

Liber KKK

por Peter Carroll
Traduzido por k-Ouranos 333 e Lucifer 149

O Liber KKK - Kaos Keraunos Kybernetos - é o primeiro programa de treinamento mágico sistemático e completo dos últimos tempos. É um substituto definitivo para a Magia Sagrada de Abramelin, O Mago, cujo sistema tornou-se obsoleto devido a seu transcendentalismo monoteísta e sua dependência em formas repressivas de gnosis inibitória, não mais reconhecidas como apropriadas. Kaos Keraunos Kybernetos pode ser livremente traduzido do grego como "o raio do caos dirige todas as coisas".

O Liber KKK é apresentado como uma série de técnicas mágicas genéricas, as quais devem ser transformadas pelo mago em um programa funcional, utilizando quaisquer símbolos, instrumentos e formas de gnosis que preferir. Não seria apropriado para um texto de Magia do Caos prescrever quaisquer crenças ou dogmas em particular, exceto que a magia funciona se certos princípios gerais forem seguidos. Não seria apropriado para qualquer mago Caótico aderir cegamente aos mínimos detalhes de qualquer sistema. O Liber KKK pode ensinar bastante sobre o processo de adaptar procedimentos gerais ao gosto e objetivo pessoal. O Liber KKK pode ser experimentado por qualquer adulto. A palavra "mago" se aplica igualmente a qualquer um dos sexos.

O Liber KKK é uma série de vinte e cinco operações mágicas, ou "conjurações". As cinco conjurações clássicas de Evocação, Divinação, Encantamento, Invocação e Iluminação são realizadas nos cinco níveis: Feitiçaria, Magia Xamânica, Magia Ritual, Magia Astral e Alta Magia. Assim, todo o trabalho resume sistematicamente toda a tradição de técnica mágica, guiando o mago de práticas simples e da manufatura de instrumentos até o domínio de experimentos mais complexos a nível psíquico.

É altamente desejável que o mago possua alguma forma de templo privativo para suas conjurações. É ainda essencial que o mago mantenha-se ativo no mundo durante todo o período do trabalho. O trabalho não impõe nenhuma forma de reclusão; ao contrário, o mundo que envolve o mago é utilizado como campo de provas para a magia. Assim, os assuntos sociais e profissionais do mago são o foco primordial de toda sua magia. Realizando esta magia, ele gradualmente define seu estilo ou espiritualidade. É tolice definir a espiritualidade de outra forma a não ser a maneira como a pessoa vive. Só através da prática pode-se descobrir se o Caminho da Magia deve possuir um componente espiritual; quaisquer constrictões ou exortações são inúteis.

Não há limite máximo quanto ao tempo que será reservado para completar o trabalho, mas ele não pode ser concluído em menos de um ano. Qualquer pessoa com tempo para completar a operação em menos de um ano deve pensar em adotar mais compromissos terrenos para servirem como metas arbitrárias, que serão sustentadas por várias partes do trabalho. Resultados objetivos são a prova da magia; todo o resto é misticismo.

Amostras da Pedra Filosofal que não transmutem chumbo em ouro também falharão como elixir de iluminação em um estilo de vida dominado pelo risco e pela incerteza. O mago deve analisar se de fato precisa adotar projetos envolvendo tais elementos antes de iniciar o trabalho.

Para o propósito desta operação, os cinco atos mágicos clássicos de Evocação, Divinação, Encantamento, Invocação e Iluminação são definidos da seguinte forma:

EVOCÇÃO

É o trabalho com entidades que podem existir naturalmente ou ser criadas. Podem ser consideradas como espíritos independentes, fragmentos do subconsciente do mago, ou como egrégoras das várias espécies de formas de vida, de acordo com gosto pessoal e estrutura de crenças. Na prática, a Evocação é normalmente praticada para o Encantamento, no qual as entidades evocadas são levadas a criar efeitos em benefício do mago. Entidades evocadas também são úteis na Divinação, onde são utilizadas para descobrir informações para o mago.

DIVINAÇÃO

Inclui todas aquelas práticas nas quais o mago tenta expandir sua percepção por meios mágicos.

ENCANTAMENTO

Inclui todas aquelas práticas nas quais o mago tenta impor sua vontade sobre a realidade.

