

Neste ponto ele evoca a sensação de riso. Refletindo no significado de qualquer coisa ao se tornar consciente disto, ele ri incessantemente de tudo. Ele deve estar a tomar por certa a graça de ter havido alcançado a divina loucura da gargalhada estática.

A postura da morte é predominante entre os rituais de Thanateros, por isso pode ser aplicado a inspirar, concretizar, e exaustão, tanto quanto transcender desejos.

Na união normal o genital aceita pessoas do sexo oposto, que deve em qualquer manifestação, mágica ou não, inspirar os participantes com algo, se somente o ataque mútuo. Empregado magicamente isto, pode prover a inspiração ampliada para quase qualquer coisa.

A corrente lunar da sacerdotisa é observada por um dia no qual a libido esteja forte. No sacerdote, a libido é fortificada pela concentração. Retirando-se do local das operações, cada um atinge o silêncio do pensamento por qualquer método preferido. Por exemplo, eles podem ajoelhar-se frente a cada outro na posição de dragão e realizar as preliminares da postura da morte. Então eles tornam-se unidos num envolvimento estimulante. De acordo com o que a união se desenvolva, o assunto para inspiração ou seus sigilos estão sendo meditados como a montanha de excitação sendo gradualmente caminhada. Como o passo final é atingido, o desejo é abandonado ao subconsciente. Após o cataclismo os celebrantes visam permanecer no vácuo mas alertas, para permitir a inspiração se manifestar.

Materialização ou fazer o desejo se tornar real é possível pelo modo auto erótico da quadriga sexual. Neste a mente é mantida vazia enquanto a sexualidade é iniciada e trazida a um nível pelo toque solitário. O corpo numa posição supina, olhos fechados com todas as outras sensações anuladas tão longe quanto possível. Como o iniciado subiu a montanha da excitação a mente deve rejeitar todas imagens e fantasias. Assim como o corpo vai para a fase do orgasmo, e nos segundos seguintes, a força da vontade e da percepção estão focalizadas no desejo, ou mais convenientemente seu sigilo. Neste breve instante quando ele não mais está, o alinhamento é feito, a obsessão é formada, o demônio nascido, ou o sigilo carregado, sua vontade sendo mandada adiante.

Lucidez de erotocomatose é uma variante desta forma de união na qual o desejo é alcançar os estados limites entre inconsciência e consciência pelo qual imagens do subconsciente e impressões divinatórias fluem. A sexualidade é estimulada novamente e novamente, e, se necessário for, de novo, de novo, de novo, até que consciência adormeça no mundo das sombras. Na prática o corpo deve estar nem muito confortável e então prevenindo a inconsciência do sono profundo. O corpo deve estar incapaz de sustentar muitos orgasmos, particularmente se masculino. Karezza, parando a excitação próxima ao orgasmo mas repetidamente aproximando-se disto, deve ser empregada. Exaustão do desejo é um método mágico o qual trabalha nos princípios de que eventos dos desejados tão freqüentemente parecem ocorrer após nós termos esquecido deles conscientemente. Isto acontece porque a força vital então age pelas tensões etéricas que primeiro criamos, mas as quais não mais estamos cautelosos. O desejo escolhido está concentrado nela por todas fases do despertar, descarga e conseqüências destas formas de união tão longo quanto isto necessitar até que a mente comece a reagir contra ou se canse disso.

O desejo consciente, antes de que qualquer forma de sigilo dele, deve ser usado. Tão breve quanto a reação contra o desejo comece a se manifestar, a coisa toda é banida da mente por uma mudança forçada da atenção a outras questões. Desejo consciente e reação anulada, o desejo irá manifestar em qualquer tempo do futuro.

CRENÇAS RANDÔMICAS

Vários estágios no ciclo de crenças da personalidade são fornecidos nas seções que seguem. Tente cada ou qualquer delas por uma semana, um mês, ou um ano. Este exercício pode guardar uma encarnação desnecessária ou duas. Ele também talvez ajude a tornar claros os mecanismos aeônicos os quais criam os vários milênios psíquicos da história passada ou futura. As crenças são dadas em ordem, com o número 1 sendo compreendida previamente e fases degenerativas para tornar claros os estágios de mudança e permitir o uso do cubo sagrado.

Dado número 1 – Paganismo

Os deuses mostram a si mesmos em todas as coisas. Nos elementos, tempestuosos e plácidos por turnos; nos mares, as montanhas, os campos verdes, na chamada e na iluminação. Eles mostram a si mesmos como vários animais e eles mostram a si mesmos em metais e em pedras. A maioria deles mostra a si mesmos na mente do homem impelindo-o para amar, guerrear, para fortuna, ou desastres. Os deuses olham a tudo no mundo; aqui não existe qualquer coisa que não esteja sobre os auspícios de um deus ou de outro.

Por todas as coisas existentes tanto em substância como essência. Os deuses surgiram do Chaos, e dos deuses vieram as essências de todas as coisas – alguns deuses dando essência a alguma coisa e outros a coisas diferentes. O ser humano contém essência de todos deuses.

O que é um deus ou o que é a doença é o que é agradável ou desagradável aos deuses. Mas o que é agradável a Marte pode não ser a Vênus. Conseqüentemente existe uma guerra no céu até mesmo como existem guerras entre os seres humanos. Ainda que se fazendo uma invocação apropriada ou oferecendo ele deve aplicar-se a questões corretamente e ganhar seus favores. Se nós vivemos sempre em devoção ao nosso deus patrono e não desagradarmos aos outros excessivamente, nosso escudo irá para a morte para re-adquirir a essência de uma deidade.

Opção Número 2 : Monoteísmo

Não há outro senão Um Deus que criou tudo.
Ele criou o homem a sua imagem.
Ele deu ao homem desejo de fazer o bem e o mal.
O bem é o que agrada Deus, o mal O desagrada.
Após você morrer Deus irá compensá-lo ou puni-lo.
Por Ter agradado-O ou desagradado-O .
Deus criou também anjos ou demônios.
Estes são espíritos com o livre –arbitrio.
Alguns permaneceram bons , alguns tornaram-se malignos.,
Estes espíritos auxiliaram o homem a tornar-se bom.
Ou o tentam a fazer o mal.
Se você parar de fazer algo de mal.
Deus irá ser agradado.
Se você parar de fazer algo que você goste,
Pelo amor de Deus, ele também estará satisfeito.
Você deve orar a Deus e pedir-lhe ajuda.
Você deve operar com ele com orações também.
Por isto ele deve ser agradado.
Saber como ser bom e agradar a Deus.
Você deve obedecer seus ensinamentos.
E a autoridade da hierarquia religiosa.
Ele tem se estabelecido na Terra.
Como uma religião verdadeira.

Opção 3: Ateísmo

A idéia da Deus ou uma alma pessoal é uma hipocrisia que não tem necessidade de existir. Apesar de que ai não há desprezo sobras de evidência material que permanecerá para examinação. Vamos nos abster ao que é real, poderíamos?

