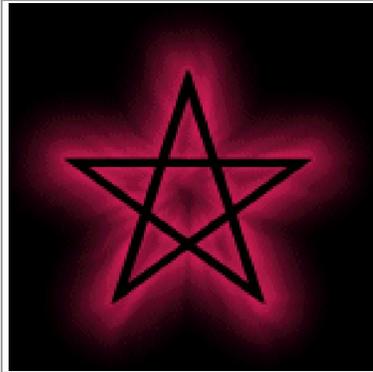


# Liber KKK



*por: Peter Carroll.*

Kaos Keraunos Kybernetos é o programa de treinamento mágico completo e sistemático para os próximos séculos. É o substituto definitivo para a magia sagrada de Abramelin, o Mago, que se tornou obsoleto, por utilizar um transcendentalismo monoteísta e à sua dependência de formas repressivas de gnosés inibitórias, consideradas agora como inapropriadas. Kaos Keraunos Kybernetos pode ser traduzido literalmente do grego como: "O raio do Caos guia todas as coisas".

O Líber KKK é uma série de técnicas mágicas que devem ser realizadas de forma equilibrada e utilizando-se de suas possibilidades, usando quaisquer símbolos, instrumentos e formas de gnosés que lhe sejam atraentes. Seria inapropriado, para um texto de Magia Caótica, prescrever crenças ou dogmas em particular, exceto os essenciais para que a magia funcione, dentro de certos princípios gerais.

Seria inapropriado para um mago caótico aderir servilmente aos mínimos detalhes de um sistema. Muito pode ser aprendido do Liber KKK no processo de adaptar procedimentos gerais aos gostos e objetivos pessoais. O Liber KKK pode ser aprendido por qualquer adulto.

A palavra "mago" aplica-se igualmente a ambos os sexos. O Liber KKK é uma série de vinte e cinco operações ou conjurações mágicas. As cinco conjurações clássicas de evocação, adivinhação, encantamento, invocação e iluminação são, cada uma, realizada nos cinco níveis de: Bruxaria, Magia Xamânica, Magia Ritual, Magia Astral e Alta Magia. Portanto, o trabalho total, sistematicamente, englobando todas as técnicas mágicas, e conduzindo o mago, através de práticas simples, passando pela manufatura de ferramentas, até experimentos mais complexos no nível psíquico. É altamente desejável que o mago tenha algum tipo de tempo reservado para conjurações. É ainda essencial que o mago permaneça ativo no mundo, durante o período do trabalho. O trabalho não impõe nenhuma forma de reclusão, ao contrário, o mundo que circunda o mago é usado para fornecer o campo para a magia. Portanto, os negócios e os compromissos sociais do mago são os principais focos.

Ao realizar este sistema, a pessoa, gradualmente, define o seu estilo pessoal ou espiritualidade. Por isso, é sem sentido definir espiritualidade como outra coisa que não a maneira pela qual se encara a vida. Se o caminho da magia é ter um comportamento espiritual, este só pode ser

descoberto  
através da prática, onde todas as leis são inúteis. Não há nenhum  
limite  
superior no tempo que deve ser destinado a completar o trabalho  
inteiro,  
porém ele não pode ser completado em menos de um ano.  
Qualquer pessoa  
com tempo para completar a operação em menos de um ano  
deve considerar  
a hipótese de adotar compromissos mundanos, onde possam ser  
aplicadas  
várias partes do trabalho. Resultados objetivos são a prova da  
magia, todo  
o resto é misticismo. Amostras da Pedra Filosofal, que não  
transmuda chumbo  
em ouro, irão também falhar como elixires de iluminação.

A magia do Liber KKK só pode ser realizada num contexto de  
estilo de vida de  
risco e incerteza. O mago deve considerar-se a pessoa que  
precisa adotar  
projetos envolvendo esses elementos, antes de começar o  
trabalho.  
Para o objetivo desta operação, os cinco atos mágicos clássicos  
de evocação,  
adivinhação, encantamento, invocação e iluminação são  
definidos como se segue:

## **EVOCAÇÃO:**

É o trabalho com entidades que podem surgir espontaneamente  
ou serem criadas.  
As entidades podem ser vistas como espíritos independentes,  
fragmentos do  
subconsciente do mago ou os egrégoras de várias espécies de  
formas de vida,  
de acordo com o gosto e a estrutura da crença. Na prática, a  
evocação é  
usualmente realizada para encantamento, em que as entidades  
evocadas são  
criadas para gerar efeitos do interesse do mago. Entidades  
evocadas, também,  
encontram alguma aplicação na adivinhação, quando elas são  
usadas para descobrir

informações.