INVOCÇÃO

É a afinação deliberada do consciente e do inconsciente com alguma idéia arquetípica ou significativa. As concepções clássicas das formas de divindade Pagãs são comumente usadas, mas outros princípios também servem. A Invocação cria estados de inspiração ou possessão durante os quais o Encantamento, a Divinação e ocasionalmente a Evocação podem ser realizados.

ILUMINAÇÃO

É a auto-modificação deliberada por meio de magia, e pode incluir feitiços de Encantamento usados por alguém para reparar fraquezas e aumentar forças, e Divinação e Invocação realizadas para inspiração e direção.

Assim, todas as operações mágicas baseiam-se no uso da vontade, percepção e imaginação, o que significa que todas são espécies de Encantamento ou Divinação. Imaginação é o que ocorre quando a vontade e a percepção estimulam uma à outra.

Os cinco níveis de atividade mágica (Feitiçaria, Xamânica, Ritual, Astral e Alta Magia), são definidas da seguinte maneira para o propósito desta operação:

FEITIÇARIA

É a magia simples, que depende das conexões ocultas que existem entre os fenômenos físicos. A Feitiçaria é uma arte mecânica que não requer a teoria de que existe a conexão entre a mente do operador e o alvo. Quaisquer efeitos que venham a surgir de tal conexão podem, entretanto, ser encarados como um bônus adicional. Trabalhando no nível da feitiçaria, o mago cria artefatos, instrumentos e ferramentas que interagem magicamente com o mundo físico, podendo ser usadas de forma mais sutil nos outros níveis. O trabalho do nível da feitiçaria deve ser realizado em seus mínimos detalhes; por mais simples que pareçam suas práticas, elas são a fundação sobre a qual reside o trabalho mais elevado.

MAGIA XAMÂNICA

Trabalha nos níveis de transe, visão, imaginação e sonho. Abre o subconsciente do mago negando o censor psíquico, através de várias técnicas. O mago enfrenta um perigo considerável neste nível e pode ter que recorrer freqüentemente às técnicas da feitiçaria ou a rituais de banimento, se houver risco de obsessão ou de ser dominado.

MAGIA RITUAL

Combina as habilidades desenvolvidas nos níveis de Feitiçaria e Xamânico. O mago reúne o uso de ferramentas da Feitiçaria com os poderes subconscientes liberados no nível Xamânico e combina-os de forma controlada e disciplinada.

MAGIA ASTRAL

É realizada através da visualização e dos estados alterados de consciência, ou apenas pela gnosis. Não é utilizada nenhuma parafernália física, apesar das ferramentas e instrumentos dos níveis anteriores poderem ser usadas sob a forma de imagens visualizadas. No início, o mago provavelmente precisará de reclusão, silêncio, escuridão e esforços consideráveis em concentração e transe para ter êxito neste tipo de magia, mas a prática lhe permitirá realizá-la em qualquer lugar.

ALTA MAGIA

É aquela que ocorre quando não há impedimento ao efeito mágico direto da vontade, nenhuma barreira à clarividência e presciência, e nenhuma separação entre o mago e qualquer forma de consciência que ele decida assumir. Para a maioria das pessoas, os portais da Alta Magia são abertos em alguns poucos pontos culminantes da vida. À medida que o Mago progride em seu treinamento, o momentum que adquire forçará os portões do miraculoso a abrirem-se mais seguidamente. Não se oferece aqui os procedimentos para as cinco conjurações da Alta Magia. Ela representa o ponto onde a técnica dá lugar à mais alta capacidade intuitiva, e cada um deve intuir a chave para libertar tais poderes para si mesmo.

As primeiras vinte conjurações ensinam toda a gama de truques e técnicas artificiais para lançar e capturar o raio mágico. Na Alta Magia, o Caos primordial no centro de nosso ser agarra ou arremessa o raio por si só.

As cinco conjurações em cada nível podem ser praticadas em qualquer ordem, mas todas devem ser completadas antes de se começar o nível seguinte. O mago deve preparar-se para iniciar a operação como um todo em uma data auspiciosa ou com significado pessoal; talvez um aniversário ou data de mudança sazonal. Um livro é preparado, no qual o mago deve registrar os resultados com cada uma das vinte e cinco conjurações. Apenas os resultados satisfatórios devem ser anotados, e o mago deve modificar sua abordagem a cada conjuração até que resultados dignos de nota sejam alcançados.

