

Vitória Criativa:

Reflexões Sobre o Processo de Poder a partir dos Escritos de Carlos Castaneda

Leia o Livro Aqui

Nota do Tradutor: Apesar de já ter terminado de traduzir o glossário, ainda não coloquei os termos em ordem alfabética.

Nota do Editor: O glossário a seguir oferece ao leitor uma visão rápida dos termos básicos usados ao longo de Vitória Criativa. Apesar de terem sido retiradas diretamente do diálogo Tolteca dos guerreiros, as definições encontradas aqui são, na melhor das hipóteses, abreviações e devem ser utilizadas apenas como ponto de partida para o estudante comprometido. Descrições mais extensas destes e de outros milhares de termos referenciados podem ser encontrados na sessão “Catálogo dos Mil Segredos” no livro “The Promise of Power (o glossário do diálogo dos guerreiros escritos por esse autor), junto com inumeráveis referências a passagens relevantes específicas dentro dos próprios livros de Castaneda.

ABANDONO-[ABANDONO] (ABANDON): Guerreiros sabem que devem viver suas vidas com abandono impecável; a habilidade do guerreiro de criar um gesto para o espírito; a habilidade do guerreiro de abrir mão das agendas e preocupações da primeira atenção.

ABANDONO-RECUSA [RECUSA A SE ABANDONAR] (THE REFUSAL TO ABANDON ONESELF): Guerreiros sabem que devem se recusar a desistir ou a se abandonar para qualquer coisa que não seja ao poder; a determinação do guerreiro de lutar a qualquer custo; um reflexo do espírito do guerreiro.

ABERRAÇÃO-MORBIDADE- [ABERRAÇÃO E MORBIDADE] (ABERRATION AND MORBIDITY): Os guerreiros sabem que aberração e morbidade são as armadilhas inerentes ao caminho do conhecimento; o descaminho do conhecimento e do poder resultante da inabilidade de um indivíduo em resolver as questões de auto-importância e auto-indulgência.

ABSTRATO-O [O ABSTRATO] (THE ABSTRACT): Guerreiros definem o abstrato como a força que sustenta o universo; o espírito; o nagual; intento; o indescritível; o elemento que propõe o guerreiro.

ABSTRAIR A SIM MESMO (TO ABSTRACT ONESELF): Guerreiros sabem que devem se abstrair,

tornando-se acessíveis ao poder e tornando-se conscientes do intento; guerreiros ultrapassam seus sentimentos de auto-importância e, como resultado, seu senso de si mesmos, do eu, torna-se abstrato e impessoal; guerreiros devem usar toda a oportunidade disponível para se abstraírem; a jornada do guerreiro é uma jornada de retorno ao abstrato.

ABSTRATO-RETORNO [UM RETORNO AO ABSTRATO] (A RETURN TO THE ABSTRACT): Os guerreiros sabem que devem tentar retornar ao abstrato; retorno ao conhecimento silencioso; retorno ao intento; retorno vitorioso dos guerreiros ao espírito.

CONTA-ESPÍRITO-HOMEM [DEPOSITAR NA CONTA DO ESPÍRITO DA HUMANIDADE] VEJA:  
HOMEM-ESPÍRITO-CONTA [DEPOSITAR NA CONTA DO ESPÍRITO DA HUMANIDADE]

CONSENTIMENTO: VEJA: GUERREIRO-CONSENTIMENTO-[O CONSENTIMENTO DO GUERREIRO]

AGIR-APRENDER-[APRENDER A AGIR]: Guerreiros sabem que precisam aprender a agir para o espírito; o exercício da loucura controlada; agir sem esperar recompensas ou qualquer coisa em troca; agir pelo simples fato de agir.

AGINDO-VS-FALANDO-[AGINDO VS FALANDO]: Guerreiros sabem que a diferença entre agir e falar é a diferença entre o mundo do tonal e do nagual; no mundo do tonal o guerreiro fala; no mundo do nagual o guerreiro age.

AGINDO-VS-PENSANDO-[AGINDO VS PENSANDO]: Guerreiros aprendem a agir ao invés de ficar pensando muito sobre agir; ou ficar pensando sobre suas ações depois de ter agido; guerreiros só tem problemas para entender o espírito quando ficam pensando muito sobre ele; quando agem, o espírito se revela facilmente a eles.

VÔO [VER: GUERREIRO-VÔO]

ALINHAMENTO-[ALINHAMENTO]: Guerreiros sabem que alinhamento é o fenômeno que permite que as criaturas vivas cultivem a consciência (awareness); a força que leva à percepção; a força singular que, ou mantém o ponto de aglutinação (assemblage point) estagnado ou que ajuda a deslocá-lo.

ARTIFÍCIO-SUBTERFÚGIO-[ARTIFÍCIO E SUBTERFÚGIO]: Guerreiros sabem que o artifício e o subterfúgio estão no centro do método de ensino do nagualismo; o subterfúgio e os truques (trickery) do espírito.

ARTES-GUERREIROS-[AS ARTES DOS GUERREIROS]: VEJA: GUERREIROS-ARTES [AS ARTES DOS GUERREIROS]

PONTO-AGLUTINAÇÃO-[O PONTO DE AGLUTINAÇÃO]: Guerreiros sabem que o ponto de aglutinação é o local onde a percepção é aglutinada ou montada dentro da estrutura humana do ovo luminoso.

PONTO-AGLUTINAÇÃO-MOVENDO-[MOVENDO O PONTO DE AGLUTINAÇÃO]: Guerreiros sabem que é possível deslocar o ponto de aglutinação; a habilidade do guerreiro de deixar que o espírito desloque o ponto de aglutinação de sua posição usual na superfície do ovo luminoso para outra posição, seja na superfície, seja dentro do interior luminoso, seja fora do ovo luminoso.

PONTOS-AGLUTINAÇÃO-SEGREDOS-[OS SEGREDOS DO PONTO DE AGLUTINAÇÃO]: Guerreiros sabem que hoje, mais do que nunca, a humanidade precisa aprender os segredos do ponto de aglutinação.

PRESSUPOSIÇÕES: VEJA: EXPECTATIVA [EXPECTATIVA]

ATENÇÃO-[ATENÇÃO]: Guerreiros sabem que atenção é aquilo com o qual mantemos nossas imagens do mundo; atenção é o aproveitamento e o aumento da consciência através do processo de estar vivo; há três níveis de alcance da atenção, três esferas independentes, a primeira, a segunda e a terceira.

ATENÇÃO-PRIMEIRA-[PRIMEIRA ATENÇÃO]: Guerreiros sabem que a primeira atenção é a utilização das emanções enfatizadas a partir da banda estreita na qual a consciência (awareness) dos seres humanos está normalmente localizada; o brilho de consciência fixado na superfície do ovo luminoso dos seres humanos; o lado direito; consciência normal; o tonal; este mundo de objetos sólidos; o conhecido; a atenção do tonal.

ATENÇÃO-NAGUAL-[A ATENÇÃO DO NAGUAL]: Guerreiros sabem que a atenção do nagual é a segunda atenção; o segundo círculo do poder; a capacidade dos guerreiros de colocar sua atenção no mundo extra-ordinário; a atenção embaixo da mesa.

ATENÇÃO-SEGUNDA-[A SEGUNDA ATENÇÃO]: Guerreiros sabem que a segunda atenção é a utilização de emanções normalmente não utilizadas dentro do ovo luminoso dos seres humanos; um estado mais especializado do brilho da consciência que resulta da utilização de emanções não utilizadas dentro do ovo luminoso dos seres humanos; atenção do lado esquerdo; o nagual; o outro mundo; o desconhecido; a atenção do nagual; o campo de batalha do guerreiro; o campo de treinamento para a terceira atenção.

ATENÇÃO-TERCEIRA-[A TERCEIRA ATENÇÃO]: Guerreiros sabem que a terceira atenção é a maior parte da atenção; uma consciência (consciousness) imensurável que abarca aspectos indefiníveis da percepção (awareness).

ATENÇÃO-TONAL-[A ATENÇÃO DO TONAL]: Guerreiros sabem que a atenção do tonal é a primeira atenção; o primeiro círculo do poder; a capacidade das pessoas de ter consciência (awareness) do mundo ordinário do senso comum e dos objetos sólidos; a atenção acima da mesa.

CONSCIÊNCIA (AWARENESS): Guerreiros sabem que a consciência (awareness) é um brilho no ovo luminoso de um ser vivo que é mais intenso do que o resto de sua estrutura luminosa.

CONSCIÊNCIA-NORMAL-[CONSCIÊNCIA NORMAL] (NORMAL AWARENESS): Guerreiros sabem que o estado de consciência normal da humanidade é o mundo dos objetos sólidos; o conhecido; a primeira atenção; a atenção do tonal.

CONSCIÊNCIA-SUBLIMINAR-[A CONSCIÊNCIA SUBLIMINAR DAS NOSSAS POSSIBILIDADES] (SUBLIMINAL AWARENESS OF OUR POSSIBILITIES): Guerreiros sabem que homens e mulheres tem uma consciência subliminar do seu potencial completo.

CONSCIÊNCIA-SUBSTITUTA-[A CONSCIÊNCIA SUBSTITUTA DOS GUERREIROS] (THE WARRIORS' SURROGATE AWARENESS): Guerreiros sabem que podem criar uma replica de sua consciência (awareness) a partir de uma recapitulação perfeito; os guerreiros do novo ciclo usam sua consciência substituta para ultrapassar a Águia para a liberdade total;

CONSCIÊNCIA-TOTAL-[CONSCIÊNCIA TOTAL] (TOTAL AWARENESS): Guerreiros sabem que a consciência total é a culminância da busca dos guerreiros pela liberdade total; o último bastião da consciência.

CONSCIÊNCIA-VERDADES-[AS VERDADES SOBRE A CONSCIÊNCIA] (THE TRUTHS ABOUT AWARENESS): Guerreiros sabem que as verdades sobre a consciência (awareness) são certas conclusões conquistadas através do visionar sobre a natureza da humanidade e do mundo; a explicação da consciência (awareness)

CONSCIÊNCIA-NÓS-SOMOS-[NÓS SOMOS CONSCIÊNCIA]-(WE ARE AWARENESS): Guerreiros sabem que eles são consciência, que são seres de percepção (perceivers); guerreiros sabem que são ilimitados e que não são objetos sólidos.

EQUILÍBRIO-[EQUILÍBRIO]: Guerreiros sabem que começam a vida com seu espírito de certa forma desequilibrado e que devem utilizar a vida fazendo o melhor que puderem para recuperar esse equilíbrio; o equilíbrio e a harmonia do caminho dos guerreiros.

BELEZA-[BELEZA]: Guerreiros sabem que devem desenvolver uma apreciação peculiar com relação à beleza; eles banham de beleza aqueles que estão ao seu redor, retendo para si apenas o desejo (longing); este choque de beleza é chamado de espreita; o senso de beleza dos guerreiros é parte de sua sobriedade e os distingue daqueles que foram arrebatados (aberrated) ao entrar em contato com o poder.

CRER-TER-QUE-[TER QUE CRER]: Guerreiros sabem que devem desenvolver uma perspectiva especial com relação à crença; eles fazem isso (creem) como uma escolha, como uma expressão de sua predileção mais íntima; o segredo dos guerreiros a respeito da crença é que eles creem sem crer.

