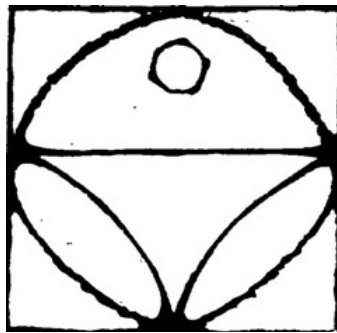


**ORDER OF THE NINE ANGLES**

# **NAOS**



**Um Guia Prático para Magicka Moderna**



# **NAOS**

**UM GUIA PRÁTICO PARA MAGICKA MODERNA**

**TRADUÇÃO POR DIABOLUS SHUGARA**

## INDICE

Introdução

### **Parte Um Magicka Physis: Guia Prático para Tornar-se um Adepto**

0	Uma Teoria da Magicka	5
I	O Caminho Septenário	6
II	Estágio Um: Iniciação	8
III	Tarot	11
IV	Estágio Dois: Segundo Grau de Iniciação	19
V	Estágio Três: Adepto Externo	21
VI	O Jogo Estelar	22
VII	O Jogo Estelar: Teoria Esotérica	26
VIII	Estágio Quatro: Adepto Interno	43
IX	Estágio Cinco: Entrando no Abismo	45

### **Parte Dois Feitiçaria Esotérica**

	Introdução	
X	Canto Esotérico	47
XI	Canto Esotérico como Técnica Magicka	48
XII	Frenesi Magicko	50
XIII	Visualização e Sigilo Magicko	60
XIV	Magicka Sexual	64
XV	Modelo Magicko	66
XVI	Magicka Empática	68
XVII	Caminhos Sombrios	70
XVIII	Os Deuses Sombrios	76

### **Apêndice**

0	O Caminho da Mão Esquerda	78
I	O Sistema Septenario	79
II	Técnicas de Visualização	83
III	Símbolos Magickos e Escritos	84
IV	Ritual Hermético de Auto-Iniciação	95
V	Preparação para Rituais Herméticos	97

### **Parte Três MSs Esotéricos**

A	A Roda da Vida	99
B	Notas sobre Tradição Esotérica (Septenario/Portais Estelares)	103
C	Tradição Esotérica (Abismo/Textos Alquímicos/Tarot)	106
D	Notas Sobre Alguns Termos Usados (Arquétipos/Psique/Ego/Self)	109
E	Atribuições das Runas	111
F	Musicka, Incenso, Formas	113
G	Símbolos e Existência	115
H	Tempo e Existência	122
I	Jogo Estelar Avançado	123
J	A Alquimia Proibida	126

## INTRODUÇÃO

O propósito do presente trabalho é prover um guia auto-contido e prático para magicka esotérica baseada na tradição septenaria. Esta tradição secreta até agora (também conhecida como Hebdomadária) é aqui publicada pela primeira vez.

O presente trabalho é escrito claramente, sem qualquer mistificação. A Parte Um é um guia prático para tornar-se um Adepto e é essencialmente “magicka interna” - isto é, magicka usada para trazer desenvolvimento pessoal (de consciência e outros).

A Parte Dois é um igualmente guia prático para feitiçaria esotérica e técnicas magickas e é “magicka externa” - isto é, a mudança de eventos/circunstâncias/indivíduos e outros de acordo com o desejo do feiticeiro/feiticeira.

Magicka Interna é a consequência do caminho oculto de Iniciação a Adeptidade e além, e na tradição Septenaria este caminho é conhecido como “Caminho Septenario”.

A parte três contém uma seleção de manuscritos esotéricos que circulam entre os membros da ONA: eles apresentam e explicam aspectos adicionais do sistema septenario tão bem quanto outras técnicas, ambos diretamente magickos e mais práticos. Eles estão publicados exatamente como circulam.

As técnicas dadas no presente trabalho capacitam qualquer individuo a seguir o caminho para a sabedoria: para alcançar a liberdade ou liberação genuína, individual - e esta liberdade é “interna”: a emergência do adepto, isto é, o desenvolvimento de introspecção, pessoal e “Oculta”.

De todas as tradições Ocultas, a Septenaria é talvez a mais pratica e direta como um meio de alcançar essa introspecção.

Thorold West

**PARTE UM**

# **MAGICKA PHYSIS**

**UMA GUIA PRÁTICO PARA TORNAR-SE UM  
ADEPTO**

## 0 - Teoria da Magicka

Fundamental para magicka é a crença que o mundo fenomenal dos cinco sentidos é incompleto. Magickos acreditam que vivemos em um mundo completamente diferente do que nossos cinco sentidos nos mostram - eles acreditam que todas as coisas vivas possuem, porque são vivas, certas energias que nós como indivíduos podemos sentir e “ver”, se nós nos tornamos receptivos a elas. Essa receptividade é uma das metas da magicka ou iniciação oculta – e pode ser dito que envolve o indivíduo em tornar-se ciente da essência das coisas que estão escondidas pela aparência exterior delas (*e isto se aplica a outros indivíduos, tão bem quanto “coisas”*).

De acordo com a tradição Septenaria, estas “energias magickas” possuídas pelas coisas e “vida” derivam do que é conveniente descrever como acausal – isto é, toda entidade viva é um ponto ou região onde as energias acausais manifestam em nosso universo causal, fenomenal, a soma e tipo dessa energia sendo dependente do tipo de entidade. Estas energias acausais (*a qual a ciência no presente por tratar somente de entidades e energias causais, não pode descrever*) podem ser ditas derivar de um universo acausal paralelo o qual entrecorta nosso universo causal em certos lugares.

Nós como indivíduos, porque nós possuímos a faculdade da consciência, somos portais para este universo acausal. Nós possuímos (*a mais latente*) habilidade para “abrir o portal” para o acausal que existe dentro de nossa própria psique para atrair do acausal certas energias, e estas energias podem e fazem alterar de algum jeito tanto nossa própria consciência ou outras entidades/energias que existem no causal. Esta “atração de energias”, e seu uso é magicka. Magicka Externa é o uso de tais energias, direcionadas pelo desejo individual, para trazer mudanças no causal; Magicka Interna é o uso dessas energias para trazer mudança interna, psíquica.

Para atrair tais energias é usualmente necessário para o indivíduo usar algumas formas de estrutura de trabalho ou simbolismo, e técnicas de magicka externa usam tal simbolismo para trazer compreensão das energias e o seu controle. Vários sistemas de simbolismo existem – a maior parte indicando tipos de energias por deuses, deusas, espíritos ou demônios. Na realidade, os atuais símbolos são somente de importância secundária, e um Magicko que está seguindo o caminho para Adeptidade logo descartará tais símbolos/nomes/descrições (*e assim a própria magicka externa*) em favor da compreensão de tais energias como essas energias são. Na tradição Septenaria isto é feito primeiro pela “Arvore de Wyrd” (*as sete esferas e os caminhos que as conectam - ver Apêndice I*) e então através do “Jogo Estelar”. A Arvore de Wyrd pode ser vista como um mapa da consciência: individual (*da psique*) e daquelas regiões diferentes das individuais onde o acausal e causal se encontram. O simbolismo das esferas e os caminhos (*as cartas do Tarot, planetas, incensos, ‘deus-formas’ e outros*) são o primeiro ou estágio de Iniciado de compreensão do Jogo Estelar.

Magicka Externa é dividida em duas formas ou tipos: hermética e cerimonial. Magicka hermética é basicamente aquela envolvendo somente um ou dois indivíduos, enquanto que magicka cerimonial envolve mais e pode dito ser magicka “formal” envolvendo rituais ou ritos específicos (*usualmente escrito e seguido exatamente*) e um Templo/coven/grupo

organizado (*a Parte Dois do presente trabalho trata somente com magicka hermética da tradição Septenaria - o lado cerimonial é coberto em trabalhos semelhantes como “O Livro Negro”*). Magicka Interna é sempre individual.

## I – O CAMINHO SEPTENARIO

Physis é dividida em sete estágios e estes sete estágios podem ser considerados como a representação de vários degraus de introspecção alcançada. Em termos de magicka tradicional, os estágios representam Iniciação, Segundo Grau de Iniciação, Adepto Externo, Adepto Interno, Mestre/Senhora (ou Sacerdote /Sacerdotisa), Magnus e Imortal.


Cada estagio é associado com uma esfera da Septenaria “Arvore de Wyrð” e algum simbolismo. Por exemplo, o primeiro estagio é a esfera da Lua e é associada com o Quartzo, o processo alquímico de “Calcinação”, a palavra ‘Nox’ e as três cartas do Tarot 18 Lua, 15 Lucifer e 13 Morte. Cada esfera é considerada como tripartida por natureza, representando o aspecto inconsciente<sup>1</sup>, o aspecto do ego<sup>2</sup> e o aspecto do self<sup>3</sup>. Estes aspectos representam a evolução gradual da “energia” da esfera desde que cada esfera pode ser considerada como arquetipa por natureza – as três cartas do Tarot mostram os aspectos do arquétipo. Apêndice I da detalhes das sete esferas – suas atribuições e outros.


Physis é essencialmente um meio o qual capacita um entendimento das forças associadas com cada esfera: uma experiência daquelas forças associadas com cada esfera: uma experimentação daquelas forças associadas com cada esfera: uma experimentação daquelas forças como elas são capacitando o que a psicologia Jungiana entende como a “retirada de projeções”. Esta retirada cria o “self” a partir do “ego”- é uma expansão de consciência individual, e representa o que é frequentemente conhecido como esclarecimento.


Os meios da Physis são os Rituais de Grau associados com cada esfera, e o Jogo Estelar. Os Rituais de Grau são tarefas práticas, essencialmente duplas por natureza. A primeira parte consiste numa série de estudos, meditações e a execução de certas metas especificadas de acordo com a esfera associada em particular com o Ritual de Grau, enquanto a segunda parte é a performance pelo individuo de um “ritual” muito específico. Este ritual é simples em forma e conteúdo. Ritual aqui significa um método para empreender alguma coisa nas quais os detalhes são fielmente repetidos. Esta repetição fiel é importante, porque seguindo o processo exatamente as mudanças requeridas na consciência são produzidas.

No começo os estágios do Caminho Septenario são fáceis, mas gradualmente tornam-se mais difíceis, exigindo um grande comprometimento. Adeptidade genuína e esclarecimento devem ser trabalhados - eles são alcançados pelo individuo, e nunca dados como presentes.

---

1 

2 

3 



Os dois primeiros estágios podem ser ditos representar uma confrontação com o aspecto sombra da psique do indivíduo – e uma integração deste aspecto seguido por transcendência, dando assim uma nova síntese. O terceiro estágio pode ser dito ser uma confrontação com o que Jung chamou de “anima/animus”: o poder e fascinação do amor, eros. O quarto estágio representa a emergência do “self” de uma fusão do “ego” e “inconsciente”. O quinto estágio representa o desenvolvimento, dentro do indivíduo, de sabedoria – um entendimento além do self.

Cada estágio tem um processo alquímico associado com ele, representando os meios e as introspecções alcançadas: por exemplo, o processo para a segunda esfera, Mercúrio, é Separação – e a forma deste processo é “indulgência”. O Ritual de Grau associado com este estágio é em um sentido uma representação simbólica, termos psicológicos, do processo alquímico.

Aqueles que desejam seguir o caminho septenario, devem empreender os Rituais de Grau em ordem, começando com aquele da primeira esfera – Iniciação.

Cada estágio do caminho septenario prove você com experiências pessoais (i.e. ‘emocional’) e magickas, e estas experiências são consolidadas durante o próximo estágio. Resumindo, o estágio provoca, por sua natureza, auto-introspecção, e essa introspecção é um processo gradual de aprendizagem.

## II – ESTÁGIO UM – INICIAÇÃO

Iniciação aqui simplesmente significa uma prontidão para seguir o caminho septenario. É a abertura do portal que guia para o caminho, a primeira parte da qual é declinada ou “sombreada”.

Assim, o primeiro estágio pode se dizer ser uma aceitação de certas forças escondidas (*dentro de nós mesmos*). Para empreender o Ritual de Grau primeiro encontre uma localidade ao ar livre conveniente – se possível dentro das proximidades de uma cachoeira/rio ou lago.

O ritual deve ser empreendido em uma noite de Lua Cheia. Você precisará os seguintes itens:

Perfume/óleo de Civit  
Velas prateadas/brancas  
Pedaço de pergaminho  
Alfinete prateado  
Caneta tipo pena

O ritual tem início no pôr-do-sol. Banhe-se na cachoeira/rio/lago e em seguida esfregue o óleo em seu corpo. Você pode, se desejar, colocar uma veste preta. Então, em uma posição confortável (a posição não é importante desde que seja confortável para você) visualize por vários minutos o seguinte símbolo ou “sigilo”:



Seguindo isso, acenda as velas (as quais são melhores colocadas em lanternas se ao ar livre), pique seu polegar esquerdo com o alfinete e, usando a caneta, inscreva o seguinte sigilo no pergaminho com o sangue:



Mostre esse pergaminho para o Oeste, Sul, Leste e Norte, dizendo para cada ponto: “Com este símbolo eu começo minha indagação!”. Então queime parte do pergaminho em uma das velas e depois espalhe os restos no rio/cachoeira/lago. Depois erga seus braços e visualize a lua (ou olhe para ela se possível) imaginando energia fluindo da lua para você – visualizando a energia como filamentos, de cor prateada, as quais se espalham da lua para envolver você, cercando você com luz.

Após a visualização, apague as velas. O ritual está completo.


No dia seguinte (*ou tão logo quanto possível*) comece os trabalhos com as esferas. Para isso você precisa de um jogo de Tarot (*ver III – O Tarot se você deseja usar o “sinistro” recomendado para o caminho septenario*) tanto quanto algum lugar para empreender os trabalhos. Idealmente, os trabalhos deveriam ser feitos em um quarto/área usado somente para magicka, esse lugar é guarnecido de acordo com seu próprio gosto sugestivo para o oculto – por exemplo, pode ter um altar coberto com um pano preto o qual é mantido uma esfera de cristal (*ou tetraedro*), velas de varias cores, o próprio Tarot e outros. O que é importante é que você escolha os adornos e se sinta confortável com eles – eles devem ser sugestivos de um mundo escondido de magicka. Uns poucos itens, bem escolhidos, são muito mais efetivos na criação da atmosfera certa ou aura do que uma grande coleção de artefatos. Vise manter a área de trabalho incensada – usando um incenso apropriado para a esfera que você está lidando (*ver apêndice I*). Também, quando estiver trabalhando, use somente a luz de velas.

Trabalhos envolvendo as sete esferas são basicamente exercícios de meditação. Os trabalhos começam em ordem – isto é, Lua, Mercúrio, Vênus, Sol, Marte, Júpiter e Saturno. Cada trabalho deve acabar em cerca de uma hora, e ter início após o por do sol. Somente um trabalho deveria ser feito em qualquer dia.

Para começar um trabalho, assuma uma posição confortável e depois cante ou vibre três vezes a palavra apropriada para o trabalho (*veja a tabela abaixo*). Depois se concentre no símbolo abaixo<sup>1</sup> ou simbolismo do ‘inconsciente’ que a esfera representa pela apropriada carta do Tarot (*por exemplo, para a Lua: 18 Lua*). Imagine como parte da paisagem descrita.

<b>Esfera</b>	<b>Palavra</b>	<b>Símbolo</b>	<b>Trabalho Magicko</b>
Lua	Nox	Besta Chifruda	Shamanismo
Mercúrio	Lúcifer	Pentagrama Invertido	Ritual Cerimonial
Vênus	Hriliu	Dragão	Transe, sexo
Sol	Lux	Águia	Oráculo, dança
Marte	Azif	Septagono Invertido	Sacrifício
Júpiter	Azoth	Jogo Estelar	Jogo Estelar
Saturno	Caos		

(Veja também “Processo Alquímico” no apêndice I)

<sup>1</sup>  Simbolismo do “Inconsciente”

Assim, por exemplo, para a carta 18 Lua você deve se imaginar em um deserto, caminhando ao longo de um caminho em direção de torres despedaçadas. Você caminha entre as torres e vê escorpiões sobre o livro meio enterrado. Depois você pode decidir apanhar o livro e ver o que ele contém, ou espreitar dentro das torres onde as formas curvadas e sombrias estão escondidas ou continue ao longo do caminho entre as montanhas. Você pode fazer todas essas coisas – a escolha é sua.

Seguinte a isto, você se concentra na próxima imagem, o estágio do Ego<sup>2</sup> (*para a esfera da Lua esta é a 15 Lucifer*) – visualizando você mesmo como parte da imagem. Então você se move para a próxima imagem, o estágio do Self<sup>3</sup> (*13 Morte, para a Lua*) e o processo é repetido.

Cada trabalho é uma jornada dentro de um mundo arquétipo de consciência mais elevada e oculta, e você deve empreender cada jornada no espírito de aventura e como uma coisa real. Sonhe-se dentro dos mundos descritos – pare e converse com os seres que você encontrar, descubra onde um caminho leva, o que está além do horizonte e outros.

Você deve fazer um esforço consciente para mudar as imagens em sucessão – isto é, do inconsciente para o ego e para o self.



Inconsciente

Ego

Self

Gaste tanto tempo que você desejar com cada imagem, mas sempre complete a sequência e sempre faça uma decisão consciente (*quando usando a última imagem*) para finalizar o trabalho – dizendo “**Está completo e eu retorno para o mundo de meu lar**”. Tão logo quanto possível escreva uma nota do que você sentiu e experimentou.

Um trabalho de sucesso deve deixar você com um sentimento de perda - com o mundo comum parecendo um pouco destituído de interesse, um pouco insípido. Após escrever sua nota sobre o trabalho, gaste no mínimo meia hora para relaxar. Então parta da área de trabalho, banhe-se e mude de roupa. É frequentemente proveitoso se você empreender os trabalhos em uma veste comprada ou feita especificamente para os trabalhos e rituais do caminho septenario.

2 etoc

3 +△

### III – Tarot

Todo iniciado deve desenhar e pintar (ou pelo menos comissionar um bom artista) o seu próprio Tarot, usando o guia dado mais adiante neste capítulo.

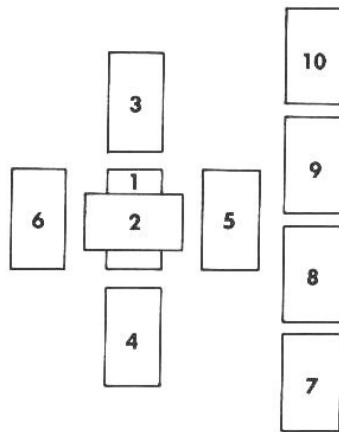
Para ler as cartas para um indivíduo, as cartas individuais são vistas e interpretadas em relação às outras ao redor. Isto é feito porque as cartas são símbolos de como certas energias tem, são e talvez influenciem a pessoa para quem a leitura é feita - e estas energias nunca são estáticas, ou isoladas.

A essência da leitura inicial é empatia: uma consciência das energias dentro, ao redor e externas ao indivíduo, e as cartas são usadas para “focar” estas energias na consciência. Para auxiliar isto, o estabelecimento deve ser imbuído com antecipação magicka. Isto é facilmente alcançado – por exemplo pelo uso de uma vela – não tendo outras pessoas presentes além do indivíduo o qual esta sendo feita a leitura, estendendo as cartas sobre um pano preto mantido para esse propósito, queimando um incenso em particular onde você faz a leitura (e nunca use esse incenso para qualquer outro propósito). Idealmente, a sala/área onde é feita a leitura deve ser quieta e calma.

Dois tipos de esboço das cartas podem ser usados. Estes seguem você embaralhando as cartas de um jeito atento e calmo, depois o cliente corta o baralho três vezes, pondo cada corte um do lado do outro. Escolha qual corte você sente que é apropriado e use as cartas daquele monte, começando com a carta de cima.

O primeiro esboço é o “Celta”, o segundo é o “Septenario”.

1) Celta



Neste, a segunda carta é colocada cruzando a primeira.

1. Representa o cliente.
2. A influencia predominante o qual está atuando contra ele, ‘ cruzando’ ele etc.
3. É o que está no passado distante (*que pode ter uma influencia inconsciente sobre o presente*).
4. O passado recente (e também as energias subscientes).

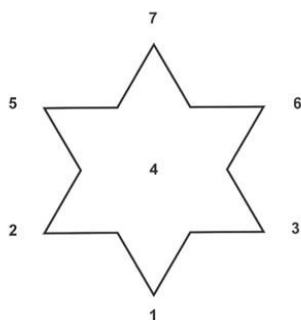
5. O presente.
6. O futuro imediato.
- 7,8 e 9 o futuro em intervalos e 10 o efeito.

Há também outras influências o qual devem ser consideradas. 4, 6, 9 e 10 são como energias positivas fluem (via 2) – 3, 6, 8 e 7 são as negativas. 3-2-10 são como as influências inconscientes podem ser feitas conscientes (i.e. controladas ou circunstâncias alteradas) de um jeito positivo. 5-2-7 são como o presente se desenvolverá para capacitar 10 a surgir – ou de modo converso, como prevenir 10 de surgir.

No empreendimento da leitura dois princípios importantes devem ser entendidos. Primeiro, a interpretação de cada carta não é rígida – os significados sugeridos para cada carta devem surgir naturalmente na sua mente, isto é, eles devem ser intuitivos e espontâneos. Por essa razão, interpretações do “livro” e de cartas em particular devem ser evitadas. Esta aproximação intuitiva capacita as cartas para serem usadas corretamente – como médiuns para despertar suas faculdades psíquicas.

O segundo princípio, é ter todas as cartas para cima: não há significados em cartas ‘invertidas’ – porque o que é ‘invertido’ está coberto pelos ‘inconscientes’ padrões/fluxos considerados em cada leitura.

## 2) Septenario



Aqui as cartas são relatadas pelos aspectos planetários/esferas – e.g. 5 é a esfera relacionada com Marte.

Estas relações (em termos de energia) devem ser consideradas tão bem quanto as seguintes:

1. São fatores inconscientes,
- 2 e 3 o passado (*e o inconsciente tornando-se mais consciente*);
4. O presente,
- 5 e 6 o futuro imediato e além, e 7 o efeito.

Em adição, 1-2-5 são elementos/energias negativas; 1-3-6 o positivo. 1-4-7 o que precisa ser feito para trazer 7 (*ou, outra vez, preveni-lo de surgir*).

Neste e no modelo céltico todas as combinações devem ser vistas como energias fluem e mudam, ou tornam-se alteradas através de outras influencias presentes. Intuição deve capacitar a manifestação pratica destas energias para serem entendidas – e.g. uma influencia em particular pode representar uma atual pessoa ou evento na vida do cliente.

## O TAROT SINISTRO

O Arcano Maior tem vinte e uma cartas, e há onze cartas em cada naipe - as quatro “Figuras” (Sacerdote, Sacerdotisa, Guerreiro e Donzela), o As e seis outros numerados de dois a sete. Figuras

Há quatro naipes: Varas, Pentaculos, Espadas e Cálices, cada um tendo muitas atribuições, algumas das quais estão listados abaixo.

<b>Sacerdote</b>	<b>Sacerdotisa</b>	<b>Guerreiro</b>	<b>Donzela</b>
Silfos	Gnomos	Salamandras	Ondinas
Oeste	Sul	Leste	Norte
Ar	Terra	Leste	Norte
Capricórnio	Câncer	Libra	Áries
Varas	Pentaculos	Espadas	Cálices

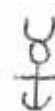
Estes quatro são simbolizados em cada naipe, do mesmo jeito geral (*ver tabela abaixo*) – as variantes dependem do naipe. Por exemplo, a carta do Sacerdote de Varas representaria o Sacerdote segurando uma vara, enquanto a carta da Sacerdotisa de Espadas exibiria uma espada. A cor predominante da carta dependeria da atribuição planetária –

Varas é Mercúrio,  
 Pentaculos é Lua,  
 Espadas é Sol  
 E Cálices é Vênus.

Isto significa que para Varas a cor é amarelo (*o aspecto Inconsciente*),



Consolidando-se no preto (*o aspecto do Ego*)





E azul (*o aspecto do Self*)



Para Pentáculos as cores são Azul, Prata e Verde;

Para Espadas, Laranja, Dourado e Vermelho.

Para Cálices, Verde, Branco e Prata

<b>Sacerdote</b>	<b>Sacerdotisa</b>	<b>Guerreiro</b>	<b>Donzela</b>
Homem barbudo	Mulher linda	Homem jovem	Mulher jovem
Descalço	Trono na terra	Cavalo	Água perto
Manto	Vestes	Nu	Nua
Lobo	Leopardo	Águia	Coruja
Montanhas	Clareira	Deserto	Altar
Cajado	Fruta	Espada	Lua Crescente

Assim o Sacerdote para todos os naipes é descrito como um homem barbudo, de pé/caminhando descalço e vestindo um manto. Ele carrega um cajado, um lobo está perto ou do lado dele e ele está colocado ou contra um fundo de montanhas.

A impressão dada pelas cartas do Sacerdote deve ser de sabedoria, aquelas da Sacerdotisa fecundidade (e sexualidade velada – i.e. sexualidade sugestiva mesmo que obvio); aquelas do Guerreiro, força e coragem; e da donzela, evidente sexualidade jovial.

### Os Quatro Ases:

Esses representam a base dos elementos

<b>Varas</b>	Brilho branco combinando com índigo e preto na forma de uma vara de madeira
<b>Pentáculos</b>	Verde moldado em um tetraedro cercado por um pentaculo ( <i>um círculo inscrito com uma estrela de sete pontas invertida</i> ). Em volta do pentaculo – circulando violeta e azul.
<b>Espadas</b>	Uma espada vermelha/laranja mergulhada em um cálice Dourado. Em volta – estrelas amarelas em um fundo púrpura. As estrelas incluem a constelação de Orion.
<b>Cálices</b>	Um cálice azul/verde inundado com líquido azul/vermelho/verde. Em volta – azul e branco nevoeiro – sugerindo árvores.

### Dois-Sete:

Essas são emanções incrementadas do elemento contendo o número de símbolos apropriados – eg. o sete de varas, sete varas. O número da carta da a cor apropriada – 2 é Júpiter, 3 Marte, 4 Sol, 5 Vênus, 6 Mercúrio e 7 Lua. Assim as cores para 7 são Prata, Azul e Verde.

## **Os Arcanos Maiores:**

### **0 – O Louco**

Um homem jovem vestido brilhantemente em pé na beirada de um penhasco, olhando para cima. Ele está segurando uma flauta como que se pronto para tocar e um cachorro está mordendo seu calcanhar. Acima de sua cabeça uma linda borboleta suspensa no ar. Uma lua crescente está no céu do crepúsculo.

### **1 – O Magicko**

Um homem jovem vestindo um manto negro em pé do lado de um altar do qual incenso está se erguendo. Sobre o altar tem um cálice dourado e um tetraedro. Em volta dele tem flores (*algumas das quais estão pisoteadas*) e no fundo, estrelas – a constelação de Leão e Virgem. Sua mão esquerda está para baixo, apontando para a Terra enquanto sua a sua direita está erguida e segurando uma vara de madeira, esculpida (em runas) com a palavra ‘Desejo’. Em volta do seu pescoço tem um pentagrama invertido.

### **2 – A Sacerdotisa**

Uma linda mulher jovem que está nua do lado de um tetraedro sobre uma montanha elevada. Do lado dela tem uma pequena entrada para uma caverna a qual verte uma luz violeta. Ela usa um adorno de cabeça em forma de lua crescente. Pequenas flores agarradas nas rochas descobertas. No vale abaixo da elevação tem um rio, enquanto nuvens cerradas mancham o céu azul.

### **3 – Senhora da Terra**

Uma matura mulher de beleza, nua da cintura para cima. Ela está sentada sobre uma rocha e em uma mão segura uma vara de aveleira cuja ponta de cima cresce uma flor. No seu lado direito senta um cisne o qual está perfurando seu próprio peito do qual sangue goteja para alimentar três jovens que se reúnem em volta. No outro lado senta uma águia, enquanto em volta, crânios humanos com flores germinando através deles. À esquerda têm árvores, seus galhos como braços, e na distancia, um vale e montanhas.

### **4 – Senhor da Terra**

Um homem em vestes carmesim contornado com púrpura em pé sobreolhando uma floresta

e o mar distante sobre o qual o sol nasce. Ele descansa seu pé esquerdo sobre o corpo de um homem em uma capa branca, suja de sangue no qual no peito uma espada está empurrando. O homem morto tem a mesma face da figura em pé. Um lobo está sentado do lado do homem morto, olhando para a figura em pé do qual acima da cabeça voa uma águia. Em sua mão direita a figura em pé segura um tetraedro o qual está abrasado em índigo e vermelho.

### **5 – O Mestre**

Um homem de preto usando uma capa escarlate amarrada por uma corrente prateada do lado de um grande tetraedro. Dentro do tetraedro um jovem homem e uma jovem mulher, ambos nus, estão ajoelhados e se abraçando. O fundo é escuro, exceto por uma alta arcada através da qual uma pálida luz entra na câmara - tetraedro estando no centro da câmara. O homem é barbado e sorrindo levemente.

### **6 – Os Amantes**

Um jovem homem e uma jovem mulher, ambos nus, se encarando e segurando as mãos um do outro. Eles estão em uma clareira de árvores e dentro de um círculo de pedras. A mulher usa em sua cabeça uma guirlanda de flores. Do lado de fora do círculo, uma espada, adaga, vestes e cálice estão como se descartados – enquanto no centro uma pequena fogueira queima. No céu tem uma lua cheia. Em volta de uma das pedras, uma cobra está enroscada.

### **7 - Azoth**

Um jovem homem vestido com peles de animal está horrendamente do lado de um pedestal sobre o qual tem uma grande, ardente esfera. No centro da esfera tem uma negrura onde estrelas brilham. O homem está guardando o pedestal, e carrega um machado e uma clava. Ele segura um lobo com uma corrente que está rosnando para o homem vestido de branco caminhando em direção do pedestal trazendo uma oferenda de incenso em um incensório. A distancia, o sol está se pondo e uma lua crescente suspensa no céu. O chão é como vermelho, deserto pedregoso e atrás do homem está o fraco esboço de um dragão verde.

### **8 – Mudança**

Uma mulher mascarada vestida de verde (salpicada com azul) em pé do lado de um grande Septenario Jogo Estelar. Ela está segurando uma das peças em sua mão como se para colocá-la em um tabuleiro mais alto. À esquerda tem um jardim verdejante; à direita, um desolado plano cozido e seco pelo sol amarelo – o jogo estelar colocado sobre a fronteira. A mulher está sorrindo. Uma das peças do jogo está caída sobre o plano e dela uma borboleta está emergindo.

### **9 – O Eremita**

Um homem barbado vestido de marrom com um cinto de couro no qual pendura uma bolsa, colocado sobre uma saliência entre montanhas nevadas. Ele olha para a distancia. Em uma

mão ele segura um cajado, e na outra um cristal o qual está chamejante. E aos pés dele um lobo permanece adormecido.

### **10 – Wyrđ**

Uma grande árvore de freixo da qual os galhos fazem um dossel. Três mulheres em longos vestidos verdes em pé em volta de uma pequena poça de líquido borbulhante. Uma das mulheres está sorrindo e atirando pequenas esferas brilhantes dentro do líquido. Outra segura uma cobra que está enroscada em volta da sua mão, enquanto a terceira olha intensamente dentro do tetraedro de cristais que ela segura em suas mãos. Atrás das três uma figura escondida em pé, protegendo sua face com sua manga e mão.

### **11 – Desejo**

Uma mulher nua permanece do lado de um leão. Sua mão descansa sobre a cabeça dele; sua outra mão segura um cálice dourado do qual gotas de líquido branco cai no chão. Onde elas tocam a terra, flores germinam, enquanto em volta tem um vermelho-laranja deserto rochoso. O céu acima é um azul profundo, exceto pelo horizonte distante, o qual é vermelho-amarelo, como antes do pôr-do-sol. Perto desse horizonte, uma estrela brilhante é visível.

### **12 – O Homem Enforcado**

Um jovem homem está de cabeça para baixo, pendurado no galho de uma árvore de carvalho por um pé. Suas roupas são verdes, e de uma bolsa de couro que está atada a seu cinto pequenas esferas estão caindo no chão. Um dos seus olhos está fechado, e dele umas poucas gotas de sangue cai. Uma serpente fica perto da base da árvore, e um corvo voa muito perto. A terra em volta é plana e barrenta – laranja-marrom na cor.

### **13 - Morte**

Uma pilha de crânios humanos, formando uma pirâmide, fica perto da extremidade de um penhasco. Abaixo, tem um vale com um rio e atrás, uma floresta queimando, escurecendo o céu com fumaça. O céu perto do penhasco é azul brilhante. Perto dos crânios, uma despedaçada bandeira negra traz um pentagrama invertido flutuando na brisa. Do lado da bandeira, uma mulher alta e linda com um fluido cabelo loiro permanece com seus braços cruzados olhando em direção da floresta queimando. Ela veste uma leve armadura Grega e um arco está pendurado cruzando suas costas, enquanto uma aljava de flechas está atada ao seu cinto. Do lado dela um anão agachado vestido em roupas brilhosas. Ele está gargalhando e limpando sua faca suja de sangue em sua manga.