Resultados menores podem ser anotados em qualquer outro lugar, para referência. O registro da operação do Liber KKK, entretanto, deve conter um relato de sucessos notáveis com cada uma das vinte e cinco conjurações. Um único sucesso com cada uma deve ser considerado como um mínimo absoluto, enquanto cinco sucessos em cada uma das vinte e cinco pode ser visto como um trabalho perfeitamente consumado.

Com a possível exceção dos atos de Alta Magia, todas as conjurações devem ser planejadas detalhadamente de forma antecipada. Antes de entrar no templo para iniciar o trabalho, o mago deve saber precisamente o que ele pretende fazer. Muitos magos preferem escrever um roteiro para uma conjuração, mesmo que raramente venham de fato a usá-lo. O mago terá muitas vezes que fazer mais do que foi planejado, movido pela inspiração e pela necessidade. Ainda assim, nunca deverá esquecer de realizar o que planejara ou começar a trabalhar com apenas uma vaga idéia do que irá fazer.

O Ritual Gnóstico do Pentagrama

Durante o período da realização do Liber KKK, o mago pode ter que defender-se contra os resultados de seus próprios erros e de influências psíquicas hostis. Ele também precisará revitalizar suas próprias forças vitais e psíquicas. O Ritual Gnóstico do Pentagrama pode ser usado para estes propósitos. É uma conjuração poderosa e tecnicamente compacta de Encantamento Ritual, que serve para todos os propósitos acima. Pode ser usada livremente durante todo o trabalho e particularmente como um prelúdio e um epílogo para cada uma das primeiras quinze conjurações.

Procedimentos Rituais

1. Fique de pé, de frente para qualquer direção que preferir.
2. Inspire profundamente. Expire lentamente, vocalizando o som "I" (em um tom agudo) enquanto visualiza um brilho de energia na área da cabeça.
3. Inspire profundamente. Expire lentamente, vocalizando o som "E" (em um tom menos agudo que o anterior) enquanto visualiza um brilho de energia na área da garganta.
4. Inspire profundamente. Expire lentamente, vocalizando o som "A" (em um tom profundo e mais grave que o anterior) enquanto visualiza um brilho de energia no coração e nos pulmões, que se espalha para os músculos dos membros.
5. Inspire profundamente. Expire lentamente, vocalizando o som "O" (ainda mais grave) enquanto visualiza um brilho de energia na área da barriga.
6. Inspire profundamente. Expire lentamente, vocalizando o som "U" (da forma mais grave e profunda possível) enquanto visualiza um brilho de energia na área genital/anal.
7. Repita o passo 6, seguido dos passos 5,4,3 e 2, trabalhando de volta até a cabeça.
8. Inspire profundamente. Expire lentamente, vocalizando os sons IEAOU, um de cada vez, enquanto, com a mão esquerda, traça um pentagrama no ar, que também deve ser visualizado fortemente.
9. Vire 25 graus para a esquerda e repita o passo 8, e então continue a virar-se e a traçar os pentagramas com os mantras e as visualizações, até retornar à posição inicial.
10. Repita os passos 2 a 7 (inclusive).

Feitiçaria - Conjurações Um a Cinco

A Feitiçaria depende da exploração das conexões psíquicas entre os fenômenos físicos, e apenas secundariamente em estabelecer conexões psíquicas entre os fenômenos mentais e físicos. Cada uma das conjurações requer o uso de instrumentos físicos que poderão ser usados novamente em outros níveis. É altamente desejável que o mago faça estes instrumentos com suas próprias mãos. Entretanto, ele pode adaptar objetos existentes para seu uso se estes têm um significado pessoal, são raros, têm o design criado pelo mago, ou se tais objetos tornam-se disponíveis de forma incomum ou significativa. Não é acidentalmente que as técnicas de feitiçaria muitas vezes lembrem certos padrões de comportamento infantil. Crianças geralmente têm uma familiaridade natural com os princípios mágicos mais simples, mesmo que não possuam a persistência ou a coragem para fazê-los funcionar. O mago adulto busca reconquistar este senso infantil de imaginação, fluidez e pensamento fantasioso, para torná-lo algo com poder real.

