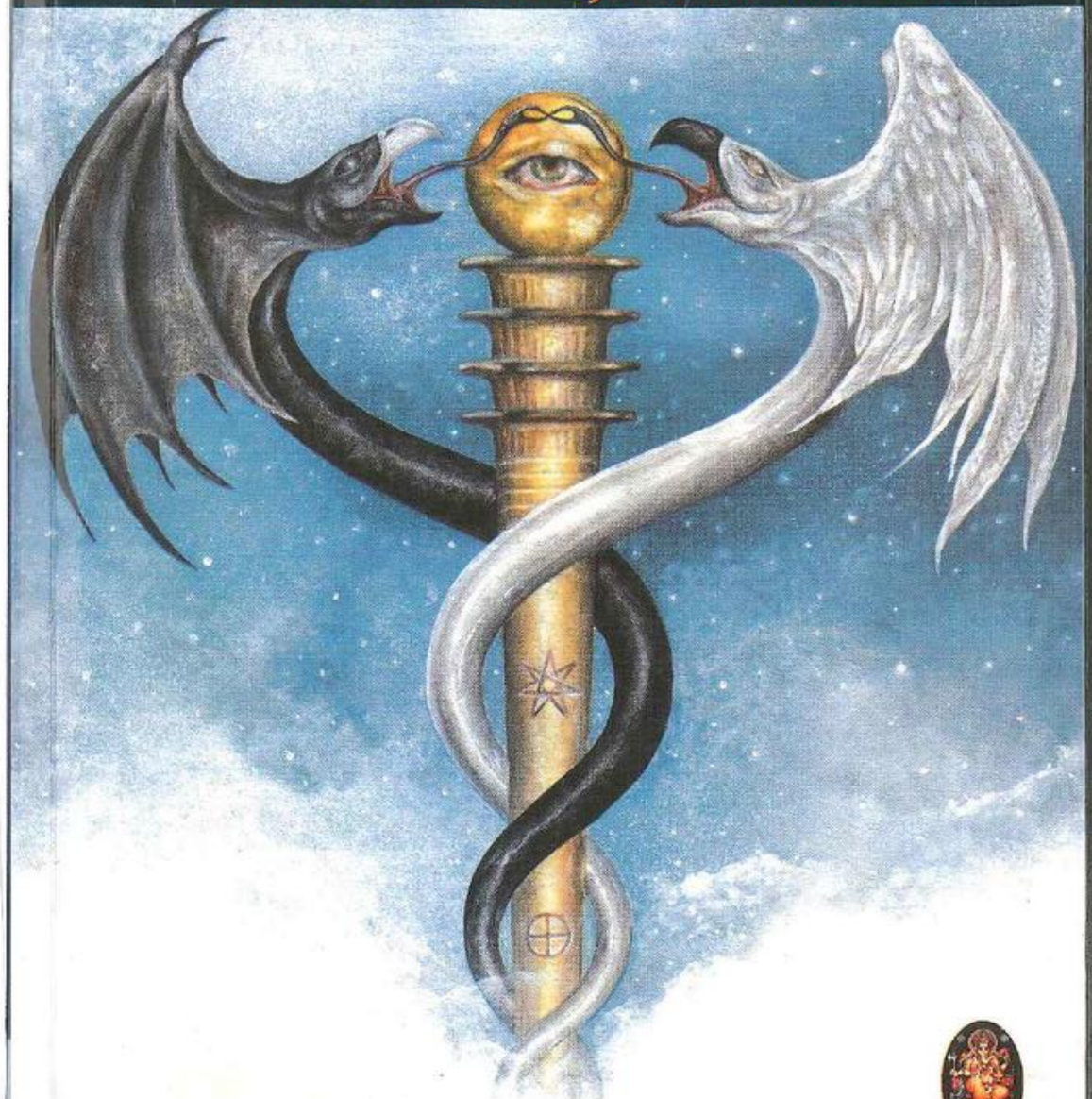
SISTEMAGIA

O CONHECIMENTO ESSENCIAL PARA A EDUCAÇÃO MÁGICA



ADRIANO CAMARGO MONTEIRO

Adriano Camargo Monteiro estuda Ocultismo há dez anos e em sua trajetória relacionou-se com os mais diversos ensinamentos afins. Foi afiliado à Sociedade das Ciências Antigas; é membro da Ordem Rosacruz — AMORC; foi iniciado no Culto Tao no Brasil; é membro afiliado no Movimento Gnóstico do Brasil na Nova Ordem; foi admitido em grupos de corrente thelêmica e tifoniana, além de conhecer diversas religiões e cultos, participando como convidado com o objetivo de pesquisa pessoal.
O autor também cursou Radiestesia e Radiônica; pratica Tarologia e estuda Teosofia, Gnosticismo, Alquimia, Cabalas Hermética Sephirótica e Qliphótica, Budismo, Taoísmo, Magias Planetária e Elemental, Magia Sexual, Tantrismo, Goécia, Necronomicon, além de

SISTEMAGIA

O CONHECIMENTO ESSENCIAL PARA A EDUCAÇÃO MÁGICA

Adriano Camargo Monteiro

SISTEMAGIA

O CONHECIMENTO ESSENCIAL PARA A EDUCAÇÃO MÁGICA

MADRAS

© 2006, Madras Editora Ltda.

Editor:
Wagner Veneziani Costa

Produção e Capa:
Equipe Técnica Madras

Revisão:
Tânia Hernandes
Vera Lucia Quintanilha
Denise R. Camargo

Ilustração da capa:
Adriano Camargo Monteiro

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ.

M774s
Monteiro, Adriano Camargo
Sistemagia: o conhecimento essencial para a educação mágica/
Adriano Camargo Monteiro. – São Paulo: Madras, 2006.
Apêndice: Precauções contra o vampirismo psíquico
Inclui bibliografia
ISBN 85-370-0098-1

1. Magia. 2. Ciências ocultas. I. Título.

06-1592. CDD 133.43
CDU 133.4
04.05.06 08.05.06 014395

Proibida a reprodução total ou parcial desta obra, de qualquer forma ou por qualquer meio eletrônico, mecânico, inclusive por meio de processos xerográficos, incluindo ainda o uso da internet, sem a permissão expressa da Madras Editora, na pessoa de seu editor (Lei nº 9.610, de 19.2.98).

Todos os direitos desta edição, em língua portuguesa, reservados pela

MADRAS EDITORA LTDA.
Rua Paulo Gonçalves, 88 — Santana
CEP: 02403-020 — São Paulo — SP
Caixa Postal: 12299 — CEP: 02013-970 — SP
Tel.: (11) 6959-1127 — Fax: (11) 6959-3090
www.madras.com.br

Agradecimentos

Meus sinceros agradecimentos para:

Simone Fernandes, pelo apoio, pela presença dedicada, pelo reconhecimento e pela sinceridade.

Minha família, pelo apoio, atenção, consideração, cuidados e aprendizado.

Meu editor, pelo trabalho editorial e por tornar esta obra realidade para o público sério.

Todos os magistas e ocultistas verdadeiros, do passado até o presente, que sempre trabalharam pela evolução real da raça humana – que é somente possível àqueles que a buscam sob Vontade.

Quero dedicar esta obra a Simone Fernandes, mulher forte que reencontrou seu Caminho e o segue com Amor sob Vontade.

Índice

Introdução 9

O Sistema Setenário — Os Planetas 13

Lua 15
Mercúrio 37
Vênus 59
Sol 83
Marte 105
Júpiter 127
Saturno 149

O Sistema Quaternário — Os Elementos 177

Ar 179
Fogo 191
Água 203
Terra 215
Esfera dos Elementos — Terra 229

Equinócios, Solstícios e Fases da Lua 233

As Horas Planetárias e Seus Cálculos 235

Banimentos 243

Apêndice — Precauções Contra o Vampirismo Psíquico 251

Referências Bibliográficas 255

Introdução

No presente trabalho encontra-se reunida uma grande quantidade de informações essenciais de correspondências e analogias. A obra tem por objetivo auxiliar o estudante magista em seu caminho oculto, sendo um trabalho de consulta permanente para a sua educação mágica, prestando-se às práticas de magia cerimonial, celebrações, práticas xamânicas, rituais para diversos fins, banimentos, criação e confecção de talismãs, meditações, visualizações, reflexões filosóficas acerca do Universo e de si mesmo, inspiração artística e poética, etc., assim como para ampliar a cultura ocultista de correspondências e analogias. Enfim, os conhecimentos inerentes ao estudo da Magia, pelo menos até um certo ponto do Caminho Mágico.

Esta obra baseia-se na lei das analogias e tem como estrutura os sistemas setenário e quaternário. Setenário porque envolve o estudo dos sete Planetas da antiga Tradição Oculta: Lua, Mercúrio, Vênus, Sol, Marte, Júpiter e Saturno. Os outros três planetas de nosso sistema solar — Urano, Netuno e Plutão, e que não estão incluídos diretamente neste tratado, são considerados oitavas superiores dos planetas Mercúrio e Júpiter, Lua e Vênus, Marte e Saturno, respectivamente. Apesar de o Sol e a Lua não serem planetas na ciência astronômica, no sistema mágico são considerados como tais. O planeta Terra, sendo a Esfera dos Elementos, é abordado no sistema quaternário que é o estudo dos quatro Elementos — Ar, Fogo, Água e Terra — e também suas relações com o sistema setenário.

Cada planeta do sistema setenário aqui abordado abrange as correspondências cabalísticas, arquetípicas, tarológicas, geomânticas, astrológicas, alquímicas, herméticas, runosóficas, teológicas, filosóficas, numerológicas, simbológicas, psicológicas, cromáticas, mântricas, sonoras, elementais, físico-químicas, biológicas, ecológicas, geológicas, geométricas, artísticas, musicológicas, literárias, etc., correlacionadas e descritas de maneira coerente e essencial. Várias das correspondências são comuns, em maior ou menor grau, em mais de uma esfera planetária, pois tudo está presente em tudo, em vários aspectos e manifestações, até os aspectos positivos e negativos, chamados em geral de Céu e Inferno. Mas é claro que determinados

elementos e analogias correspondem quase que exclusivamente a uma ou outra esfera mais especificamente, como o estudante poderá constatar.

Essas esferas planetárias são, metafisicamente, as "residências" das forças inteligentes, ou Espíritos, que as regem, bem como as manifestações físicas exteriores dos Planos e das Forças que lhes correspondem, em graus ou níveis de manifestação no Cosmos, e determinam as condições e os aspectos da vida macrocósmica e microcósmica do Universo, do ser humano e do planeta Terra e tudo o que nele há, desde os elementos naturais até as obras materiais e intelectuais criadas pelo homem. Tais Planos ou Mundos podem ser acessados de maneira direta e em vários níveis superiores ao do mundo terrestre ou material, deliberada e conscientemente mediante certos procedimentos ocultos, tais como as iniciações, os rituais, os cerimoniais planetários e elementais, a meditação pura e todas as demais práticas já citadas e que estão muito além do contato já habitual, inconsciente, mecânico, limitado e sem maiores aspirações do homem comum com seu meio ambiente terráqueo.