PÁSSARO-LIBERDADE-[O PÁSSARO DA LIBERDADE]: Guerreiros falam sobre o caminho do conhecimento como sendo um pássaro mágico e misterioso que pausa por um momento durante seu vôo para oferecer propósito e esperança para a humanidade; guerreiros vivem embaixo das asas do pássaro, chamado de pássaro da liberdade; guerreiros nutrem esse pássaro com sua dedicação e impecabilidade; o pássaro da liberdade sempre voa em linha reta e nunca dá a volta; o pássaro da liberdade só pode fazer duas coisas, levar os guerreiros com ele ou deixa-los para trás.

FEITICEIROS DE MAGIA NEGRA-[OS FEITICEIROS DE MAGIA NEGRA]: Guerreiros sabem que os feiticeiros de magia negra são os homens e mulheres ao nosso redor; aqueles que mantêm os guerreiros presos com seus pensamentos e agendas da primeira atenção.

SANGRANDO-JUNTOS-[ESTAMOS SANGRANDO JUNTOS]: VEJA: PUNHAL-METAFÓRICO-[O PUNHAL METAFÓRICO]

DESÂNIMO-[DESÂNIMO]: Guerreiros sabem que eles devem virar as costas ao desânimo, ao desânimo da descrição do mundo limitada pela primeira atenção.

FRONTEIRAS-AFECÇÃO-[AS FRONTEIRAS DA AFECÇÃO]: Guerreiros sabem que seus sentimentos criam fronteiras ao redor de tudo; estas são as fronteiras da afecção; quanto mais forte o sentimento, mais forte a fronteira.

FRONTEIRAS-EU-[AS FRONTEIRAS DO EU INDIVIDUAL]: Guerreiros usam a recapitulação para transcender as fronteiras limitantes de sua pessoa; quando a recapitulação é completa, os guerreiros não ficam determinados pelas limitações de seu eu pessoal.

RESPIRAÇÃO-[RESPIRAÇÃO]: Guerreiros sabem que a respiração é uma função mágica que dá a vida e que tem uma capacidade de limpar; respiração é o elemento chave da recapitulação dos guerreiros; respirar é um ato de criar vida, um veículo para a energia dos guerreiros quando usado em conjunto com a recapitulação dos guerreiros; o exalar do ar ejeta energias estranhas do corpo enquanto a inalação puxa energias que foram deixadas para trás.

PONTE-[A PONTE DOS GUERREIROS]: VEJA [GUERREIRO-PONTE]-[A PONTE DOS GUERREIROS]

FAZER-PARAR-DE-FALAR]-[PARAR DE FALAR, E FAZER]: Guerreiros sabem que só há uma forma de aprender, agindo; falar sobre poder é inútil, guerreiros devem lidar com as coisas na prática.

CUIDAR-[CUIDAR DO OUTRO]: VEJA: GUERREIRO-CUIDAR-DO-OUTRO-[CUIDAR DE UM OUTRO GUERREIRO]

CARLOS CASTANEDA-[CARLOS CASTANEDA]: Um autor da nova-era que apresenta o diálogo Tolteca dos guerreiros através de seus escritos; Carlos é um aprendiz do Nagual Juan Matus, e um nagual também (three pronged nagual); ele publicou nove livros sobre nagualismo.

CHANCE-TER-[TER UMA CHANCE]: Guerreiros sabem que o presente da Águia não é uma oferta mas apenas uma chance de ter uma chance de liberdade.

CHANCE-MÍNIMA-[A MÍNIMA CHANCE]: VEJA: GUERREIRO-CHANCE-MÍNIMA-[A MÍNIMA CHANCE DOS GUERREIROS]

MUDANÇA-[MUNDANÇA]: Guerreiros sabem que devem se esforçar para mudar a si próprios, transformar a ilha do tonal alterando e não obliterando o uso de seus elementos designados; guerreiros mudam a sua ideia sobre o mundo; a contradição da mudança é que não importa quanto os guerreiros se esforcem para se transformar, eles não passam de seres luminosos e não há nada para mudar em um ovo luminoso.

ESCOLHA-[ESCOLHA]: VER: GUERREIRO-ESCOLHA-[A ESCOLHA DO GUERREIRO]

CLAREZA-[CLAREZA]: Guerreiros sabem que clareza é a propriedade da mente que apaga o medo; este poder de faz-de-conta do guerreiro deve ser desafiado e apenas utilizado para visionar; um ponto ante os olhos do guerreiro e nada mais; o segundo inimigo natural do guerreiro.

CONTINUIDADE-[CONTINUIDADE]: Guerreiros sabem que continuidade é a idéia de que somos um bloco sólido; continuidade é a ordem subjacente da nossa auto-imagem (self-reflection) que sustenta o mundo; a certeza de que somos imutáveis; continuidade é tão importante na vida da pessoa mediana que se ela se rompe é sempre reparada; uma vez que o ponto de aglutinação do guerreiro atinge o lugar de impiedade, a continuidade nunca mais é a mesma; guerreiros precisam eventualmente criar um novo senso de continuidade para eles mesmos; eles precisam se tornar capazes de utilizar de forma inteligente sua nova continuidade enquanto invalida a continuidade de suas antigas vidas.

CONTRADIÇÃO-CONHECIMENTO-[AS CONTRADIÇÕES DO CONHECIMENTO]: VER: GUERREIRO-CONTRADIÇÃO-CONHECIMENTO-[AS CONTRADIÇÕES DA BUSCA DE CONHECIMENTO DOS GUERREIROS]

CONTROLE-SEM-CONTROLE-[CONTROLE SEM CONTROLE]: Guerreiros sabem que precisam desenvolver uma forma de estarem no controle sem controlarem coisa alguma; a forma dos guerreiros de calcular suas ações e depois abrir mão uma vez que esses cálculos já foram feitos; o exercício de abandono controlado dos guerreiros; a capacidade dos guerreiros de serem decisivos face ao poder.

LOUCURA-CONTROLADA: VEJA: GUERREIRO-LOUCURA-CONTROLADA-[A LOUCURA CONTROLADA DOS GUERREIROS]

LOUCURA-CONTROLADA-ARTE-[A ARTE DA LOUCURA CONTROLADA]: Guerreiros sabem que a loucura controlada é um outro termo usado para a arte da espreita.

CERNE-BOM-PODRE-[O CERNE DE TUDO O QUE É BOM E O CERNE DE TUDO O QUE É PODRE]: Guerreiros sabem que lidar com o dilema de tudo o que é bom e tudo o que é podre dentro deles significa lidar com o dilema de eliminar sua própria auto-importância; auto-importância está no cerne de tudo o que é bom e tudo o que é podre no ser humano; eliminar a auto-importância que está podre e manter o que está bom requer uma obra de arte estratégica impecável.

ATENÇÃO CRIATIVA: Atenção criativa é a percepção (awareness) aumentada do guerreiro-feiticeiro praticante.

NAVEGAÇÃO CRIATIVA: É o sistema de orientação usado pelos guerreiros-feiticeiros para dirigir suas vidas com sua intuição e seu intento.

VITÓRIA CRIATIVA: No misterioso mundo do poder, a vitória criativa dos guerreiros-feiticeiros deve ser redefinida como sendo a harmonia entre pensamento e ação, a equanimidade do tonal e do nagual. Vitória criativa é um estado de equilíbrio e transcendência alegres que emerge na medida em que equilibramos os fazeres e não-fazeres do guerrear e da feitiçaria.

MOLDAGEM CRIATIVA: Guerreiros reconhecem a diferença entre a criatividade pura do nagual e as possibilidades maravilhosas de moldagem do tonal; o nagual é a única parte do guerreiro que pode criar; o tonal não pode criar nada, pode apenas testemunhar, avaliar e moldar coisas, pessoalmente ou em conjunto com outros tonais.

CINISMO: Guerreiros sabem que o motivo para o cinismo e o desespero da humanidade é o pouco de conhecimento silencioso que resta dentro de nós; esse conhecimento faz duas coisas; primeiro, ele dá à humanidade um indício da conexão com o intento e, segundo, faz a humanidade sentir que sem essa conexão não há esperança para a paz, satisfação ou conquista na vida.

PUNHAL METAFÓRICO: Guerreiros sabem que os homens e mulheres comuns compartilham um punhal metafórico, que são as preocupações de seus auto-reflexos; com esse punhal, se cortam e sangram, e é o papel do seu auto-reflexo fazer com que pensem que estão sangrando juntos, compartilhando um maravilhoso ato de humanidade; na realidade não estão compartilhando nada; estão sangrando sozinhos; quando as pessoas se cortam com esse punhal metafórico estão apenas brincando com seu reflexo criado por si próprios e que pode ser gerenciável, porém é irreal.

MORTE COMO UMA CONSELHEIRA: Guerreiros sabem que é a ideia da morte que tempera seu espírito; a morte é a força central por trás de todo pedaço de conhecimento que se torna poder; guerreiros consideram que já estão mortos, e então são claros, calmos e sem nada a perder; guerreiros tem uma percepção (awareness) da presença da morte pois sem isso não há poder e nem mistério; o conhecimento da morte a partir do qual os guerreiros tiram coragem para enfrentar qualquer coisa.

MORTE-ESCOLHA-NÃO: VEJA: GUERREIROS NÃO ESCOLHEM A MORTE

DECISÕES: VEJA: GUERREIROS-DECISÃO [A DECISÃO DOS GUERREIROS]

DESCRIÇÃO DO MUNDO: Guerreiros sabem que uma descrição do mundo é a visão do senso comum a respeito do mundo; uma descrição, uma interpretação do mundo que nossos sentidos humanos fazem; a visão da realidade de nossa primeira atenção; a descrição da razão; a visão limitada da eternidade que aprisiona a totalidade dos seres humanos em um círculo vicioso.

DESTINO: VEJA: GUERREIROS-DESTINO-[O DESTINO DOS GUERREIROS]

DESAPEGO: VEJA: GUERREIROS-DESAPEGO-[O DESAPEGO DOS GUERREIROS]

DÍÁLOGO-GUERREIROS: VEJA: GUERREIROS-DIÁLOGO-[O DIÁLOGO DOS GUERREIROS DOS NOVOS VISIONÁRIOS]

FAZER: Guerreiros sabem que fazer é algo que contribui para criar o mundo dos objetos sólidos; guerreiros sabem que um objeto é um objeto porque sabemos como fazer; esse processo chama-se fazer.

PORTA-ÚNICA-[A ÚNICA PORTA QUE EXISTE]: Guerreiros sabem que o movimento do ponto de aglutinação para além de um certo limite resulta na aglutinação de outros mundos completos; o limite deste movimento crítico é conhecido como a única porta que existe.

PONTO-DÚVIDA-[O PONTO PARA ALÉM DA DÚVIDA]: Guerreiros sabem que o ponto para além da dúvida é uma posição do ponto de aglutinação caracterizado por um sentimento peculiar de não ter dúvidas sobre as coisas; uma posição do ponto de aglutinação mais aprofundada no lado esquerdo a partir da posição de percepção (awareness) normal no qual a única coisa que a pessoa consegue ver são bolhas de energia; existem dois pontos para além da dúvida nos guerreiros; um é aquele em que eles não tem dúvida por que sabem de tudo silenciosamente; e o outro é a percepção normal na qual eles não tem dúvida por que não sabem de nada.