Conjuração Um - Evocação em Feitiçaria

Com suas próprias mãos, O mago cria uma representação física de uma entidade fetiche, seja esculpindo, moldando ou montando. Suas funções são, em geral, atrair sucesso, proteger do azar e agir com uma reserva de poder para o mago. Sua forma deve lembrar algum tipo de ser vivo verdadeiro ou quimérico, cuja forma sugere sua função. Se possui forma vagamente humanóide, é conhecido como um Homunculus. Deve conter partes do corpo do mago, ou pelo menos ser unguido com sangue ou fluidos sexuais. O mago trata o fetiche como um ser vivo, dizendo-lhe sua vontade, comandando-o a exercer sua influência a seu favor e carregando-o junto a si em momentos cruciais. Alguns magos preferem fazer dois fetiches, um como instrumento de vontade e o outro para trazer conhecimento e informações.

Conjuração Dois - Divinação em Feitiçaria

O mago prepara um modelo simples do universo para ser usado como instrumento divinatório. Um jogo de Runas é o ideal para este propósito. Bastões de geomancia oferecem um modelo mais simples, enquanto o Tarot e o I Ching podem provar-se muito complexos para o trabalho posterior nos níveis Xamânicos, a menos que sejam abreviados de alguma forma. O mago deve realizar a divinação tanto de forma geral quanto para responder perguntas específicas. O instrumento divinatório deve ser tratado como um elemento diretamente relacionado às partes da realidade que representa, e os procedimentos do sortilégio devem ser considerados como um espelho do processo através do qual a realidade toma suas decisões. A ação divinatória deve ser afinada a uma frequência e complexidade que permita que as respostas sejam lembradas. É preferível realizá-la para fenômenos que sejam passíveis de confirmação positiva ou negativa dentro de um período de tempo relativamente curto.

Conjuração Três - Encantamento em Feitiçaria

Para o trabalho da terceira conjuração, o mago pode precisar preparar ou adquirir alguns instrumentos, sendo o mais importante dentre eles uma ferramenta especial ou arma mágica, para encantamento. Um pequeno bastão pontudo ou uma faca são especialmente convenientes. Este instrumento ou arma especial pode também ser muito útil para traçar os pentagramas no Ritual Gnóstico do Pentagrama. Um pedaço de argila do diâmetro de um punho pode ser o único outro instrumento requerido. Para realizar o Encantamento em Feitiçaria, o mago faz representações físicas de sua vontade e desejo. Quando possível, a arma mágica deve ser usada para ajudá-lo a fazer ou manipular essas representações. Como sempre, ele deve ter como meta influenciar os eventos antes que a natureza tenha tomado uma decisão. Não exija muito da natureza conjurando eventos altamente improváveis.

Conjuração Quatro - Invocação em Feitiçaria

A meta da quarta conjuração é criar mudanças radicais no comportamento através de alterações temporários no ambiente. Não há limite para as variações de experiência que o mago pode querer ter. Ele pode, por exemplo, depois de uma pesquisa cuidadosa, seguir disfarçado até um lugar estranho e interpretar um papel social completamente novo. Da mesma forma, ele pode querer equipar seu templo e a si mesmo de forma que possa experimentar ser um deus egípcio durante algum tempo. Na Invocação em Feitiçaria, o mago testa os limites máximos de sua habilidade de criar mudanças arbitrárias modificando seu ambiente e seu comportamento.

Conjuração Cinco - Invocação em Feitiçaria

Nos trabalhos de iluminação, o mago procura se auto-aperfeiçoar de alguma maneira específica e precisamente definida. Planos grandiosos de iluminação espiritual devem ser abandonados em favor de um trabalho que identifique e supere suas fraquezas mais óbvias e fortaleça as qualidades existentes. Para o trabalho de iluminação, o mago faz ou adquire algum objeto para representar sua busca como um todo. Este objeto é tecnicamente conhecido como uma "lâmpada", embora possa tomar qualquer forma, desde um anel até uma mandala. A "lâmpada" é utilizada como uma base sobre a qual proclamar pactos e resoluções variadas. Tais pactos e resoluções podem também ser marcadas no design da lâmpada. O mago pode precisar realizar vários atos suplementares de invocação, encantamento, divinação e mesmo evocação para ter progresso no trabalho de iluminação. Não é incomum para o mago destruir e refazer a lâmpada durante o trabalho de iluminação.