As correspondências elementais também abrangem um grande número de informações, visando ao aprofundamento do conhecimento elemental direto e sua assimilação, interiorização e compreensão, pois cada um dos quatro Elementos é também uma densificação de um princípio cósmico no universo manifestado e no mundo material, incluindo logicamente todas as coisas e seres em todos os graus de evolução. Portanto, cada elemento manifesta-se de forma mais ou menos acentuada em tudo o que existe, infundindo seus poderes, qualidades e características. Assim como as forças planetárias, as forças e as energias dos Elementos são também convergidas para o planeta Terra, manifestando-se em graus de densidade e percepção de consciência. O principal símbolo da Esfera da Terra é a cruz grega ou cruz equilátera dentro do círculo, que expressa os Elementos em equilíbrio dentro de uma totalidade.

Os arquétipos (incluindo um extenso bestiário mitológico), abundantes nesta obra e muito importantes no Ocultismo em geral, são os deuses e deusas dos panteões, semideuses, heróis, bestas e demônios da mitologia universal, associados às forças planetárias e às forças elementais. Os arquétipos são modelos originais que expressam forças e energias espirituais, mentais, astrais e naturais, superiores e inferiores, bem como reminiscências de grandes mestres-instrutores de um passado muito remoto da humanidade e seres reais e entidades espirituais e astrais importantes nos cultos populares, nas religiões e nas criações da inteligência, da mente humana consciente. São também personificações antropomórficas, zoomórficas ou híbridas, individualizadas de forças e atavismos, as ressurgências subconscientes da raça humana, imagens reveladas pela experiência mágica ou metafísica e tornadas conscientes e vivas. Metafisicamente, os arquétipos podem ser considerados como manifestações dos muitos aspectos, em graus e níveis variáveis, do Deus Único, do Poder Supremo, Primevo e Absoluto,

no universo manifestado no qual evoluímos, porque, em essência, monoteísmo é igual politeísmo e vice-versa; deuses são máscaras do Absoluto.

Nesta obra serão abordados, também, os principais arquétipos junguianos. E com relação aos arquétipos do demônio convém dizer algumas palavras, já que esse é um tema um tanto controverso. Demônios são as personificações de forças situadas nas camadas mais profundas e obscuras da subconsciência individual e coletiva, criadas ao longo de gerações e gerações da raça em seus estados pré-humano e humano. São também espíritos inferiores que vivem mais próximos à Terra e aos humanos. Tais espíritos podem ser relativamente bons, maus ou indiferentes, conforme a índole, a ignorância e os vícios humanos. Teologicamente são espíritos infernais, ou seja, diabólicos (do grego *diabolos*, que significa "caluniador", "enganador", "intrigante") e malévolos, que perderam sua condição divina e angelical e que provocam a perdição humana. "Demônio" vem do grego "daimon" ou "daimonos" e significa simplesmente "espírito" ou "deus". Quer dizer, são deuses inferiores intrinsicamente indiferentes, bons ou maus, de acordo com o caráter humano. As relações e as breves descrições dos arquétipos poderão demonstrar os vários aspectos de cada Planeta e Elemento e suas forças, muitas vezes de maneira alegórica ou metafórica.

Os símbolos gráficos, que permeam toda a obra, servem para a criação de talismãs (do grego "telesma", que significa "cerimônia religiosa", e do árabe "tilism", que significa "imagem mágica"), que são condensadores de forças específicas, ativos e relativamente elaborados, para objetivos pre-determinados, que ativam energias espirituais ou astrais específicas no próprio criador ou possuidor, e que são muito diferentes dos amuletos, sendo esses objetos simples e passivos, naturais ou fabricados e com finalidade protetora e neutralizante. Os símbolos gráficos são também utilizados como "portas" de acesso à mente subconsciente, a outros aspectos do Ser interno ou, em outros termos, a outros planos de existência consciente. Tudo aqui pode ser um símbolo para um objetivo específico dentro de um contexto cerimonial, meditativo, etc.

As informações correspondentes aos dois sistemas da presente obra estão organizadas conforme uma importância relativa no estudo mágico. Apenas a ordem de cada capítulo referente aos Planetas é que obedece a uma sequência iniciática tradicional, e os capítulos dos Elementos seguem a ordem dos quatro pontos cardeais em sentido dextrogiro, a saber: Leste, Sul, Oeste e Norte. Portanto, nada está organizado em ordem alfabética.

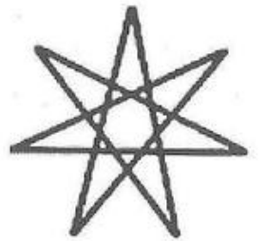
Os elementos mais importantes de toda a obra são interpretados e descritos da maneira mais inteligível possível, para que se obtenha uma fácil (relativamente) compreensão e assimilação das idéias e dos conceitos normalmente difíceis, contraditórios e subjetivos das Ciências Ocultas e da Magia. E diferentemente do conceito popular de magia, a palavra significa muito mais do que apenas feitiçaria, sortilégio, encantamento ou fascinação inconsciente. "Magia" provavelmente vem dos termos caldeus "magi" ou

"maghdim" e que significam "sabedoria", e das palavras "magh" ou "magoi" significando "sacerdote". As palavras "magus" ("sábio"), "magnus" ("grande", "superior"), "magister" ("mestre" e "professor"), "magistral" ("perfeito"), "magistério" têm uma raiz filológica comum. Portanto, exercer a Magia é ser mestre de si mesmo, mestre de conhecimento, um ser superior, mais elevado, sábio e autoconsciente.

Para o aprofundamento do conhecimento, da assimilação e da compreensão geral dos sistemas setenário e quaternário são necessárias a prática, a experimentação, as experiências em nível físico, mental, emocional, psicológico, espiritual, etc., do que for possível, e dentro de um contexto mágico-científico-filosófico-religioso, podendo tornar o estudante magista capacitado a manipular tais forças e energias e a servir-se delas. Entenda-se por capacitação o desenvolvimento interior do indivíduo, a sensibilidade, o conhecimento e a compreensão como resultado e meio de evolução psíquica e espiritual sempre constantes. E é isso o que é a Magia, essa capacidade de fazer acontecer e causar mudanças interiores e exteriores conforme a Vontade por meio do conhecimento e com os recursos necessários.

É claro que em todo esse processo é muito importante o discernimento, a prudência e o bom senso aliados à criatividade e à capacidade de adaptação do conteúdo e ferramentas disponíveis ao magista.

E que o conhecimento sirva para os que servem ao seu Ser interior — não importando o nome que lhe é dado exteriormente — e à sua busca pela evolução, pois o mau uso do conhecimento se converterá em atraso evolutivo e padecimentos na mesma proporção dos atos mal-intencionados, cedo ou tarde. Causas e efeitos são uma só coisa. Tudo deve ser um meio para a evolução real.



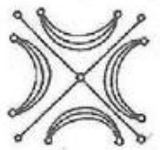
O SISTEMA SETENÁRIO

OS PLANETAS

Lua

1. Centro/esfera cósmica

— *Levanah* (לבנה), a Lua: a manifestação físico-etérica da força/energia planetária, o objetivo da Esfera concretizando o produto cristalizado da evolução cósmica.

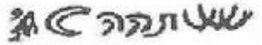


2. Nome divino

— *Shaddai El Chai* (שדי אל חי), o "Deus Vivo Todo-Poderoso": a manifestação incorpórea; o aspecto puramente espiritual e amorfo da força/energia planetária.

3. Arcanjo

— *Gabriel* (גבריאל), a "Força de Deus", o "Homen Poderoso de Deus": a manifestação mental e criativa da força/energia planetária; a consciência organizada e a inteligência divina diretora do poder planetário. Gabriel expressa a força orientadora do desenvolvimento da semente e do feto e de seu corpo sutil no útero materno; é o senhor do sono e mensageiro onírico, proporciona vidência e guia o homem autoconsciente nos planos sutis.

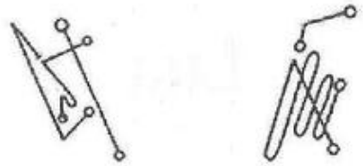


4. Coro Angélico

— *Kerubim* (כרובים), as "Criaturas Vivas Sagradas": a manifestação astral e formativa da força planetária, o aspecto emocional superior e divino e o poder modelador das formas essenciais que se manifestarão no mundo físico. O Coro Kerubim purifica as formas astrais finais para que desçam à matéria densa.

5. Inteligência planetária

— *Malkah Be Tarshishim va A'ad Be Ruah Shehaqim* (מלכא בתרשישים ועד ברוח שחקים): a manifestação da força regente dos processos construtivos da natureza cósmica a partir da Mente Universal incorpórea.



6. Espírito planetário

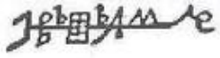
— *Chasmodai* (חשמודאי): a manifestação do aspecto oposto, sombrio, destrutivo e desintegrador da Inteligência planetária.

7. Espírito olímpico

— *Phul*: a manifestação da força/energia planetária que estrutura a Terra, rege o destino da humanidade e serve à Vontade do humano superior. *Phul* governa os negócios lunares, provê espíritos da Água que podem manifestar-se em formas corpóreas e visíveis para que sirvam ao homem.

8. Anjo

— *Gabriel* (גבריאל): a manifestação divina na esfera humana da força/energia planetária.



9. Angelologia (hierarquia celeste teológica)

— *Ordem dos Anjos:* os Anjos são seres próximos à raça humana que infundem suas virtudes para que a humanidade evolua; são a expressão divina na Terra para a evolução da humanidade encarnada.

10. Arquidemônio (hierarquia infernal cabalística)

— *Lilith:* a manifestação inferior da força/energia; o espírito inferior e primitivo que influencia a raça humana conforme suas debilidades. Lilith representa a Lua Negra, é um demônio vampírico de forte instinto bestial, súcubo que ataca os homens fracos e degenerados sexualmente e odeia crianças.

11. Sephirah cabalística (Esfera de emanação divina)

— *Yesod* (יסוד), o "Alicerce": o Plano Astral, a base e a "estrutura" do mundo físico, o fluxo e refluxo da Luz Astral, das energias que são os "moldes" de toda existência material, o útero que gera e preserva a vida em mutação, a base do DNA; morada dos espíritos elementais e dos Devas do mundo animal; esfera do sexo e da magia, o centro reprodutivo físico-astral; o mundo das formas e dos sonhos (lúcidos ou não); condição e consciência astrais e psíquicas superiores do ser humano e das emanações vitais; é o *kama-loka*, a *summerland*, o limbo. A imagem de *Yesod* é a de um homem nu e forte. A experência é a visão do mecanismo do Universo; experiência direta do inconsciente coletivo e pessoal.