Existe sempre alguma forma de razão ou explanação para qualquer coisa até mesmo se nós não tivermos lidado a trabalhar nisto ainda. Mas nós estamos nos dando muito bem. Quer dizer que você só deve olhar ao teu redor, todo o universo trabalha sob uma sensível causa e efeito, será somente mágico se você for muito primitivo para estudar como isto funciona. Livre arbítrio. Por acaso é apenas uma ilusão causada por algum defeito nos circuitos neuro-eletro-bioquímicos do cérebro. Mas nós iremos todos usar isso até nos descobirmos. Até porque o prazer é o ponto primordial da vida. O único tipo de moralidade ou lei que vale à pena é aquela a qual para todos destruirmos a si mesmos ou o prazer de outras pessoas no caminho mais longo.

E quando você estiver morto, você está morto.

Até que achemos evidência do contrário.

Opção Número 4: Nilismo (ateísmo recente)

Existe uma causa material para tudo. A ciência pode ter uma explicação para tudo. Não existe nada que não seja causado por outra coisa.

Mas isso não é uma explicação.

O mundo agora parece acidental, arbitrário, e sem sentido. Nós podemos saber como tudo acontece, mas para isso não há razão do porque. O universo tem se tornado previsível mas significativo. Esta é a responsabilidade da inteligência, de estar apta a ver além de tudo. Não existem obviamente espíritos ou sobrevivência pessoal após a morte. Consequentemente ali não há razão para se fazer qualquer coisa, ou pelo que importa, para restringi-lo de fazer qualquer coisa. Até mesmo que isto seja para desapontar nossas vidas de que não existem estas coisas de livre arbítrio. Alguém não pode ajudar, mas se esta pessoa se envolver na realização porque para alguém que por acaso é. Toda a motivação é apenas uma tentativa de colocar o corpo-cérebro numa energia inferior, de tensão inferior, até mesmo se por uma maneira rotativa.

Não existem absolutos em termos de importância, divindade, significado ou verdade que não parte da estrutura acidental do cérebro corporal e o que o envolveu .

Nós estamos apenas deixando o complexo caótico de forças as quais nos criou e a qual irá um dia nos reduzir a nada novamente.

Tudo o que nós sempre fazemos é apenas um resultado de como nós somos feitos e o que acontece conosco. Por toda nossa pretensão do livre arbítrio, nós somos um acidente andando num curso fixo, mas desconhecido.

Opção número 5: Chaoísmo

Acima, como embaixo.

Eu sou o universo

A força vital em nós

É a força vital no Universo

A força sutil em nós (etérica)

É a força sutil do universo

Uma matéria densa em nós

Na matéria densa do universo

Para o Chaos nada é verdadeiro

E tudo é permitido

O pensamento tem limitado a si mesmo

Ao princípio da dualidade

Na construção deste mundo

Por si mesmo.

(Para uma elucidação mais profunda destas crenças consulte o “O Livro do Kaos” num todo)

Opção Número 6: Superstição (Baixo Caoísmo)

Todos os fenômenos obtidos vem de uma fonte, ali existem misteriosas conexões entre coisas e suas similares.

Todas coisas parecidas contém a mesma assinatura em essência; elas dividem o mesmo espírito. Esta essência ou espírito pode ser levado para outras coisas por estar trazendo a assinatura – objetos levados a contato com qualquer coisa que esteja sendo consideradas. Este é o princípio do contágio.

Todas coisas sendo conectadas na diversidade, caminhos misteriosos, alguém pode pegar o augúrio de qualquer coisa sobre qualquer coisa da qual ele lembra alguém. Não há nada que não seja um augúrio sobre alguma outra coisa a ele, mas tem de testemunhar para saber disso.

E por sabedoria similar, qualquer coisa pode ser afetada pela performance das ações requeridas em alguma outra coisa que lembre um destes. Semelhantes atraem semelhantes, o princípio da similaridade.

Os mais sábios são aqueles que sabem as mais profundas conexões escondidas. Eles estão aptos a se lembrarem da obscuridade pelos mais obscuros. Eles sabem quais sacrifícios devem ser feitos para ajustar ou conciliar as essências das coisas. Moralidade é a anulação dos infortúnios. Numa próxima encarnação será como uma criatura qualquer da qual as atitudes na vida de uma pessoa foram mais remanescentes.

O ALFABETO DO DESEJO

Exceto pela curiosa condição da risada, a qual é a sua própria oposta, emoções seguem um dualismo matricial – amor e ódio, medo e desejo, e por ai vai. O seguinte Alfabeto do Desejo inclui todas as formas básicas emocionais arranjadas com um dualismo complementar na forma sugestiva dos deuses clássicos, ou Ruach da Cabala.

Filósofos pagãos vêem qualidades humanas espalhadas na natureza e lançam estas gigantescas reflexões deles mesmos como deuses. Portanto isto não é surpreendente e que a maioria da cosmologia pagã contém um espectro completo de nossa psicologia na forma de deuses.

A divisão principal das emoções tem sido equalizadas com as formas planetárias dos deuses. Cada um desses princípios manifestos em três importantes formas foram representando aqui por três princípios alquímicos do Mercúrio (exaltação, espiritual) na forma que inclui o catártico, estático, modo gnóstico

Mercúrio



Enxofre



e Sal ou Terra



Super estimulação de qualquer função emocional cria um paroxismo (ataque) na qual toda a consciência pode ser apanhada. Isto é experimentado como um grande lançamento ou catarse, e a níveis mais elevados, êxtase. Finalmente, a consciência essencial apontada ao misticismo e magia pode aparecer na qual a força vital pode agir diretamente. A condição gnóstica é também a chave para mudanças radicais ou crenças ou conversões. Qualquer crença apresentada nesta condição é como ser retida à hiper sugestão do estado de vazio mental.

O Enxofre (rápido, ativo) forma indicada a base ordinária que leva à copulação, destruição, a ser atingido por um estímulo favorável e repellido por aqueles nocivos. Este é o modo de função normal das funções das quais as formas estáticas e terra que as são derivadas.

A forma Terra (pesado, preguiçoso) forma é evocada quando uma emoção é impedida de expressar-se ou se torna manchada com uma mistura de seu oposto. Isto ativa a si mesmo melhor do que procurar um complemento em ação ou êxtase.

A maior dualidade a qual rege todas as emoções são mostradas na tabela 2. A figura 9 nos mostra que a raiz de todas emoções tem sempre o seu oposto.

Tabela 2. Dualidade Emocional

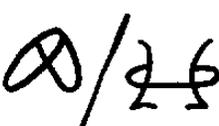
Coagula		Solve	
O princípio da atração, vindo juntos		O princípio da repulsão, separação, anulamento	
Sexo			Morte
Amor			Ódio
Desejo			Medo
Prazer			Dor
Exaltação			Depressão

Armado com este auto-conhecimento, o magista deve sempre esconder o tubarão de seu desejo por todo o oceano do princípio dualista para um êxtase gratuito. Antecipando o modo terráqueo disfuncional, ele pode transmutar suas energias e obter suas satisfações por outras formas (um desejo alternativo ou seus sigilos são feitos o foco da concentração na atmosfera de uma emoção negativa, isto irá em breve ser realizado).