Conjurações Seis a Dez - Magia Xamânica

A Magia Xamânica depende do uso de estados alterados de consciência nos quais a visualização ativa e a busca da visão passiva possam ocorrer mais facilmente. Os estados alterados mais fáceis e seguros de obter são aqueles de quase-sono, sonho e transe leves obtidos através de meditação silenciosa. Entretanto, qualquer método de Gnosis pode ser usado de acordo com o gosto do mago. Nos exercícios iniciais, é sábio evitar certas práticas perigosas e extáticas que possam levar a uma perda de controle. Em geral, é preferível tentar aprofundar o transe através de concentração na visualização e na visão do que aprofundá-lo através de Gnosis extrema. Na Magia Xamânica, o mago está buscando descobrir e estabelecer conexões entre sua imagética mental e os fenômenos do mundo. As visões ocorrem frequentemente em linguagem simbólica; assim, por exemplo, doenças podem tomar a forma de insetos ou animais repugnantes, e medos ou desejos podem surgir como espíritos. O mago ou o xamã deve lidar com tais coisas como as imagens que se apresentam, banindo ou invocando tais formas através de visualização e, quando necessário, interpretando seu significado físico. A magia xamânica tende a se tornar um exercício extremamente livre e idiossincrático, no qual o mago também explora sua capacidade de sintetizar símbolos.

Conjuração Seis - Evocação Xamânica

Neste trabalho, o mago se esforça para estabelecer uma visão de uma entidade que ele cria para obedecer suas ordens. É sempre útil trabalhar com as formas visualizadas das entidades utilizadas para a evocação em feitiçaria, embora outras formas possam ser escolhidas. Em geral, entidades são usadas para encorajar eventos desejados a se materializarem, ou para buscar informações, em situações que sejam muito complexas para que simples encantos ou divinações resolvam o caso. Entidades agem como encantos semi-inteligentes como um nível limitado de ação independente. O mago intenta construir uma comunicações crescente com as entidades que conjurou em sua imaginação até que elas comecem a Ter verdadeiro efeito sobre o mundo. Alguns dos melhores trabalhos com entidades podem ser mais facilmente realizados interagindo com elas em sonhos.

Conjuração Sete - Divinação Xamânica

Na Magia xamânica, a divinação consiste em uma busca de visões que respondam a algumas perguntas em particular. Entretanto, o termo "busca de visões" deve ser compreendido de forma a incluir uma busca para uma resposta captada de qualquer forma, seja através de vozes alucinatórias, sensações táteis ou qualquer coisa. Em geral, o mago se concentra na pergunta que deseja fazer, enquanto adentra seu estado de sonho, quase-sono ou transe, e então permite que um fluxo de imagens, vozes ou outras sensações surjam dentro de si. Uma visão de forma completamente livre pode ser buscada e mais tarde interpretada, ou o mago pode tentar estruturar sua experiência procurando por símbolos especiais, especialmente aqueles escolhidos para o trabalho de divinação em feitiçaria.

Conjuração Oito - Encantamento Xamânico

No Encantamento Xamânico, o mago busca impor sua vontade sobre o mundo através de uma visualização direta ou simbólica de seu desejo. Assim, enquanto em sua forma escolhida de transe, ele convoca uma imagem do fenômeno alvo e visualiza seu desejo se realizando. O mago comumente descobrirá que é útil visualizar-se viajando em espírito até a pessoa ou situação que deseja influenciar. Ele então visualiza uma encenação imaginativa durante a qual a situação ou o comportamento da pessoa muda para adequar-se a seu desejo. Não é incomum que a visualização torne-se um tanto simbólica ou distorcida ou colorida pela imaginação do mago. Em geral, estas distrações devem ser banidas por meio

de uma concentração ainda maior na visualização desejada. Entretanto, se forem persistentes, eles podem revelar algum conhecimento sobre o alvo ou sobre a relação do mago com ele, e isto pode ser usado para melhorar seu encantamento. Por exemplo, se uma pessoa-alvo repetidamente parece possuir algum tipo de aura ou forma animal durante uma visão, é normalmente melhor trabalhar a visualização diretamente sobre isto. Da mesma forma, se uma situação-alvo parece ter algum tipo de vibração característica ou "sensação", provavelmente o mago será mais bem-sucedido se trabalhar sua magia sobre uma visualização disto, ao invés da imagem real da situação.