12. Corpo sutil humano (veículo de manifestação cósmica)

— *Corpo Astral (Corpo Etérico):* o corpo psíquico e emocional, o veículo da consciência psíquica, o alicerce energético e molde exato do corpo físico. É o duplo etéreo que, quando abandonado pela alma ou consciência psíquica, se torna uma casca vazia, cadáver astral passível de ser animado por qualquer entidade elemental ou inteligência maligna. É a sombra etérea (*perispírito*, *eidolon*, *linga-sharira*, *kama-rupa*, *nephesh*, *doppelganger*); é ativo, leve, mais sutil e bem definido nos indivíduos mais educados, cultos, evoluídos e conscientes psiquicamente. É passivo, mais denso, lento, obscuro e de vibrações baixas nos indivíduos atrasados, grosseiros, degenerados, temerários e extremamente instintivos e impulsivos, muito apegados aos desejos inferiores e mundanos.

13. Qlipha cabalística (antítese da Sephirah, a "concha" da Esfera)

— *Gamaliel* (גמליאל), os "Obscenos": os Sonhos Sombrios, Trevas Astrais, a feitiçaria astral, a força cega da Serpente; estado de inconsciência astral que abrange visões turvas e sinistras e esfera dos instintos animalescos; círculo infernal das sombras e cascões do corpo astral humano, dos espectros pútridos, dos vampiros e das larvas astrais; o mundo dos pesadelos astrais; o Palácio da Obscenidade e da Luxúria que geram a perversão e o esgotamento; o Palácio Infernal de Gehinnom (Inferno). A imagem

desta *Qlipha* é a de um demônio obsceno e pervertido em forma de asno e minotauro.

14. Princípio cosmogônico do Caos (Necronomicon)

— *Cthulhu:* o Útero gerador e criador das formas nas profundezas da alma humana; o deus dormente das profundezas marinhas, dos sonhos sombrios e dos pesadelos, personificado em um terrível híbrido de polvo gigante, dragão e homem.

15. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Apas* (Água); também *Prithvi* (Terra) e *Vayu* (Ar).

Ver capítulo "O Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 180, 204 e 218.

16. Elemento predominante

— *Água*; também relacionado com os elementos Terra e Ar (Água da Terra e do Ar).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 179, 203 e 215.

17. Elementais da Natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— *Sirenas, sereias, nereidas, oceânidas, melosinas, nixies, apsaras* (ondinas): seres elementais da Água. São os seres dos mares e dos oceanos.

— *Nayades, potâmidas, caruanas* (ondinas): seres elementais da Água. São as ninfas das fontes, lagos, rios, riachos e quedas-d'água.

— *Bebês-d'água* (ondinas): seres elementais da Água. São seres das praias, baías e costas marítimas.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 204.

* * * * * * *

18. Mundo escandinavo (plano de existência/consciência)

— *Mannaheim (Midgard)*: o mundo do homem, o fundamento e o alicerce do mundo terreno; a Serpente da Luz Astral oculta que circunda a Terra, o mundo humano.

19. Túneis de Thoth (planos e estados de consciência iluminados)

— *A Sacerdotisa (II)*: o fluxo e refluxo do Inconsciente mutável no processo evolutivo.

— *O Carro (VII)*: o fluir das correntes divinas para a manifestação no interior do indivíduo que as controla guiado pelas emoções superiores que cercam sua essência divina.

— *A Lua (XVIII):* as energias que desenvolvem o veículo orgânico no ventre materno, as forças primais da geração físico-etérica das encarnações.

20. Túneis de Set (planos e estados de consciência sombrios)

— *Gargophias (II)*: o poder sobre os sonhos, clarividência, o poder do instinto para criar, contatos extra-humanos; experiências genéticas e mutações.

— *Characith (VII)*: o controle total sobre a vontade e a satisfação plena das necessidades básicas de sobrevivência, aumento do poder magnético e da atração sexual.

— *Qulielfi (XVIII)*: o poder da imaginação, a viagem astral, feitiçaria, sonhos proféticos; acesso à memória racial e genética do passado remoto; as forças obscuras e primitivas do inconsciente.

21. Trigramas I Ching (Livro das Mutações)

— *Khwan*: a receptividade, a mãe, retenção, contenção, envolvimento, passividade.

— *Khán:* a água, o abismo, o inconsciente, os sonhos, a fascinação; a consciência no inconsciente, o lado sombrio, obscuro e desconhecido da psique, o insondável e inquietante; consciência profunda e latente; a busca espiritual.

22. Runas (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Laguz*: água, emoções, instinto, psiquismo, inconsciente, maternidade, forma, vida.

— *Perthro, Peor:* mistério, o oculto, psiquismo, lar e família.

— *Berkano, Beorc*: nascimento, fertilidade, a Grande Mãe, gravidez, mudanças de hábitos.

23. Geomancia (figuras geomânticas)

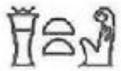
— *Via*: caminho, viagem, neutralidade, a busca da alma, viagem ao inconsciente.

— *Populus*: povo, a grande massa, a família.

24. Hieróglifos egípcios (pictografia sagrada)

— *Ísis (Asi)*: deusa da Lua, do Mistério e da Magia, deusa do lar e da família, protetora das crianças.

— *Bast (Bastet)*: a deusa-gato, a deusa do Mistério, da maternidade, da fertilidade, da concepção, do parto e da saúde; rege os ciclos menstruais.



— *Hikhet (Heqet)*: a deusa-rã da água, da vida, da fertilidade, do batismo e da imortalidade; rege a concepção e o parto.

25. Símbolo planetário (astro-alquímico)

☽ — a meia-lua da tiara da deusa Ártemis, a "virgem mãe selvagem" e caçadora; o crescente lunar, símbolo do mundo astral, do elemento receptivo e do inconsciente.

26. Domicílio (signo regido pelo planeta no qual sua influência é mais forte)

— *Câncer* ♋ (data tradicional: 22 de junho a 22 de julho; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 17 de julho a 16 de agosto): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Câncer manifesta-se como maternidade inerente a todo ser, bem como o instinto de preservação e nutrição que vem da Alma.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 205.

27. Arquétipos junguianos (elementos estruturais da personalidade)

— *Inconsciente coletivo:* a alma-grupo astral; o receptáculo dos elementos psíquicos primitivos e ancestrais das espécies humanas e pré-humanas, dos arquétipos, das predisposições, dos complexos e fobias, dos instintos e hábitos latentes herdados do passado racial no processo evolutivo de geração a geração e que determinarão um padrão de comportamento e hábitos desde o nascimento do indivíduo.

— *Inconsciente pessoal*: receptáculo pessoal de todos os elementos psíquicos reprimidos, rejeitados ou simplesmente esquecidos, sejam eles os conflitos internos e externos, lembranças, pensamentos ou emoções, antes conscientes.

— *Complexos*: os elementos psíquicos contidos no inconsciente pessoal que se tornaram obsessões ou manias, "possuindo" o indivíduo extremamente suscetível e muito sensibilizado a tudo o que diz respeito ao seu complexo, tornando-o psicótico ou fanático quando ao extremo.

28. Alquimia (processos)

— *Conjunção*: a união dos elementos opostos para a geração do novo.

— *Geração*: incubação e geração do novo, do homem superior na Grande Obra.

29. Alquimia (elementos)

— *Ovo filosofal*: a retorta, o útero, o *athanor*, o graal, a *yoni*, o caldeirão das emoções e do instinto, nos quais se realizam as transformações e transmutações.

— *Azoth:* a Luz Astral.

30. Instrumentos maçônicos

— *Pá* (trolha): símbolo da neutralidade, representa o instrumento de assentamento da matéria astral no mundo físico, preenchendo-o com toda a beleza da Criação.

— *Nível*: representa a igualdade entre todos os seres e coisas perante as Leis naturais (astrais) que regem o mundo manifestado.

31. Yôga ("União" com o Divino)

— *Tantra Yôga*: a Iluminação por meio da manipulação das energias sexuais e dos fluidos nervosos.

— *Kundalini* Yôga/Laya Yôga: a Iluminação por meio do despertar da energia serpentina Kundalini (Shakti) da base da espinha até o cérebro e ativando os chakras.

32. Princípio hermético

— *Princípio da Polaridade*: tudo no Universo é dual, tudo tem seu oposto que são pólos extremos de uma mesma coisa, de um mesmo e único Todo em toda a Criação; tudo apenas varia de grau de polaridade e se equilibra.

33. Sacramento teológico

— *Batismo*: purificação, renascimento espiritual e iniciação.

34. Palavras do Christo na cruz

— Para sua mãe Maria, Christo diz: "Mulher, eis o teu filho!"

35. Virtudes necessárias à Iniciação

— Humildade, independência, pureza e poder interior são as virtudes necessárias para a Iniciação à Esfera planetária.

36. Vícios indesejáveis à Iniciação

— Preguiça, ociosidade, ciúme e luxúria são os vícios que atrasam a evolução, embotam a consciência e impedem a Iniciação à Esfera planetária.

37. Títulos cabalísticos

— A Mãe Nutriz, A Mãe Selvagem, A Mãe Impura, A Mãe Insana, A Feiticeira, A Virgem, O Útero Prenhe, A Noite Mística, A Luz Astral, A Casa do Tesouro das Imagens.

38. Símbolos tradicionais

— Os perfumes, as sandálias, o arco e flecha, o caldeirão, a meia-lua, o ovo, a concha, o útero, a taça, o espelho, a bola de cristal e a vassoura são os símbolos da Tradição Mágica.

39. Atribuição no hexagrama

— Ponta inferior do meio.

* * * * * * *

40. Roda do ano (celebração)

— *Yule* (Solstício de Inverno): marca a noite mais longa e o início do retorno do deus (solar). A mãe (deusa da Lua) dá luz ao seu filho (deus do Sol) para mais um ciclo de Vida e atividade; celebra-se este evento com fogueiras ou velas e frutas e flores sobre o altar. Corresponde ao Dia de Natal no hemisfério norte.

41. Estações do ano

— Outono e Inverno.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

42. Dia da semana

— Segunda-feira: Dies Lunae, Monday ⇨ Moon day.

43. Horas de regência

— 1ª e 8ª horas do dia e 3ª e 10ª horas da noite de segunda-feira.

Ver capítulo "As Horas Planetárias", página 235.

* * * * * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Lam, Vam, M, U*: suavemente como um sussurro e os lábios cerrados na letra M.

— Nomes dos espíritos, arquétipos, etc.

45. Vibrações sonoras (tonalidade e intervalos)

— *Tonalidade de A (Lá)*: feminino, bucólico, terno, juvenil, levemente alegre; lamentoso quando menor.

— *Intervalos de 9º*: a partir da "tônica divina", ou Deus, que contém todas as notas e desdobra-se em graus de intervalos. (As vibrações sono-

ras são percebidas e experimentadas pelo sentido da audição. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

46. Vibrações cromáticas (cores)

— *Roxo, violeta*: a cor do misticismo, do psiquismo, da evolução espiritual; cor que relaxa, acalma, combate a insônia e favorece a meditação; produz anticorpos e aumenta a resistência do organismo.