DÚVIDAS-REMORSOS-GUERREIRO-[AS DÚVIDAS E REMORSOS DOS GUERREIROS]: VEJA: GUERREIROS-DÚVIDAS-REMORSO-[AS DÚVIDAS E REMORSOS DOS GUERREIROS]

SONHAR-ARTE-[A ARTE DE SONHAR]: Guerreiros sabem que a arte de sonhar é o controle do deslocamento natural que ocorre com o ponto de aglutinação quando dormimos; A arte de manejar o corpo sonhador; o uso primordial do nagual; a arte de trinar o tonal a abrir mão por um momento e então agarrar novamente; a arte de sonhar se relaciona com o movimento ou deslocamento do ponto de aglutinação; uma das avenidas para o poder utilizadas pelos guerreiros; a arte de transformar sonhos ordinários em percepção controlada utilizando a virtude da segunda atenção; sonhar é o exercício da segunda atenção; o não-fazer do dormir.

SONHAR-DESENVOLVER-[DESENVOLVENDO UM SONHO]: Guerreiros sabem que devem desenvolver um controle conciso e pragmático sobre as situações gerais dos sonhos, comparável ao controle que temos quando estamos acordados; o primeiro passo dos guerreiros em direção ao poder.

ELIMINANDO COISAS DAS NOSSAS VIDAS: Guerreiros sabem que a qualquer momento podem escolher eliminar qualquer coisa de suas vidas, eles simplesmente desapegam e deixam a coisa ir.

ÁGUIA: Guerreiros sabem que a Águia é o nome metafórico para a força indescritível que é a fonte de todos os seres sensíveis; a Águia é o não-conhecível, uma força que nenhum ser humano pode compreender; o poder que governa o destino de todas as coisas vivas; a Águia não é uma águia literal e não tem nada a ver com uma águia literal; a Águia se manifesta para os visionários como algo que lembra uma águia de infinitas proporções; a Águia oferece consciência/percepção (awareness) a todas as criaturas vivas e reabsorve essa mesma consciência/percepção enriquecida após fazer com que os seres sensíveis abdicem dela no momento de sua morte.

ÁGUIA-EMANAÇÕES-[EMANAÇÕES DA ÁGUIA]: Guerreiros sabem que as emanções da Águia são algo imutável que contém tudo o que é conhecível e não conhecível; uma presença, um tipo de massa, uma pressão que cria uma sensação deslumbrante; uma presença indescritível que precisa ser testemunhada pois não há outra forma de descrevê-la; um conjunto brilhante de fibras vivas e envolventes, cada qual sendo uma infinidade por si mesma; o tecido do universo luminoso; a essência energética de tudo; a essência do universo; fios transcendentais que são conscientes de si próprios de uma maneira impossível para a mente humana compreender.

ÁGUIA-PRESENTE-[O PRESENTE DA ÁGUIA]: Guerreiros sabem que o presente da Águia é uma oportunidade oferecida pela Águia para todos os seres vivos, uma oportunidade de manter a chama da consciência/percepção (awareness); liberdade total, consciência/percepção total são os presentes da Águia para a humanidade.

TERRA: Guerreiros sabem que a terra é um enorme ser sensível; um ser amoroso e cuidadoso, vivo até seus últimos recessos; a terra compreende, acalma e cura o guerreiro; a terra é um ser magnífico que ensina liberdade aos guerreiros e liberta seus espíritos.

EFICIÊNCIA: VER: GUERREIRO-EFICIÊNCIA-[A EFICIÊNCIA DOS GUERREIROS]

EGO: Guerreiros sabem que o ego não existe, o que existe é o tonal.

EGOMANIA: Guerreiros sabem que egomania é uma expressão do senso do eu da primeira atenção.

ÊNFASE: VEJA: GUERREIRO-ÊNFASE-[A ÊNFASE DOS GUERREIROS]

VAZIO: VEJA: GUERREIRO-VAZIO-[O VAZIO DOS GUERREIROS]

INIMIGOS-QUATRO-NATURAIS-GUERREIRO-[OS QUATRO INIMIGOS NATURAIS DO GUERREIRO]: VEJA: GUERREIRO-INIMIGOS-QUATRO-NATURAIS-[OS QUATRO INIMIGOS NATURAIS DO GUERREIRO]

ENERGIA: Guerreiros sabem que energia é a essência luminosa da humanidade; um dos focos principais do guerreiro é a energia e a habilidade de conserva-la e redireciona-la; o combustível/comodite (commodity) que governa a habilidade do guerreiro de deslocar o ponto de aglutinação e comandar o espírito; guerreiros precisam aprender a re-utilizar (re-deploy) sua energia de uma maneira mais inteligente.

ENERGIA-DRENAGEM-[FECHAMENTO DOS PONTOS DE ESCAPE DA ENERGIA]: Guerreiros sabem que precisam aprender a acumular energia, fechando todos os pontos de drenagem da energia; eles não precisam achar uma forma deliberada de fazer isso pois o poder encontra um caminho de dar conta desse processo; guerreiros auxiliam esse processo vivendo a vida mais impecável possível, mesmo que o poder esteja sendo acumulado de uma forma que eles não conseguem notar; não há mais energia para os guerreiros fora deles, portanto são forçados a conservar os recursos energéticos que eles já possuem.

ILUMINAÇÃO: Guerreiros sabem que a iluminação é o resultado da verdadeira aquisição de conhecimento, um processo que ocorre independente da linguagem.

EQUIVALENTE E DESIMPORTANTE: Guerreiros que aprenderam a visionar compreendem que tudo é equivalente e desimportante.

EQUILIBRIUM: Equilibrium é um espelho do estado da totalidade dos guerreiros, um estado de consciência/percepção (awareness) impossível, que reflete o verdadeiro equilíbrio do universo energético; em um determinado momento não há mais guerra dentro do guerreiro, pois o caminho do guerreiro é a harmonia, primeiro a harmonia entre ações e decisões e depois a harmonia entre o tonal e o nagal.

ETERNIDADE: Guerreiros definem eternidade como sendo a imensidão imensurável que nos rodeia; a terceira atenção.

TOPO-PREENCHIDO-TUDO-[TUDO É PREENCHIDO ATÉ O TOPO]: Guerreiros sabem que tudo em suas vidas é equivalente e preenchido até o topo; não há derrota ou vitória ou vazio, há apenas a sensação de que tudo é preenchido até o topo e que o esforço do guerreiro vale a pena.

EXPECTATIVA: Guerreiros sabem que é a estupidez que força a humanidade a descartar tudo que não conforma com nossas expectativas criadas a partir do nosso auto-reflexo.

EXPLICAÇÃO: Guerreiros sabem que as explicações vem da insistência estéril e chata do tonal de ter tudo sob controle; guerreiros aprendem a seguir sem explicações pois a estrada para o poder é cheia de coisas que estão além das palavras, coisas que podem apenas ser experienciadas ou utilizadas; guerreiros sabem que as explicações nunca são perdidas pois ficam impressas em nós para uso imediato ou posterior ou para preparar o caminho para o conhecimento silencioso.

FACHADA-TRANSFORMANDO-[TRANSFORMANDO A FACHADA]: Guerreiros sabem que transformar a fachada se refere ao ato sustentado de deslocar o local proeminente de elementos específicos na ilha do tonal; guerreiros aprendem a enfatizar as coisas que são realmente importantes, como a impecabilidade e a tirar a ênfase das coisas que enfraquecem seu poder, como a auto-importância.

DESTINO: VEJA: GUERREIRO-DESTINO-[O DESTINO DOS GUERREIROS]

ELEGÂNCIA: VEJA: GUERREIRO-ELEGÂNCIA-[A ELEGÂNCIA DO GUERREIRO]

FOGO-DENTRO-[O FOGO DE DENTRO]: Guerreiros sabem que o fogo de dentro é a força das emanções da Águia a qual permite que os guerreiros queimem com consciência (consciousness) completa; o movimento do ponto de aglutinação dos guerreiros por todo o campo de energia luminosa; a extensão do brilho de consciência/percepção para além das fronteiras do ovo luminosos em um golpe único.

FLUIDEZ: VEJA: GUERREIRO-FLUIDEZ-[A FLUIDEZ DOS GUERREIROS]

**FORÇA CIRCULAR:** Guerreiros sabem que a força circular é o aspecto que dá a vida vindo da força que rola (rolling force); a força que mantém a vida e a consciência/percepção, o preenchimento e o propósito; a força das emanações como um todo que agem como o incompreensível que dá a vida e aumenta a consciência-percepção.

**FORMA-SEM: VEJA: GUERREIRO-FORMA-SEM-[GUERREIROS SEM FORMA]**

**FÓRMULA: VEJA: GUERREIRO-FÓRMULA-[A FÓRMULA DOS GUERREIROS]**

**LIBERDADE TOTAL:** Guerreiros sabem que seu desafio máximo é ultrapassar a Águia e ser livre; a liberdade da consciência-percepção total; uma explosão de consciência ilimitada; o presente da Águia para a humanidade; liberdade total significa consciência-percepção total.

**HÁBITOS DESNECESSÁRIOS:** Guerreiros sabem que precisam manter uma perspectiva objetiva com relação aos seus próprios hábitos e comportamentos pois estes estão diretamente relacionados com a busca pela impecabilidade.

**HARMONIA:** Guerreiros sabem que harmonia é o equilíbrio do guerreiro; a harmonia natural no intento; num determinado momento não há mais guerra dentro do guerreiro pois o caminho do guerreiro é a harmonia, primeiro a harmonia entre ações e decisões e depois a harmonia entre o tonal e o nagual; a harmonia entre ações e pensamentos; a harmonia entre o tonal e o nagual.

**HUMANOS-ALTERNATIVAS-POSSIBILIDADES-POTENCIAL-[ALTERNATIVAS<, POSSIBILIDADES E POTENCIAL HUMANOS]:** Guerreiros sabem que devem cultivar uma perspectiva abrangente sobre as alternativas limitadas que são apresentadas a eles pela primeira atenção e às possibilidades e o potencial ilimitado da segunda e da terceira atenções; guerreiros se esforçam para crescer para além das fronteiras das alternativas de sua primeira atenção descobrindo a natureza inimaginável de seu verdadeiro potencial.

**FORMA HUMANA:** Guerreiros sabem que a forma humana é uma força sem forma que faz dos humanos o que são; uma força que possui as pessoas durante suas vidas e que normalmente não sai até o momento da morte; a experiência normal dos seres humanos é completamente filtrada pela forma humana; agimos como humanos pois nos agarramos à forma humana; a força atrativa das emanações

acesas pelo brilho da consciência-percepção no local preciso onde o ponto de aglutinação está normalmente fixado.

HUMILDADE: VEJA: GUERREIRO-HUMILDADE

IDIOTICE: Guerreiros sabem que muitos dos sentimentos das pessoas comuns são idiotices, e os guerreiros usam toda sua energia para conquistar a idiotice dentro deles mesmos.

IMPECÁVEL ESTADO DE SER: Guerreiros sabem que os visionários que viajam pelo desconhecido para visionar o não-conhecível precisam estar num estado de ser impecável; estar em um impecável estado de ser é estar livre de pressuposições e medos racionais.