### **ADIVINHAÇÃO:**

Inclui todas aquelas práticas em que o mago tenta estender sua percepção por meios mágicos.

### **ENCANTAMENTO:**

Inclui todas aquelas práticas em que o mago tenta impor seu desejo à realidade.

### **INVOCAÇÃO:**

É uma sintonia deliberada do consciente e do inconsciente com algum arquétipo. As concepções clássicas das formas de deus pagãos são usadas frequentemente, mas outros princípios podem servir. A invocação cria estados de inspiração ou possessão, durante os quais encantamento, adivinhação ou, ocasionalmente, evocação podem ser realizados.

### **ILUMINAÇÃO:**

É a deliberada auto-modificação pela magia, e pode incluir palavras mágicas de encantamento lançadas para si mesmo reparando fraquezas ou aumentando forças. Adivinhação e invocação podem ser realizadas para inspirar a direção. Portanto, toda operação mágica é baseada no uso do desejo, percepção e imaginação, o que significa dizer que são todas, espécies de encantamento e adivinhação. Imaginação é o que ocorre quando o desejo e a percepção se estimulam mutuamente.

Os cinco níveis de atividade mágicas: Bruxaria, Magia Xamânica, Magia Ritual, Magia Astral e Alta Magia são definidos na seção seguinte.

### **BRUXARIA:**

A magia simples, que depende da conexão oculta entre fenômenos físicos,

é chamada bruxaria. É uma arte mecânica que não requer o conhecimento das conexões existentes entre a mente do operador e o alvo. Alguns efeitos que surgem de tais conexões podem, entretanto, ser vistos como bônus adicional. Trabalhando no nível de bruxaria, o mago cria artefatos, ferramentas e instrumentos que interagem magicamente com o mundo físico e que podem ser usados, novamente, de forma mais sutil em outros níveis. O nível de trabalho da bruxaria deve ser realizado completamente, por mais simples que suas práticas possam parecer. Elas são o fundamento dos trabalhos em níveis mais altos.

### **MAGIA XAMÂNICA:**

Trabalhar no nível do transe, visão, imaginação e sonho . Ela abre o subconsciente do mago pela negação da censura psíquica com várias técnicas. O mago se defronta com considerável perigo neste nível e pode ter que recorrer, freqüentemente, às técnicas de bruxaria ou rituais de banimento, se ele se sentir ameaçado de obsessão ou for dominado .

### **MAGIA RITUAL:**

Combina as habilidades desenvolvidas nos níveis de bruxaria e magia xamânica. O mago usa as ferramentas da bruxaria com os poderes do subconsciente liberados no nível xamânico e combina seu uso numa forma disciplinada e controlada.

### **MAGIA ASTRAL:**

Esta magia é realizada apenas pela visualização e estados alterados de consciência ou gnoses. Não é usada nenhuma parafernália física, embora as ferramentas e instrumentos dos níveis prévios possam ser usados na forma de imagens visualizadas. Inicialmente, o mago irá, provavelmente, necessitar de segregação, silêncio, escuridão e considerável esforço de concentração e de transe para ter êxito com tal

magia, porém, a prática irá permitir que ela possa ser realizada em qualquer lugar.