— *Branco, prata*: a cor da pureza, inocência e serenidade, favorece a meditação e a paz; cor de proteção psíquica e espiritual, repele a negatividade e eleva as emoções. (As vibrações cromáticas são percebidas pelo sentido da visão. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 196.)

47. Número

— *Nove (9)*: a nona esfera, o instinto e a reprodução sexual, a evolução do homem ainda em curso; o número das pessoas generosas, dispostas a ajudar; altruísmo, idealismo, sensibilidade.

48. Qualidades predominantes

— Frio, úmido, negativo, magnético.

49. Formas predominantes

— Redondas, levemente irregulares.

50. Texturas (tecidos manufaturados)

— Tecidos leves, frios, frescos, maleáveis e suavemente brilhantes como: cetim, crepe, seda, viscose, trilobal, *voile* (forro de cortina). (As texturas são percebidas e experimentadas pelo sentido do tato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 223.)

51. Sabores predominantes

— Insípidos, levemente doces, levemente amargos e aguados em geral. (Os sabores são percebidos e experimentados pelo sentido do paladar. Ver "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 208.)

52. Aromas predominantes

— Inodoros em geral. (Os aromas são percebidos e experimentados pelo sentido do olfato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

* * * * * * *

53. Perfumes

— *Jasmim*: favorece o psiquismo, os sonhos lúcidos, a imaginação e as atividades do inconsciente, evoca a delicadeza e a graça.

— *Artemísia*: favorece a adivinhação e a alteração da consciência; ciúme, desconfiança.

— *Cânfora*: com moderação favorece o psiquismo, a vidência e o desprendimento físico e material; é substância tóxica e desestimulante sexual.

— *Acácia*: auxilia no relaxamento, favorece a projeção astral e a proteção psíquica e onírica, evoca a pureza e auxilia na iniciação.

— *Gengibre*: utilizado na magnetização de talismãs e em evocações e invocações lunares; estimula o instinto sexual.

54. Metal

— *Prata (Argentum, Ag)*: metal frio, versátil, maleável, fácil de fundir-se e condensar; é sensível à cor e ao som, conduz e transfere calor mas não o conserva, mantendo-se sempre frio. É capaz de ligar-se com outros metais e tem propriedades reflexivas como o espelho. Quando em excesso na constituição humana torna o indivíduo maleável, muito flexível e manipulável, submisso, serviçal, inconstante, infantil e imaturo, com dependência e carência afetivas, dominado pelos instintos. A prata transmite a energia necessária à fase infantil do ser humano e favorece os sonhos proféticos e o acesso ao inconsciente.

55. Pedras

— *Pedra-da-Lua*: pedra leitosa, translúcida, muito clara que favorece a calma dos impulsos emocionais, reforça o psiquismo e o contato com o inconsciente.

— *Pérola*: grão de pedra ou resíduo coberto de madre-pérola (substância de carbonato de cálcio do interior das conchas marinhas); é esférica, leitosa e branca luminosa, absorvente de energia sutil, favorece a diminuição das tensões e do estresse, atua sobre o inconsciente e é símbolo da humildade e da pureza.

— *Opala*: pedra branca leitosa com até 30% de água; intensifica as emoções instáveis, aumenta a percepção psíquica e a criatividade.

— *Quartzo-branco*: pedra de cristal esbranquiçada ou quase transparente, favorece a vidência, os sonhos lúcidos e a comunicação com outros planos e entidades.

— A maioria das pedras brancas e claras.

56. Vegetais

— *Sabugueiro*: arbusto de 3 a 4 metros, de casca cinza, folhas grandes, ovais e brilhantes, favorece a vidência e o aprendizado oculto. É utilizado na confecção de talismãs e em ritos de feitiçaria.

— *Jasmim*: favorece o psiquismo, os sonhos lúcidos e as atividades do inconsciente; delicadeza, graça.

— *Artemísia*: favorece a adivinhação e a alteração da consciência; ciúme, desconfiança.

— *Canforeira*: com moderação, favorece o psiquismo, a vidência, o desapego físico e material; é planta tóxica, desestimulante sexual e um antídoto que anula os efeitos do tratamento homeopático.

— *Acácia*: auxilia no relaxamento, favorece a projeção astral e a proteção psíquica e onírica, evoca a pureza e auxilia na iniciação.

— *Gengibre*: utilizado na magnetização de talismãs e em evocações e invocações lunares, estimula o instinto sexual.

— *Arnica*: favorece a vidência.

— Outros vegetais são: papoula, salsa, nenúfar, arroz, algas, plantas de folhas macias, aquáticas, flores brancas e os frutos claros, grandes e hidratados como o melão, a melancia, a jaca, o pepino, o chuchu, o nabo, o *ginseng*, a abóbora, a berinjela, o côco, etc.

57. Características gerais das plantas

— Plantas de folhas suculentas e macias, geralmente aquáticas; têm flores e frutos brancos ou de cor amarelo-claro; frutos grandes com grande concentração de água; em geral não têm muito sabor e são de periodicidade mensal.

58. Parte principal das plantas

— Folhas, que podem ser utilizadas em infusão (despejar água fervente sobre as folhas em um recipiente e deixar em repouso por alguns minutos), em decocção (imergir as folhas em água fria ou quente e deixar alguns minutos), em maceração (colocar as folhas de molho em água fria por cerca de 24 horas), em banho (água fria ou morna da infusão ou decocção), em inalação (aspirar o vapor da infusão), em cataplasma (massa ou papa quente ou fria de folhas que se colocam sobre a pele entre dois panos ou diretamente) e defumação (queimar as folhas secas em recipiente adequado para que a fumaça impregne o ar, perfumando e "limpando" o ambiente).

59. Totens vegetais

— Sabugueiro, acácia, artemísia e gengibre são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos elementais ligados a um indivíduo ou grupo para a prestação de determinados serviços.

60. Totens animais

— Gato, cão, sapo, rã, serpente marinha e coruja são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

61. Animais

— *Serpente marinha*: simboliza a transformação, a regeneração, o ciclo da vida e da morte, sabedoria, forças ocultas, consciência psíquica, sensualismo e malícia.

— *Sapo*: animal que absorve as energias negativas, protege o lar e a família, simboliza a gestação e a concepção, o desenvolvimento, a evolução, o mistério e é utilizado nos ritos de feitiçaria como um animal da morte.

— *Rã*: animal que absorve as energia negativas, simboliza a água, a vida, a fertilidade, a gestação e o parto.

— *Peixe*: animal que simboliza a mutação, a transformação, a gestação e a fluidez e expansão da vida em abundância.

— *Caranguejo*: simboliza a proteção, a fertilidade, o inconsciente obscuro, a gestação e a concepção.

— *Gato*: animal que elimina as emanações nocivas e as energias negativas, simboliza a Lua, as forças ocultas, o desconhecido e o mistério e o sensualismo feminino.

— *Camelo*: simboliza a conservação e a preservação da vida, a memória e o inconsciente que guia o caminho desconhecido da alma.

— *Ganso*: simboliza a fertilidade, a concepção, a maternidade e o zelo.

— *Cegonha*: animal que traz bons agouros, simboliza a fertilidade, a concepção e a maternidade.

— Outros animais são: cão, vaca, doninha, crustáceos, conchas, moluscos, pelicano, galinha, pato, peru, canário, mariposa.

62. Enteógenos/tóxicos

— Ópio (narcótico, analgésico), morfina (narcótico, analgésico), absinto (inebriante, alucinógeno), cânfora (narcótico), cânhamo (inebriante, alucinógeno), álcool (inebriante), barbitúrico (narcótico, anestésico), clorofórmio (solvente anestésico) e óxido nitroso (anestésico, inebriante, alucinógeno).

63. Substâncias medicinais

— Substâncias analgésicas, anestésicas, hipnóticas, digestivas e as que atuam no sistema linfático e as eméticas (que provocam vômitos).

64. Organização da matéria

— *Célula*: unidade fundamental da matéria viva, o corpúsculo de moléculas formador dos tecidos orgânicos.

65. Esfera principal da Terra

— *Hidrosfera*: porção líquida do globo terrestre — oceanos, mares, rios, lagos, pântanos, brejos, águas subterrâneas, neve e gelo polares.

66. Lugares

— Oceanos, mares, rios, fontes, praias desertas, pântanos, cachoeiras, cataratas, bosques, campos, colinas, lugares desertos e tranqüilos, lares, maternidades.

67. Catástrofes naturais/formas de destruição

— Maremotos, vagalhões, inundações e chuvas torrenciais.

* * * * * * *

68. Chakras humanos ("roda" ou "disco" de força)

— *Chakra do cóccix, Muladhara (Igreja de Éfeso)*: "Fundamento" — plexo sacro, base da coluna vertebral; glândulas sexuais (gônadas), supra-renais, órgãos sexuais; domínio sobre a energia sexual reprodutora, sobre o corpo físico-astral e sobre os Elementos, liga à Terra. Lam é seu mantra.

— *Chakra umbilical ou da próstata, Swadhisthana (Igreja de Esmirna)*: "Morada do Prazer" — entre o umbigo e a púbis; glândulas sexuais; domínio sobre o corpo astral, sobre os instintos, sobre os elementos da Água e controle sobre o fluxo dos fluidos vitais. Vam é seu mantra.

69. Centro da máquina humana

— *Centro instintivo*: o instinto de autopreservação e reprodução, etc., inconsciente e involuntário.

70. Obras da Vontade mágica humana

— Trabalhos de divinação, sonhos lúcidos, vidência, aprimoramento psicológico, limpeza interior, estudo da psicologia oculta e do hipnotismo (magnetismo), projeção astral, o poder da vidência, visão astral nítida, adivinhação pelos sonhos, encantamentos astrais e a criação de ilusões.

71. Fase da vida humana

— *Infância*: os sete primeiros anos de vida; a inocência ainda manifesta; o início da formação da personalidade e do desenvolvimento.

72. Faculdades humanas principais

— Sentir, saber e intuir.

73. Psicologia humana

— Imaginação, compreensão, memória, paciência, bom senso, silêncio, serenidade, tranqüilidade, instintos, sonhos, sensibilidade, modéstia, passividade, lentidão, inconstância, inconsciência, psique instável, capricho, desilusões, vícios, desejos, depressão, preguiça, medo, instabilidade emocional, inquietudes, receios, obsessões, insanidade, falsidade e apego ao lar e à família.

74. Quirologia (as mãos humanas)

— *Monte da Lua*: toda a saliência da parte inferior do lado do dedo mínimo; bastante saliente indica sensibilidade, imaginação, criatividade, romantismo e refinação.

75. Corpo humano

— Útero, seios, genitais femininos, nuca, vasos linfáticos, secreções, hormônios, sistema digestivo, estômago, gônadas; as enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo.

76. Influências nos négocios humanos

— Fantasias, psiquismo, poderes latentes, viagens, mudanças, eliminação de coisas ruins, afastamento de inimigos, aumento da saúde, harmonia e tranqüilidade no lar, recepção, receptividade, artes, romances, viagens.