INACESSIBILIDADE-GUERREIRO: VEJA: GUERREIRO-CRIAR-NEBLINA-[GUERREIROS CRIAM UMA NEBLINA AO SEU REDOR]

INDOLÊNCIA, PREGUIÇA E AUTO-IMPORTÂNCIA: Guerreiros sabem que indolência, preguiça e auto-importância são todas parte do nosso dia-a-dia; guerreiros se esforçam para vencer esses aspectos da primeira atenção que tende a atrapalhar suas metas, destruir seu propósito e torna-los fracós.

INORGÂNICO-SERES-[O SERES INORGÂNICO]: Guerreiros sabem que os seres inorgânicos são entidades sem vida orgânica da maneira que conhecemos; campos de energia sem forma; criaturas vivas que estão presentes na terra e a habitam junto com os seres orgânicos.

INORGÂNICO-SERES-REINO-[O REINO DOS SERES INORGÂNICOS]: Guerreiros sabem que em termos da fisicalidade do universo, o reino dos seres inorgânicos existe em uma posição específica do ponto de aglutinação, assim como o mundo do dia-a-dia existe no local habitual do ponto de aglutinação; o reino dos seres inorgânicos é o campo dos antigos feiticeiros; em seu reino, os seres inorgânicos são tão reais quanto se possa ser, mas em nosso mundo eles são como imagens se movendo ou energia rarefeita projetadas através das fronteiras dos dois mundos.

INTELECTO-ATRASO-[O ATRASO DO INTELECTO]: Guerreiros sabem que é sempre o intelecto que trapaceia os guerreiros; ao invés de agir imediatamente, o intelecto fica nos atrasando.

IMPECABILIDADE: VEJA: GUERREIRO-IMPECABILIDADE-[A IMPECABILIDADE DOS GUERREIROS]

INTENTO: Guerreiros sabem que intento é o abstrato, o elemento que impulsiona o guerreiro; intento é o fluxo das coisas, intento é a força penetrante que nos faz perceber; poder; a força que permeia tudo; intento é o que cria o mundo.

INTENTO-EDIFÍCIO-[O EDIFÍCIO DO INTENTO]: Guerreiros reconhecem a forma com a qual o intento faz as coisas acontecerem ao seu redor; intento cria edifícios e convida os guerreiros a entrarem neles.

INTENTO-CONEXÃO-LIMPANDO-[LIMPANDO A CONEXÃO COM O INTENTO]: Guerreiros sabem que a conexão da pessoa comum com o intento foi anestesiada pelas preocupações ordinárias do dia a dia; guerreiros empenham-se em limpar esta conexão com o intento discutindo, compreendendo e utilizando ele; a conexão da pessoa comum está praticamente morta pois ela não responde voluntariamente; o caminho do guerreiro é um processo drástico, cujo propósito é fazer com que a conexão com o intento volte a ficar em ordem; para reativar a conexão com o intento, os guerreiros precisam de um propósito intenso chamado intento inflexível; o objetivo dos guerreiros é sensibilizar a conexão com o intento até que funcione segundo sua vontade.

INTERVENÇÃO: VEJA: GUERREIRO-INTERVENÇÃO-[A INTERVENÇÃO DOS GUERREIROS]:

INTUIÇÃO: VEJA: GUERREIRO-INTUIÇÃO-[A INTUIÇÃO DOS GUERREIROS]

INVENTÁRIO DA HUMANIDADE: Guerreiros sabem que o inventário é a mente da humanidade; o inventário é o resultado de como a primeira atenção observa a si própria e toma notas a respeito de si mesma da maneira mais aberrante que conseguir.

VIAGEM-DEFINITIVA: VEJA: GUERREIRO-VIAGEM-DEFINITIVA-[A VIAGEM DEFINITIVA DOS GUERREIROS]

VIAGEM-RETORNO: VEJA: GUERREIRO-VIAGEM-RETORNO-[A VIAGEM DE RETORNO DOS GUERREIROS]

ALEGRIA: VEJA: GUERREIRO-ALEGRIA-[A ALEGRIA DOS GUERREIROS]

JUAN MATUS: Um indígena Yaqui guerreiro-feiticeiro-visionário que foi o professor de Carlos Castaneda.

GENTILEZA: Guerreiros sabem que gentileza é um nome para a ponte entre contradições; o contraponto da sabedoria; aquilo que faz a sabedoria ser útil e significativa.

CONHECIMENTO: Guerreiros pensam sobre o conhecimento como sendo o conhecimento do nagualismo; também entendido como a maestria do intento, a busca pela liberdade total ou feitiçaria.

CONHECIMENTO-ABSTRATO-[A ORDEM ABSTRATA DO CONHECIMENTO]: Guerreiros sabem que a ordem abstrata do conhecimento é a ordem subjacente do nagualismo, o edifício que o intento coloca na frente dos guerreiros e as placas indicativas que os dá para que não se percam uma vez lá dentro; o arranjo ulterior do abstrato; conhecimento silencioso.

CONHECIMENTO-ACEITANDO-PROPOSIÇÕES-[ACEITANDO AS PROPOSIÇÕES DO CONHECIMENTO]: Guerreiros sabem que aceitar as proposições do conhecimento não é tão fácil quanto dizer que se aceita; o cerne da dificuldade da humanidade em retornar ao abstrato é nossa recusa em aceitar que o conhecimento pode existir independente da linguagem e dos pensamentos.

CONHECIMENTO-DISPONIBILIDADE-[A DISPONIBILIDADE DO CONHECIMENTO]: Guerreiros sabem que o conhecimento permanece indisponível para eles até que seu nível energético suba ao patamar da importância daquilo que sabem; a energia tende a ser cumulativa, e se os guerreiros seguirem um caminho impecável, vai surgir um momento no qual suas memórias se abrirão.

CONHECIMENTO-RECLAMANDO-PODER-[RECLAMANDO CONHECIMENTO ENQUANTO PODER]: Guerreiros sabem que eles devem reclamar conhecimento como parte de um processo pessoal de internalização; guerreiros sabem que devem acumular poder pessoal para reclamar seu conhecimento; esse processo se aplica tanto ao tonal quanto ao nagual; guerreiros devem reclamar conhecimento informativo através da razão e reclamar conhecimento dos mistérios fazendo aquilo que foi mostrado a eles.

**CONHECIMENTO VS LINGUAGEM:** Guerreiros sabem que o conhecimento existe independente da linguagem e da informação; não há forma de se falar sobre o abstrato, o abstrato pode apenas ser experienciado; quanto mais profundo for o deslocamento do ponto de aglutinação, mais forte será o sentimento dos guerreiros de que eles tem conhecimento e não tem palavras para explica-lo.

**CONHECIMENTO DA HUMANIDADE:** Guerreiros sabem que quando a humanidade descobriu o conhecimento silencioso e quis ficar consciente do que sabia, perdeu a visão do que sabia; o erro da raça humana foi querer conhecer o conhecimento silencioso de forma direta, da mesma forma que conhecemos o dia a dia; quanto mais a humanidade tentou conhecer o conhecimento silencioso, mais efêmero ele ficou; no final das contas a humanidade abriu mão do conhecimento silencioso em troca do mundo da razão.

**CONHECIMENTO-CAMINHO-[O CAMINHO DO CONHECIMENTO]:** Guerreiros sabem que o caminho para o conhecimento é a estrada da consciência-percepção totais; um caminho forçado, um caminho no qual os guerreiros estão sempre batalhando algo, evitando algo ou se preparando para alguma coisa é inexplicável e maior que eles mesmos; a viagem dos guerreiros com o poder, um caminho no qual apenas a impecabilidade importa; um caminho que leva os guerreiros para o seu próprio poder oculto.

**CONHECIMENTO SILENCIOSO:** Guerreiros sabem que o conhecimento silencioso é uma posição do ponto de aglutinação; o conhecimento direto dos guerreiros; o conhecimento do corpo; visionar.

**CONHECIDO:** Guerreiros sabem que o conhecido é uma ínfima fração das emanções da Águia que está a disposição da consciência-percepção normais dos seres humanos; a primeira atenção; consciência-percepção do lado direito; a atenção do tonal.

**APRENDIZADO:** Guerreiros sabem que o aprendizado é o seu destino nessa vida, aprender e ser arremetido em novos e inconcebíveis mundos; o sincero desejo de aprendizagem dos guerreiros.

**ABRINDO MÃO (LETTING GO):** Guerreiros sabem que devem aprender a agir com desapego, abrir mão de suas agendas e inventários da primeira atenção; a gentil arte de abrir mão; a habilidade dos guerreiros de abrir mão de seus desejos de se agarrar a coisas, pessoas, auto-reflexo e outras especificidades do mundo dos objetos sólidos.

**PENHORAS E HIPOTÉCAS:** Guerreiros sabem que suas penhoras e hipotecas são os edifícios da morbidez, obsessão e auto-importância; as coisas que pesam muito sobre os guerreiros e impedem seu progresso no caminho do conhecimento.

**VIDA-MODERNA-DESVIAR-[DESVIANDO DA VIDA MODERNA]:** Guerreiros sabem que a humanidade trocou o reino do mistério pelo reino do funcional; guerreiros vivem em meio a vida moderna porém dão suas costas ao foco da sociedade moderna; guerreiros abraçam o mundo do mistério e dos presságios em detrimento do mundo tedioso.

**LEVEZA: VEJA: GUERREIRO-LEVEZA-[A LEVEZA DOS GUERREIROS]**

**LINHAS DO MUNDO:** Guerreiros sabem que as linhas do mundo são uma manifestação visual das emanções da Águia às quais os guerreiros podem se enganchar e utilizar para mover seus corpos.

**OLHANDO VS VISIONANDO:** Guerreiros sabem as distinções entre as duas formas de perceber; olhar se refere ao modo como normalmente percebemos o mundo dos objetos sólidos através dos olhos da primeira atenção; visionar se refere ao modo como os guerreiros percebem o mundo com seus corpos inteiros e são capazes de ver a essência luminosa do mundo; olhar envolve ver o tonal que há nas coisas; visionar se refere a ver o nagual que há nas coisas.

**AMOR: VEJA: GUERREIRO-AMOR-[O AMOR DOS GUERREIROS]**

**SERES LUMINOSOS:** Guerreiros sabem que todas as formas de vida orgânicas e inorgânicas são seres luminosos.

**BOLHA LUMINOSA:** Guerreiros sabem que os seres humanos são feitos das emanções da Águia e são, em essência, bolhas de energia luminescente, envoltas em um ovo que encapsulam uma pequena porção dessas emanções.

**OVO-LUMINOSO:** Guerreiros sabem que o ovo luminoso é uma estrutura transparente compartilhada pelos seres humanos e todos os seres sensíveis; a configuração desses ovos varia, mas todos os seres sensíveis são iguais na medida em que suas emanções estão encapsuladas dentro de algum tipo de ovo

luminoso; a concha luminosa.

**MAGIA:** Guerreiros sabem que a magia é a verdadeira herança da humanidade; magia pode ser descrita como o simples ato de consciência-percepção, a habilidade dos seres humanos de manterem o ponto de aglutinação fixo; a habilidade dos seres humanos de criar ordem àquilo que percebem; a força que preenche os guerreiros e bane as dúvidas de suas mentes.