## **ALTA MAGIA:**

Alta magia é aquela que ocorre quando não há nenhum impedimento ao efeito mágico direto do desejo, nenhuma barreira à clarividência e presciência direta e nenhuma separação entre o mago e a forma de vibração ou consciência que ele tenha escolhido para entrar em contato. Para muitas pessoas, os portais da alta magia se abrem algumas poucas vezes durante a vida. Quando o mago progride através do treinamento, no momento que ele adquire isto, irá forçar a abertura dos portões com mais frequência. Nenhum procedimento é dado para as cinco conjurações de alta magia. Alta magia representa o ponto onde técnicas dão lugar ao gênio intuitivo, e cada mago deve intuir a chave para controlar tais poderes. As primeiras vinte conjurações ensinam a série completa de truques e técnicas artificiais para enviar e captar o raio mágico. Na alta magia, o Caos primordial no centro de nossos seres pega ou lança o raio por ele mesmo. As cinco conjurações em cada nível devem ser completadas antes do início do próximo nível. O mago deve se preparar para começar a operação completa numa data auspiciosa ou com um significado pessoal, talvez o aniversário ou o ponto de mudança de estação. Um livro é preparado no qual o mago irá gravar sucessos com cada uma das vinte e cinco conjurações. Somente resultados de sucesso são anotados e o mago deve modificar a abordagem a cada conjuração, até resultados válidos de serem gravados serem adquiridos. Resultados menores podem ser gravados em qualquer outro lugar para referência. A gravação da operação do Liber KKK, entretanto, deve conter uma quantidade de sucessos notáveis com cada uma das vinte e cinco

conjurações. Um sucesso simples com cada uma deve ser visto como o mínimo absoluto, apenas cinco sucessos com cada uma das vinte e cinco conjurações pode ser visto como um trabalho completo. Com a possível exceção de atos de alta magia, todas as conjurações devem ser planejadas em detalhes, antes de sua execução.

Quando entrarem no templo e começarem a trabalhar, os magos devem saber, precisamente, o que eles tencionam fazer. Muitos magos preferem escrever a conjuração, mesmo quando eles raramente usam a forma escrita.

Freqüentemente, eles terão que fazer mais do que tinham planejamento, de acordo como a inspiração e a necessidade. Não se deve esquecer de ter em mente o que tinha sido planejado, não começar o trabalho com uma idéia vaga de fazer magia.

## **1a a 5a CONJURAÇÕES NÍVEL MÁGICO DE FEITIÇARIA**

Feitiçaria depende de explorar a conexão física entre fenômenos físicos e apenas secundariamente, das conexões físicas estabelecidas entre a mente e o fenômeno físico.

Cada uma das configurações requerem o uso de instrumento físico os quais podem ser usados, novamente, em outras níveis. É preferível que o mago faça ele próprio esses instrumentos. Entretanto, o mago pode adaptar objetos, já existentes para o uso, se tais objetos são especialmente significativos ou artefatos únicos ou projetados pelo mago ou se tais objetos tornam-se disponíveis para o mago de maneira significativa.

Não é acidental que técnicas de feitiçaria, freqüentemente, assemelham-se a certos modelos de comportamento infantil. Crianças tem, geralmente, uma familiaridade natural com os princípios simples da magia. O mago adulto está esforçando-se para readquirir o

senso infantil de imaginação.

## **1a CONJURAÇÃO FEITIÇARIA E EVOCAÇÃO**

Você mago, cria ( com suas próprias mãos) uma representação física de uma entidade fetiche, esculpindo-a, modelando-a, ou construindo-a. Suas funções são, em geral, para atrair sucesso, para proteger do infortúnio e para atuar como, um reservatório de poder para você. É usualmente, modelada para assemelhar-se com algum tipo de ser vivente real ou ser imaginário cuja forma sugere suas funções.

Se é vagamente humanóide na forma, ele é, conhecido como um homúnculo.

Ele pode ser feito para conter partes do corpo do mago ou ser consagrado com sangue ou fluídos sexuais. O mago trata o fetiche como um ser vivo, falando seu desejo para ele, comandando-o para exercer sua influência em seu favor e carregando-o consigo em missões críticas. Alguns magos preferem fazer dois fetiches, um para executar desejo e outro para trazer conhecimento e informação.

## **2a CONJURAÇÃO FEITIÇARIA DIVINATÓRIA:**

O mago prepara um modelo simples do universo para usar como instrumento divinatório.

Um grupo de Runas de varetas ou Runas de pedra é o melhor para este propósito.