77. Conhecimento humano

— Artes, psicologia, psiquiatria, psicoterapia, psicopatologia, saúde mental, sexologia, hipnologia, genética, obstetrícia, fisiologia, endocrinologia, oceanografia, ictiologia, hidrologia, hidrografia, hidráulica, saneamento, enologia, zoologia, zootecnia e veterinária.

* * * * * * *

78. Voz humana

— *Contralto*: voz feminina mais grave do que a voz soprano.

79. Nota e tonalidade musical (vibração sonora)

— *A (Lá)*: feminino, bucólico, terno, juvenil, levemente alegre; lamentoso quando menor.

80. Intervalos musicais

— *9ª Maior, 9ª menor, 9ª aumentada (= 3ª menor)*: a partir da tônica.

81. Modo melódico

— *Eólio (menor natural); (semitono do 2º para o 3º grau e do 5º para o 6º grau)*: singelo, poético, sensível, bucólico, levemente melancólico.

82. Modos rítmicos

— *Dactílico*: gracioso, nobre e poético.
— *Pavana*: feminino, grave e gracioso.

83. Andamento musical

— *Adagio*: andamento lento e suave.

84. Formas musicais

— *Balada*: forma musical em geral para piano solo, de caráter romântico e lírico (sentimental).
— *Noturno*: forma musical em geral para piano, de caráter melancólico e delicado.

— *Sonata*: forma musical muito elaborada para um ou dois instrumentos, de caráter leve e delicado.

— *Suíte de balé*: forma musical para dança de balé clássico, em geral de caráter feminino e delicado.

— *Cânon*: forma musical com duas ou mais partes, na qual a primeira parte é reproduzida logo pela seguinte, em uma continuidade sonora circular.

85. Naipes e instrumentos musicais

— *Violoncelo (cordas)*: instrumento que é o sustentáculo e alicerce das cordas, apoiando a linha melódica principal, com um timbre suavemente feminino e "fluídico".

— *Violão, alaúde*: instrumentos de cordas dedilhadas geralmente de timbre suave cuja caixa de ressonância sugere um grande útero.

86. Artes plásticas

— *Surrealismo*: a expressão do inconsciente, imagens de sonhos, sem muita interferência da razão, da moral e com alguns elementos da estética clássica.

87. Gêneros literários

— *Idílio (lírico)*: poesia bucólica, exaltação da natureza.

— *Écloga (lírico)*: poesia bucólica, exaltação da natureza com diálogos.

88. Jogos e esportes

— Balé aquático, natação, mergulho, iatismo e todos os esportes aquáticos.

89. Maravilhas do mundo

— Templo de Ártemis em Éfeso, Cataratas do Niágara, Iguaçu e Vitória, o Mar Morto, Veneza.

* * * * * * *

90. Arquétipos gregos

— *Ártemis*: deusa da Lua, virgem caçadora, irmã de Apolo (o Sol), filha de Zeus e Leto.

— *Selene*: antiga deusa da Lua, irmã de Hélios (Sol), foi substituída por Ártemis.

— *Hécate*: deusa lunar da feitiçaria, da gestação e do parto que rege o ciclo menstrual e seu fluxo, preside os terrores noturnos e os espectros. Faz suas aparições em encruzilhadas de três caminhos.

— *Circe*: semideusa e feiticeira, em sua ilha transformou em animais os companheiros de Ulisses.

— *Medéia*: feiticeira guardiã do Velocino de Ouro, foi protetora e esposa de Jasão.

— *Psiqué*: jovem e bela mortal amante de Eros (que só a encontrava à noite), despertou o ciúme de Afrodite e foi lançada ao Inferno.

— *Mnemósine*: deusa da memória, irmã de Cronos e Réia e mãe das Musas.

— *Héstia*: virgem deusa do lar, filha de Cronos e Réia.

— *Leto*: deusa da saúde, mãe de Apolo e Ártemis.

— *Tétis*: deusa da fecundidade do mar.

— *Poseidon*: deus dos mares e oceanos, irmão de Zeus e filho de Cronos e Réia.

— Morfeu: deus dos sonhos, filho de Nyx, a deusa da Noite.

— *Proteu*: deus marinho da metamorfose, podia prever o futuro.

— *Órion*: semideus gigante, mortal, era caçador e foi transformado em constelação por Ártemis.

91. Arquétipos romanos

— *Diana*: deusa da Lua, virgem caçadora, irmã de Febo (o Sol), filha de Júpiter e Latona.

— Luna: antiga deusa da Lua, foi substituída por Diana.

— *Lucina*: deusa dos partos e da maternidade.

— *Juventa*: deusa ninfa da juventude.

— *Netuno*: deus dos mares e oceanos, irmão de Júpiter e filho de Saturno e Cibele.

— *Vesta*: virgem deusa do lar, filha de Saturno e Cibele.

— *Latona*: deusa da saúde, mãe de Febo e Diana.

— *Nundina*: deusa das crianças, que as purificava aos nove dias depois de nascidas.

92. Arquétipos egípcios

— *Ísis (Asi)*: deusa do Mistério e da Magia, mãe de Hórus (Heru), esposa de Osíris (Asir) e deusa do lar e da família, era protetora das crianças e filha de Nut e Geb.

— *Bast (Bastet)*: a deusa-gato, deusa do Mistério, da maternidade, da fertilidade, da concepção, do parto e da saúde, rege os ciclos menstruais, é filha de Ísis e Osíris.

— *Hikhet (Heqet)*: a deusa-rã, a deusa da água, da vida, da fertilidade, do batismo e da imortalidade, rege a concepção, o parto e a obstetrícia. Dá o alento vital para o feto no útero materno e abençoa os lares das mulheres.

— *Neith*: deusa da tecelagem e da caça, tecia as mortalhas e as bandagens das múmias. É mãe de Sobek e Apep, sendo este último criado de sua saliva cuspida nas Águas primordiais.

93. Arquétipos hindus

— *Varuna*: deus dos oceanos, dos mares e dos rios, preside os Mistérios e o conhecimento oculto e sua compreensão. Cavalga o monstro marinho Makara.

— *Tara*: deusa-mãe da compaixão e do misticismo, preside a Iniciação e é mãe dos *bodhisattvas* (filhos da Sabedoria), os seres perfeitos.

— *Urvazi*: deusa das águas, adorada pelos outros deuses.

— *Devaki*: mãe imaculada de Krishna.

— *Shaktis*: esposas e manifestações do poder de polaridade negativa de qualquer deus.

94. Arquétipos escandinavos

— *Freya*: deusa da paixão, do amor, da beleza e da profecia; irmã de Frey, viajava em uma carruagem puxada por gatos pretos.

— *Niord*: deus dos mares e oceanos, pai de Freya.

— *Ran*: deusa tenebrosa dos mares, afoga e devora os homens que se aventuram no mar.

95. Arquétipos celtas

— *Cerridwen*: deusa e feiticeira da Lua, preside a regeneração, a mutação, a fertilidade, a iniciação, a inspiração e a poesia; é mãe do mago Taliesin.

— *Dana (Danu, Anu)*: deusa das águas, da feitiçaria e da fertilidade; matrona da Irlanda e mãe dos Tuatha de Dannan, o povo mágico descendente dos deuses.

— *Arianrhod*: deusa da Lua, guardiã da "Roda de Prata" ou Lua Cheia, que preside a gestação.

— *Blodewedd*: deusa das flores brancas, da iniciação e dos mistérios lunares.

96. Arquétipos bretões

— *Nimue (Viviane)*: a Dama do Lago, feiticeira e deusa das águas, guardiã da espada Excalibur, foi amante do mago Merlin para obter seus segredos mágicos e depois aprisionou-o em uma caverna sob encantamento.

— *Mab*: rainha das fadas, deusa malévola da fantasia que causa os sonhos sensuais nos que dormem.

97. Arquétipos judaico-cristãos

— *Eva (Hovah)*: a primeira mulher, nascida da costela de Adão, virgem e pura, a Mãe do mundo e da raça humana; é esposa de Adão (o Pai).

— *Virgem Maria*: mãe imaculada de Jesus Christos, virgem mãe que gera a Vida; é a Stella Maris, a "Estrela do Mar", o Grande Mar, o receptáculo da vida material que envolve a Mônada cristificada.

— *Jesus* (sendo concebido).

98. Arquétipos cristãos (hagiologia)

— *Santa Maria*: santa mãe de Jesus, com amor maternal perdoa os pecadores para salvá-los da danação. É padroeira da raça humana, especialmente das mães e das virgens.

— *Santa Margarete*: santa pastora, foi supostamente oferecida como alimento a um dragão por recusar-se a romper sua castidade, e quando engolida rasgou a barriga da besta para libertar-se. É padroeira das mulheres (especialmente das grávidas) e dos camponeses.

99. Arquétipo islâmico

— *Khadija*: primeira mulher do Islã e esposa do profeta Muhammad (Maomé), tendo forte influência sobre ele e sobre a nova religião emergente.

100. Arquétipos sumerianos

— *Sin (Nanna)*: deus da Lua e da Noite, rege o calendário lunar e os oráculos.

— *Nammu*: deusa dos mares, dos oceanos, da fertilidade e da Criação, mãe dos deuses.

101. Arquétipos astecas

— *Chalchihuitlicue*: deusa das águas, lagos, fontes, rios e mares, é mãe de Quetzalcoatl e padroeira das mulheres, preside o nascimento e o batismo e é responsável pelos dilúvios.

— *Coyochauqui*: deusa da Lua, feiticeira e irmã de Huitzilopochitli, o deus da guerra que a matou e a arremessou para o céu, tornando-se a Lua.

— *Tlazolteotl*: deusa feiticeira da fertilidade, do sexo, dos partos e dos ciclos lunares.

102. Arquétipos incas

— *Mama Quilla*: deusa da Lua, presidia o parto, a concepção e o calendário e protegia as mulheres; era irmã e esposa de Inti, o deus do Sol.

— *Mama Cocha*: deusa mãe do mar e de todos os seres marinhos, protetora dos marinheiros e dos pescadores.

103. Arquétipos afro-brasileiros

— *Iemanjá*: orixá (divindade) das águas, Rainha do Mar, esposa de Oxalá e mãe de quase todos os outros orixás; rege a maternidade e a fertilidade.

— *Oxú*: divindade da Lua, orixá filha de Iemanjá e Orugã.

104. Arquétipos vodus

— *Ayizam*: deusa-sacerdotisa da Lua, musa inspiradora e loa (divindade) protetora.

— *Agwé*: deus das águas e de todos os seres aquáticos.

— *Damballah*: deus-serpente da deusa Aidowedo; rege os dilúvios e as transformações da natureza.

105. Arquétipos polinésios

— *Paikea*: semideus maori dos mares e senhor de toda a vida marinha, cavalgava uma baleia e foi o criador da raça humana (povo maori).

— *Haumea*: deusa feiticeira da fertilidade e da gestação, mãe da deusa Pele.

— *Papa*: divindade maori, deusa da Lua.

— *Avié*: divindade taitiana da água doce.