**HUMANIDADE É DEPENDENTE:** Guerreiros sabem que os seres humanos são dependentes; nós desejamos que alguém nos guie quando, na realidade, nada nos impede de conquistar tudo por nós mesmos; nós não queremos aceitar que precisamos de muito pouco para seguir com o principal trabalho de nossas vidas.

**HUMANIDADE-DESESPERO-[O DESESPERO DA HUMANIDADE]:** Guerreiros sabem que o desespero da humanidade brota do pedaço de conhecimento silencioso que ainda há em nós e que faz duas coisas: primeiro, esse conhecimento nos dá um indício da nossa antiga conexão com o intento e, segundo, faz a humanidade sentir que sem essa conexão não encontraremos paz, satisfação e não conquistaremos nada.

**HUMANIDADE-EVOLUÇÃO-[A HUMANIDADE É CAPAZ DE EVOLUIR]:** Guerreiros sabem que a humanidade é capaz de evoluir; para fazermos isso é preciso que libertemos nossa consciência-percepção dos limites da ordem social; uma vez que nossa consciência-percepção está livre, o intento vai redirecioná-la a um novo caminho evolutivo; feiticeiros são a prova de que essa evolução é possível.

**HUMANIDADE-FALÁCIA-[A FALÁCIA DA HUMANIDADE]:** Guerreiros sabem que as pessoas comuns estão inclinadas a desconsiderar totalmente a conexão com o intento e a magia da existência; as pessoas comuns, em sua loucura, acreditam que são apenas tonal e desconsideram totalmente o nagual.

**HUMANIDADE-DOENÇA-[A DOENÇA DA HUMANIDADE]:** Guerreiros sabem que a doença da humanidade é que sabemos infinitamente mais sobre o mistério do universo do que podemos suspeitar com nossa racionalidade.

**HUMANIDADE-MISÉRIA-[A MISÉRIA DA HUMANIDADE]:** Guerreiros sabem que a auto-piedade é sua verdadeira inimiga e a fonte da miséria humana; auto-piedade leva a auto-importância que por sua vez desenvolve seu próprio momentum e cria um falso senso de valor ou mérito.

HUMANIDADE-NECESSIDADES-[QUAIS AS NECESSIDADES ATUAIS DA HUMANIDADE]: Guerreiros sabem que o que a humanidade precisa agora é ser ensinada com ideias relacionadas a como encarar o desconhecido; os seres humanos precisam receber ideias que os afaste do mundo externo e os reconecte com o mundo interno do abstrato; seres humanos precisam ser ensinados sobre os segredos do ponto de aglutinação; seres humanos precisam ser ensinados sobre como abstrair a si mesmos; o que precisamos agora é deixar que a mágica nos envolva e retire todas as dúvidas da nossas mentes; uma vez que essas dúvidas tenham sido apagadas, qualquer coisa é possível; seres humanos precisam de ajuda para se reconectar com o abstrato, não a partir de métodos, mas através da ênfase; se alguém faz um ser humano ficar consciente da necessidade de acabar com a auto-importância, então essa ajuda será real.

HUMANIDADE-DRAMA-[O DRAMA DA HUMANIDADE]: Guerreiros sabem que o drama da humanidade é o contraponto entre nossa estupidez e nossa ignorância.

HUMANIDADE-ESPÍRITO-CONTA-[DEPOSITANDO NA CONTA DO ESPÍRITO DA HUMANIDADE]: Guerreiros fazem depósitos na conta do espírito da humanidade como sua forma de pagar pelo carinho e pela generosidade das pessoas que encontrou em seu caminho; a conta do espírito da humanidade é bem pequena, mas qualquer depósito impecável que alguém faça é sempre mais do que o suficiente.

MENTE: Guerreiros sabem que a mente não é nada mais do que o auto-reflexo do inventário da humanidade; a mente é nossa racionalidade e nossa racionalidade é o nosso auto-reflexo.

CHANCE-MÍNIMA: VEJA: GUERREIRO-CHANCE-MÍNIMA-[A MÍNIMA CHANCE DOS GUERREIROS]

MILAGRE: Guerreiros sabem que um milagre é a manifestação do nagual; é uma manifestação do espírito percebida em conjunção ao movimento do ponto de aglutinação; quando o tonal encolhe, coisas extraordinárias são possíveis, mas esses milagres são extraordinários apenas para o tonal.

MORBIDADE: VEJA: ABERRAÇÃO E MORBIDADE]

NAGUAL: Guerreiros sabem que o nagual, que se pronuncia (nah-wa'hl) é o abstrato, o intento, o indescritível, a segunda atenção, poder, o espírito.

**NAGUALISMO:** Guerreiros sabem que nagualismo é o nome mais apropriado para o conhecimento do guerreiro-feiticeiro.

**NÃO FAZER:** Guerreiros sabem que não-fazer é qualquer ato não familiar que engaja todo o nosso ser, forçando-o a se tornar consciente de seu segmento luminoso; o oposto de fazer.

**NADA E TUDO:** Guerreiros sabem que quando eles tem uma experiência de visionar, tudo se transforma em nada; tudo está aqui mas ao mesmo tempo não está; guerreiros se preparam para estarem conscientes-perceptivos, e a consciência-percepção completa vem apenas quando não há mais auto-importância dentro deles; apenas quando os guerreiros se tornam nada eles podem ter a esperança de se transformar em tudo.

**PRESSÁGIO:** Guerreiros sabem que presságios são atos do poder, indicações do espírito; o centímetro cúbico do acaso; manifestações do espírito; gestos do espírito; o edifício do intento.

**PAR VERDADEIRO:** Guerreiros sabem que o tonal e o nagual são membros do único par verdadeiro; os dois componentes da totalidade dos guerreiros.

**CAMINHO COM CORAÇÃO:** Para os guerreiros só existe caminhar em caminhos com coração; o caminho com coração oferece uma viagem alegre; enquanto os guerreiros seguirem em seus caminhos com coração, eles estarão unidos com o caminho.

**PAZ: VEJA: GUERREIRO-PAZ-[PAZ PARA O GUERREIRO]**

**PERCEPÇÃO:** Guerreiros sabem que a percepção acontece quando as emanções da Águia dentro do ovo luminoso se alinha com as emanções correspondentes do todo; a percepção acontece pois o ponto de aglutinação seleciona emanções internas e externas para alinhamento; percepção ocorre quando as emanções da Águia no pequeno grupo circundando de imediato o ponto de aglutinação estende sua luz para iluminar emanções idênticas fora do ovo luminoso.

**PERCEPÇÃO-BARREIRA-QUEBRAR-[QUEBRANDO A BARREIRA DA PERCEPÇÃO]:** Guerreiros sabem que

quando o ponto de aglutinação se move da sua posição costumeira em certo nível, ele quebra uma barreira que atrapalha momentaneamente sua capacidade de alinhar emanações; esse limite é experimentado como um momento de vazio de percepção; quebrar a barreira da percepção é a culminância de tudo o que os guerreiros fazem, e confirma sua habilidade de mover o ponto de aglutinação num nível necessário para aglutinar outros mundos.

PERCEPÇÃO-MUDANÇA-BASE-SOCIAL-[MUDANDO A BASE SOCIAL DA PERCEPÇÃO]: Guerreiros sabem que é necessário para a humanidade aprender a separar a parte social de nossa percepção; precisamos aprender a modificar as fundações de nossa percepção de uma base concreta para uma base que se apoia no abstrato; a base social de nossa percepção deveria ser a certeza física de que energia é tudo o que existe.

PIEIDADE-LUGAR-NÃO-[O LUGAR DA NÃO PIEIDADE]: Guerreiros sabem que o lugar na não piedade é uma posição específica do ponto de aglutinação que brilha nos olhos dos feiticeiros; o local da crueldade.

PONTO-TERCEIRO-[O TERCEIRO PONTO]: Guerreiros sabem que o terceiro ponto é um outro termo para o conhecimento silencioso.

PONTO-TERCEIRO-INVERSÃO-[INVERSÃO DO TERCEIRO PONTO]: Guerreiros sabem que o terceiro ponto foi invertido em algum momento do passado remoto da humanidade; a razão que agora é o primeiro ponto, era o terceiro, e o conhecimento silencioso que era o primeiro ponto agora é o terceiro.

PODER: Guerreiros sabem que poder é algo como o qual eles simplesmente lidam; um caso amoroso incrível e longínquo; poder é um sentimento que uma pessoa tem sobre certas coisas; poder comanda os guerreiros e ao mesmo tempo os obedece.

PODER-ATOS-[ATOS DE PODER]: Guerreiros sabem que atos de poder são expressões do nágual; expressões do intento dos guerreiros.

PODER-AVENIDADE-[AVENIDAS DO PODER]: Guerreiros sabem que o poder nos apresenta avenidas de acordo com nossa impecabilidade.

PODER-DESÍGNIOS-[OS DESÍGNIOS DO PODER]: Guerreiros sabem que eles precisam aceitar humildemente a natureza e os desígnios do poder; guerreiros entendem que ninguém pode discernir os desígnios do poder, pois o espírito sempre decide seu próprio rumo; poder é e poder move-se, essas são as únicas coisas que os guerreiros sabem com certeza.

PODER-FLUXO-[O FLUXO DO PODER]: Guerreiros sabem que eles nunca poderão adivinhar ou determinar como o poder vai fluir para eles; ninguém pode dizer que o poder teria fluido para ele ou ela se sua vida tivesse sido diferente.

PODER-ESCONDIDO-[O PODER ESCONDIDO]: Guerreiros sabem que o poder está acessível para todos os seres humanos o tempo todo; o caminho do conhecimento dos guerreiros é nada mais do que permitir que nos convençamos que o poder está escondido dentro de nosso ser e que é possível acessá-lo.

PODER É E PODER MOVE-SE: Guerreiros sabem que não há explicação para o fato de que o poder existe e que ele se move inexplicavelmente e por conta própria.

PODER-OBJETOS-[OBJETOS DE PODER]: Guerreiros sabem que certos objetos estão permeados de poder; a natureza desses objetos é estar em guerra, pois a parte da nossa atenção que foca neles para dar poder a eles é uma parte bem perigosa e beligerante do nosso ser.

PODER PESSOAL: Guerreiros sabem que o poder pessoal é como uma sensação ou sentimento, algo como ter sorte; guerreiros acumulam poder pessoal vivendo e agindo impecavelmente; guerreiros entendem que eles são apenas a soma do seu poder pessoal.

PODER-PREÂMBULO-[O PREÂMBULO DO PODER]: O caminho Tolteca do conhecimento começa com a intervenção do intento, uma revelação que abre a existência da promessa do poder para o coração e a mente de um determinado indivíduo. Nas devidas circunstâncias, essa manifestação do espírito leva a internalização de uma série de descobertas (insights) ultra-pessoais com relação à natureza energética do universo e a relação essencial e incompreensível entre o ovo luminoso e o próprio poder. A assimilação desses insights críticos é conhecida como preâmbulo do poder.

PODER-PROCESSO-[O PROCESSO DO PODER]: O processo do poder é a dinâmica incompreensível que move os seres humanos com seus corpos inteiros através do portal do poder. Esse processo é caracterizado pelo deslocamento do ponto de aglutinação da posição de percepção-consciência normal

para a posição de percepção-consciência total.