Os vinte e um princípios tem cada um grifo simples pictográfico e uma palavra mnemônica. Os grifos podem ser empregados em vários feitiços e sigilos, mas as palavras são a maioria pouco apropriadas tentativas para capturar um sentimento. Os vinte e um princípios podem ser comparados com as cartas do tarô se desejar. Kia é equitativo ao todo.

Sexo  *Morte*

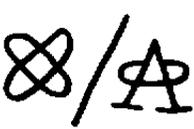
Existem adicionalmente um alfabeto suplementar de quatro princípios a cobrir as emoções somáticas da dor/prazer e depressão/ júbilo dualidades. A força a qual cria é também a que destrói. Os mecanismos celulares os quais fazem reprodução e crescimento possivelmente são também aqueles os quais causam envelhecimento e morte.

 *Release*  *Dissolution* 

(grifos: escape da condição dual, conjunção implosiva)

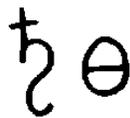
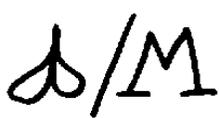
A postura da morte inclui todos transes intencionados a trazer a mente o completo silêncio. Concentração num único estímulo, um pensamento, uma imagem, um vislumbre ou um som podem acelerar o efeito de remoção de todos outros estímulos. No momento da mais profundo e completo vazio o magista controla seu universo.

A sexualidade mais costumeiramente traz ao homem um olhar rápido passageiro de êxtase. O magista primeiro observa castidade por um período. Então ele toma cada medida para trazer a si mesmo ao ponto mais elevado de excitação. Uma luxúria ordinária e transcendente, tendo servido seu propósito; a consciência e eleva-se para novos picos de excitação e deve passar por algum outro ao mesmo tempo.

 *Destruição*  *Luxúria* 

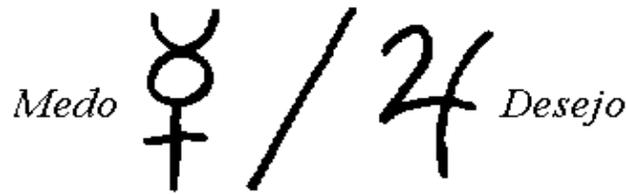
(grifos: antagonismo, conjunção sexual)

Luxúria, o impulso a procurar a união sexual, é um a função necessária do organismo e impressiona somente na variedade titubeante de objetos de fetiche aos quais isto pode ser direcionado. Luxurias de sangue e o ímpeto para brincadeiras destrutivas servem para poucos propósitos úteis. Suas existências são inexplicáveis exceto em termos duais. O desejo por união com várias coisas e pessoas é coexistente com um equitativo desejo forte por separação de vários fenômenos. Em formas extremas isto se manifesta como o desejo de conjurar perdas para certos aspectos do universo de alguém com um frenesi o qual parodia a luxúria sexual.

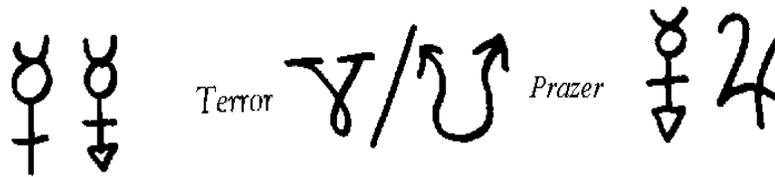
 *Atrofia*  *Frustração* 

(grifos: perda da forma pela dissolução, falha da conjunção)

Como frustração é uma luxúria frustrada, assim é o aborrecimento, preguiça, depressão e auto-desgosto de atrofiar uma falha a destruir ou separar alguém de eventos indesejáveis. A tentativa de capitalizar a luxúria de alguém ou destrutiva pela indulgência para entretenimento é também uma evocação clara de frustração e atropia.



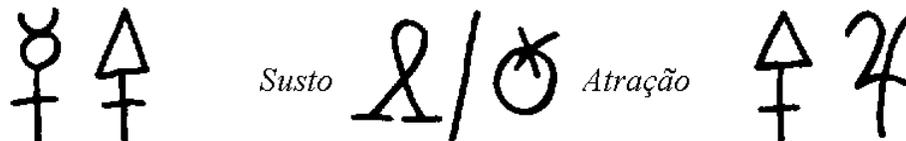
Isto não seria aquela nossa imagem da ilha do tesouro desejada que deitam precisamente junto com aquelas imagens de terror e revulsão que rejeitamos?



(grifos: abismo negro do medo, para cima, aparência exterior pulando)

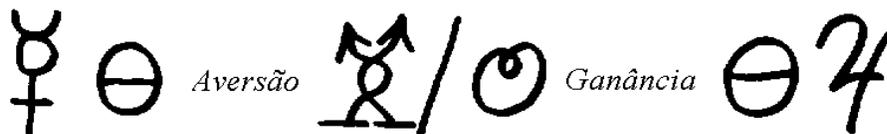
Medo se puxado para um nível alto rapidamente, paralisará a mente. Alternativas estranhas da percepção mágica podem então algumas vezes serem percebidas rapidamente; e a vontade, se focalizada num único objetivo, é poderosa. Terror como uma peça de magia é um ingrediente essencial de muitas iniciações e escolas místicas.

A gnose do prazer é mais difícil de se atingir, mas um vôo de ganso em direção ao por do sol, contemplação de imagens religiosas ou nostalgia intensa tem, para alguns, sido suficiente para inclinar as escalas de percepção mística.



(grifos: sendo atacado; vindo juntos)

A reação normal para lidar ou chamar por estímulos. Tal sentimento de lugar comum requer poucos comentários guardando que numa civilização como a nossa muito removida de fenômenos naturais, quase todos medos e desejos são socialmente induzidos ou imaginários.



(grifos: desprazeres inescapáveis; afundando)

Como uma saga uma vez observada, desejo é a causa da tristeza. Esta é uma importante dualidade para a sociedade "civilizada". Aversão designa a agonia, miséria, tristeza aflição ou embaraço de estando inapto de separar alguém do fenômeno do medo pelo desejo passado. Reciprocamente, ganância é a condição de estar incapacitado a satisfazer desejo pelos desejos antigos. Diariamente a nossa ganância e medo assumem proporções grotescas e bizarras.



(grifos: raiva transcendental, chamas de paixão)

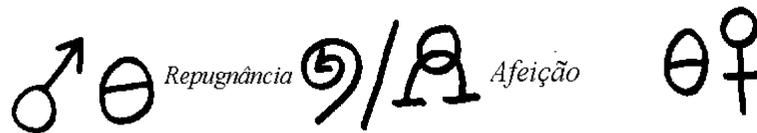
Fúria raivosa é raramente violenta e nunca efetivamente violenta. Pergunte a qualquer soldado. Dando passagem para raiva moderada e catártica (purificadora); a cabeça é clareada de tensões, e o corpo relaxado. Alucinar-se em fúria cega é um estado mágico da mente. Isto é útil por lançar a vontade de alguém sobre o universo e pode, por praticantes hábeis, ser um portal para estados de transe.