As Varetas da Germânia Ocidental são um modelo um tanto simples, enquanto os sistemas de Tarô ou I CHING podem prover muita complexidade para o trabalho no nível Kármico, a menos que seja abreviado de algum modo. O mago deve realizar adivinhação para direções gerais ou para responder à questões específicas.

Os elementos do instrumento divinatório devem ser tratados como tendo uma

relação direta e completa com as partes de realidade que representam e os procedimentos de sortilégio deveriam ser observados como um espelho do processo pelo qual a realidade toma suas decisões. Atividade divinatória deveria ser lançada na frequência e complexidade que permitam a lembrança das respostas. É preferível adivinhar fenômenos que possam ser confirmados ou negados dentro de um espaço de tempo relativamente curto.

### **3a CONJURAÇÃO ENCANTAMENTO EM FEITIÇARIA:**

Para o trabalho desta terceira conjuração, você pode precisar preparar ou adquirir uma variedade de instrumentos, contudo apenas um deve ser eleito como o instrumento especial ou alma mágica de encantamento. Um pequeno e pontiagudo bastão ou uma faca são especialmente convenientes. Este, instrumento especial ou alma pode também, ser usado para traçar os pentagramas no Ritual Gnóstico do Pentagrama. Um pedaço do tamanho de um punho de argila para modelar ou outro material plástico pode ser o outro instrumento requerido. Para fazer o encantamento de feitiçaria como um mago, você faz representações físicas de vontade é desejo. Quando for possível, a magia deve ser usada para ajudar a fazer ou manipular essas representações. Você deve fazer uma ou várias conjurações deste tipo, por mês. Como sempre, você deve dirigir influenciar a eventos antes que a natureza tenha decidido, você não deve colocar uma tensão tão grande na natureza conjurando eventos improváveis.

### **4a CONJURAÇÃO FEITIÇARIA DE INVOCAÇÃO:**

O objetivo da quarta conjuração é criar mudanças radicais no comportamento, temporariamente, alterando o ambiente. Não existe limite para a variação de experiência que o mago possa desejar arranjar. Você poderia, por exemplo afastar se disfarçado, para algum lugar estranho e jogar com regras sociais completamente novas. Alternativamente, você pode adornar seu templo e você mesmo de modo a sentir-se como um velho deus egípcio durante algum tempo. Nas invocações em feitiçaria o mago testa o limite da habilidade para criar arbitrariamente, mudanças pela modificação do ambiente e comportamento.

## **5a CONJURAÇÃO FEITIÇARIA DE ILUMINAÇÃO:**

Em trabalhos, de iluminação, o mago direciona-se para o próprio desenvolvimento em algum caminho, precisamente definido e específico. Planos grandiosos para a iluminação espiritual deveriam ser abandonados em favor da identificação e superação das mais óbvias fraquezas e desenvolvimento dos poderes existentes. Para o trabalho de iluminação, o mago faz ou obtém algum objeto para representar sua busca como um todo. Este objeto é tecnicamente conhecido como uma "lâmpada", embora ele possa ter a forma de um anel ou mandala. A lâmpada é usada como uma base material, sobre a qual são proclamados, vários juramentos e resoluções, tais atos também podem ser realizados sob o desenho da lâmpada. O mago pode necessitar de vários atos suplementares de invocação, encantamento, adivinhação e mesmo evocação para complementar o trabalho de iluminação. Não é incomum que o mago, destrua e reconstrua a lâmpada durante o trabalho de iluminação.

## **6a a 10a CONJURAÇÕES NÍVEL DE MÁGICO KÁRMICA:**

Magia Xamânica depende do uso de estados alterados de consciência na qual visualização ativa e visão passiva, podem mais facilmente ocorrer.

O estado alterado que é mais seguro e fácil de acessar são os de sonolência, sonhos e transe de iluminação são obtidos através de meditação passiva.