PODER-PROMESSA-[A PROMESSA DO PODER]: Guerreiros sabem que a promessa do poder é o cumprimento dos desígnios do poder para o guerreiro; a promessa do poder é uma promessa que o poder faz a todos homens e mulheres enquanto seres luminosos; cada guerreiro tem um destino diferente e portanto é impossível saber de antemão o que a promessa do poder será para cada indivíduo; a promessa do poder pode ser resumida da seguinte forma: “Um dia, todos e quaisquer seres humanos retornarão ao abstrato em um estado de total consciência-percepção.”

PODER-PRIMEIRO-CÍRCULO-[PRIMEIRO CÍRCULO DO PODER]: Guerreiros sabem que o primeiro círculo do poder é o pequeno círculo do poder, o círculo do poder que está aprisionado pelo “fazer” do mundo.

PODER-SEGUNDO-CÍRCULO-[SEGUNDO CÍRCULO DO PODER]: Guerreiros sabem que o segundo círculo do poder é o círculo do poder desenvolvido por um “homem ou mulher de conhecimento”, o círculo do “não-fazer”.

PODER-CONTOS-[CONTOS DE PODER]: Para o aprendiz de guerreiro há apenas o testemunhar de atos de poder e escutar contos de poder; contos de poder também são conhecidos como histórias de feiticeiros.

PREDILEÇÃO: VEJA: GUERREIRO-PREDILEÇÃO-[PREDILEÇÃO DOS GUERREIROS]

PROATIVIDADE: VEJA: GUERREIRO-PROATIVIDADE-[PROATIVIDADE DOS GUERREIROS]

COMPREENSÃO: Guerreiros sabem que há dois tipos de compreensão; um é apenas (pep-talk), uma grande explosão de emoções e nada mais; a outra é produto do deslocamento do ponto de aglutinação que não é seguida de uma explosão emocional mas sim de uma ação; guerreiros valorizam mais as compreensões profundas e não emotivas.

RAZÃO E RACIONALIDADE: Guerreiros sabem que razão ou racionalidade é uma condição de alinhamento, apenas um subproduto da posição habitual do ponto de aglutinação; o primeiro círculo do poder.

RAZÃO-AGARRAR-[AGARRANDO-SE À RAZÃO]: Guerreiros sabem que precisam lutar para convencer sua razão, seu tonal, a serem livres e fluidos; guerreiros sabem que quanto mais se agarram ao mundo da razão, mais efêmero o intento fica.

RAZÃO-VENCER-[VENCENDO A RAZÃO]: Guerreiros sabem que precisam lutar para suprimir ou vencer a atenção do tonal, não a razão ou a capacidade de ter pensamentos racionais per se.

RECAPITULAÇÃO: Guerreiros sabem que a recapitulação é o forte dos espreitadores assim como o corpo que sonha é o forte dos sonhadores; a tarefa da recapitulação consiste em recordar sua própria vida até o mais insignificante detalhe.

REMORSO-DÚVIDAS: VEJA: GUERREIRO-DÚVIDAS-REMORSO-[DÚVIDAS E REMORSO DOS GUERREIROS]

RESPONSABILIDADE-ASSUMIR-[ASSUMIR RESPONSABILIDADE]: Guerreiros sabem que devem assumir total responsabilidade por todas as suas ações; não importa o que façam, precisam saber primeiro porque estão agindo e então prosseguir sem dúvidas e remorsos a respeito dessas ações.

REPOUSO: Outro termo para impecabilidade, a ação de re-canalizar energia da maneira mais estratégica possível; repouso é a essência da ação do guerreiro ou o caminho da ação impecável.

REGRA: Guerreiros sabem que a regra é uma verdade absoluta; um mapa infinito para o universo e que cobre todos os aspectos do comportamento dos guerreiros; estar envolvido com a regra pode ser descrito como viver um mito; primeiro o guerreiro conceitua a regra como um mito e depois entende e aceita a regra como um mapa.

IMPLACABILIDADE: Guerreiros sabem que a implacabilidade é o primeiro princípio da magia; o lugar da não piedade é o local da implacabilidade; implacabilidade é uma posição específica do ponto de aglutinação que brilha nos olhos do feiticeiro; implacabilidade é sobriedade, e não deve ser confundida com aspereza.

BALANÇA-MOVER-[MOVER A BALANÇA]: Guerreiros sabem que o termo “mover a balança” se refere a um nível de poder pessoal que torna possível que eles ultrapassem um limite de percepção-consciência

através de um deslocamento do ponto de aglutinação.

**ACADÊMICOS-ORGANIZAÇÃO-MUNDO-[A ORGANIZAÇÃO DO MUNDO SEGUNDO OS ACADÊMICOS]:** Guerreiros sabem que os acadêmicos organizam o mundo de uma forma bonita e iluminada das 8 da manhã às 5 da tarde e então vão para casa para esquecer de sua linda organização; a organização do mundo segundo os acadêmicos é inadequada pois as próprias palavras são inadequadas; guerreiros sabem que o verdadeiro conhecimento é independente das palavras.

**VISIONANDO:** Guerreiros sabem que visionar é um outro termo para deslocamento do ponto de aglutinação; visionar é uma forma de testemunhar o mundo com todo o corpo; visionar é expor o cerne de tudo, testemunhar o desconhecido e ter um lampejo do não-conhecível.

**VISIONÁRIOS-NOVOS-[NOVOS VISIONÁRIOS]:** Guerreiros sabem que os novos visionários são os visionários do novo ciclo; “los nuevos videntes”; feiticeiros do mundo moderno; os novos visionários são homens e mulheres extremamente práticos, não estão envolvidos em inventar teorias racionais; os novos visionários corrigiram os equívocos dos antigos visionários aplicando o que aprenderam através das visões.

**VISIONÁRIOS-ANTIGOS-[OS ANTIGOS VISIONÁRIOS]:** Guerreiros sabem que os antigos visionários são os visionários do antigo ciclo, os feiticeiros da antiguidade; a maior parte do conhecimento fundamental dos novos visionários foram descobertos pelos antigos visionários; o conhecimento dos antigos visionários os levaram à completa destruição e, por isso, os novos visionários tiveram que reavaliar os procedimentos de sua imensa tradição e descobrir os erros que os antigos visionários fizeram; os antigos visionários eram mestres da conjectura, fizeram muitas hipóteses críticas que os levaram a uma posição precária com relação ao desconhecido e ao não-conhecível; os antigos visionários se tornaram aberrantes e morbidamente obcecados, sua proposta era dominar, controlar tudo e todos.

**SELF:** Guerreiros sabem que membros antigos da raça humana sabiam, da maneira mais direta possível, o que fazer e como fazer; como desempenhamos muito bem, criamos um sentimento de “selfness” que nos deu a sensação que poderíamos prever e planejar as ações que estávamos acostumados a desempenhar e então a ideia de um self individual apareceu; esse senso de self individual começou a ditar a natureza e o escopo das ações da humanidade; guerreiros lutam para desapegar-se do self individual que os privou de seu poder; o self é a sensação da existência individual.

**AUTO-COMPAIXÃO:** Guerreiros sabem que a auto-compaixão é um sub produto da auto-importância; auto-compaixão é auto-piedade disfarçada; a posição de auto-reflexão força o ponto de aglutinação a aglutinar um mundo de “sham”-compaixão, mas de uma realidade bem cruel e auto-centrada.

**AUTO-DESTRUIÇÃO:** Guerreiros sabem que os seres humanos modernos estão completamente distantes do intento e tudo o que podem fazer é expressar seu desespero em atos violentos e cínicos de auto-destruição

**AUTO IMPORTÂNCIA:** Guerreiros sabem que a auto-importância é a força gerada pela auto-imagem da humanidade; é a força que mantém o ponto de aglutinação preso em sua posição habitual.

**AUTO-IMPORTÂNCIA-PERDA-[PERDA DA AUTO-IMPORTÂNCIA]:** O impulso do caminho do guerreiro é destronar a auto-importância; guerreiros não acham que estão acima das outras pessoas pois sabem que não são nada; guerreiros não conseguem viajar para o desconhecido não-humano até que tenham perdido toda a auto-importância; se os guerreiros precisam de ajuda, não é com métodos, mas sim através da ênfase e, se alguém faz com que eles descubram a necessidade de reduzir a auto-importância, isso é uma ajuda real.

**AUTO-IMPORTÂNCIA-MONSTRO-TRÊS-MIL-CABEÇAS-[O MONSTRO DE TRÊS MIL CABEÇAS DA AUTO-IMPORTÂNCIA];** Guerreiros sabem que a auto-importância pode ser descrita como o monstro de três mil cabeças.

**AUTO-INDULGÊNCIA:** Guerreiros sabem que a indulgência é outro nome para a forma como a pessoa comum enfraquece o tonal; guerreiros recusam a se enfraquecer desta maneira e, portanto, aceitam com humildade o que são; pegar o caminho mais fácil é o caminho da indulgência, não o caminho dos guerreiros.

**EGOISMO:** Guerreiros sabem que devem aproveitar o poder do egoísmo, virando-o de cabeça para baixo e fazendo bom uso dele; a forma mais certa de se conseguir isso é através da atividade diária da vida.

**AUTO-PIEIDADE:** Guerreiros sabem que auto-piedade é o inimigo real e a fonte da miséria da humanidade; auto-importância brota de um grau de piedade por si próprio.

AUTO-REFLEXÃO: Guerreiros sabem que a posição da auto-reflexão é a mente da humanidade, a auto-reflexão do inventário; auto-reflexão é uma posição do ponto de aglutinação.

SKIMMINGS: Guerreiros sabem que skimmings são um refinamento traiçoeiro da percepção; um constructo humano sem paralelo; os skimmings da humanidade representam o novo agrupamento dos agrupamentos das emanações da Águia; o ponto de aglutinação da humanidade recolhe algumas partes das emanações já selecionadas para alinhamento e cria um constructo ainda mais palatável com elas; os skimmings da humanidade são mais “reais” do que o que outras criaturas percebem e, dar liberdade total a esses skimmings é um erro de juízo pelo qual pagamos imensamente; é uma falha nossa esquecermos que nosso skimmings são reais apenas pois comandamos que eles sejam percebidos como reais.

SOBRIEDADE: VEJA: GUERREIRO-SOBRIEDADE

SOLIDEZ: VEJA: GUERREIRO-SOLIDEZ

FEITICEIRO-ABSTRATO-[O VERDADEIRO FEITICEIRO ABSTRATO]: O guerreiro-feiticeiro é definido como um verdadeiro feiticeiro abstrato; ao invés de fazerem parte de uma audiência mórbida e ignorante de amantes do desconhecido, os verdadeiros guerreiros-feiticeiros abstraíram-se a si mesmos.

FEITICEIROS DA ANTIGUIDADE: Guerreiros sabem que feiticeiros da antiguidade é outro nome para os antigos visionários; os antigos Toltecas.

FEITIÇARIA OU MAGIA: Guerreiros sabem que feitiçaria é a aplicação do conhecimento e do poder pelo indivíduo; feitiçaria é um estado de consciência-percepção; feitiçaria é uma tentativa de reestabelecer nosso conhecimento do intento, o ato de alcançar o lugar do conhecimento silencioso.

ESPÍRITO: Guerreiros sabem que espírito é o abstrato, o espírito é o intento; o espírito é algo sem paralelo na condição humana; espírito é a força que sustenta o universo; espírito não é uma entidade ou uma presença; poder; o espírito não tem essência porém pode ser chamado e atraído para apresentar-se.