### **14 – Hel**

Uma mulher de face severa, bonita exceto que um de seus olhos está encolhido, permanece do lado de um lago sombrio cercado por árvores. Ela usa uma veste branca quase

transparente que enfatiza sua beleza de corpo. Ela está atirando pequenas esferas de cristais multicoloridos dentro de um lago no qual distante fim tem uma cabeça de um homem, apenas visível acima da superfície. Uma expressão de horror está sobre a face. No céu tem um arco-íris e uma ave de rapina balançando no ar.

### **15 - Lucifer**

Um homem elegante está em pé e nu sobre um dossel do qual abaixo permanece um jovem homem e uma jovem mulher se abraçando. Ambos estão nus. O homem elegante segura uma corrente quebrada em uma mão, e chamas de fogo na outra. Do lado dele está um lobo rosnando, e sobre o outro lado um velho homem barbado segurando um chifre de animal. Um pentagrama invertido está inscrito no dossel, enquanto do lado fica um crânio humano quebrado do qual uma linda flor está germinando. Acima da flor tem uma borboleta.

### **16 – A Torre**

Um castelo se ergue entre rochas. Uma das torres mais altas é golpeada por um relâmpago a dela cai um homem. O relâmpago despedaça algumas das pedras da torre as quais caem em direção do chão. O céu é escuro. Uma jovem mulher, vestida de branco, permanece perto do portão do castelo, olhando em direção a torre e sorrindo.

### **17 – A Estrela**

Uma linda mulher nua com longo cabelo fluindo está acocorada do lado de uma cachoeira, vazando liquido do cálice em sua mão. A cachoeira é num vale, cercado por montanhas. Cachoeira abaixo, é fértil com arvores, flores e arbustos. Cachoeira acima, tudo é rochoso e barrento. O céu é azul brilhoso contendo um padrão de sete estrelas que formam um septagono invertido.

### **18 – A Lua**

Um deserto amarelado com um caminho que leva em direção de duas esmigalhadas, ornadas torres. Montanhas desoladas estão na distancia. Dentro das torres, estão duas indistintas formas curvadas com olhos flamejantes. Entre as torres, e sobre o caminho, um grande livro está meio enterrado na areia. Muitos escorpiões estão sobre e em volta dele. Na dianteira tem uma poça de água seca do lado do qual tem um crânio de camelo, e de uma das rachaduras uma cobra está deslizando.

### **19 – O Sol**

Um brilhante, dourado sol está se erguendo atrás de montanhas cobertas por neve em volta das quais uma águia se lança sobre a preza. Na dianteira tem um plano contendo um circulo de nove pedras no qual figuras vestidas de preto dançam em volta de fogo. Perto do circulo tem um buraco no chão no qual a cabeça de um demônio é visível, assistindo os dançarinos e sorrindo. Atrás das pedras tem um caminho em direção de montanhas no qual um homem barbudo está caminhando, segurando um cajado. Suas costas estão próximas dos

dançarinos.

## 20 – Aeon

Um homem barbudo senta a uma mesa oposto a uma mulher em uma veste vermelha semitransparente. O homem está vestido de preto. Sobre a mesa tem um Septenario Jogo Estelar. À esquerda os restos esmigalhados de uma construção de pedra, algumas áreas das quais são cobertas por hera e grama. A direita tem uma alta, dentada pedra. O homem e a mulher estão olhando em direção da distancia onde uma lua cheia e algumas estrelas são visíveis no horizonte. Uma cidade queimando está indistinta no horizonte. Uma fenda aparece na parte do céu da noite e através dele formas como Dagon estão emergindo.

#### IV Estágio Dois – Segundo Degrau de Iniciação

A primeira parte desse estágio envolve você em encontrar uma companhia de sexo oposto\* - alguém que você sente uma empatia e que você sente que pode trabalhar. Essa pessoa deve ter um interesse em seguir os sete estágios, e deve empreender o estágio um, como acima.

A segunda parte envolve em ambos conduzindo um ritual juntos. Isso tem lugar em uma noite de lua nova, onde os ‘papeis’ de Sacerdote e Sacerdotisa são assumidos. O ritual deve ser empreendido ao ar livre, em um lugar isolado e se possível sobre o topo de uma colina. O único item requerido é um cristal de quartzo – o maior, o melhor. Uma forma natural pode ser usada, ainda que um cristal moldado como um tetraedro é ideal. O ritual começa no pôr-do-sol, ambos participantes estando nus.

A **Sacerdotisa** começa o ritual, segurando o cristal em suas mãos e cantando *sete* vezes:

**“Ad Lucifer qui laetificat juventutem meam!”**

O **Sacerdote** então coloca suas mãos sobre o cristal e canta a mesma frase *três* vezes. A **Sacerdotisa** então deita sobre o chão com sua cabeça para o norte, o **Sacerdote** despertando ela com sua língua antes da união sexual começar. Durante isso, ambos visualizam um buraco aparecendo no espaço ornado com estrelas e energia emergindo desse ‘Portal Estrela’ e fluindo abaixo para eles, derramando neles sua luz e poder. A **Sacerdotisa** deve visualizar energia como então sendo colocada dentro do cristal. Após seu clímax de estase, ela enterra o cristal na terra da colina, e ambos cantam sobre o lugar:

**‘Aperiatur terra, et germinet Lucifer!’**

Eles então se vestem, e partem do lugar do ritual.

Deve ser notado que nesse ritual – como qualquer outro – Lucifer é considerado como o portador de luz: Prometheus, o portador de Pensamento, o único que procura conhecer.

A terceira e final parte desse estágio envolve você em se colocar em uma difícil meta física, e se esforçando para alcançar isso. Por exemplo, objetivando correr 32 km em 2 horas e meia ou menos, pedalando 160 km em menos de 5 horas e meia.

Tal meta deve envolver você treinando por algumas semanas ou meses. Esse treino deve começar tão logo quanto você decidiu empreender o segundo estágio do Caminho Septenario, e uma vez que a meta é alcançada você deve tentar o terceiro estágio, associado com o Ritual de Grau de Adepto Externo. Essa meta física é um complemento necessário para as magickas/psicológicas, e essencialmente desenvolve seu desejo ou vontade para suceder. Quando escolher um objetivo, faça-o realístico, mas também difícil.

\* Nota: Ou de mesma orientação sexual se você é gay.

Durante esse segundo estagio, continue com o 'diário magicko' iniciado no estagio um (*descrevendo naquele estagio seus trabalhos com as esferas*). Esse diário deve conter detalhes de seus pensamentos/sentimentos a respeito de seu relacionamento com sua companhia, seu treino para o objetivo físico, e um arquivo do ritual da segunda parte do estagio.



## V Estagio Três – Adepto Externo

A primeira parte desse estagio envolve você construindo, e aprendendo a jogar (*se possível com sua companhia*) o Septenario Jogo Estelar (*veja capítulo VI*).

A segunda parte envolve o empreendimento do Ritual de Grau de Adepto Externo. Esse ritual deve ser empreendido na noite de lua nova – e você deve ir com algum trabalho encontrar uma localidade conveniente. Essa localidade deve ser um isolado topo de colina, a kilometros de qualquer habitação humana, e deve ser destituída de arvores, dando assim uma visão desobstruída do céu. Se possível escolha uma noite quando as estrelas são visíveis.

Você deve se vestir todo de preto e levar nada com você exceto as roupas que você usa – por exemplo, sem tocha ou outro meio de luz. Enquanto a escuridão se aproxima fique com sua cabeça para o leste, diretamente sobre o chão. Sua tarefa é permanecer imóvel sem dormir até a aurora. Durante a escuridão você deve pensar sobre os dois estágios empreendidos previamente – particularmente sobre seu relacionamento com sua companhia. Uma vez que você clareou seus pensamentos e sentimentos sobre essas e outras matérias, volte sua atenção para as estrelas – observando elas e seu vagaroso movimento cruzando o céu. Ao amanhecer, reverencie o sol nascendo (*ou na direção dele*), e parta da colina. Tão logo quanto possível escreva em seu diário magicko seus pensamentos e sentimentos durante a noite.

Você deve ser honesto consigo mesmo sobre seus sentimentos: como você deve ser honesto sobre o sucesso do ritual. Desde que sua meta é permanecer sem se mover ou adormecer, você deve compreender que se você adormece ou se mover, então o ritual não tem sucesso – e deve ser feito outra vez, até você ter sucesso. Ele é basicamente um teste de sua vontade e uma ‘coagulação’ (*veja ‘O Processo Alquímico’*) de seus sentimentos, experiências e outros.

Aqueles que desejam um teste mais difícil devem tentar a seguinte versão do ritual (que não é obrigatória).

Chegando ao Cairo (*Egito*) a estrada pro deserto da cidade passada Medinet Sita October (*Cidade 6 de Outubro*) que vai para o Oásis Bahariya e de lá para Farafra. Pare cerca de 160 km ou mais do Cairo e passe a noite longe da estrada no deserto do Sahara. Retorne ao Cairo no próximo dia. Sua isolamento nessa locação será completa.

No tempo da escritura, há um serviço de ônibus (*um ônibus por dia em cada direção*) entre o Cairo e o Oásis de Bahariya. Indivíduos intrépidos podem tentar pedalar ao longo da estrada do Cairo. Quaisquer que sejam os meios de transporte usados, o ritual é o mesmo em detalhe como aquele dado acima.

Ambas as versões devem ser empreendidas sem qualquer assistência de outros, e envolve somente você mesmo.

A terceira parte desse estagio envolve você empreendendo os trabalhos com as sete esferas

outra vez – mas nessa vez com sua companhia (ou outra se as circunstâncias mudarem). Siga o mesmo procedimento como no estagio dois exceto que ambos devem se concentrar na mesma imagem ao mesmo tempo e se ajustar de antemão para explorar as cenas juntos. Após cada trabalho, discuta a experiência com sua companhia, e escreva sobre ela em seu diário magicko.

## O JOGO ESTELAR

### Introdução:

O Jogo Estelar tem três funções principais:

- (1) Ele desenvolve certos níveis elevados de consciência
- (2) Ele é uma nova forma de trabalho magicko apropriado para o século vinte e um e além; e
- (3) Ele é uma ajuda para desenvolver certas habilidades magickas – adicionando Atenção, concentração e visualização, tão bem quanto sendo simplesmente um ‘jogo’ que pode ser jogado para uma conclusão contra um oponente.

A primeira das metas detalhadas acima envolve, em parte, um novo modo de pensamento – pois o Jogo Estelar desenvolve a capacidade para pensar e entender em símbolos. Esse ‘pensamento’ entretanto não é o tipo racional, causal, lógico associado com ‘ciência’. Ele é mais o tipo intuitivo ou ‘wholístico’ – o poeta/místico/magicko o qual vê conexões entre as coisas, as quais trazem introspecção e entendimento através de liberdade. Ainda, atrelado a isso, ele desenvolve as qualidades que também avaliam a fundação de nosso desenvolvimento consciente como seres racionais: a faculdade crítica, analítica que é tão frequentemente necessitada em alguns que estudam o Oculto em geral e magicka em particular.

Resumindo, o Jogo Estelar é uma ferramenta – para ser usada de acordo como o desejo de quem usa. Para aprender o Jogo, mesmo como um ‘jogo’ requer tempo e certo esforço mental. Como toda genuína magicka, ele não é designado para o preguiçoso ou os curiosos.

Aqueles que estão seriamente interessados em aprender o uso dessa ferramenta esotérica devem primeiro construir o jogo Septenario, e praticar jogando-o, sozinho ou com um oponente, por algum tempo. Então, deve-se estudar seu simbolismo magicko – as sete tabuas como as sete esferas da Arvore de Wyrd, as peças pretas e brancas como energias pessoais e cósmicas de ‘luz’ e ‘escuridão’ (*ou causal e acausal*), as mudanças dessas peças sobre as tabuas como as mudanças na psique do indivíduo/arraigadas na Terra/cósmicas energias e outras – então devem, empreender magicka usando ele. Aqueles que desejam ir além devem estudar as atribuições aeônicas e então, devem construir e aprender a forma avançada do jogo. Aqueles que fazem isso terão a satisfação de pertencer a uma elite: de estar em um importante cume de nossa evolução consciente. Será então conforme eles se eles chegam ao limite sempre mais alto. Toda genuína Magicka Negra é um ato de desafio contra as restrições impostas pelo medíocre e os covardes, e nesse sentido (*tão bem quanto outros*) o Jogo Estelar é um ato de suprema Magicka Negra. É um comento sobre a mediocridade do presente que somente poucos entenderão esse depoimento.

### Os Tabuleiros:

Há sete tabuleiros, colocados um sobre o outro em uma espiral e que forma uma representação da Septenaria Arvore de Wyrd. Cada tabuleiro consiste de nove quadrantes brancos e nove pretos (*ver fig. 1*).

Cada tabuleiro é nomeado como uma estrela.

### As Peças:

Um conjunto de peças é branco, o outro preto. Cada conjunto consiste de vinte e uma peças, e essas são formadas por três lotes de nove. Assim, cada jogador ('preto' e 'branco') tem as seguintes peças.

⊖ (⊖)	⊖ (☿)	⊖ (♁)	♃ (⊖)	♃ (♃)	♃ (♁)	♁ (⊖)	♁ (♁)	♁ (☿)
⊖ (⊖)	⊖ (♃)	⊖ (♁)	♃ (⊖)	♃ (♃)	♃ (♁)	♁ (⊖)	♁ (♁)	♁ (☿)
⊖ (⊖)	⊖ (♃)	⊖ (♁)	♃ (⊖)	♃ (♃)	♃ (♁)	♁ (⊖)	♁ (♁)	♁ (☿)

As peças representam combinações dos símbolos alquímicos  $\ominus$ ,  $\♁$  e  $\♃$  onde  $\ominus$  é o sal alquímico,  $\♃$  mercúrio alquímico e  $\♁$  enxofre alquímico (veja *Significado Esotérico do Jogo Estelar*, abaixo, para o significado do simbolismo).

Uma forma alternativa de simbolismo pode ser empregada assim:  $\alpha$  como  $\ominus$ ;  $\lambda$  como  $\♃$  e  $\omega$  como  $\♁$ . Esse simbolismo é mais 'abstrato' que o alquímico, e tem a vantagem de ser mais fácil para escrever em qualquer que seja o material escolhido para fazer as peças – por exemplo, cubos de madeira, ou pequenas fichas circulares, pintadas com o símbolo apropriado.

Qualquer dessas duas formas de símbolos usadas, deve ser colocado que símbolos devem ser empregados, a essência do jogo é o simbolismo: como uma peça de xadrez, ele livra a mente e capacita que conexões sejam vistas, movimentos feitos, peças transformadas e outros.

### A Posição das Peças:

Seis peças são colocadas sobre Sirius (dois conjuntos de  $\ominus$ ) nos brancos, e seis nos pretos, como na fig. 2.

Arcturus tem três peças nos brancos, e três nos pretos como na fig. 3. Antares tem seis peças nos brancos, seis nos pretos – dois conjuntos de peças  $\♃$  colocadas do mesmo jeito como as peças  $\ominus$  sobre Sirius: i.e. sobre os mesmos quadrantes.

Mira não tem peças sobre ela. Rigel tem as três peças restantes dos conjuntos  $\♃$ , colocados

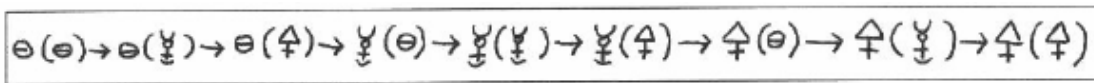
como as peças  $\ominus$  sobre Arcturus.

Deneb tem seis peças brancas, seis pretas, todas do conjunto  $\triangle$ , colocadas como o conjunto  $\ominus$  sobre Sirius.

Naos tem as três peças restantes dos conjuntos  $\triangle$ , colocados como o conjunto  $\ominus$  sobre Arcturus.

### Os Movimentos:

Cada peça, quando ela é movida, é transformada na próxima peça na seqüência, de acordo como o seguinte modelo:



Assim, uma  $\ominus(\ominus)$  quando é movida, torna-se uma peça  $\ominus(\psi)$ ; uma peça  $\psi(\triangle)$  torna-se uma peça  $\triangle(\ominus)$ , e outras. Quando uma peça  $\triangle(\triangle)$  é movida, ela torna-se uma peça  $\ominus(\ominus)$ , e a seqüência começa outra vez.

As peças  $\triangle$  (isto é,  $\triangle(\ominus)$   $\triangle(\psi)$   $\triangle(\triangle)$ ) podem se mover de qualquer tabuleiro para qualquer outro tabuleiro, para qualquer quadrante vago, tão bem quanto para qualquer quadrante vago no tabuleiro que elas estão colocadas sobre.

As peças  $\psi$  ( $\psi(\ominus)$   $\psi(\psi)$   $\psi(\triangle)$ ) podem se mover sobre o tabuleiro que elas estão para qualquer quadrante vago, ou pra cima ou pra baixo dois tabuleiros. Por exemplo, uma peça  $\psi$  sobre Sirius pode se mover para Arcturus ou Antares; enquanto uma peça  $\psi$  sobre, digamos, Rigel poderia se mover para Deneb, ou Naos, ou Mira ou Antares, para qualquer quadrante vago sobre essas tabuas.

As peças  $\ominus$  (isto é,  $\ominus(\ominus)$   $\ominus(\psi)$   $\ominus(\triangle)$ ) podem se mover somente sobre um tabuleiro um quadrante por vez para um quadrante de mesma cor, ou pra cima ou pra baixo um tabuleiro para um quadrante de mesma cor. Assim, por exemplo, uma peça  $\ominus$  sobre um quadrante preto sobre Arcturus poderia se mover para um quadrante preto vago sobre Sirius ou Antares – ou se mover sobre o tabuleiro de Arcturus para um quadrante de mesma cor.

Após qualquer peça ter sido movida de acordo com as regras acima e colocadas sobre um novo quadrante, ela é mudada para a próxima peça na seqüência acima, e quando se move outra vez, se move de acordo com as regras para a nova peça.

Uma peça  $\triangle(\triangle)$  sobre qualquer quadrante sobre Naos pode capturar qualquer peça de cor

oposta sobre qualquer quadrante, exceto Naos. A peça então capturada é removida do tabuleiro e não faz mais parte do jogo. Após tal captura, a peça ♁ (♁) torna-se uma peça ♁ (♁).

### **A Meta:**

Quando jogado simplesmente como um jogo – i.e. sem qualquer objetivo esotérico – a meta é ocupar certo quadrante sobre o tabuleiro de Mira de acordo com um modelo determinado pelos jogadores antes do jogo começar.

Entretanto, peças podem somente ficar sobre o tabuleiro de Mira por três movimentos - após isso, elas devem se mover: sobre o tabuleiro de Mira (se o movimento for legal) ou para outro tabuleiro. O primeiro movimento dos três é colocado como o que traz a peça para Mira.

O primeiro jogador a colocar peças de acordo com o modelo, vence o jogo.

O modelo mais frequentemente usado é dado da fig. 4.

### **Variações:**

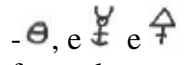
Duas variações na regra são sugeridas. Essas fazem o jogo muito mais fácil, e pode ser usadas enquanto o jogo esta sendo aprendido. A primeira é suspender os três movimentos limite sobre Mira – permitindo as peças sobre aquele tabuleiro permanecer até que elas são movidas pelo jogador ou capturadas pelo jogador oposto. Se essa variação é usada, então os jogadores podem eleger permitir peças ♁ (♁) sobre Naos permanecer por somente três movimentos, após o qual deve ser movida, tornando-se assim peças ♁ (♁).

A segunda variação é permitir as peças ♁ (♁) sobre Naos não serem hábeis para capturar peças sobre Mira (isso certamente faz o jogo mais fácil). Para incrementar a dificuldade, os três movimentos limite sobre Mira podem ser reinstalados.

## Significado Esotérico do Jogo Estelar

Em geral, os sete tabuleiros representam o nexa entre causal e acausal: toda evolução é considerada como uma progressão, em magicka, do Iniciado para o Adepto para Mestre/Senhora é marcado pela progressão de Sirius (*esfera da Lua sobre a Arvore de Wyrd*) para Mira (*esfera do Sol*) para Rigel (*Marte*) – veja a tabela abaixo.

O simbolismo do jogo opera sobre vários níveis, os três mais importantes sendo o individual, o Aeonico (e a civilização ou cultura superior associada) e o cósmico. Exatamente como as sete esferas e assim os sete tabuleiros do Jogo Estelar representam as sete formas fundamentais que a ‘energia do Caos’ assume de acordo com nossa compreensão, então também fazem esses três níveis representar como aquela energia (ou, ‘a existência do cosmos’) se manifesta naturalmente. É claro, muitos mais níveis existem, mas para simplificar somente esses três serão considerados aqui.

O nível individual compreende como nós todos, como indivíduos temos dentro de nós por virtude sermos indivíduos possuídos de consciência, habilidade de aumentar essa consciência. Esse aumento pode ser expresso de muitos jeitos – por exemplo, ela é a ‘individualização’ Jungiana, o caminho magicko para Adeptidade e além – mas entretanto é expresso que ele é simplesmente representado pela reorientação dos elementos ‘psíquicos’ dentro de nós e a emergência de novos elementos. Os três símbolos básicos do Jogo Estelar -  - representam os elementos básicos dos quais as energias psíquicas são formadas, quando manifestas em um nível individual. Assim, as nove combinações desses três elementos, como as peças do Jogo Estelar, representam as combinações de energias possíveis.

Entretanto, para uma completa descrição da psique individual, essas nove combinações são estendidas sobre os sete tabuleiros sobre uma base tripla porque os sete tabuleiros (representando as sete esferas do Septenario) simbolizam as orientações possíveis de consciência: em simples termos, as sete esferas e as correspondências associadas com elas (particularmente os deuses-formas ou arquétipos) estão presentes, latentemente ou expressas dentro do individual.

Para fazer isso claro, a terminologia de Jung será usada, ainda que deve ser lembrado que mesmo isso é somente uma expressão de muitas: a expressão mais representativa sendo os símbolos abstratos desde que esses são destituídos do conflitos ‘opostos’ e a dogmática/religiosa voz abafada que tem por baixo de muitas das expressões tradicionais.

Nessa terminologia, as sete esferas representam os sete arquétipos fundamentais dentro de nossa psique, de acordo com a tabua dada abaixo onde os arquétipos são expressos em termos de mitologia Grega e Nórdica: por exemplo, mercúrio é o ‘enganador’ – Loki na Nórdica, Hermes na Grega. Como todas tais representações, essas são somente um guia, expressão exterior da essência interna.

Nesse contexto, as nove combinações são:

$\ominus (\ominus)$	Tipo Extrovertido Sentimental
$\ominus (\Psi)$	Extrovertido Intuitivo
$\ominus (\triangle)$	Extrovertido Pensador
$\Psi (\ominus)$	Introvertido Sentimental
$\Psi (\Psi)$	Introvertido Intuitivo
$\Psi (\triangle)$	Introvertido Pensador
$\triangle (\ominus)$	Mestre do Templo/Senhora
$\triangle (\Psi)$	Grão Mestre (Magnus) /Grã Senhora
$\triangle (\triangle)$	Homo Galactica

Assim ( $\ominus$ ) pode ser dito representar 'Sentimento'; ( $\Psi$ ) 'Intuição' e ( $\triangle$ ) 'Pensamento' como esses termos são definidos por Jung.



Adicionalmente, (♁) descreve consciência do ‘ego’; (♃) consciência do ‘self’, e (♄) a consciência além do ‘self’ – isto é, além ‘individualização’. Em termos magickos, isso é além do Adepto – isto é, os estágios representados pelos Graus de Mestre do Templo/Senhora da Terra e outros.

Leitores familiares com os trabalhos de Jung notarão duas coisas: não há listado o tipo ‘Sensação’, e o desenvolvimento do indivíduo é descrito além do processo de Individualização Jungiana, o qual muitos tem visto como o ‘fim’ do desenvolvimento pessoal de acordo com as idéias de Jung.

A razão para a ultima diferença é óbvia – magicka assume que não limite para nosso potencial, para nossa possível evolução de consciência. A razão para a primeira diferença é mais complexa, mas pode ser simplesmente expressa por colocar que um estudo completo dos ‘tipos’ de Jung mostram quão íntimos são seus tipos ‘Sensação’ e ‘Sentimento’ (*uma análise completa é dada no MS da Ordem ‘Emanações de Urania’*) - talvez seu desejo parta expressar a psique em termos dos quaternários que então interessou ele deram origem a esse desnecessário tipo extra. Como é, a psique pode ser descrita pelas nove combinações acima.

Assim, essas nove combinações, triplas (*essa triplicidade expressando os três ‘tipos’ de consciência – ego, self e além self*) espalhadas sobre os sete tabuleiros, dão uma completa representação de cada psique individual.

Por isso é possível, usando as peças e os tabuleiros, representar magickamente qualquer singularidade individual – e assim um movimento de certas peças podem ser feitas, esse movimento sendo a mudança da pessoa que então representa um desejo individual para trazer sobre aquele indivíduo. O Jogo Estelar assim dá a pessoa controle ilimitado, magicko sobre outros indivíduos – a pessoa deve desejar usa-lo para propósitos magickos. Em termos simples, uma representação do Jogo Estelar de uma pessoa em particular pela colocação das peças apropriadas sobre as tabuas apropriadas, é um ‘modelo magicko’ daquela pessoa – como, por exemplo, uma figura de cera em mágica mais primitiva. Para alcançar essa representação requer certa pratica e habilidade no jogo, é claro.

Esse uso magicko do jogo (*os detalhes serão dados na Parte II dessa série para aqueles que não podem esperar para trabalhar por eles mesmos*) é entretanto somente um uso do Jogo Estelar quando um indivíduo está sendo representado. Além desse pratico aspecto magicko, talvez seu uso mais importante é aquele que capacita uma introspecção não somente dentro de você mais também outros – pelo simbolismo. Isto é, ele mostra conexões e capacita uma análise da psique individual de uma maneira tão além das ‘psicologias’ de hoje como tecnologia moderna é além do machado de pedra.

\*\*\*

Em termos Aeonicos, os sete tabuleiros representam os sete Aeons fundamentais que nós como seres perceptíveis podemos participar. Como para uma psique individual, esses representam uma evolução de consciência – do primeiro ou ‘Primal’ aeon (*quando consciência está somente começando a nascer*) através do Sumeriano para o Ocidental

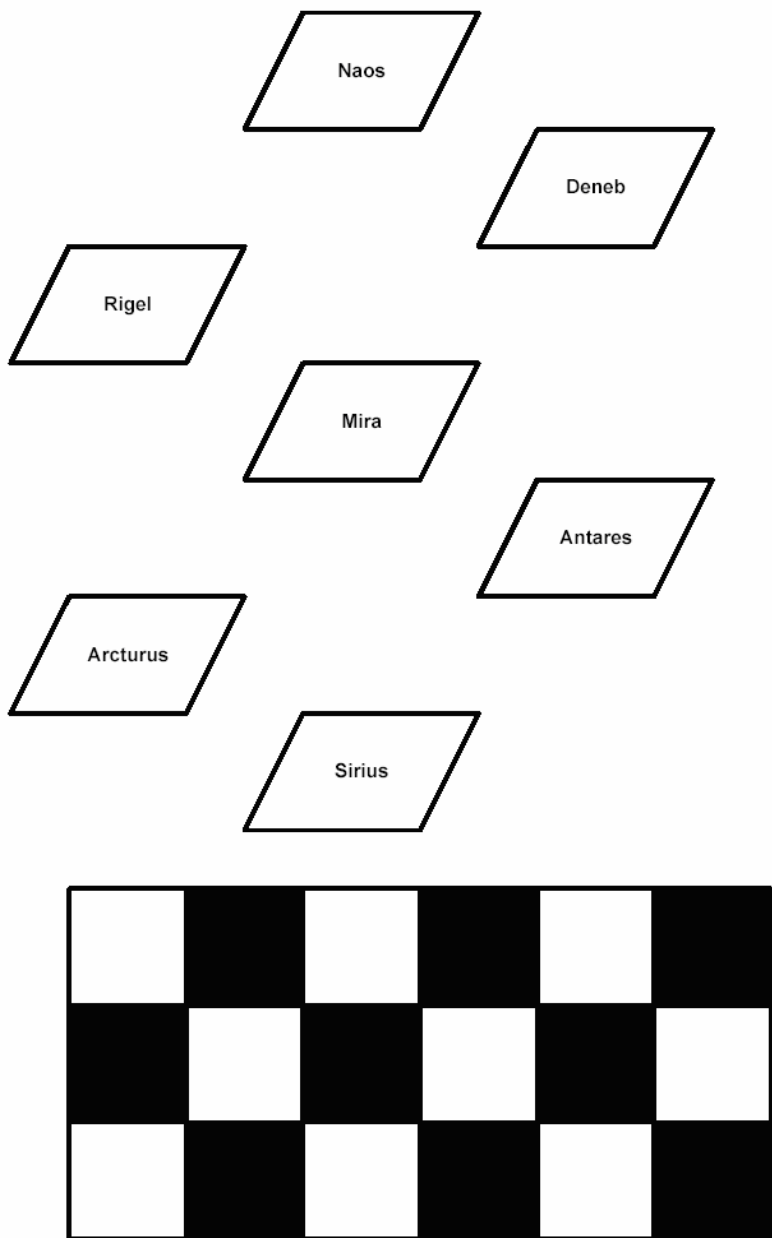
presente. Um Aeon é basicamente uma representação em termos arquétipos/simbólicos, daquelas forças cósmicas/presas a Terra que modulam nossa evolução de um modo na maior parte inconscientemente. Enquanto aeons progressam, nós como indivíduos podemos ou não, dependendo de nosso próprio desenvolvimento pessoal/mágico, ser cientes dessas forças/influências externas a nós – em termos magickos tradicionais, a passagem do Abismo (*no Septenario, de Sol para Marte*) é quando essas influências são entendidas conscientemente, e o ‘self’ finalmente alcança uma liberdade através desse (*frequentemente somente intuitivamente*) entendimento.