Arrebatamento é também um recurso de arrebatamento (êxtase). Ioga Bakti, o caminho do amor de um deus, tem paralelos no misticismo Oriental. A força do amor que tudo consome deve carregar alguém ao poder do vácuo místico



(grifos: uma arma, abraçando)

Devoção passional a companheira de alguém, prole, é tribal e tão natural quanto o impulso de entregar disputas a ladrões, inimigos, competidores e predadores. Agora que as agressões sociais tem sido institucionalizadas numa escala racional, isto tem de ser virtualizado numa escala pessoal e regional como esporte.



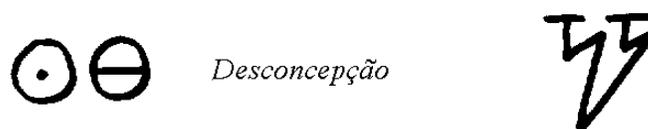
(grifos, raiva direcionada, para dentro, suplemento útil)

A condição de repugnância, resultante de não estar apto para esquecer, evitar ou destruir objeto de ódio. Isto é, alguém está incapacitado de quebrar um. Atração a si mesmo é uma forma de amar na qual o amado torna-se mero usuário suplementar quando paixões são frustradas de complemento são reações parciais, um elemento de repugnância, desde que entrado nele.



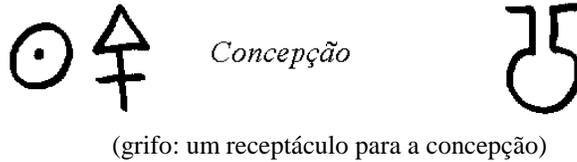
(grifo: escondido no centro da mandala)

Rejeitado pela ciência a qual não pode explicá-la, zombada pela religião a qual anula pela piedade disso, usada somente para embaraçar pretensões em arte e filosofia, verdadeiramente isto é uma peça de magia. No riso estático do humano eu vejo suas vontade/proximidade ao lançamento.

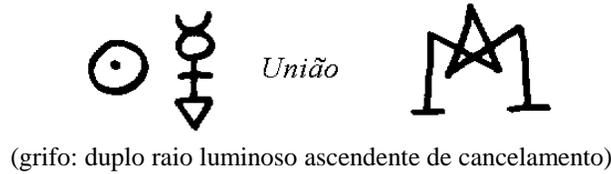


(grifo: raio luminoso descendente, intensa (agudo) separação)

Fragmentar as expectativas de alguém é o recurso do melhor humor de todos. O Arcebispo quietamente peida; a energia gratuita de nossas crenças destruídas manifestam-se com risadas. A função dela é protetora. Se nós ríssemos de nossas expectativas decepcionadas, nós enlouqueceríamos eventualmente. Pelo cultivo imoral das risadas, o magista pode encolher todas as perdas e evitar entrar em estados relutantes todos juntos, se ele desejar. Chorar é uma forma infantil de desconcepção, risada, designada a proteger os olhos e assistência evocatória.



Outra forma de saber, o trocadilho, depende de forjar uma conexão entre duas idéias. Uma série infinita de piadas fracas deste tipo reside na liberação de energia grátis da surpresa quando a moeda cai. A reação “aha!”, “eureka!” das descobertas são as mesmas emoções, e seus prazeres são os que impelem pessoas se intrometerem em ciências, Cabala e até mesmo palavras cruzadas de quebra-cabeças. Esta forma funcional nos impele aos pensamentos e descobrimentos; estas são as motivações para a intelectualizações.



O sorriso estático do pesadelo divino é o varrimento acima de todas percepções num vórtex de surpresas em suas muitas existências. Tudo é repentino e surpreendentemente diferente do que era. Ainda simultaneamente isto pereça mais exatamente como era antes!? Conceitualização e desconceitualização ocorrem simultaneamente. Linguagem descende inevitavelmente ao paradoxal como alguém é varrido num êxtase.

Tais paradoxos normalmente acidentais podem ser cultivadas por formas de postura da morte e pela evocação desejável da risada ao encontrar todas as coisas.

Alguns estados emocionais dependem mais das ativações da preferência puramente fisiológica do que as respostas psicológicas. Estes são lidados como num alfabeto suplementar. O alfabeto suplementar das emoções somáticas (mostradas na figura 10) correspondem aos quatro elementos: terra, ar, fogo e água.

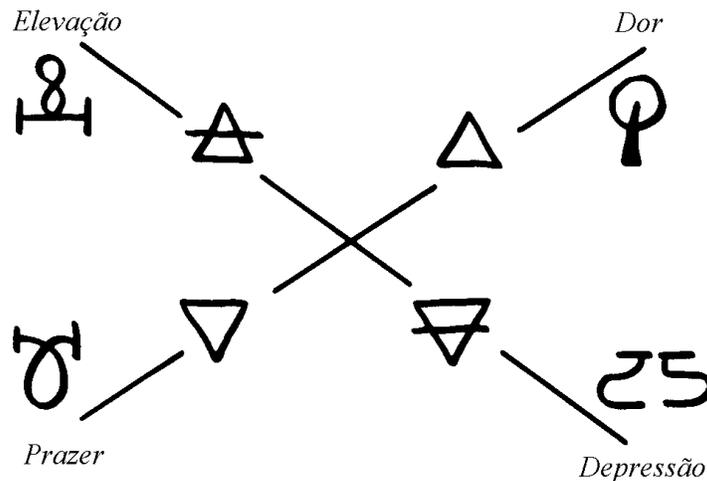
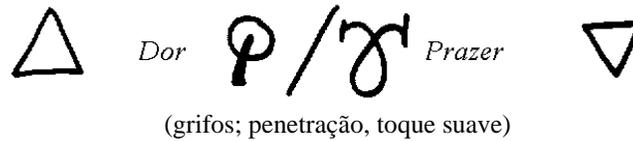


Figura 10. Alfabeto Suplementar em Malkuth, as emoções somáticas.

Nenhuma emoção é um evento puramente mental; todas emoções são dependentes de complexos químicos e reações nervosas ao ambiente. O corpo somático entretanto pode ser reconhecido como tendo uma relação mais direta aos sentidos e aos níveis gerais do sistema nervoso. Os modos funcionais estáticos e negativos de cada estado serão discutidos sobre tópicos gerais. As emoções somáticas estão intimamente associadas com o alfabeto maior. Depressão é ligada com muitas das formas humanas, e dor ou prazer com a maioria das formas funcionais. Estas ligações tem duas mãos, de forma que uma estimulação de um pode evocar a outra e vice versa.

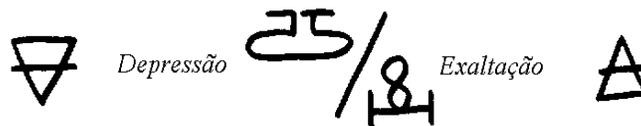


Movimentos instintivos favoráveis ou contra estímulos de vários tipos e intensidade estão ligados com as emoções de prazer e dor. O campo de tais instintos é muito limitado – atração favorável delicada, ardor e gostos agradáveis; repulsão a injúrias, temperaturas extremas e gostos picantes.