— *Atié*: divindade taitiana do mar e dos oceanos.

— *Rua-Hata*: divindade insular das águas.

— *Toru*: deus dos oceanos profundos e dos abismos.

106. Arquétipos japoneses

— *Kannon*: deusa-mãe da misericórdia, preside o nascimento e é padroeira dos casais e protetora das almas.

— *Benzaiten*: deusa das águas, da fertilidade, da beleza e das artes, é acompanhada por uma serpente marinha.

— *Tsuki*: deus da Lua, irmão de Amaterasu, deusa do Sol.

107. Arquétipos chineses

— *Kuan-Yin*: deusa-mãe da misericórdia, preside o nascimento e é matrona dos casais e protetora das almas.

— *Nu-Zho*: deusa feiticeira, tinha o poder sobre as águas e era geradora de monstros marinhos, os quais a acompanhavam.

— *Matsu*: deusa-mãe dos mares e oceanos, protetora dos pescadores e marinheiros.

108. Arquétipos tupi-brasileiros

— *Urutau*: deusa da Lua em forma de ave noturna que emite um canto melancólico semelhante a uma gargalhada de dor.

— *Jaci*: divindade materna da Lua que rege as fases lunares, mãe da Terra e irmã e esposa do Sol.

— *Ipupiara*: deusa das águas, protetora das fontes e inimiga dos marisqueiros e pescadores.

— *Biatatá*: deusa do mar que aparece sobre a superfície das águas durante a noite.

— *Boiúna*: deusa-serpente das águas, às vezes toma a forma de uma bela moça e pode transformar-se em diversas embarcações; aparece à noite para desorientar os navegantes e tem os olhos muito brilhantes como lanternas.

109. Arquétipos demoníacos

— *Naamah*: demônio-fêmea que estrangula bebês, vampira súcubo que seduz os homens em seu sono para lhes sugar o sangue.

— *Lilim*: demônios súcubos que raptam crianças e seduzem os homens, são as filhas de Lilith com Adão.

— *Karina (Um-al-Sibjan)*: demônio vampiresco, súcubo que ataca os homens fracos e degenerados, causando os sonhos eróticos e depravados. Causa infelicidade no lar e discórdia entre casais e rouba os bebês do útero de suas mães, provocando assim o aborto.

— *Dakini*: espírito elemental maligno, vampira demoníaca que bebe sangue e come carne humana, é servidora de Kali. É também deusa da sabedoria e iniciadora dos ascetas eremitas.

— *Khado*: demônio-fêmea, espírito maligno da Natureza, é também deusa da sabedoria e iniciadora.

— *Empusa (Lamia)*: demônio-fêmea vampiresco que se alimenta de crianças e bebês e seduz os homens sexualmente para depois beber-lhes o sangue. Pode também tomar diversas formas, tais como animais e híbrido de mulher com animal e também de uma anciã.

— *Sargatanas*: demônio da invisibilidade, apaga as memórias, revela tudo o que há no interior dos lares e ensina as artes dos pastores.

110. Bestiário

— *Dagon (Oannes, Jonas, Annedotus)* (mitologia caldéia): criatura misteriosa, híbrida de homem e peixe, que surgiu das profundezas do oceano para instruir os seres humanos nas ciências, letras e artes, civilizando-os.

— *Samebito* (mitologia japonesa): criatura híbrida de homem e peixe, ostenta uma longa barba pontuda e olhos luminescentes, é de caráter benévolo. Habita um vasto reino submerso, sendo que raramente sobe à superfície; tem o poder de transformar lágrimas em pérolas para oferecê-las como gratidão aos seres humanos bondosos e amáveis.

— *Scylla* (mitologia grega): dragão-serpente gigante e aquático com busto de mulher e seis cabeças de cães antropófagos no lugar de pernas; habita o estreito do outro lado de Karybdis.

— *Karybdis* (mitologia grega): verme aquático gigante que engole grandes quantidades de água e esguicha novamente gerando um vórtice nas águas do mar, no estreito entre a Itália e a Sicília.

— *Makara* (mitologia hindu): monstro aquático, um híbrido de dragão, serpente, peixe, com tromba de elefante e patas dianteiras de cabra, sobre o qual cavalga Varuna.

— *Kurma* (mitologia hindu): tartaruga gigante de Vishnu que apareceu na Terra após o grande dilúvio para resgatar tesouros; fica deitada no fundo do oceano.

— *Orochi* (mitologia japonesa): serpente gigante com oito cabeças e oito caudas que circundava vales e colinas e exigia sacrifícios de jovens virgens uma vez por ano; porém foi morta por Susanowo-No-Mikoto que a embriagou com saquê e decepou-lhe as cabeças.

— *Hidra* (mitologia grega): dragão-serpente, filho de Equidna e Typhon, tinha nove cabeças as quais se regeneravam quando cortadas; tinha sangue venenoso e habitava os pântanos de Lerna.

— *Píton (Python)* (mitologia grega): serpente-oráculo gigante de cem cabeças que foi morta a flechadas por Apolo.

— *Kalyia* (mitologia hindu): serpente morta por Krishna e lançada no fundo de um rio.

— *Equidna* (mitologia grega): monstro metade mulher e metade serpente, mãe de outros monstros.

— *Tritão (Trithon)* (mitologia grega): criatura com busto de homem e membros inferiores de golfinho; é filho de Poseidon.

— *Hipocampo* (mitologia grega): besta marinha com cabeça e busto de cavalo e corpo de golfinho, puxava a carruagem de Poseidon.

— *Kraken* (mitologia nórdica): polvo gigante que habita os mares do norte e destrói embarcações.

— *Naga* (mitologia hindu): réptil mamífero-aquático com busto humano e corpo de serpente; muitas vezes de caráter bondoso e de belo aspecto e que guarda tesouros ocultos.

— *Lilith (Lilitu)* (mitologia hebraica e sumeriana): besta fêmea peluda com corpo e cabeça de mulher, asas e patas de coruja e cauda de serpente.

— *Mehen* (mitologia egípcia): serpente monstruosa da baixa atmosfera, cujas sinuosidades são o curso do Sol noturno; lutou contra Apep para proteger a viagem noturna do deus Rá e seu barco.

— *Leviathan (Tannen, Rahab)* (mitologia hebraica): dragão-serpente fêmea e aquático; monstro do Caos primevo, cuja carne será o alimento do Mundo.

— *Kutulu* (mitologia sumeriana): terrível monstro híbrido de polvo gigante, dragão e homem, que dorme nas profundezas oceânicas do Caos.

— *Mitgard (Jormungand)* (mitologia escandinava): serpente marinha monstruosa e venenosa que circunda toda a Terra, é filha de Loki e Angeborda, a deusa gigante.

— *Dakuwanga* (mitologia polinésia): tubarão monstruoso que odeia os pescadores e os devora; foi atacado e derrotado por um polvo e forçado a não mais atacar os habitantes das ilhas.

Mercúrio

1. Centro/esfera cósmica

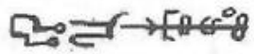
— *Kokab* (כוכב), Mercúrio: a manifestação físico-etérica da força/energia planetária, o objetivo da Esfera concretizado, o produto cristalizado da evolução cósmica.

2. Nome divino

— *Elohim Tzabaoth* (אלהים צבאות), os "Deuses das Hostes": a manifestação incorpórea, o aspecto puramente espiritual e amorfo da força/energia planetária.

3. Arcanjo

— *Mikhael* (מיכאל), o "Semelhante a Deus": a manifestação mental e criativa da força planetária, a consciência organizada, a inteligência divina e diretora do poder planetário. Mikhael expressa a força organizadora do Cosmos e é o protetor da raça humana e o guia das Almas; é o Senhor da Magia e das fórmulas mágicas, cuida dos magistas iniciantes.

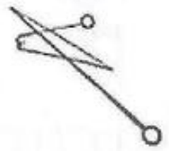


4. Coro Angélico

— *Beni Elohim* (בני אלהים), os "Filhos dos Deuses": a manifestação astral e formativa da força planetária, o aspecto emocional superior e divino e o poder modelador das formas essenciais que se manifestarão no mundo físico. O Coro Beni Elohim expressa as energias e formas mentais/astrais finais, definidas, organizadas e animadas com a Força da Natureza.

5. Inteligência planetária

— *Tiriel* (תדריאל): a manifestação da força regente dos processos construtivos da natureza cósmica a partir da Mente Universal incorpórea.

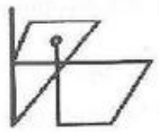


6. Espírito planetário

— *Taphthartharath* (תפתרתרת): a manifestação do aspecto oposto, a força sombria, destrutiva e desintegradora da Inteligência planetária.

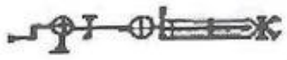
7. Espírito olímpico

— *Ophiel*: a manifestação da força/energia planetária que estrutura a Terra, rege o destino da humanidade e serve à Vontade do humano superior. Ophiel governa os negócios mercurianos, provê espíritos familiares, ensina todas as artes e capacita o possuidor de suas características a transformar o mercúrio na Pedra Filosofal.



8. Anjo

— *Raphael* (רפאל): a manifestação divina na esfera humana/mundana da força/energia planetária.



9. Angelologia (hierarquia celeste teológica)

— *Ordem dos Arcanjos*: os Arcanjos são seres mensageiros de Deus e responsáveis pela transmissão do conhecimento e da sabedoria aos homens.

10. Arquidemônio (hierarquia infernal cabalística)

— *Adramelek*: a manifestação inferior da força/energia, o espírito inferior e primitivo que influencia a raça humana, conforme suas debilidades. Adramelek preside o conselho infernal e os sacrifícios de crianças.

11. Sephirah cabalística (Esfera de emanação divina)

— *Hod* (הוד), o "Esplendor": o Plano Mental Inferior, a mente humana, o pensamento, a razão, o mundo racional, da lógica e dos conceitos, a essência do número, da palavra e dos símbolos; a energia estimulante do desenvolvimento científico e da inteligência no mundo manifestado; a consciência intelectual; o plano mais rarefeito, mais sutil, da Ilusão; a morada dos seres virtuosos. A imagem de Hod é a de um hermafrodita (Hermes-Afrodite). A experiência é a visão da glória do Universo; experiência direta da mente criadora intelectual e seus processos, a visão e a compreensão por detrás da Criação visível, a visão dos Criadores das formas.

12. Corpo sutil humano (veículo de manifestação cósmica)

— *Corpo Mental (Manas Inferior, Mente Inferior)*: o corpo intelectual da consciência do ego ou da personalidade. É o veículo da inteligência, do pensamento e da razão, bem como das percepções e impressões cerebrais e das atividades nervosas, e que se une ao corpo astral para se manifestar e atuar no corpo físico, formando a tríade inferior do homem. É forte, ativo e bem definido nos humanos mais inteligentes, cultos e evoluídos; e fraco, subdesenvolvido, mal definido e obscurecido nos indivíduos ignorantes e atrasados.