Em um sentido simbólico, um novo Aeon pode ser dito emergir quando um dos sete ‘Portais’ é aberto. Isso permite energia acausal ser presenciada na Terra, e esse presenciamento afeta a psique de todos aqueles indivíduos que não tem ‘cruzado o Abismo’, a intensidade da natureza disso depende de vários fatores. O mais importante sinal externo de um Aeon, é a civilização ou cultura superior associada – isto é, a energia de um Aeon em particular é expressa pelo mecanismo de uma civilização. Apesar dos clamores dos mistificadores que abundam no ‘Oculto’ houve somente cinco aeons – e cinco civilizações superiores que tem moldado as energias aeônicas, por um ethos, e assim contribuído para nossa evolução consciente. Esse ethos era, em parte, religioso no sentido que reverência era presente para com o ‘Portal’ terrestre (o lugar físico onde as energias acausais eram pronunciadas) e aqueles que canalizaram suas energias (*frequentemente inconscientemente*) através de uma técnica magicka específica. Frequentemente, um mito específico ou lenda tornou-se associado com esse Portal, e enquanto o Aeon progressou as energias afetaram indivíduos de acordo com suas naturezas: inspirando criatividade, criando um ‘elan’ e um sentido de Destino... O modelo de energias aeônicas (*i.e. suas transformações, causalmente*) podem ser representadas pela seguinte seqüência:

$$\Theta(\Theta) \rightarrow \Theta(\Psi) \rightarrow \Theta(\Phi) \rightarrow \Psi(\Theta) \rightarrow \Psi(\Psi) \rightarrow \Psi(\Phi) \rightarrow \Phi(\Theta) \rightarrow \Phi(\Psi) \rightarrow \Phi(\Phi)$$

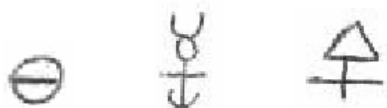
$$\frac{\Theta(\Phi); \quad \Psi(\Phi); \quad \Phi(\Phi)}{\in \emptyset}$$

**Figura 1 –  
As Tabuas**



## Atu do Tarot

### 'Imagem Arquétipa'



Lua	Calcinação	18	15	13	Aveleira
Mercúrio	Separação	0	8	16	Teixo
Vênus	Coagulação	6	14	17	Papoula Negra
Sol	Putrefação	7	12	5	Carvalho
Marte	Sublimação	1	4	9	Almieiro
Júpiter	Fermentação	11	2	2	Faia
Saturno	Exaltação	10	19	20	Freixo

Fig. 2: Peças em Sirius

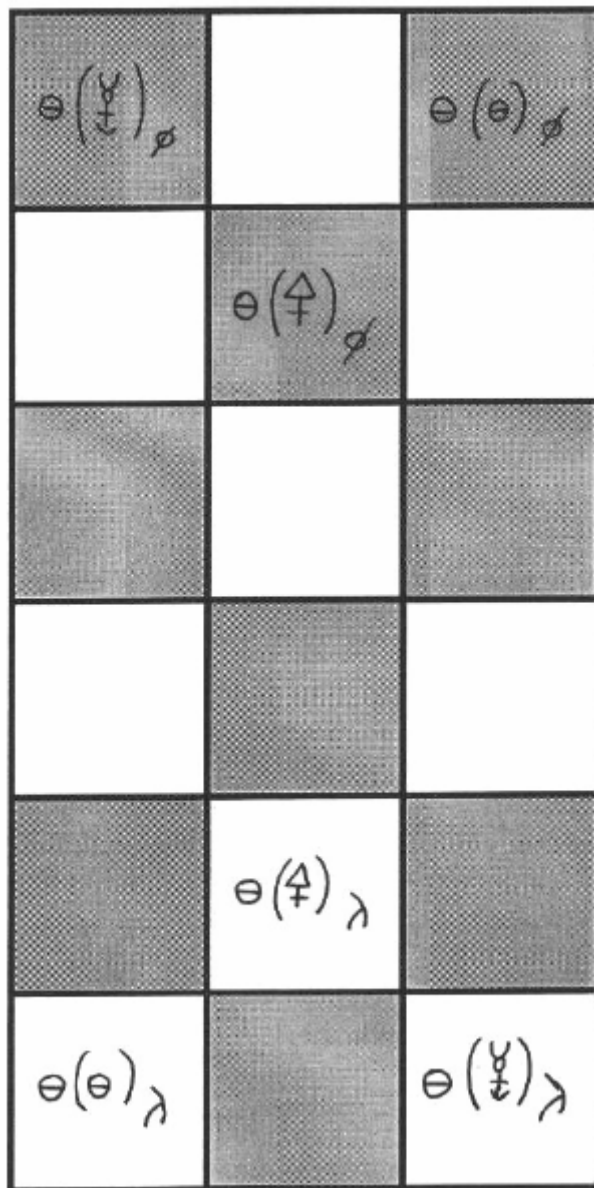
$\emptyset \left( \begin{smallmatrix} \Psi \\ \ddagger \end{smallmatrix} \right)_{\emptyset}$		$\emptyset (\emptyset)_{\emptyset}$
	$\emptyset \left( \begin{smallmatrix} \Delta \\ \ddagger \end{smallmatrix} \right)_{\emptyset}$	
$\emptyset \left( \begin{smallmatrix} \Psi \\ \ddagger \end{smallmatrix} \right)_{\emptyset}$	$\emptyset \left( \begin{smallmatrix} \Delta \\ \ddagger \end{smallmatrix} \right)_{\lambda}$	$\emptyset (\emptyset)_{\emptyset}$
$\emptyset (\emptyset)_{\lambda}$	$\emptyset \left( \begin{smallmatrix} \Delta \\ \ddagger \end{smallmatrix} \right)_{\emptyset}$	$\emptyset \left( \begin{smallmatrix} \Psi \\ \ddagger \end{smallmatrix} \right)_{\lambda}$
	$\emptyset \left( \begin{smallmatrix} \Delta \\ \ddagger \end{smallmatrix} \right)_{\lambda}$	
$\emptyset (\emptyset)_{\lambda}$		$\emptyset \left( \begin{smallmatrix} \Psi \\ \ddagger \end{smallmatrix} \right)_{\lambda}$

$\emptyset$  = peças pretas

$\lambda$  = peças brancas

$(\emptyset)$  peças sobre quadrantes pretos)

Fig. 3: Peças em Arcturus

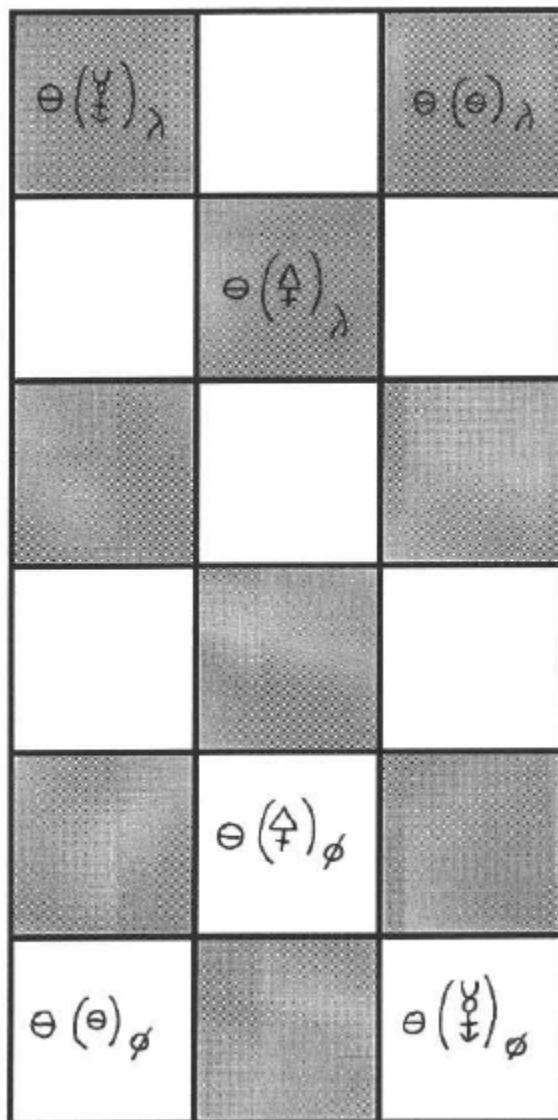


$\ominus$  = peças pretas

$\lambda$  = peças brancas

( $\ominus$  peças em quadrantes pretos)

Fig. 4: Modelo para vitória



$\emptyset$  = peças pretas

$\lambda$  = peças brancas

## O Jogo Estelar Septenario – Teoria Esotérica

### Simbolismo:

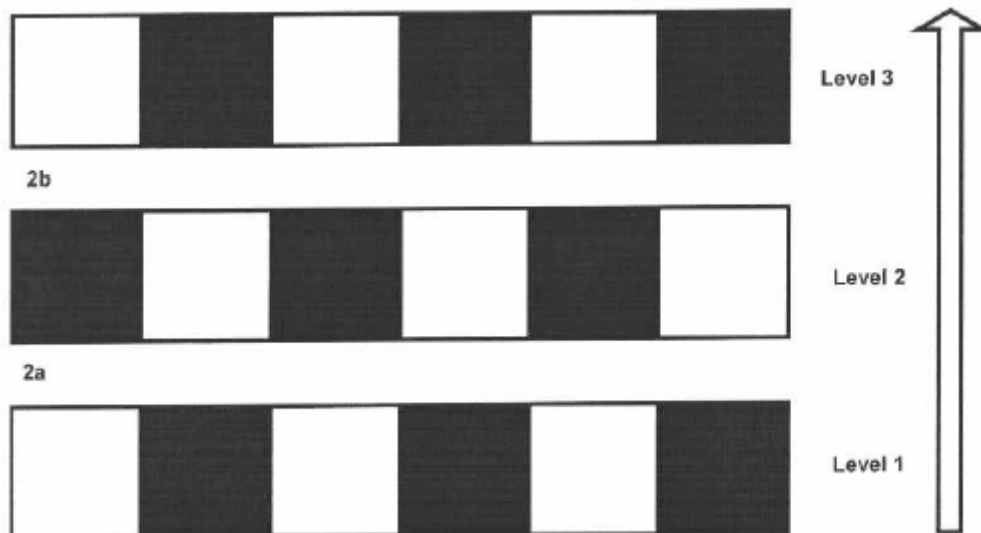
O espaço acausal é representado por  $\phi_s$ ; o causal por  $\lambda_s$ .  $\phi_s$  é descrito por  $f\phi$ ;  $\lambda_s$  por  $f\lambda$ .  $k\alpha$  simboliza um indivíduo;  $k\alpha\alpha$  um grupo de indivíduos de número  $\alpha$ ;  $k\alpha\alpha$  representa uma civilização superior.  $\in$  é para ser lido ‘dentro’ ou ‘membro’ de um grupo/espaco ou sub-espaco.

### Teoria Geral:

Toda vida envolve a coincidência de  $\phi_s$  e  $\lambda_s$ . Vida perceptiva envolve  $\phi_s \in \lambda_s$ : isso é abstraído em sete estágios ou níveis representados pelos sete tabuleiros do jogo. Os dois conjuntos de nove peças representam os aspectos  $f\phi$  e  $f\lambda$  de Mudança cósmica (usualmente as peças ‘pretas’ sendo  $\phi$  e as peças ‘brancas’  $\lambda$ ) – ou como Existência torna-se através do Tempo. Isso expressa a interação de  $\phi$  e  $\lambda$  através de modos de existência -  $\Theta$ ,  $\Psi$  ou  $\Phi$ .

Três conjuntos de peças são usados para expressar a natureza fundamental de tal Mudança como aspectos do tempo.

Cada tabuleiro para ser uma representação correta deve consistir de três níveis como na forma ‘simples’ do jogo – isto é, cada tabuleiro seria um completo ‘Jogo Estelar simples’ assim:



Entretanto, na prática, essa forma do Jogo Septenario não é usada nos estágios iniciais por causa de sua complexidade: seu domínio é uma das tarefas do Adepto Interno. O que segue é aplicável para a forma ‘padrão’ do jogo Septenario com sete tabuas cada uma com



dezoito quadrantes.

Magicka envolve mudanças no  $\lambda_s$  pelo  $\epsilon\phi$  : a 'causa e efeito' entendida pela ciência que opera em  $\lambda_s$  pelo  $\bar{\epsilon}\lambda$ .

O movimento das peças envolve  $\epsilon\lambda$  e  $\epsilon\phi$  e isso é a essência do uso magicko do jogo.  $\epsilon\phi$  é representado por movimentos e capturas de  $\Delta$  (ou  $\omega$ ).  $\epsilon\lambda$  por outros movimentos. Em um sentido, movimentos de  $\Psi$  representam a dualidade associada com mercurius – possuído de elementos  $\epsilon\lambda$  e  $\epsilon\phi$ .

I-kiu :

Em termos de consciência de um individuo (desde que  $\phi_s \in \lambda_s$  para  $kiu$  representa consciência) as peças são:

$\Theta (\Theta)$	Tipo Extrovertido Sentimental
$\Theta (\Psi)$	Extrovertido Intuitivo
$\Theta (\Delta)$	Extrovertido Pensador
$\Psi (\Theta)$	Introvertido Sentimental
$\Psi (\Psi)$	Introvertido Intuitivo
$\Psi (\Delta)$	Introvertido Pensador
$\Delta (\Theta)$	Mestre do Templo/Senhora

$\hat{\Delta} (\Psi)$	Grão Mestre (Magnus) /Grã Senhora
$\hat{\Delta} (\hat{\Delta})$	Homo Galactica

$\Theta$  ( ) descreve consciência do ‘ego’;  $\Psi$  ( ) consciência do ‘self’,  $\hat{\Delta}$  ‘adeptidade’ – isto é, além individualização – a meta  $\epsilon^\lambda$  do  $kiu$ .

Desenvolvimento de consciência envolve um incremento de elementos  $\phi$  em um  $kiu$  em particular.

Para representar um  $kiu$  em particular pela colocação das peças (*afim de, por exemplo, trabalhar magicka sobre aquele  $kiu$  em particular*) o operador deve primeiro determinar o caráter do  $kiu$  usando as correspondências Septenarias como uma base, Afim de fazer isso exatamente, ajuda se vários fatos sobre o  $kiu$  em questão são conhecidos – tais como interesses particulares, qualquer envolvimento em grupos ‘esotéricos’ e outros.

Caráter é acessado através da determinação do tipo psicológico do individuo de acordo com a tabela acima então encontrando imagens apropriadas do ‘Tarot’ ligadas ao tipo de consciência representada pelo caráter.

## II - $kcu$ :

Para  $kcu$  os sete tabuleiros representam os sete Aeons, e um Aeon é representado pela colocação apropriada das peças sobre as tabuas apropriadas – Sirius é o primeiro Aeon (o pré-Hiperbóreo, algumas vezes chamado o Aeon Primal). Arcturus, o Aeon Hiperbóreo e outros. O vindouro ‘Novo Aeon’ é assim Deneb.

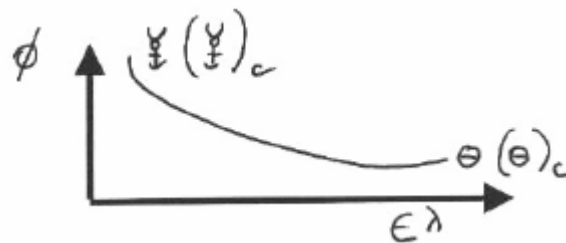
Para representar o presente Aeon as peças devem ser mudadas de suas posições originais assim:

$$\begin{array}{l}
 S \Theta (\hat{\Delta})_\lambda \rightarrow M \Psi (\Theta)_\lambda ; R \Psi (\hat{\Delta})_\lambda \rightarrow N \hat{\Delta} (\Theta)_\lambda \\
 R \Psi (\hat{\Delta})_\phi \rightarrow M \hat{\Delta} (\Theta)_\phi ; A \Psi (\Theta)_\lambda \rightarrow R \Psi (\Psi)_\lambda \\
 N \hat{\Delta} (\hat{\Delta})_\phi \rightarrow M \Theta (\Theta)_\phi ; N \hat{\Delta} (\hat{\Delta})_\lambda \rightarrow M \Theta (\Theta)_\lambda
 \end{array}$$

$k_{cu}$  envolve  $\delta\phi\lambda_{cu}\epsilon\lambda$ : a abertura de um portal, o qual traz  $\phi_s$  para presenciar no  $\lambda_s$  pré-data o início de um  $k_{cu}$  em particular por cerca de 300-400 anos. Todo  $k_{cu}$  conforme o presente Ocidental tem exaustado seu potencial pelo estágio  $\theta(\theta)$  - ainda que estágios  $\Delta(\lambda_{cu}\epsilon\lambda)$  são possíveis.

$$\delta\lambda k_{cu} \Rightarrow \Psi(\Psi)_c \rightarrow \Psi(\theta)_c \rightarrow \theta(\Psi)_c \rightarrow \theta(\theta)_c$$

Nenhum  $k_{cu}$  tem alcançado  $\delta\phi k_{cu}$  porque isso requer  $\phi_{cu}\epsilon\lambda_s$  onde  $\omega\gg\gamma$  e  $k_{cu} \Rightarrow \phi\gamma\epsilon\lambda_s : k_{cu} \Rightarrow \phi\beta\mu \Rightarrow \Delta k_{cu}$  acaba entre 1.500 e 1.200 anos, declinando em intensidade durante esse tempo como indicado pelos símbolos:



$\theta(\theta)_c$  acaba em aproximadamente 400 anos.

Cada Aeon é associado com uma civilização superior em particular assim:

Aeon	$k_{cu}$ Associado	Data do fim
Sumeriano	Sumeriano	2298 AC
Helênico	Helênico	378 DC
Ocidental	Ocidental	2390 DC

$\phi_s$  é expresso por  $k_{cu}$  (e um  $k_{cu}$  geral) por  $k_{cu}$  como um 'ethos' exotérico e esotérico (o qual muito frequentemente somente Adeptos entendem desde que o ethos esotérico é a essência escondida pelo ethos exotérico e é frequentemente revelado pelo 'Abismo').

É importante entender que o aspecto pratico e mais importante de um Aeon é sua Civilização superior associada – trabalhos magickos Aeonicos moldam o ethos disso durante o período de transição do fim de um Aeon e o início de outro. Durante esse tempo, entretanto, as energias do velho Aeon produzem a ultima transformação do  $k_{cu}$ : o estágio  $\theta(\theta)_c$ , o qual é usualmente um Imperium frequentemente militar em extensão e forma de

poder.

Até agora, trabalhos Aeonicos – quando eles são empreendidos inteiramente – tem se concentrado sobre a abertura do portal que presencia o poder de um novo Aeon. Ainda é possível estender por tais trabalhos um *keu* em estagio  $\mathbb{A}$ . No presente, isso envolve o fim do Ocidental por volta de 3090 DC em vez de 2390 DC. Essa é a primeira vez na história que tal mudança é possível, desde que antigamente o processo de mudança Aeonica não tem sido entendido conscientemente pelos Adeptos – foi aproximado principalmente por simbolismo. É através do simbolismo abstrato do Jogo Estelar que controle completo é possível.

$$\delta^\phi \epsilon_c u = \mathbb{E}(\mathbb{A})_c \rightarrow \Theta(\mathbb{A})_c \rightarrow \mathbb{A}(\mathbb{A})_c$$

$$\delta^\phi \delta^\lambda = \mathbb{A}(\mathbb{E})_c \rightarrow \mathbb{A}(\mathbb{O})_c : \text{"opening of a gate"}$$

$$\delta_i^\phi(g) = \sum_{a=1}^{n=7} \beta(\mu) [\epsilon_{(\mu)a}^\lambda] \delta^\phi \quad \text{where } g = \epsilon_{\mu\beta a}^\lambda$$

## Manuscrito fotocopiado da própria ONA

### The Septenary Star Game - Esoteric Theory

#### Symbolism:

The acausal space is represented by  $\phi_s$  ; the causal by  $\lambda_s$  .  $\phi_s$  is described by  $\epsilon^\phi$  ;  $\lambda_s$  by  $\epsilon^\lambda$  .

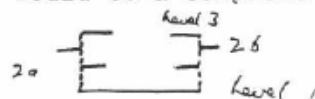
$\kappa_{i\alpha}$  symbolizes an individual;  $\kappa_{\alpha}$  a group of individuals of number  $\alpha$  ;  $\kappa_{c\alpha}$  represents a higher civilization.

$\in$  is to be read 'within' or 'member of a group/space or sub-space.

#### General Theory:

All life implies the coincidence of  $\phi_s$  and  $\lambda_s$  . Sentient life implies  $\phi_s \in \lambda_s$  ; this is abstracted into seven stages or levels represented by the seven boards of the game. The two sets of nine pieces represent the  $\epsilon^\phi$  and  $\epsilon^\lambda$  aspects of cosmic Change (usually the 'black' pieces being  $\phi$  and the 'white' pieces  $\lambda$  ) - or how Being becomes through Time. This expresses the interaction of  $\phi$  and  $\lambda$  through modes of being -  $\ominus$  ,  $\otimes$  or  $\neq$  . Three sets of pieces are used to express the fundamental nature of such Change as aspects of time.

Each board to be a correct representation should consist of three levels as in the 'simple' form of the game - that is, each board would be a complete 'simple Star Game' thus:



However, in practice, this form of the septenary game is not used in the initial stages because of its complexity: its mastery is one of the tasks of the Internal Adept. What follows is applicable to the 'standard' form of the septenary game with seven boards each of eighteen squares.

Magick implies changes in  $\lambda_s$  via  $\epsilon^\phi$  : the 'cause and effects' understood by science operates in  $\lambda_s$  via  $\epsilon^\lambda$  .

The movement of pieces implies  $\epsilon^\lambda$  and  $\epsilon^\phi$  and this is the essence of the magickal use of the game.  $\epsilon^\phi$  is represented via  $\neq$  (or  $\omega$  ) moves and captures,  $\epsilon^\lambda$  by the other moves. In one sense  $\otimes$  moves represent the duality associated with mercurius - possessed of both  $\epsilon^\lambda$  and  $\epsilon^\phi$  elements.

I - k̄iα :

In terms of the consciousness of an individual (since  $\phi_r \in \lambda_r$ , for  $k̄i\alpha$  represents consciousness) the pieces are:

$\ominus(\ominus)$	Extravert Feeling type
$\ominus(\Psi)$	" Intuitive
$\ominus(\Phi)$	" Thinking
$\Psi(\ominus)$	Introvert Feeling
$\Psi(\Psi)$	" Intuitive
$\Psi(\Phi)$	" Thinking
$\Phi(\ominus)$	Master of Temple/Mistress of Earth
$\Phi(\Psi)$	Magus/Mouia
$\Phi(\Phi)$	Homo Galactica

$\ominus( )$  describes 'ego' consciousness;  $\Psi( )$  'self' consciousness, and  $\Phi$  'adeptship' - that is, beyond individuation - the  $\epsilon^{\wedge}$  goal of  $k̄i\alpha$ .

Development of consciousness implies an increase of  $\phi$  elements in a particular  $k̄i\alpha$ .

To represent a particular  $k̄i\alpha$  by the placing of pieces (in order, for example, to work magick upon that particular  $k̄i\alpha$ ) the operator must first assess the character of the  $k̄i\alpha$  using the septenary correspondences as a basis. In order to do this accurately, it helps if various facts about the  $k̄i\alpha$  in question are known - such as particular interests, whether any involvement in 'esoteric' groups and so on.

Character is assessed through determining the psychological type of the individual in accordance with the above table then finding appropriate 'Tarot' images linked to the type of consciousness represented by the character.

II -  $\kappa_c u$  :

For  $\kappa_c u$  the seven boards represent the seven Aeons, and one Aeon is represented by placing appropriate pieces on appropriate boards - Sirius is the first Aeon (the pre-Hyperborean, sometimes called the Primal Aeon), Arcturus the Hyperborean Aeon and so on. The coming 'New Aeon' is thus Deneb.

To represent the present Aeon the pieces should be changed from their original positions thus:

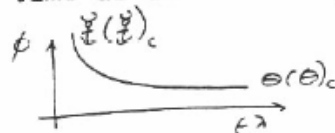
$$\begin{aligned} S\theta(\phi)_\lambda &\rightarrow \pi\psi(\theta)_\lambda; R\psi(\phi)_\lambda \rightarrow N\phi(\theta)_\lambda \\ R\psi(\phi)_\phi &\rightarrow \pi\phi(\theta)_\phi \quad A\psi(\theta)_\lambda \rightarrow R\psi(\psi)_\lambda \\ N\phi(\phi)_\phi &\rightarrow \pi\theta(\theta)_\phi; N\phi(\phi)_\lambda \rightarrow \pi\theta(\theta)_\lambda \end{aligned}$$

$\kappa_c u$  implies  $\delta\phi_\lambda$ : the opening of a gate, which brings  $\phi_s$  to presence in  $\lambda_s$ , predates the beginnings of a particular  $\kappa_c u$  by c. 300-400 years.

All  $\kappa_c u$  up to the present Western have exhausted their potential by the  $\theta(\theta)$  stage - although  $\phi$  stages (via  $\psi\phi$ ) are possible.

$$\delta^\lambda \kappa_c u \Rightarrow \psi(\psi)_c \rightarrow \psi(\theta)_c \rightarrow \theta(\psi)_c \rightarrow \theta(\theta)_c$$

No  $\kappa_c u$  has ever achieved  $\delta^\phi \kappa_c u$  because this requires  $\phi_\omega \in \lambda_s$  where  $\omega \gg \gamma$  and  $\kappa_c u \Rightarrow \phi_\gamma \in \lambda_s; \kappa_c u \Rightarrow \phi_\beta \mu$ . A  $\kappa_c u$  lasts between 1,500 and 1,200 years,  $\delta^\phi$  declining in intensity during this time as indicated by the symbols:



$\theta(\theta)_c$  lasts approx. 400 years.

Each Aeon is associated with a particular higher civilization thus:

Aeon	Associated $\kappa_c u$	Date of end
Sumeric	Sumerian	2298 BC
Hellenic	Hellenic	378 AD
Western	Western	2390 AD

$\phi_s$  is expressed via  $\psi u$  (and in general  $\kappa_n u$ ) for  $\kappa_c u$  as an 'ethos' both exoteric and esoteric (which quite often only

Adepts understand since the esoteric ethos is the essence hidden by the exoteric ethos and is often revealed via 'the Abyss').

It is important to understand that the most important and practical aspect of an Aeon is the associated higher civilization - magickal Aeonics workings shape the ethos of this during the transition period between the ending of one Aeon and the beginning of another. During this time, however, the energies of the old Aeon produce the last transformation of the  $\mathcal{K}_c u$ : the  $\Theta(\Theta)_c$  stage, which is usually an Imperium, often military in extent and form of power.

Hitherto, Aeonics workings - when they have been undertaken at all - have concentrated on opening the Gate that presences the power of a new Aeon. Yet it is possible to extend by such workings a  $\mathcal{K}_c u$  into the  $\mathcal{F}$  stages. For the present, this implies the end of the Western as c.3090 AD instead of 2390 AD. This is the first time in history that such a change is possible, since heretofore the process of Aeonics change has not been consciously understood by Adepts - its was approached mainly via mythological symbolism. It is through the abstract symbolism of the Star Game that full control is possible.

$$\delta^\phi \mathcal{K}_c u = \mathcal{Y}(\mathcal{F})_c \rightarrow \Theta(\mathcal{F})_c \rightarrow \mathcal{F}(\mathcal{F})_c$$

$$\delta^\phi \delta^\lambda = \mathcal{F}(\mathcal{Y})_c \rightarrow \mathcal{F}(\Theta)_c : \text{"opening of a gate"}$$

$$\delta^\phi (g) = \sum_{\mu=1}^{n=7} \beta(\mu) [\epsilon_{(\mu)}^\lambda] \delta^\phi \quad \text{where } g = \epsilon_{(\mu)}^\lambda$$

---



## VIII Estagio Quatro – Adepto Interno

A Primeira parte desse estagio requer que você se torne habilidoso no Jogo Estelar – pratica regular do jogo com um oponente (e, se possível, esse deve ser sua companhia magicka) é o melhor modo de alcançar isso. Você deve também estudar a teoria esotérica por trás do jogo – relatando os símbolos e suas transformações para o sistema Septenario e outros.

Uma vez que você estiver satisfeito com seu progresso no Jogo Estelar, você pode empreender o Ritual de Grau de Adepto Interno, que é a segunda parte desse quarto estagio. Esse Ritual de Grau em particular é talvez a tarefa mais difícil do Caminho Septenario, e é o ritual que produz o genuíno Adepto. O ritual cria dentro de você não somente auto-introspecção, mas também empatia – e é essa empatia com a vida e o cosmos que é a fundação da Adeptidade.

O ritual envolve você vivendo sozinho por um período de pelo menos três meses. De antemão, você deve escolher uma locação conveniente – ela deve ser tão isolada quanto possível (i.e. longe de habitação humana) com alguma espécie de suplemento de água fresca (e.g. uma cachoeira). Dois métodos de vivencia em isolamento pelo espaço de tempo requerido são possíveis, e você deve escolher aquele que convêm a você. O primeiro envolve vivencia em uma tenda usando ajuda monetária para compra de comida enquanto é necessário. O segundo é providenciando todas as suas necessidades dos recursos naturais caçando, pegando com armadilhas, pescando e outros, construindo seu próprio abrigo. O primeiro é o mais fácil – se você possui o desejo necessário para empreender o ritual porque você deseja Adeptidade magicka, então meios serão encontrados para adquirir a ajuda monetária necessária.

Durante seu tempo sozinho você não deve ter com qualquer um (incluindo família e amigos) exceto se comida for necessária ser comprada – e esse ultimo contato deve ser tão breve quanto possível. Você deve não deve ter meios de comunicação com o mundo exterior (radio, televisão, jornais e outros) e sem meios de reproduzir musica (aparelho de som, cassete etc.) exceto um instrumento musical se você desejar levar um. Você deve usar somente velas para iluminação e não possuir relógios ou outro meio de medida de tempo. Observação estrita dessas condições são necessárias, desde que sem a solidão e silencio que essas condições impõe sobre você, o ritual não terá sucesso.

Uma vez você tendo escolhido sua localidade e feito os arranjos necessários, o ritual pode começar. O melhor tempo para isso é no Equinócio de Primavera, o ritual então sendo completo no Solstício de Verão. Você deve levar com você somente o que você pode carregar nas costas.

Estabeleça metas durante sua isolamento por completar uma tarefa ou tarefas. Por exemplo, você pode escolher aprender a tocar um instrumento musical, ou incrementar sua habilidade no Jogo Estelar (isso sendo possível fazendo o jogo pequeno e portátil) ou escreva um diário das experiências e sentimentos do seu dia a dia. Pense sobre essa tarefa cuidadosamente antes de você começar o ritual, desde que não pode haver mudanças de tarefas uma vez que o ritual começou.

O Ritual de Grau é o processo alquímico de mudança que irá ocorrer em seus pensamentos e sentimentos por virtude de sua vivência sozinho pelo espaço de tempo indicado na simples maneira prescrita. É importante que durante o ritual você mantenha sua determinação para continuar até que pelo menos três meses tenham passado – você será tentado muitas vezes a abandonar o ritual, como você será a procurar as distrações de conversas, amigos, e os prazeres e confortos do mundo exterior: música, entretenimento e outros deleites. Tais tentações devem ser resistidas – não porque elas são erradas, mas porque, por empreender o ritual em primeiro lugar, você mesmo escolheu viver sem eles a fim de alcançar magicko e auto-entendimento. Não há outro modo de alcançar isso. Sabedoria é nascida da introspecção que isolamento primitiva traz.

Seu maior problema será o tédio – os dias parecerão muito longos. Aprenda a observar as mudanças que você vê na Natureza em volta. Aprenda a pensar: sobre você mesmo, sua vida, o mundo. Tente e relate o que você tem aprendido sobre o Jogo Estelar e o sistema Septenario com o mundo e suas mudanças, incluindo pessoas. Se em alguma vez ou vezes você se torna emocionalmente agressivo ou deprimido, encontre uma passagem física para seus sentimentos – correndo ou nadando (em um lago se um for perto). Tente e entenda seus sentimentos.

Tudo isso não será fácil – será um esforço. Mas se você persistir você encontrará em direção do fim do ritual mudanças ocorrendo dentro de você. Você ganhará introspecção, e empatia e emergirá como um Adepto. Você pode também ser tentado, antes dos três meses acabarem, para deixar sua isolamento porque você acredita que você teve sucesso. Mas isso pode bem ser uma desilusão, e os três meses limite devem ser estritamente observados. Isso é simplesmente porque três meses são o absoluto tempo mínimo requerido para produzir a mudança alquímica: qualquer mudança antes disso é ilusória e somente temporária. Pode não ser colocado também frequentemente que não há atalhos para a genuína Adeptidade: nenhum caminho fácil para sabedoria. Há somente vivência sozinho, isolado e em um modo simples como acima. O Ritual de Grau cria em três meses o que destino tem produzido (então somente raramente) em duas ou três décadas em uns poucos indivíduos afortunados – é uma técnica que destila a experiência de milhares de anos de entendimento evolucionário, e faz Adeptidade avaliável a todos.

## IX Estagio Cinco – Entrando no Abismo

No sistema Septenario, o Abismo fica entre as esferas do Sol e Marte – ele é a região onde o ‘acausal’ e o ‘causal’ se encontram. O sistema Septenario – as sete esferas e os caminhos ligando elas – é considerado como um mapa de nossa própria consciência. Nossa consciência, por sua natureza, é causal e acausal – isto é, racional e ‘irracional’, onde esse ‘irracional’ inclui o inconsciente. Em um sentido, o causal é linear, progressivo, evolucionário, e o acausal é unificado, ‘wholístico’. Ao acausal pertence ‘magicka’ – e o ‘Oculto’ em geral; ao causal ciência e lógica. O Abismo pode ser visto essencialmente além dos opostos de causal e acausal – a unidade além de ambos. Para fazer parte de nosso passado, presente, futuro – e os demônios/deuses dentro de nós e exterior a nós. Ele é o lugar onde nossa auto-imagem – criada por nossas experiências de vida – é quebrada, e onde nós descobrimos como nós, e todos os outros, se enquadrados no esquema do cosmos. O Abismo, destruindo nossa imagem de nós mesmos, nos destrói – ou leva-nos além de nosso self, para o real início de sabedoria.

O Ritual de Grau (*o qual produz, em termos magickos, o Mestre do Templo/Senhora da Terra*) é simples em forma, mas difícil de praticar. Como todos os Rituais de Grau, ele demanda auto-honestidade. O ritual pode ser tentado por aqueles que sucessivamente completaram o ritual de Adepto Interno e sentem-se prontos para o próximo estagio.

Nesse aspecto, o ritual envolve o candidato caminhando (*sem ajuda de outros ou qualquer forma de transporte*) – e carregando tudo que é necessário em termos de comida, água, e abrigo – uma distancia de 128 km (*homens*) ou 90 km (*mulheres*). O candidato – que deve também carregar um tetraedro de cristal de não que 7.6 cm de altura – durante essa caminhada deve parar por somente uma hora somente uma vez, isto é, durante a noite. O ritual é iniciado ao nascer do sol do primeiro dia e alcança seu clímax no pôr-do-sol do dia seguinte. A caminhada deve ser empreendida tão distante quanto possível de habitação humana, e o candidato deve completar a distancia especificada antes do pôr-do-sol do segundo dia.

No fim da caminhada, o candidato deve – sem comer ou descansar – se banhar em um rio/cachoeira/lago (*a caminhada sendo planejada para acabar perto de um desses*). Uma posição confortável é então assumida, o tetraedro de cristal segurado nas palmas das mãos, e o candidato visualizando uma escuridão dentro do cristal que se espalha pelo exterior para cercar ele/ela. Essa visualização é acompanhada pelo lento, repetitivo canto da palavra ‘Caos’. Após muitos minutos de esforço, a visualização é terminada, e a mente permitida sentir e tocar o que puder. Nenhuma tentativa deve ser feita para controlar ou direcionar as imagens/sensações/sentimentos que podem ocorrer. Eles devem ser observados, com separação emocional.