Conjuração Nove - Invocação Xamânica

Na Invocação Xamânica, o mago obtém conhecimento e poder a partir de Atavismos, normalmente atavismos animais. Existe um bom número de explicações engenhosas sobre o porquê dessas experiências serem possíveis. O código genético humano contém uma enorme quantidade de informações que aparentemente não são utilizadas. Muitas delas podem estar relacionadas à nossa história evolucionária. O cérebro humano desenvolveu-se através de um processo de adição, ao invés de modificação completa. As partes mais antigas de nossos cérebros contêm circuitos e programas idênticos aos de outros animais. Alguns magos consideram que a porção psíquica dos humanos é construída a partir do entulho psíquico de muitas criaturas anteriores, incluindo os animais, do mesmo modo que acontece com o corpo físico. Outros argumentam que as psiques coletivas das várias espécies animais estão disponíveis telepaticamente.

Para realizar a Invocação Xamânica, o mago se esforça para obter algum tipo de possessão por um atavismo animal. A seleção de uma forma particular de animal é uma questão muito pessoal. Pode ser que o mago tenha certa afinidade com um animal desde a infância, ou tenha alguma característica física ou mental que sugira um animal, ou pode ser que surja uma intuição ou que ocorra uma revelação visionária repentina. Para desenvolver a invocação, o mago deve tentar visualizar-se na forma animal durante o transe, e até mesmo tentar projetar-se em viagem astral sob a forma do animal escolhido. Costuma ser útil imitar o comportamento do animal em um ambiente adequado. Com a prática, vários graus de divisão da consciência podem ser alcançados, nos quais é possível para o mago interrogar seu atavismo sobre assuntos que ele compreenda, e pedir a ele que forneça seus poderes que podem ser suportados pelos corpos físico e astral do mago.

Conjuração Dez - Iluminação Xamânica

A assim chamada jornada medicinal da Iluminação Xamânica é uma busca por auto-conhecimento, auto-renovação ou auto-desenvolvimento. Ela pode tomar muitas formas. Tradicionalmente ela costuma tomar a forma de uma experiência de morte e renascimento, na qual o mago visualiza sua própria morte e o desmembramento de seu corpo, seguidos por uma reconstrução de seu corpo e "espírito", e um renascimento. Este processo é algumas vezes acompanhado de privações físicas, como insônia, jejum e dor, para aprofundar os transes. Outro método é conduzir uma série de jornadas visionárias convocando os assim chamados "espíritos" dos fenômenos naturais, animais, plantas e minerais, e pedir a eles que concedam conhecimento. O método mais simples de todos é recolher-se por alguns dias em um lugar selvagem e afastado, longe de habitações humanas, e ali conduzir uma completa revisão de sua vida até o presente, e também de suas expectativas para o futuro.

Conjurações Onze a Quinze - Magia Ritual

Na magia ritual, o uso físico de instrumentos mágicos é combinado com estados alterados de consciência em uma série de cerimônias estruturadas. Você, o mago, começa também a incorporar certas teorias mágicas dentro do projeto de seu trabalho, para fazê-lo mais preciso e efetivo. Em particular, você deveria buscar ampliar seu uso de transe, utilizando variadas técnicas de gnosís. Isto tem o efeito de trazer mais completamente à tona as partes inconscientes da mente, as quais realmente fazem a magia. Na magia ritual é feito um uso considerável de vários sistemas de correspondência simbólica, pensamento analógico e sigilos. Eles são usados para se comunicar com o inconsciente e para preocupar a mente consciente enquanto a magia está sendo realizada.

A magia ritual é sempre estruturada como uma abordagem indireta do desejo no nível consciente. O mago ritualístico nunca trabalha com uma representação ou visualização direta do que deseja, mas sim com algum sigilo ou analogia simbólica, que dentro de um estado gnóstico estimula o real desejo no inconsciente.