13. Qlipha cabalística (antítese da Sephirah, a "concha" da Esfera)

— *Samael* (סמאל), o "Prestidigitador", o "Mentiroso", o "Veneno de Deus": o Conhecimento e a Sabedoria da Loucura e da Mão Esquerda; o mundo das sensações e das satisfações mentais mais grosseiras; o círculo infernal da fraude e devassidão intelectuais, da iniqüidade e da incessante fornicação irracional, viciosa e violenta; o Palácio da Mentira e da Trapaça que geram a desonra, a infâmia e a decepção; o Palácio Infernal de Tzelmoth (Sombra da Morte). A imagem dessa *Qlipha* é a de um demônio estúpido com uma monstruosa cabeça de cão.

14. Princípio cosmogônico do Caos (Necronomicon)

— *Hastur*: a Voz das forças caóticas, o vento destruidor e conflitante.

15. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Vayu* (Ar); também *Apas* (Água) e *Prithvi* (Terra).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 180, 204 e 218.

16. Elemento predominante

— *Ar*; também relacionado com os elementos Água e Terra (Ar da Água e da Terra).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 179, 203 e 215.

17. Elementais da Natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— *Silfos, sílfides, fadas, elfos*: seres elementais do Ar. Os silfos e sílfides são do ar das montanhas e das nuvens; as fadas e os elfos são seres do ar das ventanias e tempestades em baixas altitudes.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 180.

* * * * * * *

18. Mundos escandinavos (planos de existência/consciência)

— *Schwarzalbenheim*: o mundo dos Elfos das Trevas, sábios alquimistas de metais e criadores dos tesouros dos deuses; o conhecimento da verdadeira Alquimia; o mundo formativo e modelador da mente e da inteligência.

— *Ljusalfheim*: o mundo dos Elfos de Luz, de beleza radiante e inteligência iluminada; as forças criadoras e harmonizadoras do Universo manifestado nascido dos divinos seres espirituais (Elfos).

19. Túneis de Thoth (planos e estados de consciência iluminados)

— *O Mago (I)*: o Espírito unido à Alma expressando-se na consciência, o regente e executor da Sabedoria interior no Universo manifestado, a casa do Espírito que o preenche.

— *Os Amantes (VI)*: a dualidade necessária à Manifestação, a polaridade, os aspectos opostos do Divino no Cosmos e no homem; o Espírito e a Matéria, a inteligência e a emoção.

— *O Eremita (IX)*: o despertar da Luz Espiritual nas trevas densas do ser humano que caminha solitário e silente em busca do conhecimento secreto — a Semente Secreta oculta na Terra.

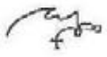
— *O Dependurado (XII)*: o verdadeiro Batismo do ser interno que transforma o homem em deus, imerso na Substância sacrificial da Mente Universal; a consciência espiritual com parte da Grande Sabedoria, livre de todas as limitações mundanas após o sacrifício do Batismo.

20. Túneis de Set (planos e estados de consciência sombrios)

— *Baratchial (I)*: a alma animal vinda à tona, afetando a mente racional, a consciência, por meio de substâncias bioquímicas utilizadas com conhecimento para explorar mundos desconhecidos na viagem evolutiva; o cientificismo negro das pesquisas que afetam a mente, drogas farmacológicas e manipulação química do meio ambiente.

— *Zamradiel (VI)*: a concentração e a meditação canalizadas para as profundezas da mente e a capacidade de reconhecer os aspectos duais de si mesmo; a união com a sombra gêmea e a transcendência da personalidade; incompreensão da morfologia sexual e de sua fisiologia gerando sexualidades antinaturais; o medo do desconhecido e da perda da personalidade transitória.

— *Yamatu (IX)*: a busca no submundo mental proibido para trazer o que foi perdido, os antigos arquétipos da Terra, a capacidade de encarar o limiar, a fronteira, entre os mundos; a consciência intelectual e a assimilação mental da Terra e seus princípios, poderes e tecnologia; a cegueira material, o medo do Inferno e da Morte e a aplicação desesperada e doentia da tecnologia para manter a juventude física, retardar o envelhecimento e conservar o corpo grosseiro.



— *Malkunofat (XII)*: manipulação mental autoconsciente do mundo astral e precipitação da energia para a Terra; o poder de transcender o espaço e o tempo, viajando entre os mundos, atingindo as mais altas aspirações; o

medo de perder o ego efêmero, o medo do sexo, o medo de perder-se na vida e a incapacidade de sonhar com lucidez.

21. Trigrama I Ching (Livro das Mutações)

— *Sun*: o ar, o vento; suavidade, unificação, penetração, adaptação, dissolução de limites, difusão, continuidade, evolução, equilíbrio, iniciativa, controle sobre a mente.

22. Runas (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Ansuz, Os*: Odin, o Logos, a Palavra, comunicação (divina), sabedoria, iniciativa, magia.

— *Raidho, Rad*: viagem, "cavalgada" rumo à evolução espiritual, mensagens, lições.

— *Ehwaz, Eh*: mudanças, viagens, mudanças de opiniões, idéias e conceitos, esforço, mudança de caráter e atitudes, caminho espiritual.

23. Geomancia (figuras geomânticas)

— *Populus*: povo, multidão, a massa, a sociedade.

— *Albus*: leveza, sabedoria, unificação, grandes aspirações, intelecto, poder mental.

— *Conjunctio*: uniões, associações, contatos, interesses.

24. Hieróglifos egípcios (pictografia sagrada)

— *Tahuti (Thoth)*: o deus-íbis da sabedoria, da magia e das ciências, escriba inventor da escrita.

— *Anebo (Anúbis)*: o deus-chacal embalsamador, guia das Almas no Além.

25. Símbolo planetário (astro-alquímico)

☿ — o capacete de Hermes; a mente aberta e receptiva ao influxo espiritual que desce e se manifesta como entendimento intelectual no órgão da inteligência, o cérebro; o semicírculo sobre o círculo sobre a cruz; a Alma unida ao Espírito trabalhando sobre e acima da matéria.

26. Domicílios (signos regidos pelo planeta nos quais sua influência é mais forte)

— *Gêmeos* ♊ (diurno; data tradicional: 21 de maio a 21 de junho; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal:15 de junho a 16 de julho): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Gêmeos manifesta-se como movimento e atividade do intelecto, o surgimento do pensamento e do raciocínio pragmático, a mente, consciência germinada e atuante.

— *Virgem* ♍ (noturno; data tradicional: 23 de agosto a 23 de setembro; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 17 de setembro a 16 de outubro): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Virgem manifesta-se como trevas interiores nas quais germina a semente da evolução, a Terra em seu interior imaculado e protetor para a consciência germinante guiada pelo condutor das Almas.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 181 e 218.

27. Arquétipo junguiano (elemento estrutural da personalidade)

— *Persona*: a "máscara" do dia-a-dia, a imagem projetada para a sociedade, a fachada mostrada para causar impressões favoráveis (ou des-

favoráveis); a máscara da conformidade e da falsidade que é vista pelo mundo; uma projeção falsa e auto-ilusória do indivíduo para ser aceito no meio em que vive e beneficiar-se em detrimento ou não de outros.

28. Alquimia (processos)

— *Solução*: a purificação da matéria e seus opostos, do humano superior e sua Alma para assimilar o Espírito.

— *Volatilização, destilação*: a separação dos elementos superiores dos inferiores da psique humana em "decomposição".

29. Alquimia (elemento)

— *Mercúrio dos Sábios*: as secreções das glândulas em equilíbrio, a matéria mental, o volátil do denso, a inteligência do humano superior.

30. Instrumento maçônico

— *Régua*: símbolo da retidão mental e intelectual e do infinito que se pode calcular com a mente expandida, representa o trabalho mental calculado e aplicado no tempo e no espaço por meio da razão e da Vontade.

31. Yôga ("União" com o Divino)

— *Mantra Yôga*: o exercício do Verbo, a prática da vibração mântrica para expandir a mente.

— *Krya Yôga*: a União por meio do estudo e de rituais onde se obtém o controle do corpo, da mente e do Espírito.

— *Kundalini Yôga/Laya Yôga*: a Iluminação por meio do despertar da energia serpentina Kundalini da base da espinha até o cérebro e ativando os chakras.

32. Princípio hermético

— *Princípio da Vibração*: tudo no Universo vibra em níveis variáveis de energia material, astral, mental e espiritual — que são vibrações de diferentes graus de densidade da mesma energia cósmica ou divina — conforme os planos, desde a mais baixa vibração (matéria grosseira) até a mais rápida e elevada (Puro Espírito).

33. Sacramento teológico

— *Confirmação, crisma* — confirmação do batismo, transmitindo o Espírito Santo e comunicando seu recebimento.

34. Palavras do Christo na cruz

— Antes de deixar o corpo denso, ou morrer, Christo diz: "Pai, em Tuas mãos entrego meu Espírito!"

35. Virtudes necessárias à Iniciação

— Veracidade, prudência, sabedoria são as virtudes necessárias para a Iniciação à Esfera planetária.

36. Vícios indesejáveis à Iniciação

— Falsidade, desonestidade, inveja são os vícios que atrasam a evolução, embotam a consciência e impedem a Iniciação à Esfera planetária.

37. Títulos cabalísticos

— O Mensageiro, O Escriba, A Semente Secreta, O Senhor da Ilusão, O Mago, O Senhor da Baqueta Dupla, O Psicopompo, O Guia das Almas.

38. Símbolos tradicionais

— O Caduceu (com as "serpentes" negativa e positiva, Idá ou Ob e Pingalá ou Od, entrelaçadas), o bastão, a varinha, o capacete alado, o livro, a pluma, o avental, os nomes, as letras e os versículos, o buril, a espiral, a lemniscata, o octógono são os símbolos da Tradição Mágica.

39. Atribuição no hexagrama

— Ponta inferior esquerda.

* * * * * * *

40. Roda do ano (celebração)

— *Imbolc*: o início da infância, marca a aproximação da Primavera com o desenvolvimento do deus (Sol); celebra-se colocando-se oito velas laranjas sobre a água no centro do círculo cerimonial, ou com fogueiras, e ritos de purificação. Corresponde à Festa da Candelária ou Festa das Luzes, a Festa da Purificação da Virgem e a apresentação do menino Christo no templo.

41. Estação do ano

— Primavera.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

42. Dia da semana

— Quarta-feira: Dies Mercurii, Wodan day ⇨ Wednesday.

43. Horas de regência

— 1ª e 8ª horas do dia e 3ª e 10ª horas da noite de quarta-feira.

Ver capítulo "As Horas Planetárias", página 235.

* * * * * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Ham, H, A*: suavemente como um suspiro.

— Nomes dos espíritos, arquétipos, etc.

45. Vibrações sonoras (tonalidade e intervalos)

— *Tonalidade de G (Sol)*: pueril, alegre, divertido, leve e suave; sério quando menor.