Contudo, qualquer método de gnose pode ser usado de acordo com o gosto, mas nos exercícios iniciais é preferível evitar certas práticas perigosas e extáticas as quais podem levar a perda de controle. Em geral, é preferível tentar se aprofundar no transe por concentração na visualização e visão do que se aprofundar em gnose extrema. Na magia Xamânica, o mago busca descobrir e estabelecer conexões entre imaginação mental e fenômenos no mundo. Visões freqüentemente ocorrem em linguagem simbólica, por exemplo, doenças tomam a aparência de insetos ou animais repugnantes e medos ou desejos podem aparecer como espíritos. O mago ou Xamã deveria lidar com tais coisas com interpretações individuais, banindo ou invocando tais formas, pela visualização forçada e interpretando seus significados físicos quando necessário. Magia Xamânica tende a tornar-se um exercício muito idiossincrático e livre de forma, no qual o mago também explora suas faculdades de síntese simbólicas.

## **6a CONJURAÇÃO EVOCAÇÃO XAMÂNICA:**

Neste trabalho, você como mago, esforça-se para estabelecer a visão de uma entidade, que cumprirá suas ordens. É, freqüentemente útil

trabalhar com as formas visualizadas de entidades usadas para a feitiçaria de evocação, embora outras formas possam ser escolhidas. Em geral, entidades são usadas para encorajar eventos desejados a se materializarem ou em situações muito complexas para a formulação de simples encantamentos ou adivinhações. Entidades atuam como encantamentos semi-inteligentes, com um limitado grau de ação independente. Você procura construir um receptáculo crescente de energia, através da imaginação, até elas comessem a ter existência no mundo real. Alguns dos melhores trabalhos com entidades podem, freqüentemente ser melhor alcançadas pela intervenção com temas de sonhos.

## **7a CONJURAÇÃO ADIVINHAÇÃO XAMÂNICA:**

Na magia Xamânica adivinhação consiste na busca de visões que respondam questões objetivas. Contudo, o termo tradicional "busca da visão" deveria ser entendido com incluindo a busca para uma resposta sentida de qualquer forma, seja através de vozes alucinatórias, sensação tátil ou o que quer que seja. Em geral, o mago concentra-se na questão desejada, quando entra seu estado de sonho, meio dormindo ou transe, permite um fluxo de imagens, vozes ou outras sensações crescentes em si mesmo. Uma completa forma de visão pode ser conseguida e depois interpretada, ou o mago pode atentar para estruturas a procura de símbolos especiais, preferencialmente, aqueles escolhidos para o trabalho de feitiçaria divinatória.

## **8a CONJURAÇÃO ENCANTAMENTO XAMÂNICO:**

No encantamento Xamânico, você procura lançar seu desejo por uma visualização direta ou simbólica. Assim, enquanto na sua forma escolhida de transe, você convoca uma imagem do fenômeno, alvo e visualiza seu desejo acontecendo. Como um mago, você descobrirá que é, freqüentemente útil, visualizar-se, viajando em espírito em direção à pessoa ou situação que você deseja influenciar. Você, então, visualiza uma ordem mudando aquela situação ou comportamento da pessoa em questão para que o seu desejo se realize. Não é incomum a visualização tornar-se simbólica, distorcida ou colorida por sua imaginação. Em geral, essas distrações deveriam ser banidas por grande concentração na visualização desejada. Entretanto, se elas são persistentes, elas podem revelar algum conhecimento sobre o alvo ou seu relacionamento com ele; que pode ser usado para desenvolver o encantamento. Por exemplo, se a pessoa alvo repetidamente aparece tendo algum tipo de forma animal na visão, é freqüentemente melhor, trabalhar sua visualização diretamente sobre isto; simplesmente, se a situação alvo parece ter algum tipo de vibração característica ou "sentimento" sobre a visão do espírito. Então, você, freqüentemente, terá sucesso trabalhando magicamente com uma visualização disto, ao invés, da imagem real da situação.