Conjuração Onze - Evocação Ritual

Para a evocação ritual, os magos podem escolher continuar usando as formas de entidade desenvolvidas nos níveis de feitiçaria ou xamânicos, ou podem querer experimentar com as formas tradicionais dos clássicos grimórios de espíritos. Alternativamente, eles podem tentar construir suas próprias formas de entidade. Reza a tradição que um mago não deve manter mais que quatro entidades ao mesmo tempo, e na prática isso parece uma boa regra. Na evocação ritual sempre se utiliza uma base material, mesmo que seja apenas um sigilo gráfico desenhado em um papel. Nas evocações iniciais, o mago constrói uma forte imagem visualizada da entidade, usando gnosis completa. Nas evocações seguintes, você envia várias ordens e orientações para a base material da entidade, ou busca receber informações dela. A base material deveria ser manejada ritualisticamente e durante o estado de gnosis, sempre que possível. Quando não estiver em uso, ela deveria estar escondida.

Conjuração Doze - Divinação Ritual

Na divinação ritual, algum tipo de instrumento físico é manipulado para dar uma resposta simbólica ou analógica durante o estado de gnosis. Estados profundos de gnosis tendem a impedir o uso de instrumentos divinatórios complexos, como a Cabala ou o I Ching, para muitas pessoas. Outros podem achar que sistemas muito simples, tais como o lançamento de ossos, tendem a conceder muito pouca informação para este tipo de trabalho, enquanto sistemas de complexidade intermediária, como as runas, o tarot ou a geomancia ocidental são freqüentemente mais proveitosos. Antes da divinação o mago deveria carregar ritualisticamente o instrumento divinatório com um sigilo ou representação analógica da questão. A seleção divinatória é então realizada sob gnosis. A interpretação pode ser feita sob gnosis, ou depois do retorno à consciência comum.

Conjuração Treze - Encantamento Ritual

Para o encantamento ritual, o mago pode escolher usar o instrumento especial de encantamento do trabalho no nível de feitiçaria, a menos que esteja particularmente inspirado para criar um instrumento melhor. O instrumento de encantamento ou "arma mágica" é usado para traçar sigilos no ar e, quando possível, na manufatura e manipulação de vários encantos. Todo encantamento ritual depende do uso de algum tipo de encanto para ocupar e driblar a mente consciente, trazendo o poder do inconsciente para a ação. Um encanto pode consistir de virtualmente qualquer coisa, desde a manufatura e consagração de um sigilo até a manipulação de imagens de cera ou uma encenação ritual de alguma analogia de um desejo. Em todos os casos, o mago precisa usar a gnosis e a concentração sobre o encanto em si, ao invés de no desejo que ele representa, para realizar encantamentos efetivos.

Conjuração Catorze - Invocação Ritual

Na invocação ritual, você, o mago, busca saturar seus sentidos com experiências que correspondam ou simbolizem alguma qualidade particular que você deseja invocar. Assim, pode-se adornar o templo e a si mesmo com cores, aromas, símbolos, números, pedras, plantas, metais e sons correspondentes àquilo que será invocado. Você pode também adaptar seu comportamento, pensamentos e visualizações, enquanto em gnosis, em uma tentativa de ser possuído pelo que você invoca. Na prática, as formas de divindade clássicas são usadas freqüentemente, já que os panteões pagãos oferece um espectro de qualidades que resumem toda a psicologia. Você não deve restringir-se a invocar apenas aquelas qualidades pelas quais tem uma simpatia pessoal. Qualquer invocação particularmente bem-sucedida deveria ser seguida, algum tempo depois, por uma invocação de qualidades completamente diferentes. Um programa meticuloso de invocação ritual deveria abranger o sucesso com pelo menos cinco invocações completamente diferentes.

Conjuração Quinze - Iluminação Ritual

Na iluminação ritual, o mago aplica a si mesmo vários atos rituais de divinação, encantamento, evocação e invocação, com fins de auto-desenvolvimento. Como com todos os atos de iluminação, as mudanças pretendidas devem ser específicas, ao invés de vagas e gerais. Para esta conjuração, você pode achar útil preparar uma "lâmpada" mais elaborada, talvez na forma de uma mandala representando seu eu ou sua alma. Um efeito comum da iluminação ritual é forçar o mago a escolher entre Atman e Anatta. Se você trabalha dentro do paradigma de Anatta, a hipótese de não-alma, a iluminação é uma maneira de adicionar ou de apagar certos padrões de pensamento e comportamento. Se o mago trabalha dentro do paradigma de Atman, a doutrina da alma pessoal ou Sagrado Anjo Guardião, ele encara uma situação mais complexa, perigosa e confusa. Se existe a presunção de que uma alma pessoal existe, mas sem um Querer Verdadeiro, o mago do Atman pode proceder como se fosse um Anatta-ísta. Se um Querer

Verdadeiro presumidamente existe, então a conjuração precisa ser direcionada à sua descoberta e implementação. Eu tenho evitado seguir muito longe neste caminho, mas observei o processo dar espetacularmente errado em inúmeros casos. Àqueles que desejam tentá-lo, é aconselhável evitar aceitar como Querer Verdadeiro qualquer coisa que entre radicalmente em conflito com o senso comum ou o "querer inferior", como é chamado neste paradigma.