O candidato saberá quando o ritual está completo, e deve tão logo quanto possível escrever uma narração dele. É importante que o banho comece tão logo quando a distancia alvo é alcançada – e a visualização deve ser iniciada após o banho.

Se essas condições não são observadas – ou se alguma assistência é dada durante a caminhada – então o ritual é em vão.

**PARTE DOIS**

**FEITIÇARIA ESOTÉRICA**

# INTRODUÇÃO

Os seguintes capítulos dão detalhes de varias técnicas de magicka externa, e essas técnicas são usadas para trazer uma meta especifica de desejo. Aqueles que desejam usar elas em um sentido pratico são avisados para primeiro ler Apêndice V (*preparação para Rituais Herméticos*) seguido pelo Apêndice II (*Técnicas de Visualização*). Também, se você não empreendeu a Iniciação como dada na Parte Um acima, isso (*ou o ritual dado no Apêndice IV*) deve ser feito, desde que isso, é uma ‘introdução para o papel de feiticeiro/feiticeira’.

Magicka externa bem sucedida em uma grande extensão depende da aceitação desse papel: ele é a abertura do portal interior que leva para o acausal, aquela fonte de energia magicka. Magicka externa – hermética e cerimonial – é uma habilidade, a aprendizagem que é uma das tarefas de um Iniciado seguindo o caminho septenario. Esse aprendizado é associado todo naturalmente com o grau magicko de ‘Adepto Externo’.

As técnicas dadas capacitam o cumprimento de desejos, sem restrição. Uma dessas técnicas – os ‘Caminhos Sombrios’ – envolve a atração/invocação de tipos de energias ‘sombrias/sinistras/negativas/caóticas’ e nesse sentido é um trabalho de ‘Caminho da Mão Esquerda’: isto é, tem relação com varias áreas da consciência que são frequentemente desentendidas. Os trabalhos com os caminhos podem ser ditos serem jornadas dentro dos lados sombrios do inconsciente (*ou ‘inconsciente oculto’*) da psique do individuo, e enquanto essas energias podem ser usadas hermeticamente – isto é, direcionada pelo desejo em direção de uma meta ou intenção especifica – elas podem ser usadas ‘internamente’ para provocar/causar mudanças na consciência individual, ajudando assim o desenvolvimento magicko e auto-entendimento. Nesse sentido ‘interno’, quando as energias são produzidas (*por meios dados no capítulo ‘Caminhos Sombrios’*) elas não são direcionadas, mas deixadas produzir imagens/sensações na psique (*como nos trabalhos com esferas na Parte Um*). Ambos os tipos de trabalhos associados com o aprendizado magicko de um Iniciado – isto é, eles são empreendidos antes do Ritual de Grau de Adepto Externo, esse Ritual de Grau sendo um meio de integração consciente das experiências.

*(Para o Caminho da Mão Esquerda em geral veja Apêndice 0.)*

# Cantos Esotéricos

Canto esotérico pode ser dividido (*tão longe quanto a 'Tradição Sombria' é conhecida*) em duas partes: vibração de nomes e canto 'Sagrado' ou magicko. O primeiro tipo requer menos habilidade e é a forma mais frequentemente usada em ritual – por exemplo, para criar ou 'atrair' um força em particular ou entidade em um trabalho magicko. O segundo tipo requer alguma habilidade musical ou treino desde que modo e tempo são importantes.

## 1) Vibração:

Vibração implica que cada parte da palavra a ser usada, (*sozinha ou como parte de um texto ou chave*) é ressonada profundamente e isso requer que pessoa esteja em pé e o 'plexo solar' é para ser usado para gerar a respiração profunda requerida, a boca atuando como uma cavidade ressonante. A vibração deve ser tal que ela é sentida no corpo inteiro – uma vibração **não** é um berro ou grito mas uma concentração prolongada de energia de som.

Por exemplo, para vibrar a palavra 'Satan'. Respire profundamente e soe 'Sa', pela duração daquela respiração (*não menos que vinte segundos*) tentando manter o mesmo nível de intensidade enquanto a respiração perde a força – então inale rapidamente e vibre '-tan' enquanto exalando da mesma maneira que antes. Prática aumentará a extensão de cada parte a ser acrescentada. Para obter a 'profundidade' ou poder requerido, tente projetar o som a frente de você a um ponto pelo menos a três metros longe.

A essência da vibração é controle do som – ele deve ser tão uniforme quanto possível e o mesmo em todas as partes da palavra ou frase. Com prática, o tom relativo de vibração pode ser alterado, ainda que isso não é importante enquanto produzindo uma vibração poderosa desde que a maioria das vibrações magickas requerem poder antes que astúcia em tom. Certas chaves musicais são associadas com certos tipos de força magicka (*por exemplo, a chave de E menor é associada com indulgência 'Satanica'*) e experiência mostrará qual chave é apropriada para a força requerida.

As 'Chaves Enochianas' provêm um bom exemplo de vibração usada em um sentido magicko – considere a Terceira Chave: Nicma Goho Piad zir...

'Nicma' é vibrado como 'Mic-' seguido por 'ma', cada parte por pelo menos vinte segundos. 'Goho' é 'go-' e 'ho' pela mesma extensão de tempo, 'zir' é um som e outros.

Assim será visto que a vibração de uma chave Enochiana requer inteiramente um esforço, e vibração correta produz na pessoa (*parcialmente por causa disso*) um estado alterado de consciência tão bem como produzindo resultados magickos e afetando outros indivíduos que podem estar presentes.

Cada individuo possui o que pode ser chamado uma 'marca de vibração' ou chave única para qual o som produzido é mais efetivo por eles em níveis pessoais e magickos, e essa marca pode e deve ser descoberta por prática. A maioria das mulheres naturalmente produzirão vibração de um tom relativo mais alto que homens e suas vibrações podem

algumas vezes ser muito perigosas, enquanto alguns homens podem produzir vibrações que são perturbadoras para certos indivíduos.

Aqueles que desejam dominar a arte de vibração magicka devem praticar regularmente, particularmente dentro de grandes construções ressonantes, gradualmente aumentando sua habilidade de controle de respiração e o poder do som. Corretamente usadas, vibrações curtas podem assustar pessoas e fazer elas imóveis por alguns segundos. Em certas circunstâncias, uma poderosa vibração pode matar.

## **2) Canto Magicko:**

Canto magicko é essencialmente monofônico e por essa razão é geralmente (*quando é escrito*) representado em notação Gregoriana – distinta da notação ‘blob’ usada na música moderna.

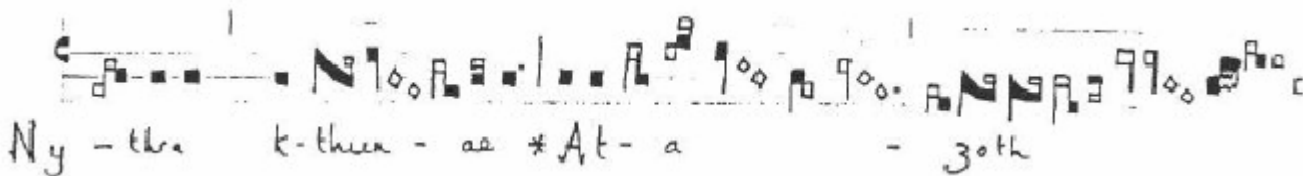
Canto magicko é cantado desacompanhado em um dos sete modos fundamentais (*ou Gregos*) – Lídio, Dórico e outros, os modos sendo representações das forças Septenárias como descritas pela Árvore da Vida Septenária e as correspondências associadas com ela. Há três jeitos básicos de executar esses cantos – por um cantor solo; por várias vozes em uníssono e por dois cantores (*ou coro*) cantando ‘vox principalis’ e ‘vox organalis’ um quarto ou quinto aparte como em organum.

A música desse tipo de canto é similar ao canto Gregoriano cantado em proporcional ritmo e os textos usados são usualmente invocações magickas ou chamados.

Canto Magicko desse tipo é usado por três propósitos – primeiro, como chaves para o Abismo ou para abrir vários Portais acausais (*como, por exemplo, seu uso no rito dos Nove Ângulos para retornar os Deuses Sombrios à Terra*), segundo como um meio de produzir mudança magicka no mundo e indivíduos desde que certos cantos são considerados como possuindo poder especial se cantados corretamente; terceiro, prover uma estrutura de trabalho que alguns indivíduos podem usar para presenciar numa base diária através de tais formas tradicionais como o Ofício Prometheano, aqueles aspectos do acausal que tem sido nomeados variantemente como Physis e Tao.

Os dois primeiros desses tem frequentemente sido considerados pertencer ao Caminho da Mão Esquerda, desde que eles geralmente invocam/criam várias forças ctonicas ou sombrias/negativas na consciência, enquanto o terceiro tem até agora sido usado quase que exclusivamente por aqueles Adeptos que, tendo passado o Abismo, vivem de acordo com sua própria sabedoria.

Um exemplo do primeiro desses tipos é dado abaixo – como usado no rito para retornar o Deus Sombrio Atazoth para a Terra.



## CANTO ESOTÉRICO COMO UMA TÉCNICA MAGICKA

### I – Os Modos:

Os sete modos Gregos correspondem às esferas do Septenario (*ver Apêndice I*) como segue:

Lídio	Júpiter
Frigio	Saturno
Dórico	Lua
Mixolídio	Vênus
Hipodórico (ou Eólio)	Mercúrio
Hipolídio (ou Lócrio)	Sol
Hipofrigio (ou Jonio)	Marte

Os modos usados em canto esotérico são os ‘Gregorianos’ ou partituras e essas são relacionadas, de acordo com a tradição, às esferas e assim os modos Gregos assim:

Lua	Modo IV
Mercúrio	Modo VI
Vênus	Modo V
Sol	Modo VII/VIII
Marte	Modo III
Júpiter	Modo I
Saturno	Modo II

Por isso, se uma peça de canto é cantada corretamente no, por exemplo, modo IV, então tal canto será uma representação das energias ou forças associadas com a esfera apropriada – nesse caso Lua/Nox. Tais energias podem ser usadas na maneira de magicka para:

- a) incrementar a consciência/introspecção daqueles cantando;
- b) ser direcionada por vontade e visualização<sup>1</sup> para uma meta específica apropriada para a esfera;
- c) ser usado para alterar (*via o acausal*) o mundo.

Assim, canto esotérico é uma forma de ritual magicko – e até agora uma secreta. (b) e (c) acima usualmente requerem dois cantores cantando um quarto aparte em paralelo (*para trabalhos sombrios/destrutivos*) ou um quinto aparte (*para trabalhos construtivos*). (a) é usualmente empreendido por um indivíduo e é magicka interna.



## **II – Exemplos de Canto: Esferas**

Os seguintes são usados como parte de um ritual hermético específico. Detalhes a respeito da forma são dadas na parte III abaixo.

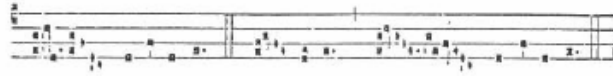
---

<sup>1</sup> Para técnicas de visualização veja Apêndice II.

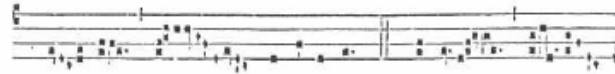
Moon



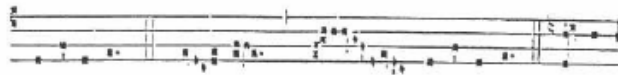
Ag-i-os \* ka-bei-ri . Ag-i-os



ka-bei-ri . Ag-i-os . ka-bei-ri



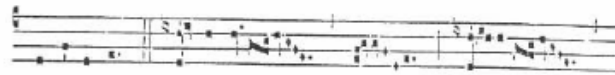
Ag-i-os ka-bei-ri Ag-i-os



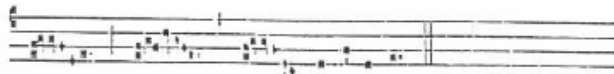
ka-bei-ri . Ag-i-os ka-bei-ri . Ag-i-



os ka-bei-ri . Ag-i-os



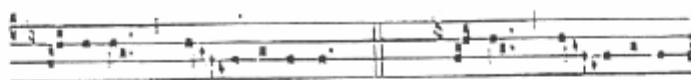
ka-bei-ri . Ag-i-os \*



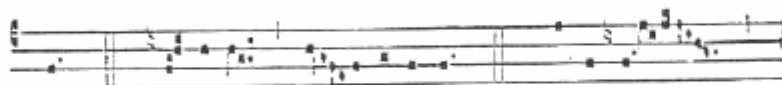
ka-bei-ri

AgiOS Kaberi

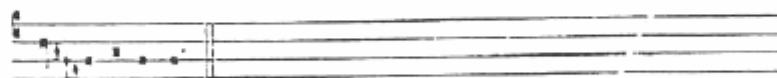
# Mercury



Ag-i-os hu-ci-fer Ag-i-os hu-ci-fer



Ag-i-os hu-ci-fer. Ag-i-os



hu-ci-fer.

[Note: repeat five times.]

Agios hucifer

Veaus

Ag-i-os \* e - lu-tro-das Ag-i-os

e - lu-tro-das, Ag-i-os e - lu-tro-das.

Ag-i - os e - lu-tro-das. Ag-i - os

e - lu-tro-das. Ag-i - os e - lu-tro-das.

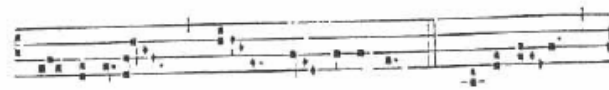
Ag-i - os e - lu-tro-das. Ag-i - os

e - lu-tro-das. Ag-i - os

\* e - lu-tro-das.

Agi-os E-lu-tro-das

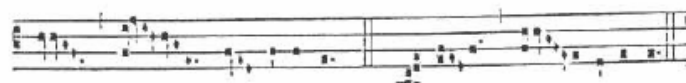
Sea



Ag-i-os \* o-Ge-nos . Ag-i-os



o-Ge-nos. Ag-i-os o-Ge-nos. Ag-



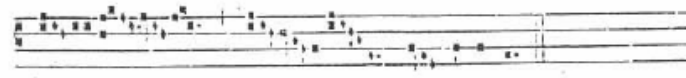
i-os o-Ge-nos. Ag-i-os o-Ge-nos.



Ag-i-os o-Ge-nos. Ag-i-os o-Ge-



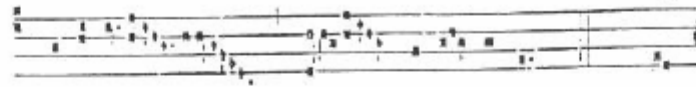
nos. Ag-i-os o-Ge-nos. Ag-i-os \*



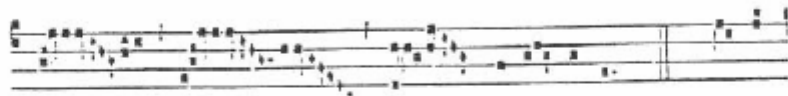
o-Ge-nos.

Agios OGe nos

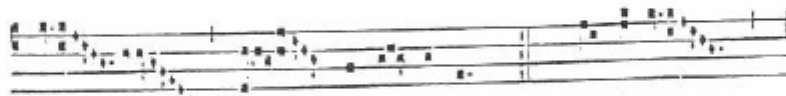
Carl



Ag-i-os \* Al-as-to-ros. Ag-



i-os Al-as-to-ros. Ag-i-



os Al-as-to-ros. Ag-i-os



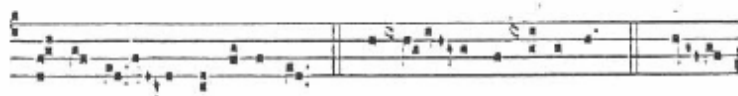
Al-as-to-ros.

Agios Alastoros

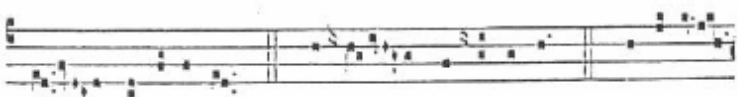
# Jupiter



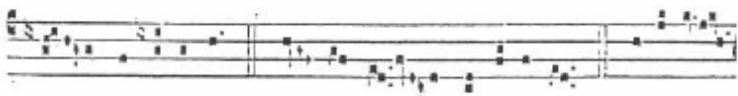
Ag-i-os\* Ba-pho-naf. Ag-i-os Ba-pho-naf.



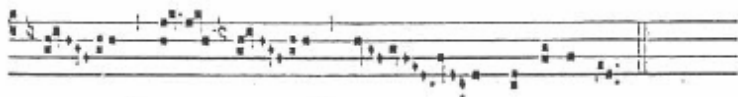
Ag-i-os Ba-pho-naf. Ag-i-os Ba-pho-naf. Ag-i-



os Ba-pho-naf. Ag-i-os Ba-pho-naf. Ag-i-os



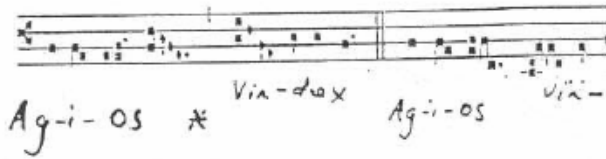
Ba-pho-naf. Ag-i-os Ba-pho-naf. Ag-i-os



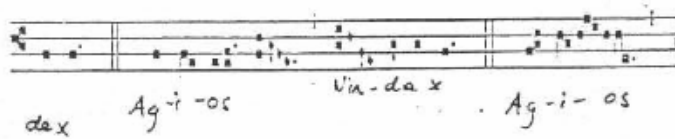
Ba-pho-naf.

Agios Baphonet

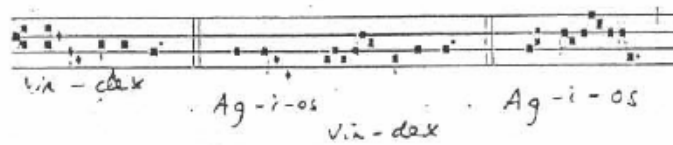
# Saturn



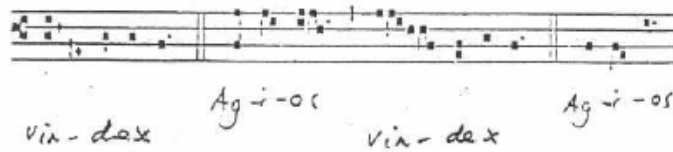
Ag-i-os \* Vin-dax Ag-i-os Vin-



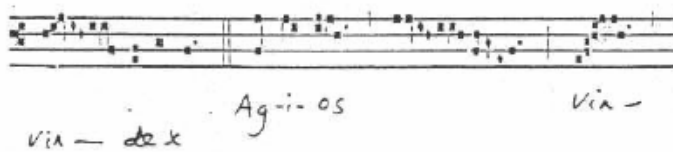
dex Ag-i-os Vin-dax Ag-i-os



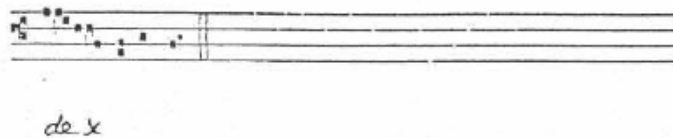
Vin-dax Ag-i-os Vin-dax Ag-i-os



Vin-dax Ag-i-os Vin-dax Ag-i-os



Vin-dax Ag-i-os Vin-



dex

Agios  
Vindax



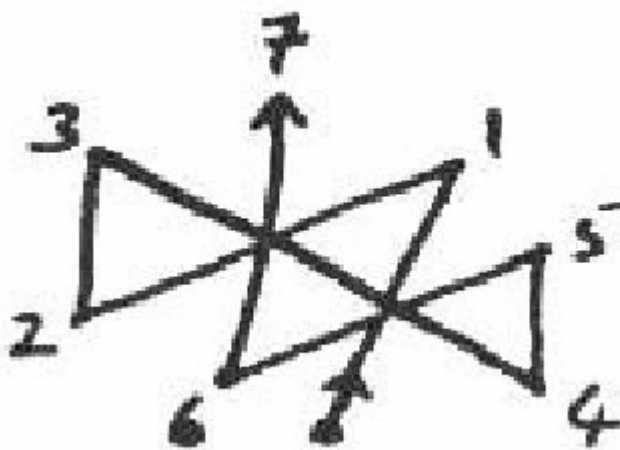
### III – Ritual:

O canto apropriado para a esfera deve ser considerado como a chave para o trabalho. Para trabalhos destrutivos/sombrios, o tempo deve ser ao nascer do sol na lua nova; para trabalhos construtivos, pôr-do-sol na lua cheia. O melhor lugar para trabalhos é ao ar livre sobre topos de colinas ou clareiras.

O rito é iniciado por aqueles presentes vibrando de acordo com a tradição e três vezes:

- a) Agios O Atazoth para trabalhos ‘sombrios’;
- b) Agios O Baphomet para outros trabalhos.

O cantor então incensa com o incenso apropriado para a esfera em cada um dos sete pontos assim:



O caminho descrito por esses pontos devem ser caminhados pelo cantor enquanto incensando, seguido pelos outros participantes, se qualquer.

Os incensos são:

Lua	Petriochor
Mercúrio	Enxofre
Vênus	Sândalo
Sol	Carvalho
Marte	Almiscar
Jupiter	Civit
Saturno	Mandrágora

Enquanto isso está sendo empreendido o seguinte deve ser cantado:

- a) **Aperiatur et germinet Atazoth** ou, para trabalhos construtivos:
- b) **Ad Gaia qui laetificat juventutem meam.**

O canto chave (*ver Parte II*) é então cantado duas vezes em sucessão. Se mais que uma pessoa está empreendendo o ritual então isso deve ser cantado em quartos (para trabalhos destrutivos) enquanto aqueles cantando visualizam a intenção do rito sendo executados de acordo com os princípios da magicka hermética.

Prática anterior de canto (*sem a visualização*) é essencial, desde que o canto é somente útil magickamente se cantado corretamente. A visualização deve ser tão concisa quanto possível e de acordo com um modelo concordado pelos participantes antes do ritual. É possível usar sigilização em vez de visualização: o sigilo sendo preparado de antemão e ‘consagrado/carregado’ de acordo com a tradição, o sigilo sendo queimado por um dos participantes durante o cantar do canto chave.

A seguinte tabela dá o tipo de trabalho apropriado para cada esfera:

Lua	Terror e conhecimento sinistro
Mercúrio	Indulgência e transformação(ões)
Vênus	Êxtase e Amor
Sol	Visão e entendimento
Marte	Destruição e sacrifício
Júpiter	Sabedoria e saúde
Saturno	Caos

#### **IV – Método de Canto:**

A essência da performance esotérica é o canto ser cantado vagarosamente, cada ■ da notação da partitura representando uma colcheia moderna, mais ou menos, dependendo do ‘modo’ da esfera apropriada.

O tom de uma peça é relativo – e depende do que é confortável para os cantores ou grupo. O ritmo de uma peça em particular é fácil obter com prática se lembrado que a peça é como uma onda – erguendo e caindo com cadência medida, em uma fluida maneira. É por essa razão que Latim (*e às vezes Grego*) é usado nos textos, desde que de todas as linguagens, elas são as mais apropriadas para canto monofônico. O acento é geralmente colocado na diatônica alta, ainda que exceções existam.

## FRENESI MAGICCO

Esse tipo de magicka envolve o(s) individuo(s) tornando-se possuído pelas energias acausais pela criação através de técnicas específicas um frenesi físico e emocional.

Frenesi magicko para ser bem sucedido requer que o individuo na altura do frenesi induzido visualize (*ou usando vibração para canto*) o resultado pretendido com o ritual – por exemplo, se o ritual é empreendido para destruir por magicka certa pessoa, então a visualização é a morte daquela pessoa da maneira escolhida; uma frase conveniente para vibração seria ‘N.N. (*o nome da pessoa*) morrerá!’

Frenesi pode ser obtido por drogas – mas essas diminuem (*e às vezes destroem*) a habilidade para se concentrar e portanto drogas não são recomendadas para esse tipo de magicka hermética. O melhor método para alcançar frenesi é dança – na maioria das vezes de uma natureza circular ou espiral. Outros métodos que podem ser usados são concentração desejada, sofrimento físico e êxtase induzido. Detalhes de todos esses serão dados.

Aqueles interessados em empreender um ritual hermético específico são avisados para ler o Apêndice VI – Preparação para Trabalhos Herméticos.

### I – Dança:

Resuma a intenção de seu trabalho em umas poucas frases e imagens. Por exemplo, se um trabalho é para induzir um individuo específico a amar você, uma frase conveniente para canto/vibração seria ‘Que N.N. torne-se possuída pelo amor por mim.’ Uma imagem conveniente seria uma fotografia do individuo – ou uma visualização da sua face.

No crepúsculo de um dia conveniente comece o trabalho ao ar livre ou dentro de uma área interna conveniente para dançar. Caminhe um círculo vagarosamente e no modosol (*i.e. do Leste para Oeste*) repetindo a frase que coloca a intenção de seu trabalho. Continue com essa dança circular caminhando por muitos minutos enquanto visualiza a imagem escolhida (*ou se concentrando em uma fotografia*) gradualmente permitindo que você sinta a emoção apropriada para o trabalho (*por exemplo, um ritual de destruição – ódio; um ritual para trazer amor – amor; um ritual para trazer saúde – um sentimento do deleite de luxúria e saúde...*).

Então caminhe mais rápido e mais rápido imaginando como você abrindo o céu acima e energia fluindo para baixo e dentro de você. Essa energia reforça sua emoção e deixe-a fazer você gritar mais alto e mais alto sua frase escolhida. Deixe essa energia vital possuir você – e dance, corra, salte como você tiver vontade, visualizando a imagem e gritando/cantando a frase enquanto o frenesi se direciona. Continue assim até exaustão, então sente ou permaneça em pé por muitos minutos visualizando sua energia sendo puxada de volta para o céu e para as estrelas. Respire profundamente e vagarosamente por cerca de um minuto, pause e diga ‘Está acabado’ e deixe a área do ritual.

## II – Outros Métodos:

Concentração desejada envolve em construir gradualmente a emoção apropriada enquanto ficando quieto através do uso de exercícios de respiração e a concentração alternada e relaxação de músculos. Respirações profundas são feitas e os músculos dos braços, pernas e costas contraídos: imagine com a inalação que energia (*de tipo apropriada – amor, ódio e outras*) está sendo trazida para dentro do corpo. A respiração é então exalada vagorosamente e os músculos relaxados. Isso continua por pelo menos um quarto de hora – então a imagem escolhida é visualizada pelo espaço de cinco inalações e cinco exalações após o qual uma longa inalação vagarosa é empreendida com a poderosa atração de emoção. Isso é seguido por uma exalação gritada da frase escolhida – até exaustão ou toda energia estiver drenada para longe.

Como antes, relaxe, diga ‘Está acabado’ e deixe a área do ritual.

Sofrimento físico como uma técnica envolve a escolha de alguma coisa que para você é excepcionalmente desgastante fisicamente. A execução dessa meta pré-designada é então como o clímax do trabalho e o intento do ritual é então visualizado e a frase escolhida resumindo o desejo vibrado ou gritado nesse momento.

Um exemplo desse método seria escolhendo uma colina alta e colocando-se a tarefa de correr tão difícil e rápido quanto possível até o topo como o sucesso do trabalho – se ajudar, na preparação mental repita para si mesmo algo como (assumindo, para propósito de ilustração, que a intenção do ritual é trazer sucesso em um empreendimento em particular): ‘Meu sucesso virá enquanto eu alcanço o topo da colina!’

Nenhuma preparação física de qualquer espécie deve ser empreendida: esse método envolve pura vontade e determinação. Se você realmente quer que o trabalho tenha sucesso, você possuirá a vontade necessária para alcançar a meta física. A meta é por uma explosão de energia física, e em muitas considerações corrida é idealmente apropriada para isso.

Êxtase induzido como uma técnica envolve o uso de alguma forma externa para produzir dentro de você uma emoção apropriada para a intenção do trabalho. Essa forma externa depende de seus interesses e/ou habilidades. Uma das formas mais simples é música – isto é, usando música para induzir a emoção apropriada.

Entretanto, isso não é fácil como parece porque é necessário produzir um frenesi de emoção e sustentar isso por um período de tempo. Se você pretender usar música desse modo, uma peça/composição conveniente, uma vez encontrada, se possível deve ser mantida somente para uso magicko. Desde que os efeitos da música tendem a ser individuais, somente você pode encontrar música apropriada para um trabalho emotivo em particular. A coisa importante é permitir a emoção construir gradualmente um clímax frenético e no clímax lançar/direcionar a energia usando visualização e vibração. Combinando dança com música é muito efetivo.

Improvisando música em um instrumento em particular pode também ser usado – e muito efetivamente. Outra vez, o frenesi deve ser induzido vagorosamente e seu clímax acompanhado por visualização e vibração/grito da frase escolhida.

## VISUALIZAÇÃO E SIGILO MAGICKO

Visualização como uma técnica é simples. Na área escolhida para o ritual, adote uma posição confortável (*sentando, deitando ou em uma 'postura de meditação' – a posição não é importante, somente que ela seja confortável*) e nessa posição visualize em detalhes mas sem qualquer emoção a seqüência de eventos desejados.

Visualização pode ser dita ser 'sonho-diurno' desejado e para ser efetivo requer uma calma mas concentrada atitude de mente. Para ajudar na visualização, vários calços externos podem ser usados para criar a atmosfera ou modo certo: incenso do planeta apropriado para o trabalho deve ser queimado (*veja apêndice I*) e velas da cor planetária usada para prover a única luz. Antes de começar a visualização, vibre a palavra apropriada ao planeta (*veja abaixo*) três vezes em sucessão.

A visualização deve ser tão natural e realística quanto possível.

Exemplos:

(a) Você deseja obter os favores sexuais de uma pessoa em particular. Você visualiza a pessoa e então, tão detalhadamente quanto possível o ato;

(b) Você deseja causar perturbação a um vizinho que tem te incomodado. Você visualiza a pessoa na cama à noite e você permanece sobre eles.

Você sorri e por sua vontade forma a energia das dimensões acausais em um demônio impertinente (*imagine a energia como nevoeiro rodeando no qual sua vontade forma no demônio*). Você coloca esse demônio ao pé da cama para criar caos e então você parte.

É importante para o sucesso nessa técnica que a visualização torne-se para você tão real quanto possível, como um sonho é real enquanto ele está sendo sonhado. Para obter isso, é necessário estar relaxado e calmo – qualquer emoção gerada não deve pertencer a você diretamente, mas às imagens na visualização e então em um modo controlado, nunca frenético mas calmo e deliberado.

Como com todas as técnicas herméticas, complete o trabalho em um modo formal relaxando e dizendo 'Está acabado'.

<b>Planeta</b>	<b>Palavra</b>	<b>Trabalho Apropriado</b>
Lua	Noctulius	Conhecimento Escondido
Mercúrio	Satan	Luxuria/Indulgência
Vênus	Darkat	Amor/Encantamento
Sol	Karu Samsu	Profecia/Revelações
Marte	Shugara	Morte/Destruição
Júpiter	Davcina	Riqueza/Sucesso
Saturno	Vindex	Caos/Ruptura

Magicka com sigilos envolve a forma Septenaria do Jogo Estelar (*veja Capítulo IX*). A técnica descrita aqui é somente uma das muitas que envolvem o Jogo Estelar – ainda que ela seja a mais fácil de usar.

Primeiro, o Jogo Estelar deve ser construído, e as peças marcadas com os sigilos alquímicos apropriados. A base da técnica é colocar a si mesmo uma meta considerando colocar suas peças em certo modelo sobre o tabuleiro de Mira. Essa meta você conscientemente igualar com o sucesso de seu desejo.

Comece especificando a meta de seu trabalho: por exemplo, se você deseja por magicka ganhar o amor de alguém diga para si mesmo (*e escreva em papel*) algo como – ‘Minha vontade é que N.N. me ame. Enquanto eu movo minhas peças em direção de minha meta então meu desejo será cumprido.

Escolha um modelo para o tabuleiro de Mira – o modelo em si não é importante, somente que você escolha ele e iguale-o com o alcance de seu desejo. Por exemplo, o modelo poderia ser:

$\ominus(\Upsilon)$		$\ominus(\Theta)$
	$\ominus(\Delta)$	

Peças brancas são escolhidas para trabalhos construtivos, peças pretas para destrutivos. O primeiro deve ser conduzido durante o crepúsculo, o ultimo durante a aurora.

Então comece a mover as peças – de acordo com as regras do jogo – até o modelo ser alcançado. Quando a meta é atingida, alegre-se dizendo ‘Então está feito de acordo com a minha vontade’.

Duas adições podem ser feitas a esta técnica. Ambas envolvem em jogar o jogo contra um oponente. Na primeira, o oponente não é ciente do modelo que você colocou pra si mesmo – você escreve seu modelo intencionado e mostra-o para seu oponente somente quando você alcança-o no jogo através dos movimentos das peças. Na segunda, o oponente é ciente de sua meta e tenta evitar, por seus movimentos, seu alcance dele. Em ambos, o jogo deve

ser jogado para uma conclusão sem uma quebra.