Super estimulação destas emoções leva a estados estáticos. Isto é difícil de atingir por prazer, mas dor tem aplicações mágicas em rituais de iniciação, purificação e sacrifício.

Completa agonia é êxtase.

Hedonismo, a procura por prazeres gratuitos, inevitavelmente a uma dor com sensualidade. O hedonismo rapidamente cai na indulgência progressivamente mais venenosa e nociva, revolta e debilita prazeres para provocar uma reação de seus sentidos exaustos. Hedonismo e masoquismo exaustam a si mesmos inutilmente dentro da quantidade cinzenta das faculdades melancólicas.



A condição geral do sistema nervoso depende da saúde e das emoções que acontecem dentro dele. Emoções no modo estático estimulam o sistema e causam uma elevação geral. Estes tendendo favoravelmente ao modo terráqueo de decepção ou emoções frustradas causam uma depressão geral.

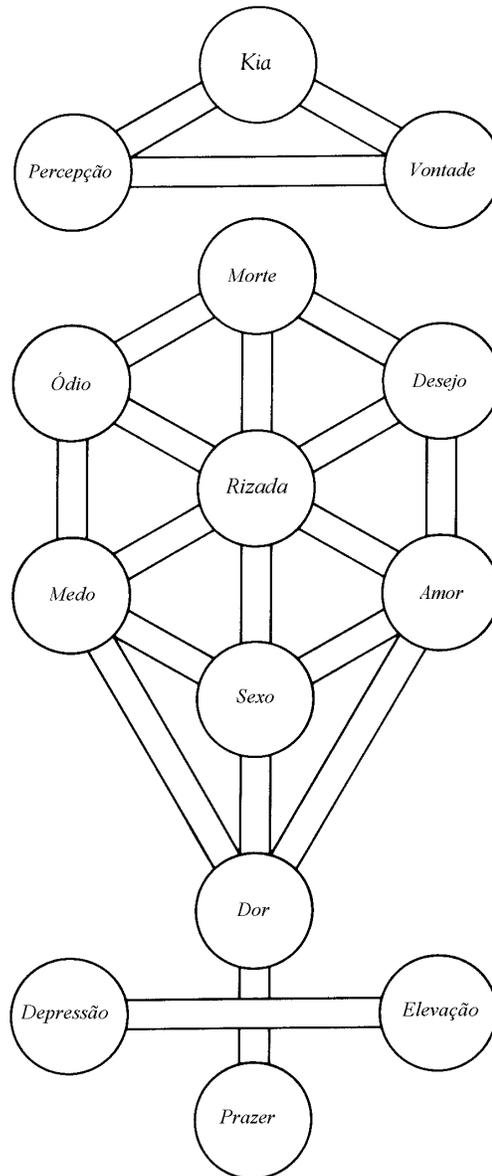
Tais sentimentos são geralmente chamados felicidade ou miséria. A "escuridão da alma" a qual segue – se após certas formas de exaltação mística é simplesmente o nível geral do sistema neuro-endócrino balançando da elevação para a depressão.

Meras idéias seguem acomodadas.

Pelo alfabeto do desejo os termos de nossa "inabilidade de fazer progresso em termos emocionais" é explicado. Nós estamos sempre confinados na dualidade prazer/dor ou felicidade/miséria, não importa como engenhosamente nós manipulamos o nosso ambiente.

Não lamente o homem que sofre guerra, medo e morte, por este estar senão com os imutáveis acompanhantes do amor, desejo, prazer e sexo. Somente risadas podem tirar isso gratuitamente. Alguns tem procurado para evitar sofrimento por estar evitando desejos. Apesar deles terem somente pequenos desejos e pequenos sofrimentos, pobres tolos. O sábio procura satisfação naquilo o que repele, assim como aquilo que o atrai. Ligando em tais experiências, devemos ser participantes do êxtase dual para sempre (veja figura 11)

Figura 11.



Até mesmo se a satisfação de algumas emoções sejam constituídas e nós estivermos incapacitados de elevarmos isso acima para o êxtase, então é possível transmutar a energia aprisionada para outros propósitos. Seja qual for a emoção a qual nos tenhamos, deve ser esquecida, e outro desejo, mágico ou mundano, deve ser substituído por isso. Até mesmo o desejo por risada pode ser substituído, ele irá brevemente ser realizado.

Ali não há escapatória ao ciclo do desejo, mas armado com tal conhecimento uma medida de liberdade de certa quantidade pode ser ganha. O Alfabeto do Desejo pode ser chamado de Arena de Anon, por quando Kia atingir completo anonimato – liberdade de identificação – ele pode perambular pelo alfabeto como ele bem entender.

O MILÊNIO

A humanidade tem se envolvido em quatro estados principais de consciência, ou aeons, e um quinto está no horizonte. O primeiro Aeon surge da névoa do tempo. Esta era uma época de Shamanismo e Magia quando as regras dos humanos tinham um apego firme às forças psíquicas. Tais forças conferiam um alto valor de sobrevivência em homens insignificantes despidos vivendo em plena comunhão com os perigos de um ambiente hostil. Esta forma de consciência tem deixado suas marcas em muitas tradições suburbanas da bruxaria e feitiçaria. Esta tem também sobrevivido nas mãos de muitas culturas aborígenes nas quais os poderes foram usados para sufocar a conformidade social.

A Segunda era pagã elevou-se com um estilo mais adaptado de vida como agricultura e as habitações nas cidades se iniciaram. Quanto mais complexas as formas de pensamento surgiam e os humanos moviam-se para mais distantes da natureza, a sabedoria das forças psíquicas tornaram-se confusas. Deuses, espíritos e superstições dificilmente preenchem os suspiros criados pela perda do conhecimento natural do ser humano expandindo a cautela sobre sua própria mente.

O terceiro, ou Monoteísmo, era nascido dentro da civilização pagã e varreu suas velhas formas de consciência para longe. O experimento tinha começado uma vez no Egito mas falhou. Ele realmente tomou personalidade no judaísmo e posteriormente no Cristianismo e Islamismo, os que foram derivados deste primeiro. No Oriente, o Budismo foi a forma que isso tomou. Na era monoteísta humana adoram uma única deidade, e é idealizada na forma deles mesmo.

A era ateu nasceu dentro das culturas Orientais e começou a se espalhar pelo mundo, apesar desse processo estar longe de estar completo. Está longe de ser uma mera negação de idéias monoteístas. Esta contém noções positivistas radicais de que o universo pode ser compreendido e manipulado pela observação cuidadosa do comportamento das coisas materiais. A existência de seres espirituais é considerada uma questão sem qualquer real significado. Humanos vêem aproximadas suas experiências emocionais como o único plano significativo.

Agora algumas culturas tem permanecido num único Aeon, enquanto outras tem passado adiante, mas a maioria nunca tem se libertado dos resíduos do passado. Desta forma a feitiçaria envenenou civilizações pagãs e até mesmo nós próprios. Paganismo envenena Catolicismo e Protestantismo. O tempo necessário para uma cultura predominante quebrar numa nova era encurta-se pela história que progride. A era Atéia começou muitos séculos atrás. A era monoteísta começou de dois e meio a três milênios atrás. A era Pagã começou de 6 milênios atrás até o início da civilização, enquanto a primeira era Shamânica vai antes do desenvolvimento da humanidade.