## **9a CONJURAÇÃO INVOCAÇÃO XAMÂNICA:**

Na invocação Xamânica, o mago obtém conhecimento e poder de registros atávicos, normalmente animais. Um grande número de explicações existem do porque tais experiências são possíveis. O código genético humano aparentemente contém

uma imensa soma de informação não usadas. Muitas destas podem estar relacionadas com a história evolutiva. O cérebro humano foi desenvolvido por um processo de adição, ao invés de modificação completa. As partes mais velhas do cérebro contém circuitos idênticos aos de outros animais. Alguns magos consideram que a psique humana é construída das ruínas psique de muitos seres passados incluindo animais tal qual o corpo físico. Outros, consideram que o inconsciente coletivo de várias espécies animais estão disponíveis telepaticamente. Para realizar invocação Xamânica, o mago esforça-se por atingir algum tipo de possessão por um atavismo animal. A seleção de uma forma animal particular é uma matéria muito pessoal. Pode ser que o mago tenha alguma afinidade com um animal em particular desde a infância, ou tenha alguma característica mental ou física, que sugira um animal ou pode ser uma intuição revelada repentinamente. Para desenvolver a invocação, o mago, deveria tentar visualizar-se na forma animal, durante o transe precisamente para projetar-se na viagem astral como um animal. É frequentemente útil, imitar fisicamente o comportamento do animal num ambiente próprio. Com práticas variadas, graus de divisão da consciência, podem ser alcançados a ponto de ser possível interrogar seu atavismo sobre matérias que ele entenda e pedir a ele lhe forneça poderes.

## **10a CONJURAÇÃO ILUMINAÇÃO XAMÂNICA:**

A assim chamada jornada médica da iluminação Xamânica é uma procura por auto-conhecimento, auto-revelação ou auto-desenvolvimento. Pode tomar muitas

formas. Tradicionalmente, ela, toma a forma de uma experiência de morte ou renascimento, no qual o mago visualiza sua própria morte e o desmembramento de seu corpo, seguido pela reconstrução em um renascimento. Algumas vezes, esse processo é acompanhado por privações físicas, tais como, não dormir, jejum e dor para aprofundar o transe. Outro método é conduzir uma série de jornadas visionárias, acrescentando os, assim chamados "espíritos" da natureza, animais, plantas e pedras, e pedindo a eles para concederem conhecimento. O método mais simples de todos é retirar-se por alguns dias para um lugar selvagem e afastado, longe das habitações humanas e lá, conduzir, uma completa revisão de sua vida até aquele ponto e, também, de suas expectativas futuras.

## **11a a 15a CONJURAÇÕES RITUAL MÁGICO:**

No ritual mágico, o uso físico de instrumentos mágicos é combinado com estados alterados de consciência numa série de cerimônias. O mago, também começa a incorporar certas teorias mágicas dentro do projeto de seu trabalho para fazê-lo mais preciso e efetivo. Em particular, você deveria buscar ampliar o uso de transe através de várias técnicas de gnose. Isto, tem o efeito de trazer à tona, as partes inconscientes da mente, que realmente fazem a magia. No ritual mágico, são utilizados vários sistemas de correspondência simbólica, pensamento analógico e sigilos. Eles são usados para se comunicar com o inconsciente e para ocupar a mente consciente, enquanto magia está sendo feita. O ritual mágico é sempre estruturado como uma aproximação indireta do desejo no nível consciente. O ritual mágico nunca trabalha com uma representação direta ou visualização do

que se quer,  
mas sim com algum sigilo, que em gnose estimula o real desejo  
no inconsciente.

## **11a CONJURAÇÃO RITUAL DE EVOCAÇÃO**

Para ritual de evocação, magos podem escolher continuar  
usando as formas de  
entidades desenvolvidas nos níveis de feitiçaria ou Xamânicos,  
ou podem  
desejar experimentar com formas tradicionais de espíritos  
clássicos de Grimoires.

Alternativamente, eles podem tentar construir suas próprias  
formas de entidade.

Segundo a Tradição um mago não deveria buscar manter mais  
que quatro  
entidades ao mesmo tempo, e na prática, isso parece uma boa  
regra.

No ritual de evocação, a base material é sempre usada no  
mesmo nível  
se esta é meramente um sigilo gráfico no papel. Nas evocações  
iniciais,  
o mago constroe uma forte imagem visual da entidade usando  
gnose.

Nas evocações subseqüentes, o mago endereça vários comandos  
e direções  
para a base material da entidade ou busca receber informações  
dela.

A base material deveria ser manejada ritualisticamente, no  
estado de gnose,  
sempre que possível. Quando não em uso, ela deveria estar  
escondida.