Nas adições acima naturalmente incrementa a dificuldade da técnica – mas eles também incrementam grandemente a potencia magicka.

## MAGICKA SEXUAL

Magicka sexual hermética – isto é, a técnica de uso do ato sexual para propósito magicko – é muito simples, dependendo somente da aquisição de um parceiro conveniente e da orientação sexual da pessoa desejando usar a técnica. Técnicas para indivíduos heterossexuais e gays serão dadas.

Os parceiros mais convenientes são aqueles com que o operador sente uma empatia e idealmente parceiros para magicka sexual devem ser interessados em magicka, seja ciente da natureza do trabalho e deseje ter sucesso. É mérito ter algum trabalho para encontrar um parceiro conveniente e desenvolver com ele uma genuína parceria. Trabalhos empreendidos com alguém que não é ciente que o ato sexual está sendo para propósitos magickos são possíveis e efetivos (*ainda que não tanto quanto aqueles empreendidos por genuína parceria*) e as técnicas descritas abaixo devem ser ajustada de acordo.

A essência do trabalho sexual é usar a energia sexual gerada por indivíduos em um modo direcionado e a despeito as muitas tentativas feitas por outros para mistificar o procedimento isso é feito muito facilmente. Para melhores resultados, trabalhos devem empreendidos de acordo com o planeta governando o desejo – por exemplo, um trabalho envolvendo riqueza seria associado com Júpiter. Trabalhos construtivos são empreendidos quando o planeta em particular está se erguendo no lugar onde o trabalho está sendo empreendido. Trabalhos destrutivos quando o planeta está se pondo. Isso naturalmente limita os trabalhos a certos períodos – assim incrementando o que pode ser nomeado a numinosidade do trabalho.

É útil se o trabalho é ritualizado a certa extensão – por exemplo, usando incenso e velas apropriadas ao planeta (*ver Apêndice I*) e se possível conduzindo o trabalho em uma área onde uma aura magicka existe naturalmente (*tal como uma clareira sagrada ou alto de colina isolada*) ou onde uma tem sido criada por trabalhos prévios ou pela criação de uma área de Templo com certos artefatos magickos específicos tal como um altar, altar coberto e outros.

Como a maioria das técnicas herméticas descritas nesse livro, uma visualização apropriada e/ou frase deve ser escolhida a qual descreve o desejo do trabalho.

### **I – Trabalho Heterossexual:**

O macho desperta a fêmea primeiramente acariciando a espinha e ombros dela com as pontas dos seus dedos, então erga o fogo dela com sua língua (*locis muliebribus*) antes da união começar. Na altura da união, a fêmea visualiza o desejo na maneira escolhida. Se uma frase é escolhida para descrever o desejo a fêmea pode cantar isso ritmicamente enquanto a união procede para seu clímax, ou isso pode ser dito silenciosamente por ela no mesmo modo.

É a fêmea que é o portal através do qual o poder flui e como tal é dela o papel eminente. É frequentemente útil para ela nos estágios iniciais visualizar energia



fluindo abaixo para ela e através dela vinda do céu e estrelas acima.

Se o macho está empreendendo o trabalho sem a fêmea participando completamente e sem conhecimento do ritual, então é dele a visualização e o canto (silencioso). Essa forma de trabalho é por sua natureza menos poderosa que o precedente.

A fêmea pode, é claro, empreender o trabalho sem o conhecimento do macho e isso não altera de nenhum modo o poder do trabalho, exceto desde que ela deseje incrementar seu poder usando encantamento sexual amarrar um homem e usa-lo no trabalho. O encantamento é então um poderoso prelúdio para o trabalho.

O trabalho é concluído do usual jeito formalizado por relaxamento e uma simples frase tal como 'Está completo'.

## **II – Trabalho Sapphico/Uraniano:**

Por causa da dupla de fêmeas, trabalhos Sapphicos (às vezes chamado Sapphistrio) é magicka poderosa. Ambos participantes podem combinar na visualização e/ou respiração rítmica da frase escolhida – o fogo é despertado mutuamente por carícia e língua (*locis muliebribus*) e um êxtase seguindo o outro (êxtase mutuo – ainda que são senão cultivados por técnica – é magicka muito poderosa). Se desejado, o procedimento pode ser repetido muitas vezes como os participantes desejarem. O trabalho é concluído na maneira usual.

Trabalho Uraniano pode ser empreendido como (I) acima com as correções óbvias ou um participante pode se eleger para erguer o fogo do outro com seus lábios. A visualização e/ou canto da frase escolhida de seguir o modelo na seção (I). O trabalho é concluído da maneira usual.

## MODELO MAGICKO

Modelo magicko consiste em duas técnicas. A primeira envolve fazer modelos efetivos dos eventos ou indivíduos os quais alguém deseja influenciar usando forças magickas. O segundo consiste em descrever (*isto é, representar*) os eventos de um modo pictórico ou usando o meio de palavras para criar um modelo para a imaginação.

A feitura de modelos efetivos é auto-explicativa. Por exemplo, para amaldiçoar um indivíduo faça um modelo desse indivíduo (*cera é o mais fácil de usar*<sup>1</sup>). O modelo deve ser vivido. Esse modelo é então nomeado por você com o nome do indivíduo – dizendo alguma coisa parecida com **‘Com minhas mãos eu te dou vida e te nomeio N.N.’**. Esse modelo é então perfurado com agulhas (*o método usual*) ou embrulhado em um pano preto e enterrado na terra enquanto você diz: **‘Eu que te dei vida agora te coloco morto na Terra!’** Durante essas tarefas a emoção apropriada deve ser cultivada – nesse caso ódio.

Se for desejado procurar amor de um indivíduo, você faz dois modelos: um da pessoa e um de você mesmo. Eles são nomeados como antes, então unidos com corda de seda verde enquanto diz: **‘Dessa ligadura virá nosso amor’**. Os modelos são então embrulhados em um tecido verde e colocados em algum lugar sossegado perto da moradia do outro indivíduo. A emoção aqui deve ser amor.

É importante que emoção forte seja produzida e para ajudar isso, a técnica pode ser ritualizada. Por exemplo, um altar é preparado, incenso apropriado queimado, velas usadas como a única fonte de luz. Enquanto você acende as velas diga ‘aqui eu venho para trazer meu desejo por vida!’ Então vibre de acordo com o método do capítulo II a palavra (*veja acima*) do planeta apropriado antes de começar a fazer os modelos. Repita frequentemente, a intenção do trabalho: por exemplo, **‘N.N. morrerá!’** Acabe o trabalho da maneira formal.

A segunda técnica de modelo magicko envolve a criação de imagens em um modo artístico. Se uma pessoa é o objeto de seu desejo magicko, então essa técnica envolve em desenhar ou pintar aquela pessoa – mas empreenda de um modo criativo. Isto é, através do desenho ou pintura (*ou escultura*) você está efetivamente dando vida para a pessoa – você está capturando através do meio escolhido o espírito (*ou ‘alma’*) daquela pessoa. Enquanto a criação procede, você altera a imagem de acordo com sua intenção. Por exemplo – se você deseja mal a uma pessoa, angustia/dor/sofrimento podem ser representada na face e corpo. O que é importante aqui é o sentimento que você coloca no trabalho.<sup>2</sup>

Se eventos envolvendo certos indivíduos é o objeto de mudança magicka desejada, então meios literários podem ser usados. Para isso, você usa sua imaginação para descrever em palavras geralmente através do meio de uma ‘curta estória’ ou uma novela, os indivíduos envolvidos e como você deseja que aqueles indivíduos sejam alterados por eventos de acordo com seu desejo. Como antes o modo deve ser imbuído com criação magicka – você deve sentir que você está controlando e moldando os eventos e os indivíduos.

<sup>1</sup> Coloque velas de cera em água fervente. Uma camada de cera se formará sobre a água – use isso para fazer o modelo

<sup>2</sup> Quanto mais vivida for a imagem, mais poderosa é a magicka.

É sugerido que quando você usa essa técnica pela primeira vez, introduza somente pequenas mudanças nos eventos e nas vidas dos indivíduos – por exemplo, se você deseja ganhar o amor de um indivíduo, comece por descrever tão realisticamente quanto possível, aquele indivíduo e sua vida como você a conhece. Então introduza na estória, você mesmo – em uma situação realística. Gradualmente faça o indivíduo cair de amor por você.

Essa técnica literária pode ser usada também para mudar em uma escala significativa forças que afetam indivíduos ainda que eles não sejam cientes disso. Essas forças são geralmente chamadas magickas Aeônicas energias ou correntes. Usando uma forma literária tal como uma novela, uma brincadeira, uma estória curta, você cria novas imagens e idéias usando imaginação em um modo magicko, como H.P. Lovecraft fez. Entretanto, não é necessário que suas criações sejam ‘publicadas’ em um sentido aceito para que elas sejam magickamente efetivas, pois uma vez que uma imagem ou idéia é nascida por magicka através do desejo de um indivíduo ela irá, se possuída de energia magicka suficiente ao nascer, se espalhar pelo acausal para as mentes de outros indivíduos e geralmente se tornar uma forma de entidade viva. Publicação, como tal, é basicamente irrelevante – magicka usa o acausal visto que publicação é somente uma representação causal de algo que pode ter sido (*como por exemplo, com as estórias de lovecraft*) originalmente acausal.

Tanto quanto formas literárias, é possível usar outra mídia criativa para propósitos magickos – por exemplo, filme.

Criação artística, magickamente usada, é um ritual em si e não necessita qualquer formalização de ritual tal como canto, visualização e outros, ainda que ela possa ser ritualizada em um modo formal se você desejar aumentar o modo magicko. Tal ritualização pode incluir o uso de incenso, velas e empreendendo o trabalho em um ritual especialmente preparado/área de Templo.

## MAGICKA EMPÁTICA

Magicka empática envolve basicamente se identificar com as pessoas, pessoa ou forças (*da natureza, por exemplo*) que você deseja controlar de algum modo.

Para se identificar com um indivíduo é necessário se concentrar naquele indivíduo e se imaginar tornando-se aquele indivíduo. Um modo para fazer isso é imaginar como você acha que o indivíduo reagiria a certo evento ou situação e então atue, muito conscientemente e com deliberação, essa reação. Estenda essa identificação até que você se sinta em simpatia com aquele indivíduo – e então introduza através de visualização e canto de uma frase a qual expresse seu desejo de mudança que você deseja trazer sobre aquele indivíduo.

Essa técnica pode, entretanto, levar a problemas de auto-identidade tanto quanto produz dentro de você um entendimento genuíno daquele indivíduo na extensão que seu desejo de muda-los é destruído. É importante, portanto, antes de usar essa técnica, que você considere cuidadosamente seus próprios motivos. Se após tal consideração você ainda deseja proceder, então você deve resolver – tudo aquilo que aconteça – efetuar sua mudança intencionada, não permitindo que sentimentos alterem sua resolução.

Uma vez que simpatia (no sentido de identificação) é alcançada, a mudança que você deseja no indivíduo pode ser induzida por você atua-las no papel do indivíduo. Por exemplo, se você desejar causal mal a um indivíduo, então você atua, com todos os sentimentos apropriados, o desespero daquele indivíduo, a dor que você deseja infligir e, dizer, o pensamento desse indivíduo se matando.

Essa técnica empática é de grande valia se você deseja ajudar um indivíduo em um modo positivo – em cura, por exemplo. Se possível, você deve estar fisicamente perto do indivíduo (ainda que isso possa ser feito simplesmente por transferência de pensamento) e então trazer para você, o sofrimento físico e mental desse indivíduo. Se necessário, você pode imaginar isso como uma transferência de energia visível que você leva para dentro de si. Uma vez levada, esse sofrimento ou energia negativa deve ser conduzida para dentro da Terra – o melhor modo para fazer isso é estender suas mãos sobre o chão e imaginar a energia fluindo de você, pelos seus braços e para dentro da Terra. Contato efetivo com o chão nu é mais efetivo.

Para ajudar no trazer tal energia negativa, você pode se desejar, imaginar uma aura cercando o indivíduo. Uma atitude de compaixão dentro de você é também útil no desenvolvimento de uma empatia com o indivíduo. Uma vez que empatia é obtida (e o desejo de curar é frequentemente suficiente para fazer isso) então tente e sinta as mudanças na aura que o sofrimento produz. Uma vez que essas mudanças são localizadas, traga elas para dentro de si imaginando a energia negativa fluindo através de seus dedos para dentro de sua própria aura.

Deve ser óbvio que esse método de cura é somente para ser usado em um modo de perda: isto é, sem qualquer desejo de sua parte por qualquer espécie de ganho. De outro modo, sua própria consciência de desejo bloqueará alguma da energia negativa e impedirá de drená-la.

Magicka empática envolvendo forças específicas é relativamente fácil quando comparada com aqueles indivíduos envolvidos. A força natural mais frequentemente controlada por magicka empática é meteorologia.

A essência dessa técnica, como seu nome implica, é o desenvolvimento de simpatia com forças em particular – para perder sua autoconsciência para experimentação daquelas forças como essas forças são. Esse tipo de magicka trabalha em harmonia com forças naturais e não contra elas. Por exemplo, é impossível produzir uma tempestade de neve, na Inglaterra, em Julho. A mudança que você deseja tem, por Natureza, ser possível para a magicka trabalhar por completo. Essa mudança nunca é instantânea devido à natureza das forças – por exemplo, se você deseja produzir uma violenta trovoadas há usualmente uma demora de muitos dias após o ritual antes que a tempestade aconteça porque as forças naturais têm que crescer de acordo com suas naturezas.

Para empreender um trabalho para controlar o tempo você deve primeiro encontrar um lugar isolado apartado de qualquer grande área de habitação humana – um alto de colina isolada, clareira de árvores, é ideal. Quanto mais agreste o lugar, melhor. Essa isolação deve produzir pelo menos em algum grau um sentimento de você estando entre terra e céu. Primeiro decida qual tipo de tempo você deseja produzir levando a mente anteriormente. Deite no chão e se imagine como o vento: sinta a graça de uma brisa e então imagine um forte vento golpeando você enquanto você está deitado. Enquanto você imagina o vento mais e mais forte, salte e fique de pé e com braços esticados acalme o vento por sua vontade, então o solte outra vez como uma forte força para quebrar sobre o lugar em volta. Se imagine como o vento trazendo o tipo de tempo que você deseja.

Por exemplo, se você desejar uma trovoadas, imagine o vento girando em volta e criando nuvens imensas, escuras que correm rapidamente em direção da colina trazendo sua escuridão para cobrir a terra e então seus relâmpagos, estrondos de trovões e chuva. Se necessário verbalize seu desejo e exulte ao primeiro frenesi da tempestade – dançando, rindo no seu rompimento em volta de você. Se você deseja tempo calmo, ensolarado, imagine o vento indo embora vagarosamente e o sol aparecendo no céu. Sinta o calor do sol sobre seu corpo – exulte no enternecimento do sol, outra vez verbalizando sua exultação e desejo se você desejar. Se seu desejo é por chuva imagine o vento trazendo nuvens cinzentas para cobrir todo o céu – sinta a chuva enquanto ela molha e penetra na Terra, trazendo crescimento e alegria. Outra vez exulte no sentimento de chuva sobre seu corpo – verbalizando essa exultação e seu desejo.

Essa verbalização pode assumir muitas formas dependendo do seu sentimento no momento. Por exemplo, para uma tempestade algo como: **'Venha Tempestade, Vento, Trovão, Relâmpago e Granizo! Quebre essa colina e a terra em volta com sua força! A mim! Venha relâmpago, trovão e granizo...'** Verbalização como essa deve ser sempre frenética: não tem utilidade somente dizendo as palavras em uma voz calma. As palavras seriam como uma ejaculação verbal de seu frenesi.

O trabalho seria finalizado com você reverenciando respeitosamente a Terra e agradecendo o vento, sol, céu e nuvens.

# CAMINHOS SOMBRIOS I

As esferas do Septenario podem ser ditas ser o Nexo entre causal e acausal (*ou 'Existência' e 'não-Existência'*) e os caminhos ligando as esferas podem ser consideradas de um ponto de vista magicko como zonas de energia. Essa energia é de acordo com a tradição simbolizadas em um modo arquétipo desde que é através de tal simbolismo que controle da energia é possível.

As tabelas abaixo dão detalhes desse simbolismo, os cantos/vibrações apropriadas para um símbolo específico, e os sigilos associados como uma forma de energia em particular. Esses sigilos ajudam na visualização. Uma forma em particular é invocada para capacitar o indivíduo para experimentar o tipo de consciência/sentimento associado com ela, e todas as invocações seriam por um desejo específico apropriado para a forma invocada – por exemplo, Shugara seria invocado para um trabalho destrutivo. Por sua natureza, essas forças são 'sombrias' – isto é, elas representam as energias dos aspectos escuros/sombrios de todo indivíduo, e sua invocação é um meio de integração consciente. Para usar os caminhos sombrios como magicka interna, todos os vinte e um caminhos devem ser usados – invocando a forma apropriada.

Para invocar, arranje uma área como um Templo ou use uma isolada locação ao ar livre. A melhor hora para o trabalho é após o pôr-do-sol ou antes da aurora. Comece a invocação vibrando o nome apropriado nove vezes – se um canto é envolvido (*como por exemplo, em Atazoth*) então isso deve se possível ser cantado como descrito. Se você não pode por qualquer razão fazer isso, então o nome pode ser vibrado, nove vezes seguido por uma curta pausa e quatro vibrações adicionais.

Se uma chave específica é prescrita para uma vibração, tente e vibre de acordo, mas se isso não é possível por qualquer razão, vibre duas vezes mais.

Você pode, se você desejar, antes de começar a invocação, tomar um banho 'ritual' (*usando vestes se você então desejar para incrementar o trabalho*) – perfumando esse banho com porções iguais dos óleos dos planetas que o caminho conecta.

Após as vibrações/canto, comece uma vagarosa dança circular – a direção não é importante – a qual gradualmente aumenta em velocidade e que gradualmente faz uma espiral para dentro. Enquanto você dança grite ou vibre com tanta força quanto possível o nome da entidade que você está invocando.

Continue até que tontura ou exaustão faça você cair no chão e então vibre com toda a energia que você possui a energia apropriada – para ajudar essa vibração tente e projete sua voz:

- (a) Se você está trabalhando ao ar livre: para o horizonte;
- (b) Se trabalho em recinto fechado: então que a sala/Templo ressoe com o poder da sua voz.

Após isso diga: ‘Venha.....(*nome da entidade*) a mim! E traga meu desejo!’ Brevemente visualize seu desejo, e verbalize ele usando uma frase curta (*tal como* ‘*N.N. morrerá!*’). Então comece uma vagarosa dança circular na direção oposta da anterior, rindo enquanto você dança e dizendo: **‘Eu sou o poder, eu sou a glória, eu sou um deus!’**

Cesse sua dança, sente no chão/assoalho e respire profundamente por muitos minutos. Permita que sua mente se encha com imagens e sentimentos como ela desejar, mas não se mova. Gradualmente deixe tornar-se relaxado e quando relaxado se erga, reverencie para o Norte, diga ‘Está completo’ e parta do Templo ou área do trabalho. Tão logo quanto possível escreva uma anotação do que você sentiu depois da segunda dança.

Para melhores resultados, sete dias antes de cada trabalho reduza sua comida e sono, objetivando alcançar um mínimo no dia escolhido para o trabalho. Durante o período carne não deve ser comida e toda noite antes de dormir se concentre por cerca de um quarto de hora no sigilo apropriado, vagorosamente dizendo (*não cantando ou vibrando*) o nome da entidade. Queime incenso (combinado dos planetas como acima). Esse método significa que somente um trabalho por semana pode ser empreendido – que é o ideal.

Tente e ligue seus sentimentos durante o trabalho com a imagem do Tarot apropriada.

Quando nenhum tipo de desejo para um caminho em particular é indicado na Tabela II deduza o desejo apropriado de um trabalho a partir da imagem do Tarot associada: concentre-se na imagem por algum tempo e permita que as associações virem naturalmente em sua mente.

## Caminhos – Tabela I

	<b>Caminho</b>	<b>Palavra de Poder</b>	<b>Sigilo</b>	<b>Imagem</b>
1	Ⓜ ⇨ Δ	Noctulius	See next page	XV
	Ⓜ ⇨ E	Nythra		XIII
	Ⓜ ⇨ Γ	Shugara		XVIII
	Ⓜ ⇨ X	Satanas		VII
	Ⓜ ⇨ H	Aosoth		XIV
	Ⓜ ⇨ ζ	Azanigin		X
	Δ ⇨ E	Nekalah		VIII
	Δ ⇨ X	Ga Wath Am		O
	Δ ⇨ Γ	Binan ath		I
10	Δ ⇨ H	Lidagon		XI
	Δ ⇨ ζ	Abatu		XVI
	E ⇨ X	Karu samsu		VI
	E ⇨ Γ	Nemicu		XVII
	E ⇨ H	Mactoron		II
	E ⇨ ζ	Velpecula		XIX
	X ⇨ Γ	Kthunae		IV
	X ⇨ H	Atazoth		V
	X ⇨ ζ	Vindex		XII
	Γ ⇨ H	Davcina		III
	Γ ⇨ ζ	Sauroctonos		IX
2	H ⇨ ζ	Naos		XX



# Sigilos

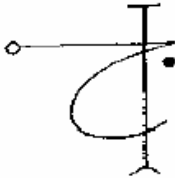
Noctulius



Nythra



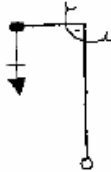
Shugara



Satanas



Asoth



Azanigin



Nekalah



Ga Wath Am



Binan ath



Lidagon



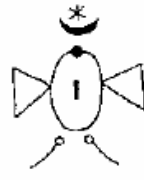
Abatu



Karu samsu



Nemicu



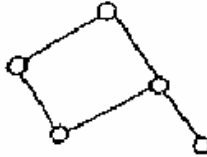
Mactoron



Velpecula



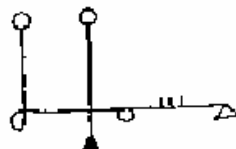
Kthunae



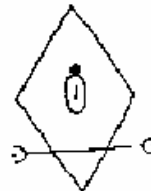
Atazoth



Vindex



Davcina



Sauroctonos



Naos



## TABELA II

<b>Noctulius:</b>	Deidade da noite. Útil em trabalhos de encantamento. Baseada na Terra. Chave para canto: G menor. Perfume – petriochor
<b>Nythra:</b>	Vórtex de energia no Abismo – sem nome em si mesma mas representada por vibração de palavra. Trabalhos de terror e destruição sinistra.
<b>Shugara:</b>	Uma das intrusões mais horríveis possíveis no nível causal e muito perigosa. G maior é a chave para canto de invocação. Manifestações são acompanhadas frequentemente por um cheiro similar a carne podre.
<b>Asoth:</b>	Sombria força fêmea. Trabalhos de paixão e morte. O nome deve ser vibrado.
<b>Azanigin:</b>	Mãe de todos os demônios que esperam na Terra. Chave de B Menor. Muito útil para invocar em trabalhos de destruição pessoal.
<b>Shaitan:</b>	Há tempos é acreditado ser um representante preso à Terra dos Deuses Sombrios. Perfume/incenso – enxofre. Nome a ser vibrado. Pedra – Opala.
<b>Nekalah:</b>	Nome coletivo para a raça dos Deuses Sombrios. Nome para ser vibrado de maneira semelhante a Atazoth.
<b>Ga Wath Am:</b>	Vibração desse libera energias poderosas. Uma chave ( <i>quando usada com um tetraedro de cristal</i> ) para todas as forças sombrias do Abismo. Não é para ser vibrado sem preparação cuidadosa. De acordo com a tradição as palavras significam ‘ <b>o poder dentro de mim é grande</b> ’ em referencia com os caminhos interiores que levam aos Deuses Sombrios.
<b>Binan Ath:</b>	Como acima. É dito significar ‘ <b>Observe o fogo!</b> ’
<b>Lidagon:</b>	Representação simbólica da união dos dois opostos sexuais ( <i>Darkat e Dagon</i> ) em seus aspectos sombrios.
<b>Abatu:</b>	Uma forma ligada à Terra de energia destrutiva/negativa. Associada com ritos de sacrifício. F sustentado é a chave para canto.

<b>Karu Samsu:</b>	Palavra de poder ao longo do 12º caminho – para ser cantada na chave de A sustenido maior. De acordo com a tradição significa ‘ <b>Eu invoko o sol.</b> ’
<b>Nemicu:</b>	Portador de sabedoria. Para ser vibrado.
<b>Mactoron:</b>	Palavra de poder do 14º caminho – cantada na chave de A Menor. A lenda revoca-o como uma representação do nome de um dos lares planetários dos Deuses Sombrios, depois afamado como um Portal Estrela primitivo.
<b>Atazoth:</b>	O mais poderoso dos Deuses Sombrios. O nome em si ( <i>que descreve corretamente a entidade somente quando é convenientemente cantado</i> ) significa em um sentido o propósito dos ciclos cósmicos e a abertura dos portais desde que ‘Atazoth’ como uma palavra significa ‘um incremento de azoth’. Veja ilustração do canto.
<b>Davcina:</b>	Forma feminina ao longo do 19º caminho. Para ser vibrada. Útil em trabalhos de encantamento.
<b>Athushir:</b>	Forma simbólica ao longo do 16º caminho. Serpente de fogo ( <i>‘dragão’</i> ) frequentemente considerada como uma memória de um dos Deuses Sombrios durante sua prévia ( <i>e somente parcialmente com sucesso</i> ) intrusão em nosso universo causal.
<b>Kthunae:</b>	Palavra de poder ( <i>Kthunae</i> ) para ser vibrada para trazer essa entidade.
<b>Budsturga:</b>	Uma azul, etérea entidade relacionada com o 13º. A Tradição a relaciona como um Deus Sombrio, de aspecto feminino, preso no vórtex entre os espaços causal e acausal. Em um sentido representa sabedoria escondida – mas geralmente perigoso para a sanidade. Parcialmente manifesto quando Nemicu é vibrado.
<b>Gaubni:</b>	Relacionado com o 2º caminho. Frequentemente chamado o Grande Demônio – cheiro e aparência repulsivos. Pode se manifestar quando Nythra é vibrado.
<b>Sapanur:</b>	Forma ao longo do 11º caminho. O fogo repentino de destruição. Um atavismo primitivo de origem humana – não relacionado com os Deuses Sombrios.
<b>Darkat:</b>	Deusa, associada com aspectos lunares. O nome é tradicionalmente considerado como pré-Sumeriano em

origem do mito de Lilitu/Lilith – a contraparte feminina de Dagon, lembrado como um dos Deuses Sombrios na sua última manifestação na Terra. Associada com os 10º e 8º caminhos.

---

Nota: Os incensos para os caminhos são uma mistura daqueles das esferas planetárias conectadas ao caminho – por exemplo, para o 2º caminho o incenso é uma mistura de Petriochor (*Lua*) e Sândalo.

Lua: Petriochor  
Mercúrio: Enxofre  
Vênus: Sândalo  
Sol: Carvalho  
Marte: Almíscar  
Júpiter: Civit  
Saturno: Meimendro

Concentração no sigilo deve ser combinada com canto.

# OS DEUSES SOMBRIOS

De acordo com a tradição, os Deuses Sombrios são entidades efetivas que existem no universo acausal. De acordo com nossa percepção espacial, causal, essas entidades podem ser consideradas como ‘sem tempo e caóticas’.

Desde que nossa consciência é por natureza parcialmente acausal essas entidades podem tornar-se manifestas em nós se nós possuímos as chaves para alcançar os níveis apropriados de consciência. O que é chamado de ‘Abismo’ separa nossa consciência diária da consciência (*e assim compreensão*) dos Deuses Sombrios. O ordalio do Abismo envolve a confrontação dessas entidades – e aceitando elas por o que elas são, isto é, desatados de nossa ilusão de opostos e o conflito de ‘bem’ e ‘mal’.

Enquanto é conveniente considerar os Deuses Sombrios meramente como símbolos que representam as energias do acausal – como uma projeção de nossa própria consciência sobre o próprio Caos – é igualmente possível considerar eles como existindo fisicamente. Qual dessas (*ou nenhuma delas*) é correta, o Adepto descobre durante o ordalio do Abismo. A lenda, entretanto, revoca os Deuses Sombrios como visitando nosso planeta muitas vezes no passado – passando através de um dos muitos ‘Portais Estelares’. Portais Estelares são regiões no espaço-tempo onde nosso universo causal e o universo acausal são ligados – eles são portais físicos, e passagem de um universo para outro é possível através deles. De acordo com a lenda, Portais Estelares existem perto das estrelas Dabih, Naos e Algol: isto é, se você viajar da Terra em direção de uma dessas estrelas você pode passar através de um Portal Estelar. Há também histórias de um Portal Estelar dentro de nosso sistema solar – o Portal através do qual os Deuses Sombrios vieram para a Terra. Esse Portal Estelar é acreditado ser perto do planeta Saturno.

Às vezes, o Abismo invade nossos sonhos, mas na maioria o abismo é alcançado seguindo o caminho septenario. Ele fica entre as esferas do Sol e Marte, e divide o Adepto do Mestre/Senhora. Ele é o Portal para os deuses dentro e deuses fora de nós.

## APÊNDICE

## Apêndice 0 – O Caminho da Mão Esquerda

O CME é essencialmente magicka interna porque tal magicka significa o uso, pelo indivíduo, dos Caminhos Sombrios que ligam as sete esferas da Arvore de Wyr. Não há caminho de luz desde que os caminhos por natureza implicam um fluxo de energia e tal energia pode ser somente direcional. Energia direcional significa Mudança, no causal – a emergência de Caos através de um ‘portal’.

Por um longo tempo, a natureza do CME tem sido mal entendida. A definição tradicional como magicka usada para propósitos pessoais/destrutivos/negativos é insignificante porque assume uma estrutura de opostos morais que, na realidade, não existem em relação as energias magickas. Toda evolução de consciência é um ato magicko – uma expansão do acausal dentro do reino do causal. De um ‘tradicional’ ponto de vista moral/Nazareno, toda evolução, por necessidade, torna-se ‘má’ e faz parte da natureza de uma ‘serpente’ de acordo com certo mito da criação primitivo e infantil.

É uma calamidade que por um longo tempo esse simples fato tem sido, na maioria dos círculos magickos, obscurecido por sistemas fracos como a ‘Qabala’ com suas noções de um lado Sombrio da Arvore. Nenhum lado Sombrio existe, porque o que efetivamente existe (*os sete Portais*) é sombrio por si mesmo porque presença não- Existência. A bifurcação da Qabala (*exemplificada por sistemas como o ‘Nightside of Eden’*) leva muito frequentemente a problemas severos se sistemas derivando dela são usados por indivíduos como magicka interna – como um meio de incremento de consciência.

Os caminhos que ligam as sete esferas são representações do acausal e como tal simbolizam aquilo que normalmente (pelo menos para a consciência ‘diária’) escondido. O que é escondido torna-se revelado e feito presente, em nosso mundo fenomenal, pelo ato magicko. Aquilo que é revelado é Caos, não-Existência. Esses atos são reveladores e destroem a consciência diária ou ‘ego’ consciente e como tal é a essência da verdadeira Iniciação.

É porque eles são (ou seriam) entendidos como somente o início da magicka interna do caminho septenario que aqueles usando esses Caminhos Sombrios são livres de problemas de bifurcação de identidade que surge com outros sistemas.

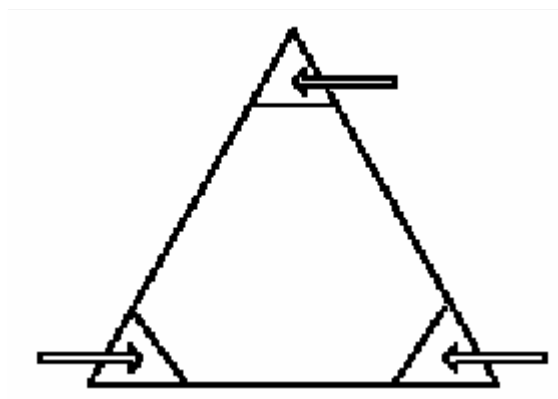
A essência do genuíno CME – e isso inclui a Tradição Sombria (ou sinistra) e Satanismo tradicional – é o uso de energias magickas para aumentar a evolução do indivíduo. Tal evolução não pode existir fora do CME como um ato de vontade. Evolução é desejada, enquanto um ato magicko, via experiência: por revelar o acausal, confrontando-o (usualmente por símbolos) e finalmente por integrá-lo. Não há outro modo.

## I O Sistema Septenario

De um ponto de vista iniciado, as sete esferas são vistas formando um modelo tridimensional onde toda esfera é ligada a outras duas, ainda que em uma representação física (e.g. um modelo) a natureza binária dos caminhos conectores é mostrada somente para Lua/Saturno, Vênus/Marte e Mercúrio/Júpiter.