Existem sinais de que a Quinta era está se desenvolvendo exatamente onde ela é esperada – dentro das seções dominantes das mais notáveis culturas atéias.

A evolução da consciência é cíclica e na forma de uma espiral ascendente. O quinto Aeon representa um retorno à consciência do primeiro Aeon mas numa forma mais elevada.

A filosofia caótica irá novamente tornar-se uma força intelectual e moral dominante. Poderes psíquicos irão estar elevando-se e direcionados a solução de problemas da humanidade. Uma série de profecias gerais e específicas podem se extrapolar das tendências correntes para mostrar como isto irá surgir, e em quais regras os Illuminatis irão atuar.

Décadas, possivelmente séculos, de hostilidades irão permanecer adiante. As reminiscências do monoteísmo estão em rápido colapso, apesar de seu estranho ressurgimento, antes de secular humanismo e consumismo.

Os super estados tecnológicos ateus estão tentando por um golpe na consciência humana. Nós estamos entrando numa fase a qual pode tornar-se tão opressiva ao espírito quanto o monoteísmo medieval. A produção / equação de consumo está se tornando crescentemente difícil de segurar ou balancear quando a religião de consumo das massas começar a ditar política.

Mais e mais mecanismos para a regulamentação forçada de comportamento tem de ser introduzida pela densidade populacional forçar indivíduos a procurar sempre formas mais bizarras de satisfação no materialismo sensacionalista. O problema com qualquer sistema de crenças e sua tenacidade e inércia uma vez que esta tenha se estabelecido e dominado. As religiões medievais assassinaram milhões para proteger a própria hegemonia delas. Inúmeras cruzadas, jihads, queimas e massacres foram cometidos. No fim nenhum nível de perseguição poderia reter a inevitável ascensão do ateísmo.

Agora são os super estados ateus os quais estão sustentando as armas e jogando as bombas ou suporte da hegemonia do capitalismo ou consumismo consumista. E isto é somente o começo. A lógica cega da tecnologia e consumismo causarão alienação, desafeto, ganância e crise de identidade para ressurgir a tal nível catastrófico o qual a situação pode explodir para uma guerra muito destrutiva. Ali pode haver uma ruptura da sociedade a qual pode tomar a forma de um jihad anti-ecológico. Isto não irá resolver a contradição do sistema mas meramente introduzir uma nova era de escuridão e abaixar lentamente os níveis de mudança. Entretanto momentaneamente estes eventos podem, parecer, se eles acontecerem, que eles não irão afetar sua época. Mas os Illuminatis devem estar prontos para explorarem as mudanças as quais definitivamente ocorrerão. Entre estas estão:

A Morte da Espiritualidade. Idéias fixas sobre o espírito essencial ou natureza do humano irão ser completamente abandonadas como uma tecnologia emocional torna-se mais refinada. Drogas, sexualidade obscura, esquisitices, divertimentos estranhos e sensacionalismo material serão tentativas subliminares rumando para este fim. Químicos, eletrônicos e cirurgiões irão somente tentar escrivizar. Gnose, o alfabeto do Desejo e outros métodos mágicos tenderão a libertar.

A Morte da Superstição. Preconceitos contra a possibilidade do ocultismo ou o sobrenatural irão perder-se nas faces do desenvolvimento de uma tecnologia mágica. Telepatia, telecinese, influência mental, hipnose, fascinação e carisma serão sistematicamente examinados, refinados e explorados como métodos e controle. Nós podemos ver magistas operando atrás do redes censuradas e também em cubículos subterrâneos.

A Morte da Identidade. Idéias a respeito do papel de alguém na sociedade, suas regras, estilo de vida e quantidade do ego irão perder o controle deles pelas forças coercivas da sociedade que desintegram-se. Valores subculturais irão proliferar para tais extensões desorientadas que toda uma nova classe de profissionais irão surgir para controlá-los. Tal tecnologia de transmutação lidará em modas, em formas de comportamento. Consultores de estilo de vida irão tornar-se os novos padrões de nossa civilização. Eles serão os novos magistas.

A Morte das Crenças. Nós abandonaremos todas idéias fixas sobre o que é absoluto ou válido e o que constitui moralidade como Tecnologia Psicológica leva. Técnicas de crença e modificação de comportamento no exército, em psiquiatras, em locais de detenção, na propaganda, nas escolas e na mídia se tornarão tão sofisticados que a verdade se tornará uma questão de quem cria isso. Realidades se tornarão mágicas.

A Morte de Ideologias. Idéias a respeito de quais formas as aspirações humanas devem tomar irão dar caminho para uma ciência da preservação do controle de mecanismo – governos e suas agências. Isto deve se tornar global ou semi-global, mas sua referência irá tornar-se a preservação do governo, pró ou contra, as pessoas. Robôs primitivos irão crescer com grande rapidez numa Política Tecnológica. Governos serão providos com a escolha de senão a acomodação de si mesmos a coordenação de uma variedade humana ou procurando reduzir esta variedade por medidas repressivas.

LIBER AOM
As Operações do
Adepto do 2º IOT

Liber AOM

Os rituais do Grau de adepto são secretos, ainda que eles são ditos aqui na forma mais explícita que a linguagem permite. Somente aperfeiçoando uma pessoa no trabalho do iniciado alguém pode atingir as forças requeridas para usar as técnicas de um adepto. Qualquer coisa menos que isso leva à falha, desastre e morte. O método é dado aqui para que alguma visão da eventual meta do trabalho possa ser preenchida.

No trabalho do adepto o aspirante tem renascido acima do uso de todo um sistema simbólico guardando a realidade a si mesmo. Os tópicos do iniciado – sigilo, deuses, demônios e os instrumentos de feitiçaria – ele irá reabsorver dentro de si mesmo ou guardar somente para propósitos educativos. Suas necessidades para armas mágicas serão restritas ao cerimonial. Seus utensílios serão diretamente prescindidos e encantados. Nos graus inferiores a sabedoria, e o êxtase foram tomados como um guia ao progresso. Para o adepto somente a habilidade de operar magia é usada para medir a crescente força de sua espiritualidade. Durante o trabalho do adepto, a transmutação da consciência mágica é completa e ele se torna um que vive o Chaos na perpetuidade. A força pode tomá-lo aonde ele for. Ele pode decidir projetar a personalidade requisitada dualitária e encontrar pessoa ao seu redor para formar governadores autônomos dos Illuminati. Ele pode simplesmente apagar sua manifestação do plano da dualidade inteiramente e parar de existir.

Por fora do Chaos elevam-se as duas forças primárias de existência, o *Solve et Coagula* da existência. O poder da Luz e da Escuridão. O poder da luz é expansão, partida, dualização, aumento e expressão do Chaos, responsável pelo novo nascimento, criação, encarnação e variedade. O poder da escuridão é a contração, retorno, transcendência, expressão apagada do Chaos, responsável pela morte, dissolução, reabsorvendo simplicidade e retornando para a fonte.