ESPÍRITO-DESCIDA-[A DESCIDA DO ESPÍRITO]: Guerreiros sabem que o quarto cerne abstrato é a descida do espírito ou o ato do espírito se revelar para o guerreiro; os feiticeiros descrevem isso como se o espírito estivesse esperando em uma emboscada e então descem em nós, suas presas; a descida do espírito é sempre encoberta, ela acontece porém parece que não aconteceu.

ESPÍRITO-DESÍGNIOS-[OS DESÍGNEIOS DO ESPÍRITO]: Guerreiros sabem que devem andar pela vida observando para que os desígnios do espírito se revelem; ao invés de deixarem a mesquinha escolher as coisas em suas vidas, eles se tornam silenciosos e procedem conforme o espírito os manda prosseguir.

ESPÍRITO-MANIFESTAÇÕES-[MANIFESTAÇÕES DO ESPÍRITO]: Guerreiros sabem que as manifestações do espírito são um outro nome para presságios (omens); o espírito tende a manter a distância até que alguma coisa o atraia; é então que o espírito se manifesta.

ESPREITADOR-RESPIRAÇÃO-[A RESPIRAÇÃO DO ESPREITADOR] Guerreiros sabem que o respirar do espreitador é o elemento chave da recapitulação; a respiração é uma função mágica e criadora de vida que recupera a luminosidade do guerreiro.

ESPREITA-ARTE-[A ARTE DA ESPREITA]: Guerreiros sabem que a arte da espreita é uma série de procedimentos e atitudes que permitem que tiremos o máximo de qualquer situação concebível.

ESTRATÉGIA: VEJA: GUERREIRO-ESTRATÉGIA-[A ESTRATÉGA DOS GUERREIROS]

ESTUPIDEZ E IGNORÂNCIA: Guerreiros sabem que a situação da humanidade é o contraponto entre nossa estupidez e nossa ignorância; guerreiros agem para diminuir a estupidez da humanidade através da compreensão da mesma e depois dando passos para ultrapassá-la através do caminho da ação impecável.

PENSAMENTO: Guerreiros conhecem a limitação de seus pensamentos; guerreiros sabem que o mundo misterioso nem sempre se conforma aos seus pensamentos.

TOLTECAS: Guerreiros sabem que Tolteca significa “homem ou mulher de conhecimento”; os Toltecas eram antigos feiticeiros-visionários, recebedores e guardiães de mistérios; quando guerreiros recebem

os mistérios da espreita e do sonhar, se tornam Toltecas.

TONAL: Guerreiros sabem que o Tonal é o organizador do mundo; o Tonal é tudo o que conhecemos, tudo em nosso mundo, tudo que encontra nossos olhos.

TONAL-ILHA-[A ILHA DO TONAL]: Guerreiros sabem que o Tonal é uma ilha, uma ilha na qual temos tudo; uma ilha que é na verdade, o mundo; guerreiros nunca deixam a ilha do tonal eles a usam; a única alternativa que os guerreiros tem é limpar a ilha do tonal.

TONAL-SUICÍDIO-[AS TENDÊNCIAS SUICÍDAS DO TONAL]: Guerreiros sabem que o tonal tem uma insistência estéril e entediante de ter tudo sob controle; quando não é bem sucedido há um movimento de perplexidade quando o tonal se abre para a morte; de uma certa forma o tonal prefere se matar do que abrir mão do controle e há pouco que o guerreiro pode fazer para mudar essa condição.

CONHECÍVEL-NÃO-[NÃO-CONHECÍVEL]: Guerreiros sabem que o não-conhecível é o indescritível, o impensável, o irrealizável.

DESCONHECIDO: Guerreiros sabem que o desconhecido e o conhecido estão em pé de igualdade pois ambos estão ao alcance da percepção humana; a pequena porção das emanções da Águia ao alcance da percepção humana é o desconhecido; em um determinado ponto da vida dos guerreiros-feiticeiros, o desconhecido se torna o conhecido; guerreiros também entendem a diferença crítica entre o desconhecido e o não-conhecível.

VÍTIMA: Guerreiros sabem que as pessoas comuns permanecem sendo vítimas pois acreditam que são indefesas como folhas ao vento; guerreiros, no entanto, assumem responsabilidade por eles próprios, pois sabem que ninguém faz nada a ninguém, muito menos a um guerreiro.

VITÓRIA: Guerreiros sabem que estão nas mãos do poder e que não há forma de fingir o triunfo ou a derrota; guerreiros não conseguem vitórias batendo suas cabeças contra paredes mas, ao invés disso, ultrapassam essas paredes; feitiçaria é uma jornada de retorno e guerreiros retornam vitoriosos ao espírito, tendo descido ao inferno; as vitórias dos guerreiros são vitórias do espírito.

VITÓRIA E DERROTA SÃO EQUIVALENTES: Guerreiros sabem que a vitória e a derrota são equivalentes pois tudo no mundo do tonal é equivalente e desimportante; o espírito dos guerreiros é direcionado apenas para o combate e o resultado do nosso combate é relativamente desimportante.

VOLUNTÁRIOS: Guerreiros sabem que voluntários não são bem vindos no mundo da feitiçaria pois eles tem um propósito próprio o que faz com que seja difícil que abandonem seus “eus” individuais.

GUERRA-GUERREIRO: VEJA: GUERREIRO-GUERRA-[GUERRA PARA O GUERREIRO]

GUERREIRO: Alguém que tenha sido levado pelo poder ao aprendizado do caminho do guerreiro; é uma honra e um prazer ser um guerreiro é o destino dos guerreiros fazerem o que deve ser feito; guerreiros são pensadores verdadeiros e feiticeiros do abstrato; guerreiros são seres humanos em contato direto com o espírito.

GUERREIRO-CONSENTIMENTO-[O CONSENTIMENTO DO GUERREIRO]: Guerreiros conhecem a verdadeira natureza de suas decisões; guerreiros reconhecem que algo além de sua compreensão montou a estrutura de suas ditas decisões, e tudo o que os guerreiros fazem é consentir com isso; guerreiros consentem com seu destino, não passivamente como idiotas, mas ativamente como guerreiros.

GUERREIRO-SUSPENSÃO-[A SUSPENSÃO DOS GUERREIROS]: Para os guerreiros, sonhar e recapitular andam de mãos dadas; na medida em que os guerreiros regurgitam suas vidas, eles ficam cada vez mais suspensos no ar.

GUERREIRO-ARTE-[AS ARTES DOS GUERREIROS]: As muitas artes do guerreiro; atividades que o guerreiro faz como parte do caminho do guerreiro; sonhar, espreitar, loucura controlada e equilibrar o tonal e o nágual estão entre algumas artes realizadas pelos guerreiros.

GUERREIRO-PONTE-[A PONTE DOS GUERREIROS]: A ponte dos guerreiros é o intervalo invisível entre as posições contraditórias do conhecimento.

GUERREIRO-CUIDAR-DO-OUTRO-[CUIDAR DE UM OUTRO GUERREIRO]: Guerreiros sabem que de vez em quando parte de sua tarefa é cuidar de outro guerreiro; guerreiros consideram uma honra cuidar de

outro guerreiro desta forma; guerreiros aproveitam seu egoísmo estendendo sua preocupação egóica para incluir o outro.

**GUERREIRO-CHANCE-MÍNIMA-[A MÍNIMA CHANCE DOS GUERREIROS]:** A mínima chance dos guerreiros é a oportunidade mágica que o poder oferece ao guerreiro; o centímetro cúbico de oportunidade que aparece na frente dos olhos dos guerreiros de tempos em tempos; o gesto do espírito; a mínima chance dos guerreiros não diz respeito à instrução, mas sim à oportunidade de ter consciência-percepção do espírito.

**GUERREIRO-ESCOLHA-[A ESCOLHA DO GUERREIRO]:** Guerreiros sabem que em um determinado momento durante sua iniciação, deverão fazer uma opção crucial; ou escolhem o mundo dos guerreiros ou o mundo das pessoas comuns; no fim das contas os guerreiros percebem que essa escolha crucial nunca existe realmente, pois eles não tem escolha real, já que estão nas mãos do poder.

**GUERREIRO-CONTRADIÇÃO-CONHECIMENTO-[AS CONTRADIÇÕES DA BUSCA DE CONHECIMENTO DOS GUERREIROS]:** Guerreiros sabem que a estrada para o conhecimento é cheia de proposições contraditórias; guerreiros lutam para colocar duas visões de mundo uma contra a outra e, no processo, conseguem esgueirar-se através delas para encontrar a sua totalidade; a consciência-percepção dos guerreiros de que o conhecimento é composto por uma série de proposições contraditórias.

**GUERREIRO-LOUCURA-CONTROLADA-[A LOUCURA CONTROLADA DOS GUERREIROS]:** Guerreiros sabem que a loucura controlada é a arte do embuste controlado, ou a arte de fingir que está completamente imerso na ação atual; loucura controlada é uma forma artística e sofisticada de se estar separado de tudo enquanto ao mesmo tempo permanece uma parte integral de tudo.

**GUERREIROS NÃO ESCOLHEM A MORTE:** Guerreiros sabem que devem escolher a vida, não a morte; guerreiros se preparam para estarem conscientes (aware) e sabem que procurar a morte é procurar o nada.

**GUERREIROS-DECISÃO [A DECISÃO DOS GUERREIROS]:** Guerreiros sabem que devem aprender a empoderar sua habilidade de decidir e de ser decisivo; guerreiros sabem que decidir não significa escolher um momento arbitrário; decidir significa que os guerreiros conseguiram aparar seus espíritos de forma impecável e fizeram tudo ao seu alcance para serem dignos do conhecimento e do poder.

GUERREIROS-DESTINO-[O DESTINO DOS GUERREIROS]: Guerreiros sabem que não há destino, somente o cumprimento da promessa do poder.

GUERREIROS-DESAPEGO-[O DESAPEGO DOS GUERREIROS]: Guerreiros lutam para desapegar-se de tudo; o desapego do guerreiro não nasce do medo ou da indolência, mas da convicção.

GUERREIROS-DIÁLOGO-[O DIÁLOGO DOS GUERREIROS DOS NOVOS VISIONÁRIOS]: Guerreiros mantêm um diálogo que ajuda a solidificar a nova posição do ponto de aglutinação; guerreiros sabem que o diálogo dos novos visionários não é realmente um diálogo mas sim uma manipulação desapegada do intento através de comandos sóbrios; guerreiros sentem um desejo irresistível de explicar a feitiçaria através de termos convincentes e bem estruturados, e eles utilizam este desejo enquanto exercício intelectual com o qual espreitam a si próprios.

GUERREIROS-DÚVIDAS-REMORSO-[AS DÚVIDAS E REMORSOS DOS GUERREIROS]: Guerreiros devem assumir total responsabilidade pelo que fazem; devem ter clareza do porque agem e então devem agir sem remorsos ou dúvidas; agir sem dúvidas ou remorsos é a única forma com a qual os guerreiros podem empoderar suas decisões.

GUERREIRO-EFICIÊNCIA-[A EFICIÊNCIA DOS GUERREIROS]: Guerreiros lutam para conseguir um equilíbrio sutil de forças positivas e negativas que o permitirão lidar com qualquer situação concebível com igual eficiência.