Conjurações Dezesesseis a Vinte - Magia Astral

Magia astral é o ritual mágico realizado inteiramente no plano de visualização e imaginação. Ao contrário da magia xamânica, onde se explora uma forma livre do uso de imagens e visões, esta magia requer a visualização precisa e aguçada de uma paisagem interna. Nesta paisagem, o mago leva adiante processos criados para trazer conhecimento do mundo comum, ou mudar o mundo ou a si mesmo. A magia astral deve ser abordada com pelo menos tanta preparação e esforço quanto a que foi colocada na magia ritual ou, de outra forma, ela tende a se tornar uma série de excursões através da imaginação, com pouco efeito mágico. Corretamente realizada, ela pode ser fonte de extraordinário poder, e tem a vantagem de não requerer equipamento físico. A magia astral normalmente se inicia em algum lugar quieto e afastado, enquanto o mago está confortavelmente sentado ou deitado com os olhos fechados. Podem existir poucos sinais exteriores de que algo está acontecendo, além de talvez uma variação na respiração ou postura ou expressão facial, enquanto o mago entra em gnosis. Para preparar-se para a magia astral, um templo ou uma série deles têm de ser erguidos no plano da visualização imaginativa; tais templos podem tomar qualquer forma conveniente, embora, alguns magos prefiram trabalhar com um exato simulacro do templo físico. O templo astral é visualizado em refinados detalhes e deve conter todo o equipamento necessário para o ritual, ou, pelo menos, armários onde quaisquer instrumentos necessários possam ser encontrados. Qualquer objeto visualizado dentro do templo deveria sempre permanecer lá para subsequente inspeção, a menos que especificamente dissolvido ou removido. O objeto mais importante no templo é a sua própria imagem trabalhando lá. No início, pode parecer que se está meramente manipulando um fantoche de si mesmo, mas com persistência isto abrirá caminho para uma sensação de realmente estar ali.

Antes de começar a magia astral propriamente, o templo e os instrumentos necessários, juntamente com uma imagem do mago movendo-se dentro dele, devem ser construído através uma série de repetidas visualizações, até que todos os detalhes estejam perfeitos. Apenas quando isso estiver completo, o mago poderá começar a usar o templo. Cada conjuração que é realizada deve ser planejada com antecedência e com a mesma atenção aos detalhes utilizada na magia ritual. Os vários atos de evocação, divinação, encantamento, invocação e iluminação astral tomam uma forma geral similar aos atos da magia ritual, os quais o mago adapta para o trabalho astral.

Conjurações Vinte e Um a Vinte e Cinco - Al ta Magia

Todas as técnicas mágicas são apenas muitos modos de fazer com que algumas partes indefinidas de nós mesmos realizem magia. O universo é basicamente uma estrutura mágica, e todos nós somos capazes de magia. As teorias mágicas realmente úteis são aquelas que explicam o porquê da magia trabalhar tão irregularmente, e o porquê de nós termos esta enorme inibição de acreditar nela, fazê-la funcionar e reconhecer que ela funcionou. É como se o universo tivesse lançado um encanto sobre nós para convencer-nos que nós não somos magos. Contudo, este encanto é mais uma divertida brincadeira cósmica. O universo nos desafia a despedaçar a ilusão deixando algumas poucas rachaduras.

Nenhum detalhe é apresentado para as cinco conjurações de alta magia, nem poderiam ser; deve-se voltar às observações feitas na introdução desta seção. Os magos precisam confiar no momentum de seus trabalhos em feitiçaria, xamanismo, magia ritual e magia astral para levá-los aos domínios da alta magia, onde eles desenvolvem seus próprios truques e técnicas para liberarem espontaneamente a criatividade caótica interior.

KAOS KERAUNOS KYBERNETOS