Estas forças gêmeas ficam nas trilhas de todas as questões místicas e todas as formas de ações mágicas e mundanas. Eles são o princípio espiritual básico do universo. Adeptos de um caminho sempre serão chamados pelos outros de negro. Assim com a expansão na existência pode tão facilmente ser chamado a “ascensão” negra dentro da matéria, e a remoção da existência, pode ser chamado de o retorno para a luz. Mas isto é mera filosofia moral e ultimamente carente de significado. Os caminhos mágicos negativos e positivos convergem e formam uma unidade a qual por si mesma diverge dos caminhos místicos. Enquanto o misticismo está na rota referente de tanto o poder da Luz como o da Escuridão, a magia auxilia a colocar um derrubado contra o outro. O auxílio mágico para tornar-se um centro da criação e destruição de si mesmo, uma manifestação vivente da força do Chaos junto com o espírito da dualidade, um completo microcosmo, um Deus.

A operação do adepto é arranjada sobre os tópicos da estrela da figura 12.

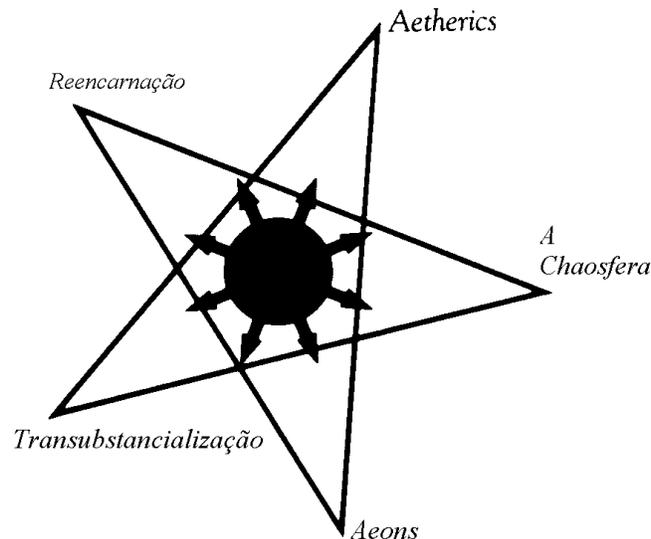


Figura 12. O esquema do Liber AOM.

AETHERICS

Os Aethers nos vários graus de densidade são os significados pelos quais magia e milagres tem efeito. O adepto pode requisitar estas habilidades para realizar a sua vontade na Terra, ou ele pode simplesmente querer desenvolver eles como um teste das habilidades místicas.

Operações desse tipo podem ser classificadas de acordo com a densidade e origem da força aethérica empregada. Operações de aether denso são usadas para completar matéria densa como a levitação e as artes marciais de curto alcance. A força responsável por isso reside na barriga logo acima do umbigo e pode ser extraída em linhas de força para qualquer parte do corpo e localidades fora da pele corporal para uma distância de muitos metros. Levitação (que inclui a habilidade de andar sob fogo, assim como no ar, céu a fantásticos níveis sobre a terra) são realizados pelo suporte do pelo corporal com esta linha de força aethérica. No caso de caminhar sobre o fogo, a força é usada para repelir o fogo e as chamas.

Para pegar estas linhas de força para trazê-las de dentro do corpo, o adepto precisa cruzar as pernas sobre o solo e tentar pular como um sapo de sua posição desajeitada. O exercício é usualmente conduzido na escuridão e o salto tentado com os pulmões completamente inflados. Com cerca de 3 anos incessantes de prática, um pode aprender com exercer a força aethérica contra o solo. Um almofada ou travesseiro pode ser usado para proteger a pele do traseiro neste devido tempo.

Movimento da força dentro do corpo é mais fácil de atingir e mais costumeiro e realizado pelas tentativas de desenvolver um entusiasmo ou sensação de desejo ardente por várias formas. O adepto deveria estar apto a libertar-se do ataque de virtualmente qualquer forma de doença e garantir longevidade pelo direcionamento de forças psíquicas para qualquer local de fraqueza. Se a força pode ser desenhada com as mãos então ela deve ser projetada logo adiante para propósitos de cura ou para lidar a derrubada fatal de um inimigo.

A força aethérica densa é a base da maioria das façanhas super humanas, a habilidade de condução para grandes alturas, abraçar em superfícies nebulosas verticais e desvio de armas, e a força dos pesadelos.

Operações do tema Aethers envolvem a transferência de pensamentos e emoções pelo agenciamento dos quais normalmente ligam a força vital ao cérebro. Quanto mais simples for a mensagem e maior for seu carregamento emocional, mais fácil é sua projeção. Assim como todas as coisas, efeitos destrutivos são muito mais facilmente criados do que aqueles construtivos. O adepto deve começar a fortificar suas habilidades pela seleção de uma pequena espécie de vida vegetal e tentando fazê-la murchar e definhar pela força de sua vontade sem ajuda. Ao começar a sucumbir, ele deve reverter as perspectivas de sua vontade e ressucitá-la novamente. Ele deve praticar contato telepático com várias cachorros, cães são particularmente receptivos para estes propósitos. Num momento casual ele deve adquirir várias pessoas ao seu redor e as fazer ficarem paradas, sentarem-se ou moverem-se ao redor e realizarem algo em particular.

Um dos testes clássicos das habilidades psíquicas é o poder de lançar uma aura de invisibilidade subjetiva ao redor de si mesmo. Isto não envolve qualquer alteração nas propriedades ópticas de alguém, mas pessoas envolvidas são de alguma forma prevenidas e noticiadas da presença de alguém. A habilidade complementar a esta é a projeção de uma aura de carisma e fascinação a qual pode ter aplicação na formação de diversos cultos e seitas messiânicas. Estes nascem de um concentração constante, semiconsciente e intensa nas características que alguém deseja projetar.

TRANSUBSTANCIALIZAÇÃO

A penúltima metamorfose, a realização da consciência
mágica constante.

Em todas as coisas saiba que EU SOU ESTA ILUSÃO

Em todas as coisas saiba também que EU NÃO SOU
ESTA ILUSÃO

Mas aqui não há coisa mais sem efeito do que ser sempre
somente metade no mundo material e metade fora dele.

Apesar do momento que um estiver fazendo esteja nisto,
identifique completamente, viva nisso e nas frestas entre
tudo que alguém esteja fazendo.

More no vácuo, Seja vago Não tenha pensamentos.

Saiba que por esta alguém pode atingir a liberdade
completa Da conseqüência das ações de alguém.

A CHAOSFERA

A chaosfera é a primórdio radiante ou lâmpada mágica do adepto – uma singularidade psíquica a qual emite a escuridão brilhante. Ela foi uma criação da quebra na fabricação da realidade pela qual o material do Chaos entra na nossa dimensão. Alternativamente, ela pode ser considerada como uma demonstração do axioma que crê que o poder tem a capacidade de estruturar a realidade.