GUERREIRO-ÊNFASE-[A ÊNFASE DOS GUERREIROS]: A ênfase dos guerreiros e forma com que os guerreiros priorizam os itens na ilha do tonal; a chave para as escolhas dos guerreiros; guerreiros podem fazer de si próprios pessoas miseráveis ou fortes; em qualquer um dos casos a quantidade de trabalho é a mesma, portanto a chave está no que a pessoa enfatiza; se há uma coisa com a qual os guerreiros podem se beneficiar, não é com métodos mas sim com uma mudança de ênfase.

GUERREIRO-VAZIO-[O VAZIO DOS GUERREIROS]: O vazio dos guerreiros está escrito no corpo luminosos, e é um buraco ou uma série de buracos no ovo luminoso; o ato de ter filhos esvazia os guerreiros e os torna incompletos.

GUERREIRO-INIMIGOS-QUATRO-NATURAIS-[OS QUATRO INIMIGOS NATURAIS DO GUERREIRO]:

Guerreiros sabem que tem uma série de quatro inimigos naturais que precisam encarar e conquistar na sua estrada para o conhecimento: os quatro inimigos do guerreiro são: medo, clareza, poder e velhice.

GUERREIROS-DESTINO-[O DESTINO DOS GUERREIROS]: Guerreiros se entregam para o poder que comanda seus destinos; guerreiros se conformam com seu destino, não passivamente como idiotas, mas ativamente como guerreiros; guerreiros sabem que não importa qual é o seu destino, contanto que o encarem com total abandono.

GUERREIRO-ELEGÂNCIA-[A ELEGÂNCIA DO GUERREIRO]: Guerreiros sempre agem com extrema elegância pois sabem que a pior coisa que alguém pode fazer é confrontar outros seres humanos de forma brusca; as razões dos guerreiros são simples, mas sua elegância é extrema.

GUERREIRO-FLUIDEZ-[A FLUIDEZ DOS GUERREIROS]: Guerreiros são treinados para serem fluidos, para se sentirem a vontade em qualquer situação na qual se encontrem; quando guerreiros queimam com o fogo interior, se tornam fluidos no último sentido, eles se tornam o que realmente são, fluidos, em movimento perpétuo e eterno; a fluidez dos guerreiros possibilita que eles se movam sem esforço entre as situações mais sublimes e as mais absurdas.

GUERREIRO-FORMA-SEM-[GUERREIROS SEM FORMA]: A falta de forma dos guerreiros é a condição de terem perdido a forma humana; quando os guerreiros não tem forma, então nada tem forma e ao mesmo tempo, tudo está presente.

GUERREIRO-FÓRMULA-[A FÓRMULA DOS GUERREIROS]: A fórmula dos guerreiros é uma afirmação da realidade dos guerreiros; “Eu já estou entregue para o poder que governa meu destino. Eu me prendo a nada, e por isso não tenho nada a que defender. Eu não tenho pensamentos, por isso eu visiono. Eu não temo nada por isso eu me lembro de mim mesmo. Desapegado e confortável eu vou ultrapassar a Águia para ser livre.”

GUERREIRO-HUMILDADE-[A HUMILDADE DOS GUERREIROS]: Guerreiros buscam a impecabilidade do seu próprio jeito e chamam isso de humildade; guerreiros aceitam humildemente o que são e o que o poder destina a eles; guerreiros sentem-se agradecidos por sua grande sorte, a sorte de terem encontrado um desafio.

GUERREIRO-IMPECABILIDADE-[A IMPECABILIDADE DOS GUERREIROS]: Guerreiros sabem que precisam de energia para enfrentar o desconhecido; a arte de recanalizar essa energia é a impecabilidade dos guerreiros; guerreiros realocam a energia que possuem e usam para perceber o mundo do dia a dia de uma forma mais inteligente; a única coisa que armazena energia para os guerreiros é a impecabilidade.

GUERREIRO-INTERVENÇÃO-[A INTERVENÇÃO DOS GUERREIROS]: Guerreiros sabem porque devem ser relutantes em intervir; a tarefa difícil dos guerreiros de deixar que os outros sejam, de confiar que os outros sejam guerreiros impecáveis por si próprios; a compreensão dos guerreiros de que atos de intervenção conscientes são nada mais do que atos arbitrários guiados somente por interesse próprio; guerreiros não intervêm por que não se deixam levar pela compaixão equivocada da pessoa comum, não são arrogantes o bastante para querer que todos sejam iguais a eles.

GUERREIRO-INTUIÇÃO-[A INTUIÇÃO DOS GUERREIROS]: A intuição dos guerreiros é a ativação do elo de conexão com o intento.

GUERREIRO-VIAGEM-DEFINITIVA-[A VIAGEM DEFINITIVA DOS GUERREIROS]: A viagem definitiva dos guerreiros é um outro nome para a viagem com o poder para liberdade total.

GUERREIRO-VIAGEM-RETORNO-[A VIAGEM DE RETORNO DOS GUERREIROS]: Guerrear é a viagem de retorno dos guerreiros para o abstrato; guerreiros retornam vitoriosos para o espírito depois de terem descido até o inferno.

GUERREIRO-ALEGRIA-[A ALEGRIA DOS GUERREIROS]: O estado de espírito do guerreiro é de alegria; guerreiros são alegres pois sentem-se agradecidos por sua grande sorte, pois sentem-se confiantes de sua impecabilidade e, acima de tudo, pois tem plena consciência-percepção de sua eficiência; a alegria dos guerreiros vem de terem aceitado que não há destino, apenas a promessa do poder; alegria é a última conquista dos guerreiros.

GUERREIRO-LEVEZA-[A LEVEZA DOS GUERREIROS]: Guerreiros sabem que não podem se levar muito a sério; guerreiros precisam aprender a equilibrar seriedade com leveza e bom humor; guerreiros sabem rir de si próprios e comportam-se com a confiança de alguém que não se preocupa com nada no mundo.

GUERREIRO-AMOR-[O AMOR DOS GUERREIROS]: Amor tem muitos significados para os guerreiros; o grande amor incondicional dos guerreiros é seu amor por essa terra, por esse mundo; amor

incondicional é uma das pontes entre as grandes contradições do mundo dos guerreiros; os sentimentos condicionados de amor dos guerreiros fazem parte dos limites que os sentimentos humanos criam em torno das coisas deste mundo; o amor incondicional dos guerreiros cresce a partir do desapego da primeira atenção e sua agenda.

**GUERREIRO-PACIÊNCIA-[A PACIÊNCIA DOS GUERREIROS]:** Guerreiros nunca estão ociosos e nem com pressa; guerreiros esperam pacientemente pois sabem que estão esperando e sabem pelo que estão esperando; guerreiros tem apenas sua vontade e sua paciência e, com elas, constroem o que quiserem.

**GUERREIRO-PAZ-[PAZ PARA O GUERREIRO]:** Paz é uma anomalia para os guerreiros; guerreiros encontram paz na medida em que lutam uma guerra inacabável, um esforço total contra o “eu” individual que os priva de seu poder; como resultado de serem impecáveis, os

guerreiros encontram a paz, satisfação e contentamento numa vitória sem glórias ou prêmios.

**GUERREIRO-PREDILEÇÃO-[PREDILEÇÃO DOS GUERREIROS]:** A conexão com o abstrato é uma predileção profunda dos guerreiros; essa predileção se expressa de muitas formas, incluindo o amor dos guerreiros pela terra e pelo fato de que os guerreiros “tem que acreditar”; guerreiros tem algumas questões pessoais que os pressionam bastante; estas são reações neutras ao que cabe aos guerreiros nesta vida; guerreiros aceitam suas predileções e dizem “que assim seja”.

**GUERREIRO-PROATIVIDADE-[PROATIVIDADE DOS GUERREIROS]:** A proatividade dos guerreiros é a postura mágica que posiciona o guerreiro a fluir com o poder ao invés de contra ele; guerreiros são proativos, eles se permitem fluir com o poder através de suas ações e atitudes impecáveis.

**GUERREIRO-SOBRIEDADE-[A SOBRIEDADE DO GUERREIRO]:** A sobriedade dos guerreiros é sua força interna, um senso de serenidade, uma sensação de estar tranquilo; sobriedade é uma inclinação para análise e compreensão; sobriedade é implacável, o oposto da auto-piedade e auto-importância; sobriedade é uma posição do ponto de aglutinação.

**GUERREIRO-SOLIDEZ-[A SOLIDEZ DOS GUERREIROS]:** Guerreiros sabem que até que tenham conseguido conservar energia suficiente para aguentar os ataques do nagual, os encontros com o desconhecido os enfraquecem e expõe suas falhas; guerreiros podem se solidificar usando qualquer coisa que os conecte à primeira atenção e seu inventário.

**GUERREIRO-ESTRATÉGIA-[A ESTRATÉGA DOS GUERREIROS]:** A vida dos guerreiros é um exercício estratégico; guerreiros arrumam suas vidas estrategicamente e batalham até o fim; guerreiros lutam contra a auto-importância como uma questão estratégica.

**GUERREIRO-GUERRA-[GUERRA PARA O GUERREIRO]:** Guerra é o estado natural do guerreiro; guerra para os guerreiros é a luta total contra o “eu” individual que nos priva do poder; guerreiros vão ao conhecimento como vão a guerra, bem acordados, com medo, com respeito, e com absoluta segurança.

**GUERREIRO-CAMINHO-[O CAMINHO DOS GUERREIROS]:** O caminho dos guerreiros é o caminho da ação impecável, às vezes chamado do caminho do feiticeiro; ser um guerreiro é o caminho mais adequado de vida.

**GUERREAR:** Guerrear é a tentativa individual de reestabelecer a conexão com o intento e recuperar o uso do mesmo sem sucumbir a ele.

**VONTADE:** Guerreiros sabem que vontade é a força misteriosa que está presente através de tudo o que existe; vontade é a força que mantém as emanções da Águia separadas e não é apenas responsável pela consciência-percepção mas também por tudo no universo; vontade é a energia do alinhamento; vontade explica a percepção do mundo ordinário e, indiretamente, através da força dessa percepção, explica o posicionamento do ponto de aglutinação em sua posição usual.

**PALAVRAS-FALHA-[A FALHA DAS PALAVRAS]:** Guerreiros sabem que a falha das palavras é que ela nos força a nos sentirmos iluminados mesmo quando não somos; iluminação é o resultado da aquisição de conhecimento verdadeiro, um processo que ocorre independente da linguagem.

**MUNDO MISTERIOSO:** Guerreiros sabem que o mundo é um lugar desconhecido e maravilhoso que existe muito além das capacidades de compreensão e razão conscientes; guerreiros respeitam a natureza incompreensível do universo e se sentem gratos e humildes por fazerem parte.

**MUNDO DOS OBJETOS SÓLIDOS:** Guerreiros estão conscientes de que o mundo dos objetos sólidos é apenas uma forma de fazer com que nossa passagem pela terra seja mais conveniente; é apenas uma descrição criada para nos ajudar; a solidez do mundo perceptível nada mais é do que a força de alinhamento; algumas emanções estão rotineiramente alinhadas por conta da fixação do ponto de aglutinação em um local específico, e isso é tudo o que há com relação ao nosso mundo.