Essa estrutura tri-dimensional é considerada ficar cercada dentro de um tetraedro duplo: a esfera do sol estando no centro da base onde os tetraedros se unem. O tetraedro superior significa o aspecto acausal, o inferior, o aspecto causal, e os três ângulos de cada lado são simbolizados pelas nove combinações das três formas alquímicas; isto é, pelos símbolos das peças do Jogo Estelar. Como no Jogo Estelar, os aspectos acausais são uma reflexão exata do acausal – o ultimo sendo mostrado no diagrama abaixo.

Assim, é possível ver e entender a relação entre as esferas, os caminhos e os nove ângulos em seus aspectos duais.



Cada esfera é tripartida por natureza – os aspectos Sal. Mercúrio e Enxofre, os quais – para um individuo – significam o Inconsciente, o Ego e o Self, representados pelas apropriadas imagens do Tarot (ver ‘Naos’). Basicamente, esses três estágios (na evolução da consciência) representam uma maior intrusão progressivamente de forças acausais.

Em essência, as sete esferas representam como o acausal mergulha no causal e assim há duas maneiras de ‘ver’ essa representação – o  $\epsilon^{\lambda}$  e  $\epsilon^{\phi}$  onde o símbolo ‘t’ mostra a diferença dependente de tempo,  $\epsilon^{\phi}$  sendo tempo acausal (ou ‘alquímico’) e  $\epsilon^{\lambda}$  tempo linear. O sistema completo pode assim dizer-se ser um mapa – uma representação simbólica – do inconsciente e o consciente.

Há dois modos de ver essa representação simbólica: o  $\lambda$  e o  $\phi$ . O  $\lambda$  é uma aproximação progressiva ou linear; o  $\phi$  uma unificada ou ‘wholística’, e entendimento do Septenario requer ambos.



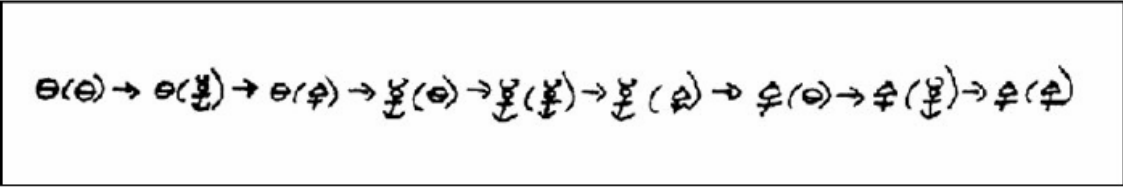
O  $\lambda$  é basicamente a evolução de consciência: a partir do inconsciente, pelo processo de individualização\*, para integração e assim Adeptidade e além. A representação  $\phi$  é basicamente uma simbolização das forças acausais: uma simbolização das energias presentes o causal e o acausal intersectam. Nossa consciência é somente um dos tais lugares de intersecção. Toda vida é considerada como possuía de alguma energia acausal – isto é, é um lugar onde  $\phi$  e  $\lambda$  intersectam. O grau dessa intersecção (*sua 'intensidade'*) depende do tipo de vida – quanto mais desenvolvida a vida, maior o grau de intersecção.

Em termos exotéricos, os símbolos pelos quais nós como indivíduos sentimos esses dois tipos são aqueles dependentes dos cinco sentidos: cor, incenso etc. (*assim as 'escalas de cores', incensos etc. associados com cada esfera*) tão bem quanto os símbolos 'mitológicos' onde os vários atributos são combinados para fazer uma imagem numinosa que em uma maior ou menor extensão representam as energias (*os 'deuses/deusas/demônios' etc.*). Esses símbolos mitológicos podem ser representados em um modo linear – isto é, envolve ação, como em um específico mito ou estória.

Em termos esotéricos, os símbolos são puramente abstratos – isto é, símbolos (*tais como  $\phi$  ou  $\lambda$ ,  $\psi$* ). Isso é então porque essas formas abstratas fazem acessíveis aquelas áreas da consciência que são na maioria  $\phi$ . Os símbolos exotéricos são meramente uma tentativa de usar formas em uma tentativa de clarear e entender forças  $\phi$ . Mas para entender energias  $\phi$  em seu próprio nível é necessário usar aquelas áreas de nossa consciência que são 'mais'  $\phi$  que  $\lambda$ , e tais níveis ou áreas tornam-se usadas quando símbolos abstratos são usados. Essa é uma razão porque o Jogo Estelar é usado tão frequentemente – ele acostuma a mente a trabalhar esses níveis cerebrais superiores, tais níveis sendo a ocupação do genuíno Adepto.

Assim o Jogo Estelar é usado até ele tornar-se quase uma 'segunda natureza' para pensar em termos de seus símbolos, suas transformações e o movimento dos símbolos de nível para nível. Isso desenvolve um novo modo de pensamento – um apropriado para uma evolução de consciência. Esse tipo de pensamento é construído sobre a fundação da individualização – isto é, a partir da consciência desenvolvida quando o Ritual de Grau de Adepto Interno é empreendido com sucesso.

As duas representações mais importantes de energia acausal manifestas em nosso universo causal são aquelas do 'indivíduo' (*simbolizadas por  $\kappa i u$* ) e o 'aeon' (*simbolizadas por  $\kappa e u$* ). Ambos são representados pelas sete esferas e os caminhos – a os símbolos (*exotéricos e esotéricos*) apropriados para esses. Ambos  $\kappa i u$  e  $\kappa e u$  descrevem como energias  $\phi$  fluem  $\lambda$ , e esse fluxo (*ou 'corrente'*) é descrita pela seguinte transformação:



Essa transformação simplesmente expressa a evolução de consciência (para  $\kappa i u$ ) ou a progressão de Aeons (para  $\kappa e u$ ) desde que  $\Phi$  é frequentemente considerado como a síntese além tese ( $\Psi$ ) e antítese – o Tao além Yang ( $\Psi$ ) e o Yin ( $\Theta$ ).

Para  $\kappa i u$  essa transformação é o caminho septenario – a jornada partindo de Iniciado via Adepto para Imortal. Para  $\kappa e u$ , ela é a evolução de nossas espécies – a partir do primeiro Aeon (*frequentemente chamado o pré-hiperboriano*) para o presente Aeon. Os sete Aeons – de acordo com o Satanismo tradicional – são listados abaixo.

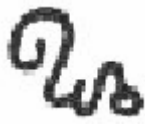
De um ponto de vista magicko, o Septenario e seu simbolismo associado ambos exotérico e esotérico, desenvolve<sup>1</sup> introspecção e entendimento dentro do  $\phi$  e  $\lambda$ , e também mostra como energias  $\phi$  podem ser direcionadas para mudar  $\lambda$ ; em <sup>2</sup> termos de  $\kappa i u$  e <sup>3</sup> $\kappa e u$  o Jogo Estelar pode ser usado para trazer tais mudanças de acordo com o desejo do magicko (veja Capítulo IV).

Aeon Datas	Símbolo	Trabalho Magicko
Pré-Hiperbóreo <sup>4</sup> 7.000 – 5.000 AC	Besta Chifruda	Shamanismo
Hiperbóreo 5.000 – 3.500 AC	Sol	Henges
Sumeriano <sup>5</sup> 3.000 – 1.500 AC	Dragão	Transe; Sacrifício
Helênico <sup>6</sup> 1.000 AC – 500 DC	Águia	Oráculo; Dança
Ocidental <sup>7</sup> 1.000 DC – 2.500	Pentagrama Invertido <sup>8</sup>	Ritual
Galáctico	Símbolos do Jogo Estelar	Jogo Estelar <sup>9</sup> e além
Cósmico		

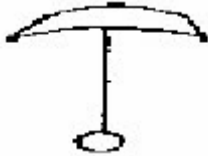
<sup>1</sup> É essencialmente magicka interna

<sup>2</sup> É magicka externa

<sup>3</sup> É magicka externa e é magicka aeonica



4



5



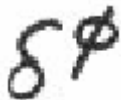
6



7



8



9

A respeito de Aeons, dois fatos importantes devem ser levados à mente. Primeiro, os últimos quinhentos anos ou mais de um Aeon mostram um declínio marcado na energia magicka associada com ele, e é durante esse tempo que as energias do próximo Aeon gradualmente tornam-se evidentes (*primeiro usualmente só em Adeptos*). Essas energias podem ser incrementadas (*ou diminuída*) por magicka aeonica trabalhada por aqueles que entendem as forças envolvidas. Segundo, cada Aeon é associado com o que é chamado uma ‘civilização superior’ do qual o Aeon usualmente pega seu nome. Dentro dos confins físicos dessa civilização superior é o (*usualmente sagrado*) lugar onde as energias magickas do Aeon são pronunciadas – e isso é porque tal lugar é usualmente um portal físico onde o causal e o acausal se encontram. Por exemplo, o centro associado com o Aeon Hiperbóreo foi Stonehenge; do Helênico, Delfos.

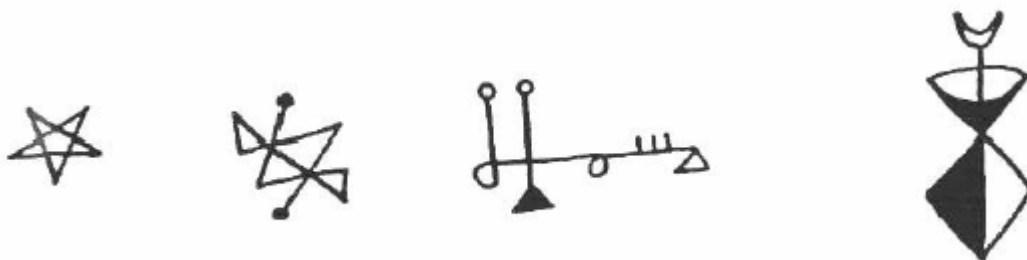
Aeons, de acordo com a genuína tradição sinistra, representam reais – como oposto às míticas – energias magickas. Por isso a falta, na lista acima, das pré-histórias imaginárias normalmente associadas com as chamadas histórias ‘esotéricas’. Aeons, muito simplesmente, representam aumento significante e tendências evolucionárias em nossa consciência. Assim, por exemplo, (e de acordo com a tradição) o Aeon Hiperbóreo corresponde a invenção da roda, a descoberta das bases da astronomia e o início do que nós conhecemos como ‘magicka interna’.

## Apêndice II – Técnicas de Visualização

Magicka hermética de sucesso depende em uma larga extensão das habilidades de visualização e vibração, e antes que qualquer trabalho seja empreendido pratica em ambos deve ser empreendida.

Duas técnicas para desenvolver seus poderes de visualização (e assim concentração) são recomendadas. A primeira envolve despendar cerca de um quarto de hora por dia por cerca de uma semana visualizando em detalhes os quatro sigilos desenhados abaixo. Despenda cerca de três minutos visualizando cada sigilo, desenhando o sigilo primeiro e então fechando os olhos para vê-lo na mente. Quando você pode com facilidade visualizar os sigilos sem primeiro desenhá-los, tente construir cada um ‘na mente’ fechando seus olhos e imaginando desenhando os sigilos, outra vez em alternância. Com os três sigilos ‘bi-dimensionais’ você deve desenhá-los e visualizá-los em um movimento contínuo.

Após você ter completado isso, tente e adicione cores a sua visualização dos sigilos tri-dimensionais: por exemplo, visualizando a lua crescente como amarela, um lado do tetraedro como vermelho, outro como azul e outros. Continue com isso até você estar satisfeito e você pode evocar cores e sigilos em sua mente e mantê-los por muitos minutos. Se ajudar, tente e construa um sigilo em sua mente exatamente antes do momento que você vai dormir.



A segunda técnica envolve o Jogo Estelar. Construa um Jogo Estelar de acordo com os detalhes do capítulo IX e comece a jogar sozinho ou com um oponente. Simplesmente jogando o jogo – e tentando trabalhar por fora seus movimentos antecipadamente – desenvolve visualização e concentração em um grau admirável. Nenhuma outra técnica é requerida.

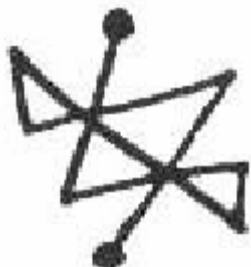
## Apêndice III – Símbolos Magickos e Escritos

### I – Símbolos, Sigilos e Signos Magickos:

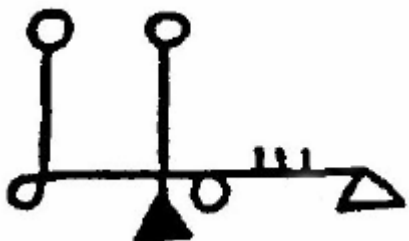
Poder Magicko



Os sete portais (*também um sigilo de Saturno*)



A Tradição Sombria/Deuses Sombrios (*também um sigilo de uma estrela*)



Solstício de Verão (*também um sigilo de uma Estrela*)



Sal alquímico



Enxofre alquímico



⊕

Mercúrio alquímico

∅

Universo acausal

⊗

Universo causal

1

⊕ (⊕)	Tipo Extrovertido Sentimental
⊕ (⊗)	Extrovertido Intuitivo
⊕ (⊕)	Extrovertido Pensador
⊗ (⊕)	Introvertido Sentimental
⊗ (⊗)	Introvertido Intuitivo
⊗ (⊕)	Introvertido Pensador

<sup>1</sup> Tipo extrovertido sentimental (consciência individual)

União sexual/Senhora da Terra



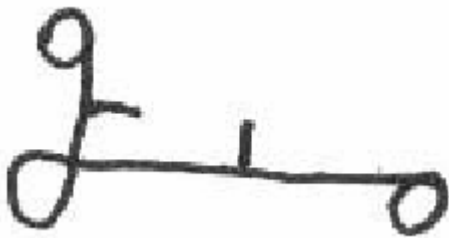
Opfer



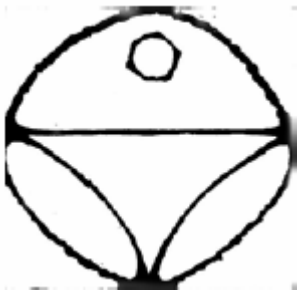
Petriochor



Arcturus



Naos





**II – Escritos:**

Entre as dúzias de escritos magickos os seguintes podem ser úteis –

a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n
⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖
⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙
⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖

⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖
f	u	ø	a	r	c	g	w	h	n	i	j	
⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖
⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖

⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖
a	b	g	d	e	th	i	k	l	m	n	y	
⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖
⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖	⊗	⊘	⊙	⊕	⊖

### III – Estrelas, Pedras Preciosas e Minerais

#### Estrelas

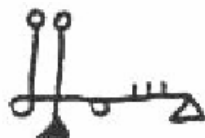
Nome	Constelação	Distância	
<b>Tipo</b>			
Naos	ζ Pup	1100 l.y.	05
Deneb	α Cygni	930	A2
Rigel	β Orionis	1300	
Antares	α Scorpii	365	M1
Mira	ο Ceti	820	
Arcturus	α Bootis	35	K2
♃ Sirius	α Canis Majoris	9	A1
Algol	β Perseus	105	B8
Rotanev	β Delphini	96	F3
Dabih	β Capricorni	250	G5

#### Pedras Preciosas & Minerais:

Nome	Dureza	Avaliação
Pleonast	8	9
Spinel	8	8
Uvarovite	8	7
Andradite	7	6
Almandine	7	5
Magnetite	5	5+
Helvite	6	4
Flourite	4	3
Tetrahedrite	3	2
Demantoid	7	1

#### Quartz-type

Nome	Dureza	Avaliação
Rock crystal	7	9
Morion	7	8+
Eisenkiesel	7	7
Amethyst	7	7-8
Aventurine	6	6 <sup>1</sup>



<sup>1</sup> Nota: efeitos especiais

#### IV – Pedra, Perfume, Estrela e Cores

<b>Pedra</b>	<b>Perfume</b>	<b>Estrela</b>	<b>Cor<sup>1</sup></b>	<b>Cor<sup>2</sup></b>
☾ Quartzo	Petriochor	Sirius	Azul	Prata
Δ Opala	Enxofre	Arcturus	Amarelo	Preto
Ε Esmeralda	Sândalo	Mira	Verde	Branco
☉ Ametista	Carvalho	Antares	Laranja	Dourado
Γ Rubi	Almíscar	Rigel	Vermelho	Azul
H Âmbar	Civit	Deneb	Violeta	Carmesim
♄ Diamante	Meimendro	Naos	Índigo	Púrpura

---

1

2

ⓁⓁⓁ

## O Processo Alquímico

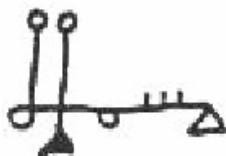
Estagio	Processo	Palavra	Sigilo	Estação	Forma
☾		Calcinação	Nox	Áries	Noite
Δ		Separação	Satan	Escorpião	Indulgência
E		Coagulação	Hriliu		Êxtase
⊙		Putrefação	Lux		Visão
Γ		Sublimação	Azif	Libra	Sangue
H		Fermentação	Azoth	Capricórnio	Azoth
♄		Exaltação	Caos		Pensamento

Nota: O sistema Septenario dá as seguintes identificações adicionais as quais ajudam a explicar os processos alquímicos.

Libra  
Espada  
Guerreiro<sup>1</sup>

Capricórnio  
Varas  
Mago<sup>2</sup>

Áries  
Cálice  
Donzela<sup>3</sup>



<sup>1</sup> Cavaleiro: se referindo ao Tarot distorcido da tradição da Golden Dawn e são dados para referência

<sup>2</sup> Rei: se referindo ao Tarot distorcido da tradição da Golden Dawn e são dados para referência

<sup>3</sup> Princesa: se referindo ao Tarot distorcido da tradição da Golden Dawn e são dados para referência

The Alchemical Process

Stage	Process	Word	Sigil	Season	Form
♂	Calcination	Nox	⚔	Aries	Night
♁	Separation	Satan	⊖	Scorpio	Indulgence
♀	Coagulation	Mercurius	⚔ A	♋	Ecstasy
⊙	Putrefaction	Lux	♃	♌	Vision
♂	Sublimation	Azif	♁	Libra	Blood
♃	Fermentation	Azoth	♁	Capricorn	Azoth
♃	Exaltation	Chaos	—		Thought

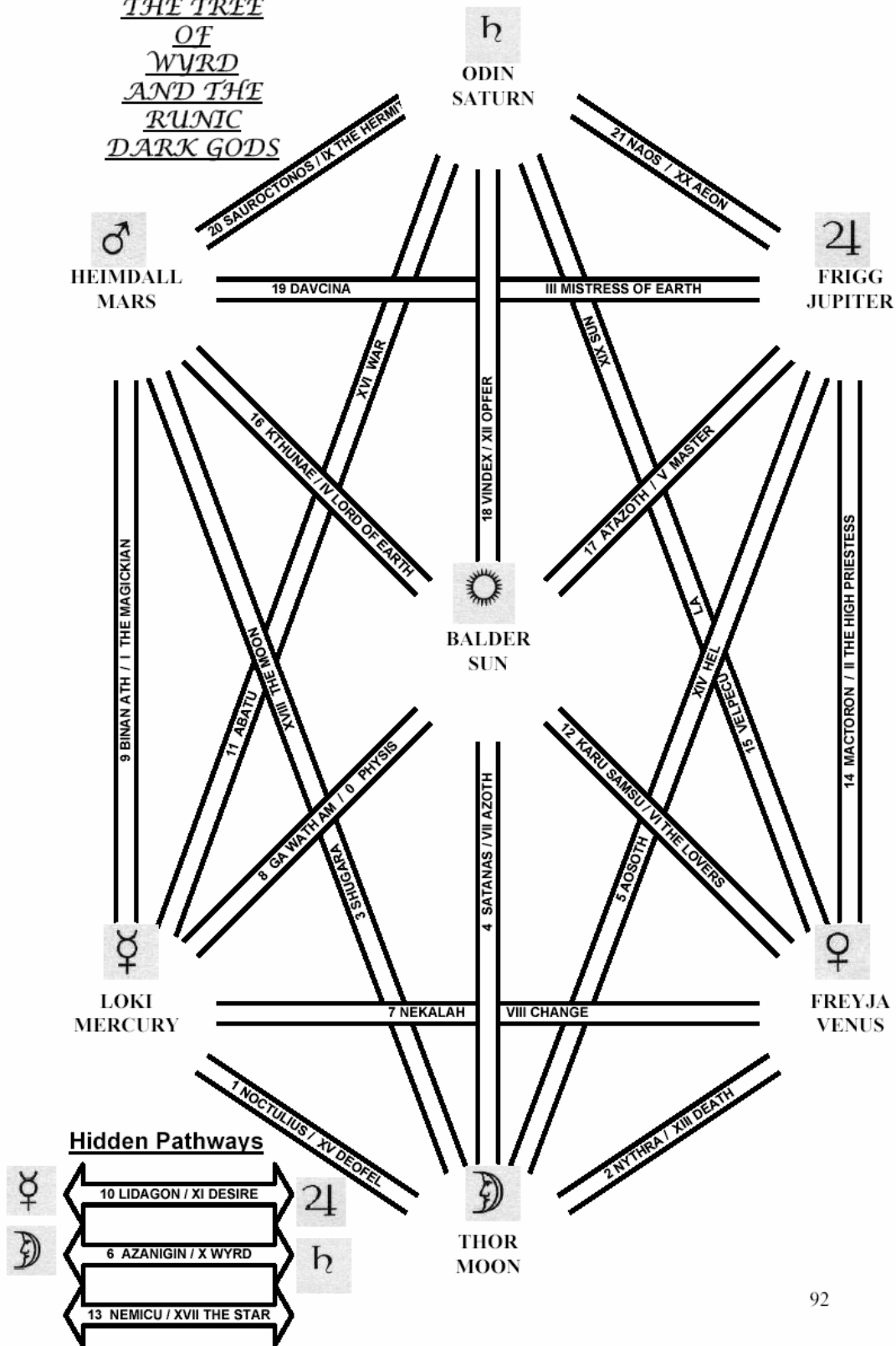
Note: The septenary system gives the following further identifications which help to explicate the alchemical process.

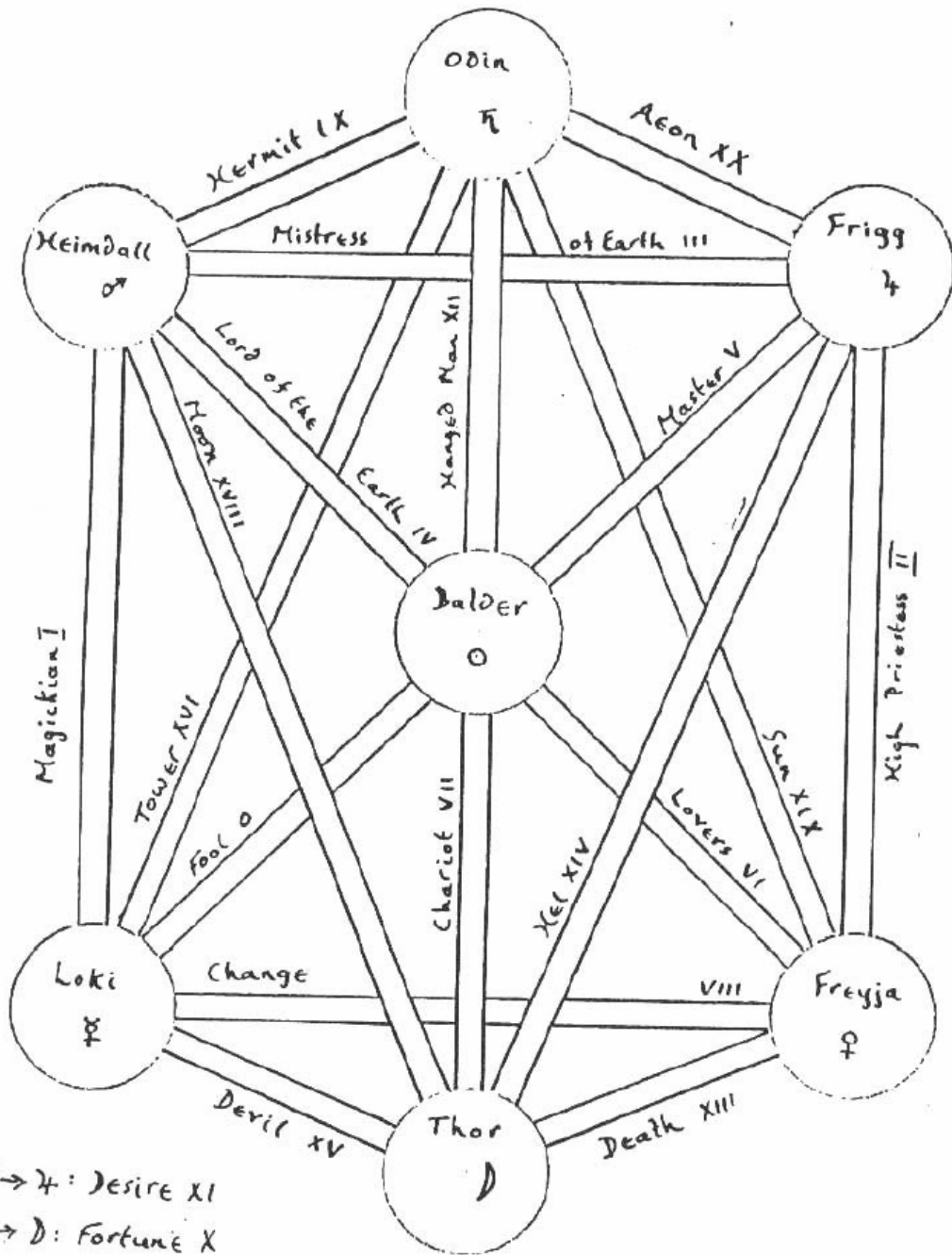
Libra	Capricorn	Aries
Sword	Wands	Chalice
Warrior (Knight*)	Magus (King*)	Maiden (Princess*)

(\*These titles refer to the distorted Tarot tradition of the Golden Dawn and are given for reference.)



*THE TREE  
OF  
WYRD  
AND THE  
RUNIC  
DARK GODS*








♀ → ♀: Desire XI  
 ⚔ → ☽: Fortune X  
 ♂ → ♀: Star XVII

Table VI

## Imagens do Tarot: Os Três Níveis das Esferas

		Sal	Mercúrio	Enxofre
				
		Inconsciente	Ego	Self
<b>Lua</b>	1°	18	15	13
<b>Mercúrio</b>	2°	0	8	16
<b>Vênus</b>	3°	6	14	17
<b>Sol</b>	4°	7	12	5
<b>Marte</b>	5°	1	4	9
<b>Júpiter</b>	6°	11	3	2
<b>Saturno</b>	7°	10	19	20

## As Quatro Formas Elementares dos Naipes do Tarot

<b>Mago</b>	<b>Sumo-Sacerdotisa</b>	<b>Guerreiro</b>	<b>Donzela</b>
Silfos	Gnomos	Salamandras	Ondinas
Capricórnio	Câncer	Libra	Áries
Oeste	Sul	Leste	Norte
Varas	Pentaculos	Espadas	Cálices
Ar	Terra	Fogo	Água

## Símbolos dos Quatro Naipes do Tarot

<b>Mago</b>	<b>Sumo-Sacerdotisa</b>	<b>Guerreiro</b>	<b>Donzela</b>
(Mestre doTemplo)	(Senhora da Terra)		
Descalço	Trono na Terra	Cavalo	Perto da água
Cajado	Fruta	Espada	Lua crescente
Homem barbudo	Mulher linda	Homem jovem	Lua jovem
Capa	Vestes	Nu	Mulher nua
Lobo	Leopardo	Águia	Pelicano
Azul	Verde	Vermelho	Prata
Montanhas	Clareira	Deserto	Altar

(Assim o mago é representado como descalço, carregando/segurando um cajado. Ele é um homem barbudo, vestindo uma capa; perto dele tem um lobo. Ele está em pé entre montanhas. A cor predominante é azul.)



## Apêndice IV – Um Ritual Hermético de Auto-Iniciação



### **Requerido:**

Perfume/Óleo de Civit  
Velas pretas  
Pedaço de pergaminho ou papel tecido  
Alfinete prateado  
Caneta tipo pena  
Incenso Petriochor

### **Hora do Ritual:**

Pôr-do-sol na Lua Cheia

### **O Ritual:**

Incense a sala/área do Templo ou localidade escolhida com o incenso e acenda as velas. Tome um banho, perfumando a água com o óleo – se ao ar livre, banhe-se em um lago/cachoeira e use o óleo após isso. Retorne para a área do Templo.

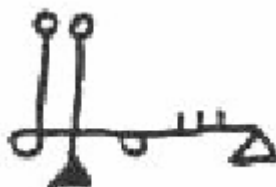
Visualize por vários minutos o seguinte sigilo:



Então vibre três vezes ‘Noctulius’. Cante ou vibre após isso o seguinte:

**‘Suspice, Atazoth, munus quod tibi offerimus, memoriam recolentes Noctulius’.**

Pique levemente seu polegar esquerdo com o alfinete e com a caneta, usando o sangue, inscreva o seguinte sigilo no pergaminho:



Mostre esse pergaminho primeiro para o Oeste, então Sul, Leste e Norte dizendo: **‘Com esse sinal eu selo minha indagação!’** Então queime parte do pergaminho em uma das chamas das velas, deixando o pergaminho parcialmente queimado entre as velas.

Erga seus braços acima de você e visualize a lua (se ao ar livre e o céu estiver limpo e a lua visível, olhe diretamente para a lua) e imagine energia dentro de si mesmo, então a imagine fluindo brandamente, para dentro da Terra por seus pés.

Após a visualização, apague as velas com seu polegar e indicador e parta da área do Templo. Tão logo quanto possível, pegue o pergaminho e jogue-o na correnteza de um rio ou cachoeira. O ritual está completo então.

Nota: Se possível, prepare o ritual ao ar livre nas proximidades de uma cachoeira/rio em uma noite quando a lua cheia é visível.

## Apêndice V – Preparação para Rituais Herméticos

Rituais herméticos ou trabalhos são empreendidos usualmente por um desejo específico e é importante, antes que você comece um ritual usando uma técnica específica, estar claro sobre a natureza desse desejo. Isto é, você deve ter uma idéia – em sua imaginação ou em palavras – do objetivo que você deseja alcançar usando magicka.

É importante que esse objetivo seja específico – isto é, limitado a uma coisa. Uma vez que você tem definido o que você deseja alcançar com magicka – e pode ser qualquer coisa, como riqueza, sucesso, amor, saúde, amaldiçoar um indivíduo – então passe algum tempo pensando em possíveis visualizações que representam seu objetivo tão bem quanto tentando encontrar alguma frase simples e evokativa que representa esse objetivo.

A visualização escolhida não deve ser complexa – por exemplo, se você deseja alcançar sucesso em uma entrevista para um emprego, faça a visualização de você mesmo recebendo uma carta confirmando seu sucesso, ou se imagine vestido como você estaria para uma entrevista ouvindo alguém dizendo ‘Parabéns! Nós estamos preparados para oferecer a você...’ Se, pelo lado sombrio, você deseja prejudicar um indivíduo por magicka, então escolha uma visualização que envolve esse indivíduo sofrendo alguma forma de sofrimento – por exemplo, imagine sua face contorcida em agonia por dores de estomago. Uma vez que você escolheu uma visualização conveniente, mantenha-a criando em sua mente por vários dias antes do trabalho intencionado mas sem colocar qualquer emoção nela.

Para escolher uma frase para representar seu objetivo é completamente fácil – por exemplo, para obter o amor de alguém: ‘Que N.N. torne-se possuído/a de amor por mim.’ Como com a visualização, repita a frase escolhida varias vezes nos dias antes do trabalho mas sem qualquer emoção.

As técnicas de magicka hermética tem por meta produzir a partir de dentro de você um frenesi controlado – uma onda poderosa de energia física e emocional. Essa energia é então direcionada dentro de uma visualização e no brado/grito, vibração da frase escolhida.

Sua meta durante um trabalho deve ser quase perder o controle de si mesmo com uma emoção apropriada para o tipo de trabalho (*ainda que isso não se aplique, por exemplo, para magicka interna e a maioria das técnicas de cura hermética*). Deixe o movimento de seu corpo drenar alguma dessa energia de você – e não tenha receio durante o trabalho de rir, chorar, gritar e bradar.

Um trabalho deve deixar você se sentindo exausto fisicamente e emocionalmente – se não, então você não tem colocado esforço o bastante nele.

Prepare seu trabalho bem adiantado – reunindo o equipamento, encontrando uma

locação conveniente, preparando a área que você escolher. Antecipe o prazer do trabalho e o poder magicko que você como um magicko irá trazer e controlar. Tente estar em um expectante e nervoso estado mental no dia do ritual enquanto isso incrementará o poder do trabalho. Entretanto, não se preocupe com o sucesso dele. – você deve acreditar que você vai ter sucesso, que você vai, através de magicka, controlar sua própria vida. Sinta o poderoso Destino do magicko – é útil nos dias antes de um trabalho, se você tenta conscientemente atuar o papel de feiticeiro/feiticeira. Cerque-se com itens de interesse magicko, queime incenso em seu lugar de morada, use uma peça de joalheria que você ser magicka, se vista de um modo diferente (*por exemplo, todo de preto*). Corte uma vara curta de uma aveleira e inscreva/talhe ela com símbolos magickos – escolha para você um especial nome magicko e talhe esse nome sobre a madeira.