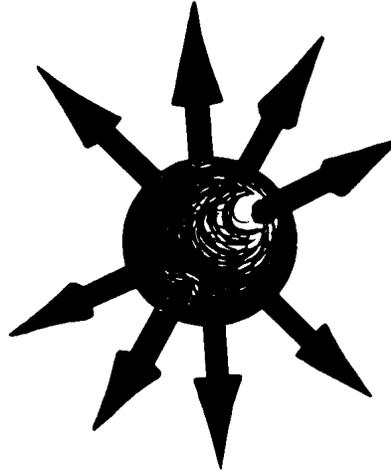


Figura 13. A Chaosfera

A chaosfera pode estar dando a forma material a qual atua como uma âncora para localizar sua manifestação caótica e aethérica. A figura 13 é somente uma das inúmeras possibilidades. Ela consiste em uma esfera com oito setas radiantes direcionadas rumo aos vértices de um cubo. Apesar de que para a mente pensante isto será interpretado como uma representação variável de uma escultura na perspectiva dos quatro pontos do hipercubo impossível de dois tetraedros interpenetrantes das forças da luz e das trevas. Tais rodamos lógicos podem ser úteis na criação de um objeto essencialmente paradoxal.

Ela é colorida com um negro mais escuro, por isto ser o símbolo de todas as cores simultaneamente e para proporcionar isto como o maior potencial de absorção e emissão. A esfera central é côncava para permitir a inclusão de vários objetos, e uma das setas é destacadamente o símbolo de uma arma mágica. Entretanto a forma do desenho pode tomar qualquer forma que a ingenuidade do adepto sugerir; este é um problema leviano comparado à preparação psíquica que vem para sua construção.

A chaosfera é carregada e aberta na dimensão mágica pela inserção de vida aethérica que tenha sido paradoxalmente modulada.

A força vital pode ser sustentada por qualquer método o qual o adepto tenha soberania – o sacrifício de sangue, emissão sexual, projeção da força do corpo aethérico transferido pela concentração durante rituais da gnose estática ou por outros métodos. A modulação paradoxal é adquirida pela pressão da força com todas as formas de contradição e impossibilidade. Quaisquer dois opostos e idéias mutualmente exclusivas podem ser simultaneamente empregadas – o imaginário metafísico princípio do fogo e água, ou Nuit e Hadit, figuras geométricas incompatíveis, escuridão e luz simultâneos, o zero matemático e a infinidade. Qualquer manifestação do paradoxo e possibilidade pode ser usada, e muitos outros diferentes devem ser feitos para servirem.

Se o adepto estiver operando num templo, seus iniciados e estudantes devem assistir a formação da chaosfera, e então esta pode funcionar como um Deus ou um fetiche. Quanto maior poder é colocado nela, mais selvagem será o abertura feita na dimensão caótica e maior será a energia do Chaos liberada.

Uma vez que seja feita, ela começará a suprir brutalmente franca a força caótica a qualquer um que venha ter proximidade física desta. Por esta razão o não iniciado deve se afastar, a fim de que não se torne desordenado. A esfera também existe como um vórtex ou porta pela qual a vontade mágica e percepção podem atingir facilmente outras regiões da existência na forma de um poderoso espelho mágico. A ereção da operação da Chaosfera por vários pontos sobre a Terra terão a tendência de acelerar a emanação do Eschaton, a mudança do Aeon.

AEONICS

O quinto Aeon existe somente de forma embrionária. Este prescinde manifestações mantidas na balança. O Novo Aeon Caótico pode acabar numa Era Aquariana ou num tempo de totalitarismo tirano (veja “O Milênio”). Como agente do 5º Aeon Illuminati, os adeptos podem ocasionalmente quebrar suas meditações para alterar o curso da história. Pela existência ser a carruagem do Chaos, e Homem o mais refinado veículo disponível, adeptos podem ser aconselhados que a sociedade dos homens continue a envolver sempre as melhores formas para suportar a encarnação divina de Kia na Terra.

Eles podem trabalhar para construir a tecnologia do Novo Aeon – as tecnologias de emoção, crenças, magias, transmutações e política – a qual libertará o ser humano da espiritualidade, detrimientos, superstições, identidades e ideologias.

Eles podem procurar criar cultos, ordens, covens e conspirações para espalhar a sabedoria secreta e a destruir os governos da espiritualidade do velho Aeon e suas formas de pensamento.

Pelo quinto Aeon ter o potencial de ser um grande renascentista quando proezas poderosas serão feitas sobre a Terra e a filosofia Caótica deve lançar humanos aos cantos da galáxia e dentro de grandes epicentros de seu ser.

Seja esta uma nova era de escuridão.

REENCARNAÇÃO

Reencarnação integral é a metamorfose final. É o ritual supremo do sexo e morte pelo qual os adeptos atingem o grau de mestre.

No curso ordinário dos eventos, o Aether pessoal é a força vital do Kia e desintegra-se assim como o corpo natural desintegra-se. Novos seres são construídos da poça da vida universal da mesma forma que eles são constituídos da poça universal da matéria. A força vital pessoal então acha seu caminho de volta à encarnação quebrada em milhões de partes espalhadas em muitos seres.

O mago adepto entretanto terá reforçado então seu espírito pela magia que é possível para ele carregá-lo totalmente num novo corpo. Numa mostra excepcional de poder isto pode até mesmo ser possível de reter memórias específicas de forma de aether. Isto é por um processo que o adepto atinge no grau final de mestrado. Os rituais supremos de sexo e morte existem de três formas:

O Rito Vermelho

Este ritual pode somente ser realizado por adeptos masculinos e é realizado quando o corpo do adepto tem se tornado muito velho ou danificado. O adepto pega uma jovem forte fêmea e forma um laço de amor com ela. Ele a engravida e então, durante os estágios iniciais de gravidez, dentro dos primeiros dois meses, ele voluntariamente termina sua existência presente. Os poderes do adepto desenvolvido nas operações de viagem astral, unidos ao do laço de amor à mãe, causam a reencarnação no feto em desenvolvimento. Provimento é antemão feito pela segurança da fêmea e a reeducação do mestre reencarnado.

O Rito Negro

Este rito consiste da entrada forçada do espírito dentro do corpo de um ser ainda não habitado. Este é tanto perigoso como não confiável e usado somente em situações peculiares e desesperadas. Isto irá resultar algumas vezes neste ser uma dupla força vital neste corpo, se o espírito invadido falhar em abandonar o corpo que ocupa. Neste caso a vítima perecerá ter saído irada. Em qualquer caso a memória do ser tirado permanecerá, e o ser invasor terá de trabalhar por este. Sobre este ritual fui avisado para não dizer nada mais.

O Rito Branco

Neste ritual de uma reencarnação integral é atingida, mas o corpo receptor é um feto selecionado randomicamente pelo espírito escapando em vôo astral. No evento que um amigo, seguidor e discípulo deve ser incapaz de localizar uma nova manifestação de um ser e assegura-se que este receba a própria educação mágica isto pode ser sábio carregar uma marca aethérica. Na sua morte alguns emblemas de sigilos de um aspirante mágico são impetuosamente visualizados. Estes podem posteriormente serem aparentes para a percepção do clarividente na constituição aethérica do criança desenvolvendo-se, ou isto pode servir para causar algum reconhecimento ou afinidade com o símbolo se isto por acaso acidentalmente errar sobre a nova existência.