## **12a CONJURAÇÃO RITUAL DIVINATÓRIO**

No ritual divinatório, algum tipo de instrumento físico é  
manipulado para dar uma resposta simbólica ou analógica  
enquanto no estado de gnose. Estados profundos de gnose  
tendem a impedir

o uso de instrumentos divinatórios complexos, tal como a  
Cabala ou o I CHING,  
para muitas pessoas. Outros podem achar que sistemas muito  
simples,

tais como lançamento de ossos tendem a conceder muito poucas informações para esse tipo de trabalho, enquanto sistemas de complexidade intermediária como as Runas, Tarô ou geomancia ocidental são, freqüentemente mais proveitosos. Antes da adivinhação o mago deveria carregar, ritualmente, o instrumento divinatório com um sigilo ou representação analógica da questão. A sessão divinatória é então realizada sob gnose. A interpretação pode ser feita sob gnose também, ou retornando à consciência ordinária.

### **13a CONJURAÇÃO RITUAL DE ENCANTAMENTO**

Para rituais de encantamento, o mago pode escolher usar o instrumento específico de encantamento do nível de feitiçaria, a menos que esteja particularmente inspirado para criar um instrumento melhor. O instrumento de encantamento ou "arma mágica" é usado para traçar sigilos no ar e também quando possível na manufatura e manipulação de vários encantamentos. Todo ritual de encantamento depende do uso de algum tipo de encantamento para ocupar e baipassar a mente consciente trazendo o poder do inconsciente para as ações. Um encanto pode consistir de virtualmente qualquer coisa da manufatura e consagração de um sigilo, até a manipulação de imagens de barro. Em todos os casos, o mago precisa usar de gnose e concentração durante o encantamento.

### **14a CONJURAÇÃO RITUAL DE INVOCAÇÃO**

No ritual de invocação, o mago, busca saturar seus sentidos com experiências que correspondam ou simbolizam alguma

qualidade particular  
que se deseja invocar. Assim, pode-se adornar o templo e a si  
mesmo com  
cores, aromas, símbolos, números, pedras, plantas, metais e  
sons  
correspondendo aquilo que é invocado. Também pode-se adotar  
seu  
comportamento, pensamento e visualizações, enquanto em  
gnose, esforçando-se  
para ser possuído pelo que é invocado. Na prática, as formas  
clássicas de  
deus são, freqüentemente, usadas, já que o panteão pagão  
oferece um espectro  
de qualidades resumidas de toda a psicologia. Não se deveria  
exclusivamente  
invocar qualidades, pelas quais se tem uma simpatia pessoal.  
Qualquer invocação bem sucedida, particularmente, deveria ser  
seguida  
por uma invocação de qualidades completamente diferentes,  
algum tempo depois.  
Um programa meticuloso de ritual de invocação deveria  
compilar sucesso  
com, pelo menos, cinco invocações completamente diferentes.

## **15a CONJURAÇÃO RITUAL DE ILUMINAÇÃO**

Num ritual de iluminação, como o mago, aplica vários atos  
ritualísticos  
de adivinhação, encantamento, evocação e invocação consigo  
mesmo, para  
seu desenvolvimento. Como com todos os atos de iluminação,  
as mudanças  
pretendidas deveriam ser específicas, ao invés de vagas e gerais.  
Você  
pode achar isso útil para preparar uma "lâmpada" mais  
elaborada, talvez,  
na forma de uma mandala representando seu Eu ou sua alma,  
para esta  
conjuração. Um efeito do ritual de iluminação é,  
freqüentemente,  
forçar o mago a escolher entre Ataman e Anatta. Se você  
trabalha  
dentro do paradigma de Anatta, a hipótese de não-alma, então,  
iluminação é uma maneira de adicionar ou de deletar certos

modelos  
de pensamento e comportamento. Se o mago trabalha dentro do  
paradigma  
de Atman, a doutrina da alma pessoal ou Sagrado Anjo  
Guardião, então,  
ele encara a mais complexa, perigosa e confusa situação. Se a  
alma  
pessoal presumidamente existe, mas sem uma verdadeira  
vontade, então,  
o Ataman do mago, pode proceder como se ele fosse um  
Anatta.  
Se a verdadeira vontade presumidamente existe, então a  
conjuração precisa  
ser direcionada, através de sua descoberta e implementação. Eu  
tenho  
evitado trilhar esse caminho, mas tenho observado o processo  
seguir  
espetacularmente forte em inúmeros casos. Aqueles que  
desejam tentar  
isto, é aconselhável evitar aceitar, como verdadeira vontade,  
qualquer  
coisa que conflita radicalmente com senso comum ordinário ou  
"desejo amado",  
como se chama neste paradigma.