Se você se prepara de tal modo você começará o trabalho pronto para soltar o poder primitivo dentro de você.

**PARTE TRÊS**

**MSS ESOTÉRICOS**

## A RODA DA VIDA

A roda mostra em forma diagramática a relação entre as estações, as constelações Zodiacais, os quatro elementos fundamentais e outros. Ela é uma parte esotérica do Sistema Septenario.

Dois importantes aspectos dessa representação devem ser notados. Primeiro, as constelações não são distribuídas em ‘segmentos’ iguais e segundo, o tempo-caminho (*i.e. a progressão de uma constelação a outra na seqüência zodiacal*) é espiralado antes que circular. Ambos representam o que ocorre efetivamente.

Áries, Libra, Câncer e Capricórnio são distribuídas em mais espaço em comparação com outras constelações zodiacais porque esses são períodos quando certas forças Ocultas sobre a Terra estão mais fortes. Elas representam ‘tempos’, e a mudança para esses ‘tempos’ são marcadas por Equinócio e Solstício. Assim, os tempos propícios para trabalho magicko são as ‘estações’ as quais o início é marcado por Equinócio e Solstício.

Além disso, a roda representa o tempo-caminho que ocorre na ‘natureza’ – essa mudança sendo, não circular, mas espiralada: um tipo de movimento em sentido horário, como um saca-rolha. O modelo é tri-dimensional, mas é representado por conveniência pela roda bi-dimensional. Há assim uma evolução, antes que um modelo circular repetido constantemente: o caminho espiralado não retorna para o ponto de partida, mas um novo ciclo é iniciado onde o caminho acaba.

Esses dois aspectos, e as correspondências associadas com eles no diagrama, formam parte da genuína tradição Ocidental. É desafortunado que a maioria dos procuradores siga a tradição distorcida que a Golden Dawn reviveu e promulgou. Por exemplo, a maioria dos livros ‘Ocultos’ que trabalham com constelações Zodiacais deriva a maioria de suas atribuições/correspondências das qualidades reais e imaginárias dos animais/símbolos que servem de nome para as constelações. Deve ser obvio para qualquer um de qualquer inteligência que a forma externa que as estrelas fazem para um observador é irrelevante, exceto por propósito de classificação geral. O que é importante de um ponto de vista esotérico é que está ocorrendo nas vibrações/forças na e em volta da Terra no tempo do ano significado pela constelação.

Pois procuradores em demasia após conhecimento Oculto tem absorvido as correspondências – ou o que eles acreditam ser ensinamentos de correspondências. Eles têm, resumindo, nunca experimentado a realidade das forças que são supostamente representadas pelas correspondências: eles são fortes no estudo, mas fracos (*e frequentemente desprovidos totalmente*) em experiência magicka.

No Caminho Septenario, Iniciados são ensinados a experimentar a realidade daquelas forças antes que como escravos seguirem ‘ensinamentos’ ou ‘tradições’. Esse

processo é iniciado pelo Ritual de Grau de Adepto Externo, continuado pelo Ritual de Grau de Adepto Interno e finalmente completo pela passagem do Abismo. Há assim compreensão e entendimento dessas forças como essas forças são.

As correspondências do sistema Septenario representam o resultado dessa compreensão e entendimento, e é assim parte da genuína tradição. Não é coincidência que magicka empreendida usando o sistema Septenario é mais poderosa que aquela baseada em outros sistemas (*tal como a Qabala*).

© ONA 1979 ev.





## Notas sobre a Tradição Esotérica

### Septenario:

Em um sentido, o sete representa o quatro mais três: o quaternário, encontrado na ‘natureza’ mais as três substâncias alquímicas:



Nos textos Alquímicos medievais essa combinação é representada pela ‘quadratura do círculo’ e é usualmente desenhado com um quadrante, dentro de um círculo, unido com um triângulo. Em algumas ilustrações, os cantos do(s) triângulo(s) são marcados com os símbolos das substâncias alquímicas:



O quaternário é as quatro ‘formas de matéria’: Ar, Terra, Fogo e Água, associada com os Naipes do Tarot (*ver tabelas Septenarias*) e uma constelação Zodiacal (*e.g. para Ar, Capricórnio*). Essa última é também uma ‘estação’ mostrando o tempo apropriado para a operação alquímica associada com o estágio: assim o processo iniciaria com o início em Áries, o estágio de Calcinação, continuando até Escorpião (*Separação\**) então esse estágio de Separação acabaria no Solstício de Inverno o qual marca o início de Coagulação o qual acaba até o Solstício de Verão, e outros. (*Essa forma do Septenario – como uma combinação alquímica – faz possível um entendimento maior de alguns dos mais importantes manuscritos Alquímicos*).

### Portal/Portal-Estrela:

Termo(s) usado para significar um nexo entre o acausal e causal. Há basicamente dois tipos de ‘portal’ ou nexion (*nota: ‘Portal’ é usualmente a palavra usada em literatura exotérica; nexion em trabalhos exotéricos, essa última sendo mais apropriada e precisa*) – a primeira é o aquilo que existe latente, dentro de nós como indivíduos por virtude de nossa psique; a segunda é algo físico, onde o acausal é unido ao causal e onde ‘energia’ pode fluir de um universo para outro. Em adição, há certos ‘pseudonexions’: regiões onde os dois universos são mais próximos de contato mas que não são nexions atualmente. Esses podem ser ‘abertos’ por mudança cósmica natural (*por exemplo, uma mudança/alteração nas energias*) ou por ‘ritual’ – i.e. por indivíduos procurando um ponto de ‘fraqueza’ e então usando várias energias para ‘transgredir’.

Os nexions físicos são usualmente chamados ‘Portais-Estrela’ (*exotéricamente*) ou Nexion-estrela (*esotéricamente: ainda que muito frequentemente eles sejam referidos somente como nexions, o contexto fazendo seu tipo obvio*). Alguns desses ‘Portais-Estrela’ são ditos estar em regiões do Espaço (*como vistos da Terra*) perto das estrelas Algol, Dabih e Naos\*. O Portal-estrela mais próximo de acordo com a tradição é dito ser perto do planeta Saturno. Esses nexions fazem viagem física para o acausal possível,

\* O autor soletra “Seperação” por todo “Naos”, e talvez haja uma razão para isso.

\* Isto é, se uma viagem da Terra ao Espaço em direção dessas estrelas alguém eventualmente alcançaria um nexion.

e muitos mais são ditos existirem, mas não estão registrados.

O nexion dentro da psique é ‘aberta’ por Iniciação e o seguimento do Caminho Septenario. ‘Viagem astral’ dentro do acausal é dita ser possível além do Abismo: abaixo desse estagio, pode haver algumas intimações daquele universo.

### **Acausal/causal:**

O causal é o universo ‘físico’ descrito pelas três dimensões espaciais (*nos ângulos retos mutuamente*) e tempo linear. O acausal é o universo (*ou universos: geralmente o singular é usado para escapar de complicações semânticas, ainda que a tradição Septenaria aceita a quase certeza que muitos universos ‘acausais’ existem para presentear ‘nosso’ universo causal*) descrito por um não especificado número de dimensões espaciais e por tempo não linear (ou acausal). Essas dimensões espaciais não estão necessariamente nos ângulos retos mutuamente.

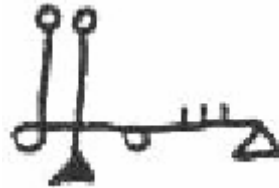
O universo causal (*frequentemente referido simplesmente como o ‘causal’*) é descrito pelas leis da Física. Esotéricamente, vida é considerada como uma manifestação do acausal dentro do causal: isso é basicamente ‘um modo’ (*i.e. do acausal para o causal – isso pode ser visto como um ‘fluxo’ de energia*). Vida superior (*isto é, vida que tem percepção*) envolve dois tipos de processos: ou melhor, os dois tipos de processos são latentes dentro da vida com percepção. Em termos práticos, isso significa que entidades de vida com percepção (*indivíduos*) podem mudar a soma/intensidade do fluxo acausal tanto quanto transcender para o próprio acausal. Assim o ‘objetivo’ da vida com percepção é incrementar esse fluxo (*por descobrimento – descobrindo ou revelando no sentido de Heidegger – do nexion escondido*) e então tornar-se parte do acausal (*i.e. ‘imortal’ quando visto do causal*). Iniciação, e ‘os Mistérios’ (*i.e. o Caminho Septenario*) é o meio para alcançar isso.

Nossa psique é uma região onde pode ser dito que o acausal e o causal ‘coincidem’ e as “leis da psique” descrevem essa região. Arquétipos são as compreensões causais da energia acausal enquanto essa flui do acausal para nosso causal. A ‘Arvore de Wyrð’ é uma descrição básica (*ou “mapa”*) dessa região – o Abismo, o próprio nexion. Abaixo do Abismo, compreensão depende de símbolos e palavras (*onde símbolos aqui se referem a sigilos/representação artística, etc. e motivos/mitos/formas arquétipas, etc.*). Além do Abismo, é compreensão causal: nós podemos aproximar isso por símbolos abstratos (*tal como o Jogo Estelar*).

Um Aeon é uma disposição particular do causal sobre a Terra que é manifesto como uma civilização – i.e. um incremento do acausal, usualmente em um lugar/área específica por um período de tempo (linear). Esse incremento afeta indivíduos: primeiro somente aqueles em proximidade com o centro, e então por ultimo via difusão outros também. Essa disposição é considerada como um processo natural que ocorre por causa da natureza do acausal e causal. Entretanto, a tradição esotérica mantém que essa disposição tem em extensões variegadas sido ‘alterada’ por indivíduos: no inicio como um processo inconsciente na maioria. (Veja outros MSS

particularmente ‘Os Deuses sombrios’ e aqueles relacionados à Aeônicas).

‘Magicka’ é simplesmente a presença de energia acausal – para magicka ‘externa’, pelo intento ou desejo do indivíduo em direção de outro aspecto causal (o qual inclui outros indivíduos); para magicka ‘interna’, em direção da psique\*.



---

\* Nota: Há descrições generalizadas de processos um pouco complicados – mas eles descrevem a base envolvida.

## Tradição Esotérica

### Abismo:

Um dos ‘segredos’ do Abismo é contido na seguinte cota de um ‘texto Alquímico’:

“O segredo do Magus/Mousa que está além do Grau de Magister Templi/Senhora da Terra é uma simples união de duas coisas comuns. Essa unidade é maior que, mas construída sobre o pelicano duplo sendo interior ainda que como o estágio do Sol, exterior ainda que em menor grau. Aqui está a água viva, AZOTH, a qual cai sobre a Terra nutrindo-a, e da qual as sementes ornar com flores que brilham mais que o sol. A flor, propriamente preparada, rasga o Paraíso – ela é o grande elixir que vem disso o qual quando criado dentro do corpo dissolve Sol e Luna trazendo exaltação. Qualquer um que crie esse elixir viverá imortal entre as estrelas ardentes...”

Esse segredo é contido em vários dos textos alquímicos medievais: do pelicano duplo vem Azoth. A ‘semente’ deve ser regada por essa água viva – disso, dadas certas condições de preparação (*i.e. nutrimento*) as sementes ornar com flores. A semente, note, é regada na Terra. Dessa flor, o elixir final é preparado.

### Textos Alquímicos:

Aqueles que têm se tornado públicos durante os séculos caem em três grupos. Ao primeiro pertencem aqueles que o simbolismo básico (*dos estágios alquímicos, processos e outros*) é basicamente septenário; o segundo grupo contém aqueles baseados em outro simbolismo (*às vezes doze, às vezes dez, quatorze*); enquanto o terceiro grupo não contém sistema ‘numérico’ para classificação ou uma mistura de vários. (*Para alusões mais antigas ao Septenário veja os trabalhos de Robert Fludd*).

Deve ser óbvio que aqueles merecedores de estudo sério pertencem ao primeiro grupo.

### Tarot:

O simbolismo das cartas são representações de formas arquetípicas – assim os sete arquetipos básicos (*q.v. As sete esferas e suas correspondências*) são representadas em suas formas triplas:



Essas formas os ‘Arcanos Maiores’ e descrevem, em um nível, os caminhos. Esses são basicamente as ‘imagens/papéis’ que inconscientemente e conscientemente afetam a psique individual – de dentro, e fora. Muito frequentemente, essas imagens/papéis são projetadas, inconscientemente, sobre outros indivíduos – isto é, outros são ‘classificados’ de acordo com aqueles tipos. (*Isso é particularmente verdade no ‘sexo oposto’ onde energias sexuais estão envolvidas: por exemplo, um homem pode ver uma mulher que atrai ele (seu ‘anima’) no ‘papal’ de Sumo Sacerdotisa, ou Senhora*

*da Terra ou A Estrela*). As cartas são meios para explorar esses aspectos de cada indivíduo – habilitando (*por trabalhos com as esferas e caminhos – quando feito solo e com companhia*) uma ‘retirada das projeções’ e conseqüentemente um entendimento da essência: i.e. uma apreciação das energias fundamentais como essas energias são, sem a distorção do ‘ego’. No sentido simbólico, isso é o início da Adeptidade (*ou a ‘individualização’ Jungiana*).

Os quatro ‘Naipes’ são basicamente representações da ‘auto-imagem’ (*simbolicamente, o estágio além do ‘ego’: representado pelos Arcanos Maiores*). Em termos de desenvolvimento de consciência – i.e. o caminho septenario - as ‘figuras das cartas’ dos Naipes representam os papéis frequentemente assumidos pelo Adepto (ou em outro sentido, a energia que ‘possui’ o indivíduo que tem alcançado esse estágio).

As forças/energias apropriadas ao wyrd individual seriam outra descrição. Em termos do Septenario, os Arcanos Maiores se relacionam com as esferas da Lua e Mercúrio (*o Inconsciente, e o Inconsciente tornando-se consciente – tão bem quanto o Inconsciente possuindo o indivíduo: essas são as esferas do ‘ego’*): as Figuras das cartas para os próximos quatro estágios de Vênus para Júpiter (*i.e. elas representam as energias simbolizadas por essas esferas*). Para o indivíduo passando por treino magicko, essas energias são manifestas após o rito de Adepto Externo: eles experimentam, e entendimento consciente, marca o progresso de Noviço a Adepto completo (*i.e. Adepto Interno*). *Colocando simplesmente, isso significa que ainda que o Adepto Externo possa (e certamente deveria) ter entendido conscientemente as imagens/papéis dos Arcanos Maiores (i.e. estar no caminho para ‘self’) através de retirada de projeções (etc.) ele/ela ainda é afetado pelas energias representadas pelos ‘papéis/imagens’ das Figuras das cartas (outra vez, essa influencia é ainda parcialmente inconsciente ainda que muitos Adeptos Externos não compreendam isso)*. A integração desses aspectos leva à Adeptidade próspera.

Esotéricamente, cada carta (*imagem/papel/arquétipo*) variará de indivíduo para indivíduo ainda que sempre seja a mesma forma externa. Assim, alguns detalhes podem não serem os mesmos. O que é importante é que a imagem estática (*como por exemplo, em uma versão ‘publicada’ das cartas do Tarot desenhadas por um artista*) retrata a essência – a essência ‘numinosa’ ou ‘mística’ – isso sendo manifesto em certo simbolismo (*para tal veja as descrições da Ordem das cartas*). Tais representações estáticas nunca podem ser perfeitas – desde que as imagens possuem vida, e vida é um estado de fluxo. O que tal representação estática pode fazer (*dependendo da habilidade artística do artista e sua ‘intuição’ e entendimento magicko*) é aproximar ou tentar e aproximar a ‘descrição’ perfeita. Dependendo disso, versões estáticas (*como nos baralhos do Tarot*) podem ou não ‘trabalhar’ como instrumentos para abrir os caminhos internos. Em essência: uma imagem estática deve transmitir o simbolismo necessário de um modo inspirador.

### **Jogo Estelar:**

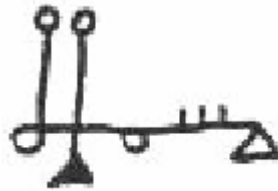
Em um nível individual, o Jogo Estelar Septenario representa em símbolos abstratos,

as formas arquetípicas das esferas e os caminhos – em seus aspectos causais e acausais. Isso habilita a compreensão das energias apropriadas como essas energias são: i.e. em sua essência ‘caótica’ (*desatadas da ilusão de ‘opostos’ – opostos implícitos em toda linguagem e ‘palavras’/nomes*). Essa compreensão é uma das metas fundamentais do Adepto Interno\*.

---

\* Nota: A ‘forma avançada’ do Jogo com seus quadrantes nulos é uma representação mais completa – i.e. uma acurada. Entretanto, entendimento dessa forma é usualmente somente possível após maestria da versão

Em geral, o que o tarot é para um Iniciado e Adepto Externo, o Jogo Estelar é para o Adepto Interno.



---

Septenaria (tal maestria sendo em si mesma muito difícil). Em toda probabilidade, no futuro Adeptos serão hábeis para dominar a forma avançada sem primeiro tentar a forma Septenaria.

## Notas Sobre Alguns Termos Usados

### Arquétipos:

A terminologia deriva dos trabalhos de Jung, ainda que usada, esotéricamente, de um modo específico. Esotéricamente, um arquétipo é considerado como uma compreensão, por um indivíduo, de energias acausais. Essa compreensão pode ser consciente, ou pode ser inconsciente – isto é, ela é apresentada para a consciência do indivíduo pelos processos psíquicos tais como sonhos, trabalhos de Arte inspiradores ou o processo de viver (*como quando, por exemplo, um indivíduo ‘ver’ uma pessoa real em um modo arquétipo: acredita que eles sejam tal como uma figura arquetípica*).

Os arquétipos fundamentais, entendidos pelo indivíduo em um nível individual, são descritos no Tarot: como o ‘Arcano Maior’ e as Figuras das cartas dos Naipes. Esses são descrições de formas arquetípicas.

Essencialmente, cada indivíduo possui dentro de si mesmo (*em sua ‘psique’*) todas as formas arquetípicas: ‘masculinas’ (*ou solares*) e ‘femininas’ (*ou lunares*). A maioria desses são ‘escondidos’ por causa da consciência e a maioria permanece dormente. Treino magicko desperta essas formas, trazem-nas para a consciência e então as tira de suas ‘formas’: deixando energia arquetípica ‘pura’ (*ou ‘acausal’*). Essa energia torna o Adepto\*.

Como usado pelos Adeptos do caminho septenario, ‘arquétipo’ é um desenvolvimento da terminologia de Jung, e recoloca o termo “imagem” que tem estado em uso antes.

### Psique:

Como usado esotéricamente, isso se refere aos aspectos latentes ou ‘escondidos’ de uma consciência individual. Uma parte importante da psique é o ‘inconsciente’ - aquela área da psique da qual o indivíduo é desatento (*no sentido de não sendo hábil para explicar/entender elas em sua essência*) e onde os arquétipos podem ser ditos ‘residir’.

Por ‘latente’ é significado: capaz de desenvolvimento. A psique assim contém o potencial do ‘Self’. Assim a psique pode ser vista como ‘acima’ e ‘abaixo’ o que um indivíduo em particular é em certo momento do tempo: Há usualmente alguma coisa ‘inconsciente’ como há usualmente o potencial de desenvolvimento futuro (*em direção de maior consciência*). Isso é simplesmente outro modo de dizer que imagens arquetípicas, o ego, o self, e o ‘Imortal’ (*esse último como o último estágio do caminho septenario*) são todos parte da psique.

### Ego; Self:

O ‘ego’ é aquele aspecto da psique de um indivíduo o qual se relaciona com o ‘Eu’ – isto é, a percepção é limitada pelos interesses/necessidades do indivíduo. Um



indivíduo possuído pelo 'ego' é um indivíduo dominado pela maioria dos desejos/necessidades inconscientes – isto é, cativo pelos arquétipos e sua manifestação. Esotéricamente, um

---

\*Nota: essa 'energia' - ainda causalmente presenciada enquanto o indivíduo (em termos do 'self') – é aterrada e conduzida longe na passagem do Abismo: ela é feita Nula/Vazia, retornando o indivíduo ao 'Caos primevo'.

aspecto importante disso é quando um indivíduo é ‘possuído’ pelo simbolismo do inconsciente e vê aspectos da vida externa como ‘maus presságios’ desse inconsciente (que pode ser projetado como ‘Deus’/deuses/demônios: i.e. como derivando dessas formas). Isso se manifesta, por exemplo, no indivíduo imerso em simbolismo de sonho (e as ‘interpretações’), em ‘mensagens do inconsciente’ (e sua ‘interpretação’) – sejam essas de ‘Deus’/deuses/demônios etc. – e naqueles sistemas ‘causais’ (como o Tarot, I Ching etc. etc.) que eles acreditam que podem ‘explicar’ sua vida. Em contradição, o Noviço esotérico trata todas as formas de tal simbolismo com certo desdém – um mero meio: não um fim em si.

No desenvolvimento de um indivíduo enquanto um indivíduo se desenvolve naturalmente (i.e. sem a ajuda de Artes esotéricas) o estágio do ‘ego’ acaba da juventude para a meia-idade: há uma necessidade de estabelecer um ‘papel’ exterior (na sociedade/clã etc.), em encontrar um ‘companheiro’ e propagar e olhar pelas necessidades/prazeres físicos/mentais.

O ‘self’ é o ‘estágio’ além disso – quando há uma compreensão (frequentemente somente intuitiva fora da magicka) de (a) o wyrd do indivíduo e (b) a existência separada de outros indivíduos como aqueles indivíduos são em si mesmos. Colocando simplesmente, (b) envolve um grau de ‘empatia’. No estado natural, o self pode se desenvolver na ‘meia-idade’ ou antes – e frequentemente desperta como uma consequência de experiências formativas (e.g. experiência de guerra; perda pessoal; tragédia). No estado natural (porque o inconsciente não tem sido prosperamente experimentado e integrado) há quase sempre um conflito com os desejos/pressões do ‘ego’ logo que a introspecção, dada pelo self, é às vezes perdida pelo indivíduo que retorna para uma existência de ‘ego’. A ‘sabedoria’ da ‘velhice’ é a resolução gradual desse conflito em favor do self.

No passado, o esforço de uma psique individual por self-elevado era frequentemente representada pelos mitos e lendas.

Outro termo para self-elevado (a vivência do papel do self – onde a percepção de ‘Tempo’ difere daquele do ‘ego’) é ‘individualização’ (q.v. Os trabalhos de Jung).













Esotéricamente, self/individualização é Adeptidade – mas Adeptidade implica muito mais que ‘individualização’. Implica um entendimento consciente, racional do próprio self e aqueles de outros tão bem quanto habilidade/maestria de Artes esotéricas e técnicas. Também implica uma perspectiva ‘cós mica’/Aeonica em relação ao Wyrd e o self. Individualização pode ser vista como um estágio natural, alcançado pelo processo natural de vivência (para alguns, pelo menos) enquanto que Adeptidade é um objetivo alcançado seguindo um Caminho esotérico; isto é, que resulta da Iniciação nos mistérios. Como tal, Adeptidade contém individualização, mas é maior que ela. Também, individualização em si é somente um estágio: há estágios mesmo além desse: ele não é o fim do desenvolvimento pessoal (como alguns ‘Jungianos’ mantêm). Além, está o ordalio do Abismo e o nascimento do Mestre/Senhora – além

deles está a Imortalidade.

Expressado simplesmente, o 'ego' não tem percepção de 'tempo' acausal – mas é afetado inconscientemente por energias acausais; o 'self' tem alguma percepção de 'tempo' acausal e é menos afetado pelas energias acausais. O Adepto tem aprendido a controlar as energias pessoais acausais da psique (magicka externa/interna) – ainda permanece, entretanto, energias 'Aeonicas' que afetam mesmo o self. Controle/maestria desses leva o indivíduo para além do Abismo.



## Atribuições das Runas

	animais
	força
	Loki/noite
	Odin
	movimento
	fogo
	presente
	Riso/prado
	trovão
	Wyrd
	Gelo
	ano/'tempo'



feitiçaria

---



lua

---



defesa/vida

---



Sol

---



Thor

---



Terra (como deusa)

---



guerra/discórdia

---



família/parentesco

---



água

---



o povo

---



a terra do povo

---










dia

---

## Musicka, Incenso, Formas e Cores Reflexivas

### 1) Musicka, Incenso e Formas

---

Lua	G maior	Trapezóide	Aveleira	
Mercúrio	E menor	Tetraedro	Teixo	
Vênus	F susenido	Pirâmide	Papoula Negra	
Sol	D menor	Cubo	Carvalho	
Marte	C maior	Octaedro	Almieiro	
Júpiter	B bemol	Icosaedro	Faia	
Saturno	A susenido	Dodecaedro	Freixo	

---

### 2) Cores reflexivas

C Vermelho brilhoso  
G Laranja  
D Amarelo  
A Verde (viridiano)  
E Azul  
F Vermelho escuro  
B Índigo  
F susenido Violeta  
C susenido Púrpura  
A bemol Preto  
E bemol Xantina  
B bemol Púrpura tirió

## A página original do autor sobre “Musicka, Incenso, Formas e cores Reflexivas”

### 1) Musick, Incense and Forms

Moon	G major	Trapezoid	Hazel	▽
Mercury	E minor	Tetrahedron	Yew	△
Venus	F sharp	Pyramid	Black Poplar	▽
Sun	D minor	Cuboid	Oak	△
Mars	C major	Octahedron	Alder	é
Jupiter	B flat	Icosahedron	Beech	≡
Saturn	A flat	Dodecahedron	Ash	≡

### 2) Reflexive colours:

C	bright red
G	Orange
D	Yellow
A	Green (viridian)
E	Blue
F	dark red
B	Indigo
F sharp	Violet
C sharp	Purple
A flat	Black
E flat	Xanthin
B flat	Tyrian purple

## **Símbolos e Existência**

O seguinte MS da Ordem é completamente técnico e é intencionado como um texto instrucional para aspirantes a Adepto Interno. Ele explica em grandes detalhes a filosofia que sobrepõe a percepção apropriada para um Adepto Interno e nesse sentido é excepcionalmente valioso.

Exatamente como ninguém pode alcançar o Grau de Magister Templi/Senhora da Terra sem produzir uma contribuição significativa ao conhecimento humano (*ou no caso do artístico, um excepcional trabalho de Arte*) então ninguém pode alcançar o Grau de Adepto Interno sem um entendimento total do Jogo Estelar e seus princípios simbólicos. O MS da Ordem 'Símbolos e Existência' deve ajudar nessa busca por entendimento.



## Símbolos e Ser

### Abstrato:

Usando a interpretação de Heidegger do Ser e Seienden como ponto de partida, a existência do homem mostra ser derivada da mudança e uma nova interpretação da existência do homem é alcançada – aquela do acausal. Esse conceito do acausal, e aquele de mudança, como explicado nos termos da filosofia de Heidegger e aquela dos Pré-Socráticos. Usando o acausal, pensamento, linguagem e a individualidade do homem são explicados. O papel continua com uma análise das fundações da matemática, desde que pensamento matemático, reinterpretado no esclarecimento do acausal, mostra-se ser de importância fundamental para um entendimento da existência do homem. O papel conclui com um breve exame da Arte e física moderna.

### 1) Introdução – O Acausal:

Desde que o Ser é um êxito para o homem, o homem interpreta causalmente porque Dasein todo dia, o Dasein o qual leva tempo (2), pode ser caracterizado como causal, ou aquela interpretação do Ser como sendo a qual é o ‘haver’. Entretanto, o homem interpreta diferente que causalmente: essa outra interpretação, a qual é anterior ao causal pela razão da sua existência, pode ser nomeado ‘acausal’ (a-causal: fora do causal) – e esse acausal é o que Homero, em “Iliade”, fala de quando ele diz que Calchas é o mais sábio vidente porque ele entende tudo o que é, era e irá ser. Heidegger entende isso como revelação e ocultação (3) ou, em qualquer outra parte (4) como não-ocultação, o ‘tempo primevo’ de seu “Sein und Zeit” é familiar a esse acausal ou potencialidade da existência do homem, assim como aquilo que ele nomeia ‘construção’ e ‘moradia’ são implícitos dentro dela. Em um sentido a ser estabelecido por ultimo (Seção ‘3’ abaixo) ele é física, φύσις, um desdobramento.

E mais, acausal pode ser sugerido como uma interpretação do *αδικία* de Anaximandro – é através de *τό χρεών* que *δίκη* torna-se muito depois, *λόγος*. Entendido assim, *δίκη* sugere causal. Entretanto, essas correlações são, no máximo, insinuações a respeito da natureza do causal e acausal – sua verdadeira descrição, e assim aquela do Ser e ser enquanto ser, pode ser somente, como será mostrado posteriormente, simbólica, através de matemática.

Ainda, por distinguir desta maneira entre o causal e o acausal ao principio da busca dentro do Ser, é possível chegar a um claro entendimento de existência, desde que essa dualidade, que exprima a natureza de Seienden e manifesta no homem, capacita uma hermenêutica a ser estabelecida a qual é de repente mais acessível e clara que a metodologia de fenomenologia ou a hermenêutica de pensamento alcançada pelo ‘posterior’ Heidegger. Será mostrado que essa nova hermenêutica é matemática por causa da natureza do acausal.

A caracterização fundamental do causal é consciência, a do acausal, o inconsciente<sup>1</sup>. Esse horizonte consciente pode ser expresso, em termos da história da Existência, por

---

<sup>1</sup>Ver seção 3 (abaixo)

pensamento e sentimento, o inconsciente por sensação e intuição, onde esses termos são para ser entendidos, para o momento, psicologicamente (6) ontologicamente, eles são derivados abaixo (seção 3).

O início do descobrimento do Ser, entretanto, não é alguma coisa que pode ser dita, como Heidegger sustenta (7), mas antes alguma coisa que pode ser experimentada, numinosamente: **ἐνέργεια**, atividade como os primeiros Gregos entenderam-no (8). Essa experimentação é o símbolo do qual palavra deriva. Para o homem, pensamento é parte desse descobrimento – intuição a outra, desde que o Ser possui como potencialidade na mudança que homem não é somente pensamento mas também símbolo, e essa percepção simbólica do Ser, essa experimentação do Ser como Única, enquanto aquilo que presencia ou transforma, é explícito para a filosofia Ocidental nos Pré-Socráticos. Enquanto para Tao, essa percepção está hoje se tornando entendida outra vez, e com Heidegger a tarefa de seu entendimento é iniciada.

Enquanto discurso pode ser dito ser uma expressão fundamental da existência do homem no mundo (9), então pode o simbolismo ser dito ser uma expressão fundamental da existência do homem ou essência. Enquanto a potencialidade de pensamento pode ser expressa como discurso, então pode a potencialidade do símbolo ser descrita como sensação, e o símbolo é anterior ao pensamento e além dele. Como ela é projetada externamente pelo processo que é a mudança do Ser, ela é abstraída e perde parte da numinosidade que é característico dela como uma essência: enquanto ela é totalmente externa ao ser humano, como aparência ou um existente, ele tem tornado-se um signo. Mudança, a qual desenvolve o Ser como o homem, é para Heráclito (10) conflito ou discórdia, **πόλεμος**. Uma essência, enquanto aquilo do qual alguma coisa emerge (**ἀρχή**), (11) é um arquétipo (12), quando visto opticamente.

Essa retirada gradual de experimentação é o início de linguagem e pensamento, e a intencionalidade de consciência que Husserl descreveu, resulta dessa retirada. Enquanto experimentação declina, projeção aumenta. Individualidade é uma consequência de mudança do Ser, e essa mudança já é presente no Ser enquanto o processo de abstração é presente como uma possibilidade dentro da existência do homem – a compreensão dessa possibilidade, através de mudança, é a própria história do Ser.

Desde que o símbolo, como símbolo e signo, é anterior ao pensamento e, autenticamente, além dele, ele sozinho pode explicar a existência do homem. Essa explicação pega a forma matemática onde por matemático quer dizer o primordial ( ) que existe por virtude da participação subjetiva do homem no mundo, e é a partir dessa que lógica, como argumento, se desenvolve através da mudança do Ser. Um símbolo está além do pensamento porque existência autêntica, o retorno e revocação de **ἐνέργεια** através de questionamento, é um retorno para a unidade do causal e acausal, uma unidade existindo como **ἀρχή**.

## 2) Os Símbolos Fundamentais – existência e Mudança:

O símbolo mais fundamental é existência; do Ser há mudança. A abstração da mudança (*como uma consequência da existência do homem*) é a idéia de extensão que leva ao conceito de transformação ou potencialidade<sup>2</sup>. Potencialidade é implícita no Ser, e através da existência do homem essa potencialidade torna-se o esforço em direção da autenticidade.

---

<sup>2</sup> Isso é explicado em maiores detalhes na seção (3) abaixo.

Matemática, como ficará claro, sendo o aprendizado das coisas como elas são (*mathesis*, *μάθησις*) é a abstração da essência através do processo de intuição e pensamento. Pensamento abstrata a mudança do Ser e essa abstração pega a forma de idéias e conceitos, como Platão a entendeu (13). Historicamente, há um símbolo, frequentemente ‘a priori’ como o próprio Ser pode ser entendida, através de abstração, como um símbolo ‘a priori’, então pensamento forma esse símbolo em uma idéia da separação de e limitação de *ὑπειρον*, a falta de limite (14). Intuição é a percepção do símbolo como símbolo em sua essência numinosa, um deixar-ser que participa no desenvolvimento da existência, e essa percepção é uma participação e uma identificação, onde identificação é a transformação de uma idéia, pelo pensamento, em sua essência original (*cf. o método fenomenológico*), e por isso, matemática, que é essa intuição e pensamento enquanto processo por causa da existência do homem, incorpora uma hermenêutica autêntica, representando (representando) o causal.

Uma idéia não é uma essência – o símbolo é a essência que o pensamento abstrata ou oculta, e cada idéia tem sua fundação em um símbolo. Matemática, como entendida hoje, é o resultado de pensamento, um projeto axiomático de acordo com Heidegger (15); isto é, matemática tem se tornado separada de sua fundação intuitiva no símbolo e um retorno para aquela fundação que capacita a matemática descrever a existência do homem mais autenticamente que concebida pela fenomenologia como uma metodologia ou logos entendido como re-coleção por Heidegger (16). Através da matemática, re-fundada, é possível alcançar não somente o descobrimento de uma idéia para revelar seu ser, mas também existência autêntica: o questionamento de Heidegger da ser inicia a tarefa de autenticidade, ele não a alcança. Essa autenticidade é possível através do uso de um simbolismo matemático ontologicamente garantido em vez de linguagem como um meio do Ser descoberto.

A idéia da essência que é o símbolo de mudança é extensão: a idéia da essência que é Ser é unidade, e a idéia de mudança leva, através de abstração, ao conceito de transformação, *ἄλλοιοσις*, ou duração. Essa duração, por identificação com a terminalidade do homem, incorpora tempo, e por isso tempo é entendido como implícito na existência do homem, projetada no mundo como uma idéia. Abstratamente, essa duração é o continuum e o conceito de número: percepção do

pensamento de mudança enquanto nasce no homem através da compreensão de individualidade. Somente mudança existe para o Ser, não tempo ou número. Em adição, o conceito de ‘conjunto’ deriva do continuum e número, desde que intuitivamente um conjunto é uma totalidade ou agregado.

### 3) Individualidade e Existência Autêntica:

O homem existe por causa do Ser, presenciando, é transmutada (17) – isto é, por causa de mudança. O homem, enquanto mudança do Ser, é uma transformação, uma evolução; historicamente ou causalmente, esse processo é a história do Ser, concebida por Hegel como uma dialética. Essa história tem ainda como sua meta o importante Ser da qual ela é derivada – o retorno do homem para a unidade do Ser. Para retornar é necessário descobrir, a revelação do Ser através autenticidade. Ser autêntico, sendo o trazer em direção da unidade das interpretações acausais e causais (*o que Jung* (18) *descreveu como individualização*) é uma chegada-ao-lar (*para usar um termo de Heidegger*), uma revivificação de símbolos e uma reinterpretação que envolve a retirada de projeções a partir das idéias para a essência.

E ainda é somente uma transição, uma tranqüila e uma não-transformadora, tal tranqüilidade se revelando através de matemática, como logos. Como tal, revela ἀρχή como τό ἄπειρον.

O homem como uma descoberta do ser, é primordialmente uma participação no Ser: pois nessa descoberta do Ser não há logos no sentido de Platão, somente uma identificação. Há posse por símbolos e suas possibilidades (*o ‘inconsciente’*) e não ainda posse deles como ocorre quando o logos se transforma através ἰδέα de em ‘razão’. Antes dessa transformação não individualidade porque individualidade (*como uma condição do Ser*) é o processo de abstração que transforma θύσις em λόγος como razão. Coletividade é primordial: através da mudança do Ser, fundamentada como a dicotomia do homem por causa de tal manifestação, isso se torna individualidade, a consciência da identidade, como idéia, tem a recolocado. Falando sobre individualidade uma vez que já foi falado sobre a mudança de - λόγος - da participação para a Palavra. Θύσις através de πόλεμος tem tornado-se νοῦς (*mente*), e há διαλεκτική (19). Essa mudança já é prefigurada em Heráclito, como a gênese dos opostos Aristóteles (20). Com Anaximandro, essa transformação não é evidente ainda: participação no Um, ainda que sujeita a mudança, retorna - ἀρχή é ainda a falta de limite, τό ἄπειρον. Não há separação, nem oposição entre Ser e seres. Para Anaximandro, portanto, não há geógrafo, ou meteorologista, ou historiadores – somente conhecimento (participação) de tudo como é. E é por causa de mudança que abstração deve ser retornada, através de matemática, a essa participação: mudança tem causado a separação e mudança irá re-presenciar o separado. Tal retorno é existência autêntica.

Essa participação para a Palavra pega a forma de mudança do Ser através da intuição, sensação, sentimento e finalmente pensamento, todos dos quais são condições de

existência do homem no mundo, ou como o Ser primeiro mostra-se através de sua manifestação. Intuição é percepção inconsciente (acausal), sensação a percepção consciente que começa quando participação torna-se transformada em identidade. Sentimento já implica idéia – como valor, julgamento e finalmente ‘verdade’ **Θύσις** tem se tornado **λόγος**, a Palavra.

Opticamente, linguagem pode ser dita em consistir de palavras ou sinais na forma de proporções, onde a proporção pode ser definida como a substância da qual é pretendida por meio de uma combinação de tais palavras ou sinais, verdadeiros ou falsos. As palavras ou sinais, como abstrações resultando de símbolos, são colocadas em combinação pelo pensamento através de identificação ou participação. Para o ultimo, eles são primordiais, e essa primordialidade pega a forma de poesia a qual é ‘verdadeira’ desde ela seja experimentada e representa os símbolos da Existência da qual ela é derivada, através de palavras, assim revelando Ser. Abstratamente, através de identificação, tais combinações são proposições, verdadeiras ou falsas por causa do logos enquanto dentro da verdade objetiva (ou falsidade) pela identificação, através da idéia para a essência: o que é enquanto aparência, e como o que é abstratado é denotado por tal aparência. Isto é, verdade compreende-se, através de denotação.

#### 4) Arte e Matemática

##### i) Arte

Como o Ser se desenvolve através de participação em discurso, existente, enquanto aparência, predomina e o sentido que é característico do numinoso é perdido ou coberto. Do ser um questionamento, o homem tem se tornado um assunto de pensamento. Essa abstração pega a forma de técnicas (*q.v. techne*, **τέχνη**), a construção, através de um arrebatamento do Ser, de ferramentas e coisas enquanto existentes derivando delas, não imediatamente possuídas de participação, isto é, capaz de produção manual a partir de substâncias e materiais naturalmente ocorridos, e com técnicas potencialidade, como uma descoberta, é perdida em lugar de abstração. Há organização além da participação autêntica que caracterizou o primeiro desenvolvimento do Ser. Em linguagem, também, o processo de técnicas ocorre, logos como aparência, e a cativação de seres (21) sinônimo com a organização do ‘eles’ (22) através da meta de inautenticidade. Os trabalhos de arte que ainda possuem o numinoso fazem então a despeito essa organização ou denotação (23), como uma trazida do Ser. Tais trabalhos são arquétipos, participando nos símbolos do Ser pelo Ser desenvolvido através daqueles símbolos de transformação.

Através desses trabalhos (*mas não somente eles*) ser autêntico torna-se uma possibilidade desde que, como um olhar para frente e um olhar para trás, eles compreendem parcialmente a unidade do causal e acausal, participação e abstração, que é autenticidade para um homem transformado através de técnicas. Essa autenticidade não é somente um retorno (*como Heidegger acreditou*) mas também uma elevação porque ela é construída sobre e reside no Ser como um desenvolvimento. Por isso a necessidade de entendimento da história do Ser como um

registro desse desenvolvimento e ocultação através de matemática.

Esteticamente, um trabalho de arte é 'verdadeiro' se ele simbolicamente preserva o Ser como um desenvolvimento e olha adiante para autenticidade: se ele representa o Ser e o antecipa. Como uma representação do Ser, matemática é o verdadeiro trabalho de arte que revela Ser e seres como Ser, para o homem.

## ii) Matemática

Ciência moderna, começando com Galileu, leva o processo de abstração adiante, dentro das próprias coisas. Heidegger (24) clama que matemática faz essa ciência moderna possível, e, em um sentido, isso é uma verdadeira, se limitada, apreciação da matemática. O aprendizado que é 'mathesis' não é meramente um aprendizado causal, uma análise de coisas como elas aparecem, mas, igualmente, as coisas como elas são, como intuição entende ou sabe. Intuição, entretanto, as entende como símbolos do Ser, e esse tipo de conhecimento já é compreendido no conceito Grego de matemática. Para Aristóteles, o potencial para impulso em um corpo está naquele próprio corpo – ele já era presente, como um tipo de conhecimento tão bem quanto descrevendo o impulso em relação a outros, como uma transformação. Com Galileu e Newton, essa intuição ou conhecimento da unidade, tem se retirado, permitindo abstração predominante. Ainda essa intuição atualmente nunca desapareceu efetivamente como o 'a priori' deu substância para leis científicas e providenciou as bases para muito do desenvolvimento matemático<sup>3</sup>.

Física moderna particularmente tem tentado dispensar esse conhecimento matemático e como uma consequência tem estabelecido um corpo de fatos que revelam somente o que é projetado, não o que é revelado pelas coisas existentes como elas são. Nós dizemos 'tempo-espaço é curvado', por exemplo, sem completo entendimento que nós projetamos tempo-espaço curvado, como abstratos, sobre o que nós temos abstracionados como 'espaço' e 'tempo', esses abstratos supostamente existindo independentemente do homem, como 'fatos'. Ainda, ultimamente, esses abstratos são estabelecidos a partir de símbolos - e é nos símbolos, enquanto oposto as projeções, que conhecimento reside. Esse conhecimento deve recolocar o 'conhecimento' de 'fatos' ou projeções, uma revolução de pensamento resultará, e o que é nobre no homem retornará.

© O.N.A 1980 ev.

---

<sup>3</sup> Q.v. A noção de Popper de intuição e cosmologia como o início de teorias científicas (25)

## Referencias

- 1) Heidegger, M: "Being and Time" (Basil Blackwell, 1862), p. 67
- 2) "Being and Time", p. 457
- 3) Heidegger: "Der Spruch des Anaximander" em "Early Greek Thinking" (Harper & Row, 1975)
- 4) Heidegger: "On the Essence of Truth" em "Basic Writings" (Routledge & Kegan Paul, 1978) pp. 127-141. Ver também "Introduction to Metaphysics" (Yale University Press, 1959) pp.102-3
- 5) "Introduction to Metaphysics" p. 62ff
- 6) Jung, C.G.: "Psychological Types" Vol.6 of Collected Works: Routledge & Kegan Paul, 1971) cap. XI
- 7) Heidegger: "On Time and Being" (Harper & Row, 1972) p.7
- 8) Compare seu uso em "Nichomachean Ethics" de Aristóteles, 1098 b, 33
- 9) Heidegger: "Being and Time" p. 203ff
- 10) Frag. 53
- 11) Anaximander como dado por Simplicius, "Physics", 24, 13
- 12) Jung, C.G.: "The Archetypes and the Collective Unconscious" (Vol.9, Part I, of Collected Works: Routledge & Kegan Paul, 2<sup>nd</sup> ed., 1968 pp. 3-41
- 13) "Republic", X, 596
- 14) Anaximander. Ver (11). é sinonimo de mudança.
- 15) "What is a Thing," (Henry Regnery Co., Chicago, 1967) p. 68f
- 16) "Introduction to metaphysics" p.128f
- 17) Heidegger: "On Time and Being" p.6
- 18) "The Archetypes and the Collective Unconscious" chap. VI
- 19) Platão: "Republic" VII, 534
- 20) Frag. 76
- 21) Heidegger: "Introduction to Metaphysics" p. 141f
- 22) Heidegger: "Being and Time" p. 222f
- 23) Heidegger: "Introduction to Metaphysics" p. 149ff
- 24) "What is a Thing?", passim
- 25) Popper, K: "The Logic of Scientific Discovery" (Hutchinson, 1972).

## Tempo e Ser

O Ser é compreendido através de Tempo, e Tempo é uma expressão da natureza fundamental da mudança que governa o cosmo. Tempo é extensão do Ser e expressa a Evolução do próprio Ser.

O Ser é mudança sem limite, e pode ser expresso em termos de dualidade. Essa dualidade é explicada pelo Tempo como o causal e acausal os quais eles mesmos podem simbolizados como espaços, espaços causais tendo três dimensões espaciais e uma dimensão de tempo linear (*ou causal*), espaço acausal tendo no presente um não especificado número de dimensões espaciais e três dimensões de tempo causal formando uma dimensão acausal. Como uma aproximação, espaço causal pode ser considerado como governado pelas leis baseadas em quatro dimensões e representado pelo universo físico como esses termo é normalmente entendido; espaço acausal pode ser considerado como um universo paralelo governado pelas leis acausais de geometria.

Vida é a coincidência dessa dualidade, e consciência/Pensamento humano a fusão do causal e acausal. A percepção dos sentidos é baseada no tempo causal enquanto percepção acausal tem até agora sido explicada muito aproximadamente pelo numinoso e tais fenômenos como intuição e sonhos. O início real de percepção acausal está no desenvolvimento de um simbolismo numinoso, abstrato.

Um individuo, por causa da consciência, é uma expressão do Ser tornando-se e tal tornar-se implica, para o individuo, um incremento na consciência implicando no desenvolvimento de percepção causal e acausal. Tal evolução de consciência individual é aproximada pelos estágios do Caminho Septenario, envolvendo como ele faz o desenvolvimento de entendimento lógico e racional/científico unidos com uma compreensão, via simbolismo abstrato e participação numinosa, do acausal.

Consciência individual, sendo a fusão do causal e acausal, alcança sua meta no balanço de ambos e isso implica a expansão da consciência no reino do acausal. Morte no individuo é a cessação do aspecto causal (*isto é, participação no espaço causal*) ainda que o aspecto acausal, se desenvolvido durante existência causal, continua, a natureza de tal existência sendo explicável no momento somente através de simbolismo.

Pensamento permite uma divisão em três modos fundamentais expressivos da natureza da fusão de causal e acausal e no individuo um desses modos predomina, determinando a vida daquele individuo. O primeiro modo é expressivo de existência 'ego' e envolve uma limitada percepção de Tempo; o segundo modo é expressivo de existência 'self' e envolve uma muito maior percepção de Tempo - isto é, uma consciência do acausal. O terceiro modo envolve uma mistura de ambos os primeiros. Entretanto, esses modos todos formam a base da qual o tornar-se do Ser deriva, e são o início do qual percepção individual aumentada pode se erguer. 'Vontade por Poder', Arte, experiência numinosa são todos apontadores desse início.





## Jogo Estelar Avançado

O Jogo Estelar Avançado consiste de sete tabuleiros como na versão Septenaria – junto com o mesmo número e distribuição das peças – mas cada um dos sete tabuleiros consiste de 4 níveis.

O primeiro nível de cada tabuleiro consiste dos 18 quadrantes ordinários pretos e brancos do tabuleiro. O segundo nível tem oito quadrantes com 4 em cada lado consistindo de 3 quadrantes em uma fileira e 1 na frente. O terceiro nível consiste de um quadrante, e o quarto nível de 4 quadrantes. Esses níveis estão em ambos os lados do tabuleiro como a ilustração.

Assim cada tabuleiro (*que representa uma esfera do Septenario*) tem 18 quadrantes mais 26, fazendo 44 ao todo. Há assim 308 quadrantes ao total no jogo estelar. E mais, há algumas peças adicionais, como descrito abaixo.

Essa versão do jogo é uma representação completa e inteira do sistema Septenario: cada tabuleiro representa as conexões ou caminhos entre os níveis ou esferas. Por exemplo, os quadrantes pretos nos níveis 2 e 4 (*8 mais 4 quadrantes*) são os caminhos ou conexões acausais daquela esfera para todas as outras esferas. O outro lado do tabuleiro (*os 9 quadrantes brancos no primeiro nível mais 12 quadrantes dos níveis 2 e 4*) representa as conexões causais daquela esfera. Em um sentido as conexões causais são as conexões ‘de saída’ (*ou saídas*) e as conexões acausais ‘de entrada’ (*ou entradas*) para os caminhos (*ou túneis*). Os dois quadrantes de nível 3 (*um em cada lado do tabuleiro – outra vez representando os aspectos acausais e causais*) são ‘quadrantes nulos’. Esses quadrantes nulos representam a conexão para o Abismo – isto é, eles simbolizam o elemento surpresa sempre presente. Na atual prática do jogo avançado esses quadrantes são importantes – qualquer peça que é colocada sobre eles é automaticamente mudada em outra peça selecionada ao acaso. Essa seleção ao acaso é feita por um processo determinado antes de o jogo começar pelo jogador ou jogadores: o método favorito sendo escolher, sem olhar, das peças poupadas. Essa escolha é feita pelo jogador de qual peça foi movida para o quadrante. A peça escolhida pode ser branca ou preta, e uma peça em quadrante nulo – uma vez que ela foi movida ao acaso – pode ser mover para outros quadrantes de acordo com o tipo de peça que é. Assim, uma peça pode se mexer para cima ou para baixo um nível somente, enquanto uma peça ♁(♁) pode se mover para qualquer quadrante vago em qualquer nível do tabuleiro. Para facilitar a escolha ao acaso, um completo jogo de peças poupadas é mantido para esse propósito específico e essas peças são usadas somente para esse propósito. Assim, enquanto o jogo avança, a escolha das peças torna-se mais limitada.

Peças:

Há dois conjuntos extras com nove peças para cada jogador fazendo assim cinco conjuntos para branco e cinco conjuntos para preto. Por isso, sobre os 308 quadrantes há 90 peças.

Três conjuntos são colocados para cada jogador (*ou 'lado'*) como no jogo Septenario. Os dois conjuntos adicionais são colocados como segue:

- Um conjunto de peças pretas sobre os quadrantes pretos de níveis 2 e 4 do tabuleiro de Sirius.
- Um conjunto de peças pretas sobre os quadrantes pretos de níveis 2 e 4 do tabuleiro de Arcturus.
- Um conjunto de peças brancas sobre os quadrantes brancos de níveis 2 e 4 do tabuleiro de Sirius.
- Um conjunto de peças brancas sobre os quadrantes brancos de níveis 2 e 4 do tabuleiro de Arcturus. (*Ver ilustração*)

Os quadrantes nulos sobre Sirius e Arcturus são deixados vagos.

### Movimentos:

As peças seguem as mesmas regras de movimento e transformação como no jogo Septenario.

Entretanto, quando uma peça está sobre qualquer um dos níveis (*isto é, 2, 3 e 4*) de qualquer tabuleiro, um movimento para cima ou para baixo de um nível é considerado como o equivalente de um movimento para cima e para baixo nos sete tabuleiros.

Assim por exemplo, uma peça  $\ominus(\ominus)$  em um quadrante no nível 2 do tabuleiro de Sirius pode se mover (*providos que os quadrantes para que são movidos estão vagos na hora*) através do nível 2 para outro quadrante preto ou para cima para um quadrante preto do nível 3 (*o quadrante nulo – onde ele será mudado ao acaso*) ou para baixo para um quadrante preto no nível 1. Uma peça  $\ominus(\ominus)$  no nível 4 pode mover-se através dos quadrantes no nível 4 para outro quadrante preto, ou pode mover-se sobre um quadrante vago da mesma cor sobre Arcturus. O nível 4 pode portanto ser considerado como um 'tabuleiro caminho' para outros tabuleiros.

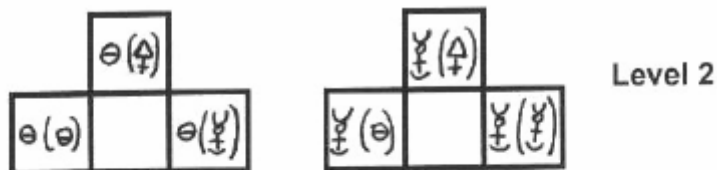
Outro exemplo: uma peça  $\Upsilon(\Upsilon)$  no nível 2 de Sirius pode mover-se para qualquer quadrante vago no nível 2, para cima no nível 3, ou para cima no nível 4 (*em qualquer quadrante vago, ou para baixo para qualquer quadrante vago no nível 1*).

Esses movimentos são possíveis porque uma peça  $\Upsilon(\Upsilon)$  tem '2 graus' de liberdade. Se a peça  $\Upsilon(\Upsilon)$  estava sobre, digamos, o nível 2 sobre Arcturus, ela pode mover-se para baixo para o nível 4 de Sirius (*mas não qualquer a mais*).

Similarmente, um peça  $\Upsilon(\Upsilon)$  de nível 4 poderia se mover se ela estava sobre, digamos, Arcturus, para qualquer quadrante vago no nível 1 de Antares ou qualquer quadrante vago no nível 2 de Antares (*qualquer lado - isto é, o lado 'causal' e 'acausal'*).

É simplesmente uma questão de olhar para os níveis sejam para cima ou para baixo por 'degraus de liberdade'. Assim uma peça ( $\ominus$ ), tendo degraus ilimitados de liberdade, poderia se mover de qualquer nível sobre qualquer tabuleiro para qualquer outro nível sobre qualquer tabuleiro.

A peça  $\ddagger$  ( $\ddagger$ ) se sobre qualquer quadrante sobre Naos pode capturar qualquer peça de cor oposta sobre qualquer quadrante e qualquer nível de qualquer tabuleiro exceto Naos.





# A Alquimia Proibida

## Uma Introdução para Magicka Negra Esotérica

Alquimia genuína tem duas formas básicas: primeira, a exploração a respeito da transformação de matéria; e, segunda, a psicológica - magicka. O segredo da primeira forma é a interação entre o alquimista e a substância passando por transformação por meios químicos ou outros. Isto é, o alquimista de modo sutil (*'Oculto'*) ajuda as transformações sendo um Elixir de Imortalidade. Para o alquimista seguindo essa forma de alquimia, a mudança dos 'metais base' em ouro era somente um estagio no caminho para a meta derradeira.

A segunda forma de alquimia é a respeito com a mudança do alquimista – e isso requer que se sigam certos específicos e frequentemente complicados procedimentos. A meta aqui é 'Adeptidade': a emergência de um novo individuo das cinzas do velho. A meta derradeira é ainda 'Imortalidade', mas uma diretamente alcançada, antes que, como na primeira forma, a criação de um "Elixir" o qual é obtido pelo alquimista após um período de tempo. A natureza exata dessa 'Imortalidade' foi o objeto de tanta especulação.

Dois aspectos desse segundo tipo de alquimia – a 'alquimia proibida' – tem se descoberto nos últimos cem anos ou mais. Entretanto, esses dois aspectos – cruciais como eles são para a genuína Arte esotérica – fazem somente uma parte do sistema proibido.

O primeiro desses a receber atenção era o elemento sexual que está envolvido no alcance da meta colocada. O segundo é o 'psicológico' onde os processos, métodos e símbolos são entendidos (*por ex., Carl Jung et al*) como o usualmente inconsciente esforço da psique individual por 'integridade' ou 'individualização'.

Na realidade, a alquimia proibida era uma ciência (*ou um modo de vida pratico como alguns preferem dizer*) o qual por um longo período de tempo veio a reconhecer que para alcançar a meta colocada de Imortalidade e/ou Adeptidade Oculta/Magicka, era necessário não somente simbolizar certas energias naturais e certos estados de 'existência', mas também empregar em certos estágios um elemento sexual pratico.

Essas idéias – desenvolvidas na Idade Média e passadas em alguns dos agora famosos textos alquímicos – eram uma continuação de umas anteriores: particularmente aquelas de algumas das escolas de mistério da Grécia Antiga. No tempo em que os textos foram escritos, a Europa Ocidental estava sobre o jugo totalitário da igreja Nazarena, e parte da razão para a obscuridade dos textos era por causa que as idéias básicas eram heréticas – o desejo de obter Imortalidade independente de 'Deus', e a natureza sexual de alguns dos trabalhos. O resto da obscuridade foi devido a: (a) a natureza complexa das idéias, com uma confusão de 'teologias' e (b) um desejo deliberado de fazer os textos esotéricos, onde os segredos poderiam ser revelados para Iniciados de confiança ou aqueles já suficientemente esclarecidos (*isto é, livre da*

*tiraniam mental da crença Nazarena)* para alcançá-los intuitivamente.

A visão pega em alguns círculos em anos recentes da alquimia como uma espécie de ‘tantra Ocidental’ é desencaminhadora e incorreta, como é a crença que ela era um sistema puramente ‘psicológico’ – enquanto oposto ao prático. A visão anterior ignora: (i) a significância vital do simbolismo (*alguns do qual é puramente abstrato e não ‘simbólico’*) em fazer possíveis avanços em pensamento e entendimento; e (ii) os estágios além daqueles envolvendo atividade sexual. A visão posterior ignora (*ou antes, mal interpreta*) a importância não somente dos aspectos práticos, mágicos, mas também o fato que a alquimia proibida era essencialmente um sistema de auto-experimentação no mundo real, envolvendo o alcance de metas e tarefas específicas. Isso, junto com os aspectos sexuais, faz esse Caminho diferente do interno, contemplativo que floresceu em certas instituições Nazarenas.

As idéias fundamentais da alquimia proibida continuaram a ser desenvolvidas com o passar de décadas e séculos após os MSS preliminares serem escritos, e a tradição que se desenvolveu foi passada de mão em mão na maior parte por Adeptos solitários. Essa tradição pode ser dita ter alcançado seu clímax no ‘Caminho Septenario’. No Caminho Septenario as idéias fundamentais tem sido clarificadas e refinadas tão bem quanto estendidas, e o próprio Caminho é um sistema prático destituído de dogma e misticismo. Ele era, até muito recentemente, genuinamente esotérico.

As idéias fundamentais desse Caminho ou ‘Alquimia Interna’ podem ser brevemente colocadas:

1) No desenvolvimento de auto-entendimento, tão bem quanto no entendimento de forças naturais e ‘Ocultas’, um simbolismo abstrato é importante: tal simbolismo permite não somente compreensão daquelas áreas (*da consciência, por exemplo*) normalmente não responsáveis pelo pensamento (*e assim controle e desenvolvimento consciente*) mas também desenvolve novas áreas da consciência.

O simbolismo abstrato é de dois tipos; o primeiro sendo a Septenaria ‘Arvore de Wyrd’ com as correspondências associadas com cada esfera e os caminhos conectando aquelas esferas; o segundo sendo os símbolos abstratos do Jogo Estelar. A primeira espécie é um desenvolvimento do simbolismo alquímico ‘tradicional’, enquanto a segunda é um desenvolvimento inteiramente novo, e um que contém o total do primeiro.

Essa primeira espécie capacita, no nível prático, a exploração e assim integração/transcendência das áreas escondidas/inconscientes/Ocultas de nossa própria consciência e o cosmos. Isto é, em efeito, um aprendizado mágico e alquímico e envolve trabalho prático com os símbolos – um ritual mágico, por exemplo, sendo o uso de símbolos específicos representando certas energias Ocultas ou mágicas.

A segunda espécie leva o indivíduo além disso – em direção do próximo estágio de nossa evolução consciente com o desenvolvimento de níveis superiores de consciência

e novas introspecções.

2) O trabalho pratico envolvido é dividido por conveniência em sete estágios. Vários desses estágios envolve o individuo (*o 'alquimista'*) em encontrar e trabalhar com uma companhia do sexo oposto, alguns dos trabalhos sendo de natureza sexual. Isso é uma exploração da consciência: uma confrontação com o anima/animus e outros.

Cada um desses sete estágios é representado por um Ritual de Grau – uma série de tarefas, trabalhos e rituais que desenvolvem auto-introspecção e entendimento em geral, e que aumentam as habilidades 'Ocultas' do individuo. Por seguir os estágios progressivamente, empreendendo o Ritual de Grau apropriado, o individuo alcançará introspecção e ultimamente Sabedoria: a 'Pedra Filosofal'.

3) O simbolismo da Arvore de Wyrð é derivado das forças/energias representantes do cosmos (*e assim cada consciência individual*) em termos da dualidade do causal e acausal – as sete esferas da arvore representando o desenvolvimento (*ou melhor, a potencialidade inerente em cada consciência individual*) não somente em cada consciência individual a partir do inconsciente através do 'ego' e 'self' para Adeptidade e além, mas também a evolução do próprio cosmos, em termos de sua própria 'consciência' ou Ser.

Nos primeiros estágios, o causal é frequentemente considerado como um aspecto 'racional' da psique individual, o acausal como os aspectos 'inconscientes' ou magickos. A meta dos primeiros estágios do Caminho é por o individuo a experimentar (*e desenvolver*) ambos e uni-los, alcançando a transcendência.

O que é importante compreender sobre o Caminho Septenario é que ele é um sistema completo e pratico, destituído de dogma e mistificação, o qual capacita qualquer individuo, se eles possuírem o desejo necessário, a alcançar Adeptidade e além. Ele é um Caminho único e esotérico o qual, enquanto firmemente enraizado no genuíno esoterismo do Ocidente, é apropriado para o século vinte e um e além: por exemplo, o Jogo Estelar contém, em seu simbolismo e técnicas, toda a sabedoria da alquimia, magicka e o 'Oculto' em geral tão bem como sendo uma ponte para o futuro. Ele é, em essência, uma nova forma de linguagem – e enquanto essa nova linguagem, para alguns, pode ser difícil de aprender no começo, ela abre novas e excitantes áreas, novas possibilidades e novas dimensões. Para encurtar, ele eleva nosso Ser, estendendo nossa consciência.

As tarefas e Rituais de Grau associados com o Caminho Septenario, junto com as correspondências, são dados em detalhes no manuscrito "Magicka Physis – Um Guia Pratico para Tornar-se um Adepto". A maioria disso brevemente será publicado no livro 'Naos – Um Guia para Sinistra Magicka Hermética'. O resto dessa publicação de 'Fenrir' é devotado ao Jogo Estelar.

Leitores perceptivos entenderão de uma vez porque essa alquimia 'proibida' é essencialmente Magicka Negra. É simples, é porque ela permite a evolução do individuo de acordo com seus próprios desejos em um modo pratico. Sua essência é

experiência prática: de energias Ocultas/magickas (*causais e acausais – isto é, ‘luz’ e o ‘sinistro’*) mas igualmente importante da própria vida. Ela não é um sistema ‘teórico’ destituído de perigo pessoal – ela é elevadora da vida, oferecendo as recompensas dos deuses, causais e acausais (*e o que está além de tais opostos - aquilo que pode ser expresso somente por Caos: a origem de Existência e Não-Existência*).

Um breve guia para os sete estágios é dado abaixo.

1) Empreenda ritual auto-iniciação sinistra. (*Um despertar dos aspectos sombrios/inconscientes*)

2) Empreenda trabalhos com esferas e caminhos Septenários. (*O início do fazer essas energias conscientes pelo simbolismo*).

Procure e encontre uma companhia conveniente. E Inicie esse indivíduo. (*O início da confrontação do anima/animus*). Comece a estudar o Jogo Estelar. (*As energias são mais objetivadas e manipuladas*).

3) Comece a organizar um grupo de trabalho magicko, com você mesmo como ‘Sacerdote/Sacerdotisa’ e sua companhia como ‘Sacerdotisa/Sacerdote – faça rituais cerimoniais e herméticos de acordo com seus desejos. (*Isso é uma vivência do papel de ‘sombra’/‘enganador’/magicko*). Empreenda O Ritual de Grau de Adepto Externo. (*O início de uma consciência do que é além do ‘ego’ e a ‘sombra’*).

4) Estude os aspectos esotéricos do Jogo Estelar – magicka do Jogo Estelar/aspectos aeônicos etc. (*O desenvolvimento de níveis cerebrais elevados tão bem como intimações do ‘self’ e além*).

Continue com o grupo organizado (*por pelo menos seis meses*). (Desenvolva qualidades pessoais, habilidades e consolide os aspectos do anima/animus).

5) Prepare-se e empreenda o Ritual de Grau de Adepto Interno. (*A emergência do self, durante o ritual, com a auto-introspecção e habilidades Ocultas conseqüentes. Isso também traz consciência sobre seu Destino único*).

6) Estude e use o ‘Jogo Estelar Avançado’. (*Níveis adicionais de consciência desenvolvidos*). Cumprimento da tarefa do Destino único. (*Criatividade – contribuindo com conhecimento/trabalhos artísticos ou ensinando. O cumprimento da potencialidade do self*). Prepare-se e empreenda o Ritual de Grau de Entrada do Abismo. (*Onde o ‘self’ é destruído, o cosmos entendido sem referências a dualidades, e Sabedoria alcançada*).

O estágio (2) geralmente leva de três a seis meses, o estágio (3) de seis meses a um ano. O estágio (4) mais que um ano. O estágio (5) de um a muitos anos.

É o seguimento das tarefas, técnicas etc. de cada estágio em seqüência no tempo indicado que traz sucesso.