## **16a a 20a CONJURAÇÕES MAGIA ASTRAL**

Magia astral é o ritual mágico realizado, inteiramente no plano  
de visualização  
e imaginação. Diferente da magia Xamânica, onde há o uso de  
forma livre de  
imagens e visões, esta magia requer a visualização precisa e  
aguçada de  
uma paisagem interna. Nesta paisagem, se passa o processo de  
trazer  
conhecimento do mundo ordinário ou mudar o mundo ou a si  
mesmo.

Magia astral é conseguida com muito mais preparação e esforço  
do  
que é colocado no ritual mágico ou, de outra forma, ela pode  
tender  
a se tornar uma série de excursões através de imaginação, com  
pequeno  
efeito mágico. Corretamente feita, ela pode ser fonte de

extraordinário  
poder, e ela tem a vantagem de não requerer equipamento físico.  
Magia astral é, usualmente, iniciada em algum lugar, quieto e afastado, enquanto o mago está confortavelmente sentado ou deitado com os olhos fechados. Podem existir poucos sinais como uma variação na respiração ou postura ou expressão facial, quando o mago entra em gnose. Para preparar a magia astral, um templo ou vários templos tem de ser erguidos no plano da imaginação; tais templos podem tomar qualquer forma conveniente, embora, alguns magos preferam trabalhar com um exato simulacro do templo físico. O templo astral é visualizado em refinados detalhes e deveria conter todo o equipamento requerido para o ritual, ou, pelo menos, armários onde quaisquer instrumentos requeridos possam ser encontrados. Qualquer objeto visualizado dentro do templo deveria, sempre, permanecer lá, para subsequente inspeção, a menos que, especificamente, dissolvido ou removido. O objeto mais importante no templo, é a sua própria imagem trabalhando lá. No início pode parecer que está se manipulando um fantoche, mas com persistência isto abrirá caminho para sedimentar sua existência neste plano. Antes de começar a magia astral propriamente, o templo e os instrumentos, junto com uma imagem do mago movendo-se nele, deveria ser construído por uma série de repetidas visualizações, até os detalhes serem perfeitos. Apenas quando isso estiver completo, o mago pode começar a usar o templo. Cada conjuração que é feita deve ser planejada, com a mesma atenção aos detalhes dada a um ritual mágico. Os vários atos de evocação,

adivinhação, encantamento, invocação e iluminação astral tomam uma forma geral similar aos atos do ritual mágico, o qual o mago adapta para o trabalho astral.

## **21a a 25a CONJURAÇÕES:**

**ALTA MAGIA** Todas as técnicas de magia são somente muitos modos de ativar algumas partes indefinidas de nós mesmos. O universo é, basicamente, uma estrutura mágica e nós somos todos capazes de magia. As teorias realmente úteis de magia tendem a trabalhar muito erradamente, e porque nós temos uma enorme inibições de acreditar e faze-la funcionar. É como se o universo tivesse lançado um encantamento sobre nós para convencer-nos que nós não somos magos. Contudo, este encantamento é mais uma brincadeira. O universo desafia-nos a despedaçar a ilusão através de umas poucas rachaduras. Nenhum detalhe é apresentado para as cinco conjurações de alta magia, nem pode; deve-se voltar às observações feitas na introdução desse capítulo. Os magos precisam confiar nos seus trabalhos de feitiçaria, xamanismo, ritual e magia astral para carregá-los dentro dos domínios da alta magia, onde eles desenvolvem suas próprias ordens e técnicas no vazio controlado, para, espontaneamente, liberarem a criatividade caótica no espaço.

KAOS KERAUNOS KYBERNETOS