— *Intervalos de 8ª*: a partir da "tônica divina", ou Deus, que contém todas as notas e desdobra-se em graus de intervalos. (As vibrações sonoras são percebidas e experimentadas pelo sentido da audição. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

46. Vibração cromática (cor)

— *Laranja*: a cor do intelecto, da inteligência, da criatividade; organização, autoconfiança; estimula a respiração, a mente e a energia vital a circular, fortalece o corpo sutil, produz bem-estar, alegria e otimismo, estimula também o apetite e em excesso pode causar irritação. (A vibração cromática é percebida pelo sentido da visão. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 196.)

47. Número

— *Oito (8)*: a lemniscata, o símbolo do infinito, as serpentes entrelaçadas no bastão de Mercúrio, o Caduceu; o Logos, o Verbo, o poder criativo e a união dos opostos; o número da mente, da ordem, da prudência, do equilíbrio, da iniciativa e das pessoas comunicativas e que gostam de negociar.

48. Qualidades predominates

— Frio-quente, seco-úmido, negativo-positivo, magnético-elétrico.

49. Formas predominantes

— Delgadas, finas e pequenas, com ângulos suaves.

50. Texturas (tecidos manufaturados)

— Tecidos leves e tecnológicos, versáteis, confortáveis e práticos, tais como *nylon*, *cotton*, malha de algodão, tactel, tencel, *soft*, duplex, helanca, moletom. (As texturas são percebidas e experimentadas pelo sentido do tato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 223.)

51. Sabores predominantes

— Levemente azedos, adocicados, salgados e adstringentes. (Os sabores são experimentados pelo sentido do paladar. Ver "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 208.)

52. Aromas predominantes

— Refrescantes em geral. (Os aromas são percebidos e experimentados pelo sentido do olfato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

* * * * * * *

53. Perfumes

— *Benjoim, estoraque*: favorece o contato com as forças mercurianas, as evocações e invocações; é componente de mistura junto com a mirra e o incenso.

— *Orégano*: estimulante mental e intelectual, para a aquisição de conhecimento das ciências e da sabedoria; complemento nos rituais mercurianos.

— *Jacinto*: favorece as atividades mentais e reforça a vontade; é complemento nos rituais de magia sexual.

— *Alecrim*: favorece a concentração e os estudos; utilizado para purificação e proteção psíquica.

— *Amaranto*: favorece os sonhos lúcidos e a vidência.

— *Gengibre*: magnetização de talismãs, evocações e invocações; estimula o instinto sexual.

54. Metal

— *Mercúrio (Argentum vivum, Hg)*: metal sensível, leve, capaz de reagir a qualquer movimento rapidamente, dividindo-se e unindo-se a outras substâncias sem deixar rastros de si. É um metal tóxico e que "respira", absorvendo oxigênio quando em ponto de ebulição e expirando quando aquecido mais ainda. Favorece o desenvolvimento da mente e do intelecto e o equilíbrio do corpo e da mente, bem como a transmissão de conhecimentos. Muito mercúrio na constituição humana torna o indivíduo inquieto, hiperativo, de mente dispersa e rápida demais, nervoso e, às vezes, promíscuo.

55. Pedras

— *Cornalina*: pedra laranja-avermelhada, favorece a concentração, estimula as energias sexuais e combate a febre.

— *Citrino*: cristal amarelo-dourado, energiza e dissipa as energias negativas, favorece a organização, a transformação e a adaptação nas atividades diárias, aumenta a confiança e a segurança.

— *Berilo*: pedra amarelo-ouro, intensifica a capacidade de aprendizado, aumenta a percepção e a concentração, acalma a mente, tonifica o intelecto, fortalece o sistema circulatório e os pulmões, e reforça a proteção psíquica.

56. Vegetais

— *Aveleira*: arbusto de 2 a 3 metros, folhas ovais e levemente ásperas, utilizado na confecção da varinha mágica e/ou bastão; queimado com perfumes favorece as operações mágicas de Mercúrio, a aquisição de conhecimento e proteção espiritual.

— *Freixo*: árvore de 10 a 40 metros, de casca lisa cinzenta esbranquiçada e com folhas compostas pequeninas; combate sortilégios e maleficios, elimina larvas astrais e afasta espíritos malignos; favorece a divinação e a obtenção de conhecimento e é utilizada para fazer talismãs.

— *Hissopo*: erva que favorece a cura e a proteção contra maleficios e espíritos malévolos, é utilizada em banhos de purificação antes dos cerimoniais e como ingrediente de água consagrada para aspergir-se com bas-

tão ou varinha confeccionada do próprio arbusto de hissopo; é utilizada também como condimento e na fabricação de licor para uso mágico.

— *Hamamélis*: arbusto de flores amarelas utilizado na confecção de varinhas e bastões mágicos.

— *Valeriana*: erva utilizada na cura, estimula as energias sexuais, favorece os sonhos lúcidos e a interiorização, dá força e vigor; utilizada também em feitiçaria e malefícios.

— *Junípero*: favorece as visões, a clarividência, abre a mente inconsciente, protege e atrai o amor.

— *Alecrim*: favorece a concentração, os estudos, o aprendizado, a divinação e é utilizado também como calmante e para proteção, cura e purificação.

— *Figueira*: favorece a vidência e os poderes de fertilidade.

— *Louro*: favorece os bons negócios, a proteção e os poderes de vidência.

— *Acelga*: fortalece a mente e o cérebro, acalma os nervos e oxigena o sangue.

— *Aipo*: favorece o psiquismo e o desenvolvimento mental.

— Outros vegetais são: álamo, lótus, bambu, agrião, orégano, manjerona, funcho, coentro, cominho, tomilho, endro, cardamomo, tília, trigo, arroz, milho, feijão, cereais e plantas alimentícias em geral.

57. Características gerais das plantas

— Plantas de folhas e caules delicados e/ou divididos, de aroma levemente penetrante, possuem propriedades medicinais perceptíveis na língua, nos pulmões e no sistema nervoso e também são plantas alimentícias em geral.

58. Parte principal das plantas

— Sementes, que podem ser utilizadas em infusão (despejar água fervente sobre as sementes que foram trituradas em um recipiente e deixar em repouso por alguns minutos), em maceração (colocar as sementes de molho em água fria por cerca de 24 horas), em banho (água fria ou morna da infusão), em inalação (aspirar o vapor da infusão), em cataplasma (massa ou papa quente ou fria de sementes que se colocam sobre a pele entre dois panos ou diretamente) e defumação (queimar as sementes em recipiente adequado para que a fumaça impregne o ar, perfumando e "limpando" o ambiente).

59. Totens vegetais

— Aveleira, freixo, junípero e figueira são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos elementais ligados a um indivíduo ou grupo para a prestação de determinados serviços.

60. Totens animais

— Íbis, arara, cão, macaco, raposa e canguru são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo para a prestação de determinados serviços.

61. Animais

— *Íbis*: simboliza a concentração, a vontade e a magia.

— *Macaco*: simboliza o conhecimento, a alegria, a astúcia, a versatilidade a agilidade da mente e as relações sociais.

— *Cão*: protege o lar e a família e simboliza a fidelidade, a lealdade, a honestidade, a astúcia e o companheirismo sincero.

— *Raposa*: simboliza a astúcia, o raciocínio, a memória, o conhecimento, a observação, a esperteza e a mentira.

— *Esquilo*: simboliza a alegria, o convívio social e familiar, a esperteza, a observação, a agilidade, o divertimento e o planejamento.

— *Guaxinim*: simboliza o humor, a alegria, o divertimento, o lazer, a limpeza, a inteligência e a esperteza.

— *Rato*: simboliza a fertilidade, a versatilidade, a agilidade, a esperteza instintiva, a desonestidade, a doença e o submundo.

— *Papagaio*: simboliza a comunicação, a tagarelice, a mentira e a desonestidade.

— *Asno*: simboliza a fertilidade, o sensualismo indecente, a estupidez e a teimosia.

— *Rena*: simboliza o caminho espiritual e o guia das almas no Além.

— Outros animais são: arara, catatua, albatroz, chimpanzé, macacos pequenos, marta, lontra, jumento, pardal, grilo.

62. Enteógenos/tóxicos

— *Salvia divinorum* (alucinógeno), *ayahuasca* (alucinógeno), éter (inebriante, narcótico), álcool (inebriante, estimulante), óxido nitroso (anestésico, inebriante, alucinógeno) e tabaco (estimulante).

63. Substâncias medicinais

— Substâncias adstringentes, antiflatulentos, calmantes e tonificantes do sistema nervoso.

64. Organização da matéria

— *Molécula*: combinação ordenada e neutra de átomos em equilíbrio.

65. Esfera principal da Terra

— *Estratosfera*: porção gasosa da camada atmosférica (a camada de ar) seca e fria, constituída principalmente de oxigênio e nitrogênio.

66. Lugares

— Laboratórios, bibliotecas, livrarias, escolas, escritórios, tribunais, mercados, perfumarias, feiras, ruas, grandes fazendas, prados e campos cultivados.

67. Catástrofes naturais/formas de destruição

— Furacões, ciclones e tufões.

* * * * * * *

68. Chakras humanos ("roda" ou "disco" de força)

— *Chakra da laringe, Visuddha (Igreja de Sardes)*: "O Purificador"— centro da garganta; glândula tireóide, plexo cervical, sistema respiratório; domínio sobre os elementos do Ar, sobre o Som, sobre a Palavra e seus efeitos; capacidade de expressão e de comunicação. Ham é seu mantra.

— *Chakra umbilical ou da próstata, Swadhisthana (Igreja de Esmirna)*: "Morada do Prazer" — entre o umbigo e a púbis; glândulas sexuais; domínio sobre o corpo astral, sobre os instintos, sobre os elementos da Água e controle sobre o fluxo dos fluidos vitais. Vam é seu mantra.

69. Centro da máquina humana

— *Centro intelectual*: a inteligência, o pensamento, o raciocínio, os conceitos e as idéias, a mente analítica e a compreensão atuando no nível do intelecto.

70. Obras da Vontade mágica humana

— Trabalhos de desenvolvimento intelectual, exercício do discernimento e da perspicácia, raciocínio científico, capacidade de expressão, práticas cerimoniais em geral, auto-cura, desenvolvimento da telepatia. Os poderes da cura, da profecia, da invisibilidade, da divinação, a clarividência mental, o conhecimento das línguas e das ciências, a criação e a elaboração de talismãs, estudo da radiestesia, desenvolvimento técnico da magia, magia mântrica, estudo da arte e da ciência dos *yantras* (grafias dos sons mântricos e diagramas básicos dos mandalas e das divindades, utilizados em concentração mental e meditação). Estudo do tarô e das runas, *pranayamas* (exercícios respiratórios), estudo da Alquimia, Hermetismo, Cabala prática (prática cerimonial, talismânica, meditativa), Cabala dogmática (estudo teórico e filosófico da literatura cabalística), Cabala literal (gematria, que é o estudo dos valores das letras e palavras; *notariqon*, formação de novas palavras pelas letras iniciais de outras; *temurah*, que é a substituição de uma letra por outra) e Cabala não-escrita (estudo da disposição dos sistemas e símbolos na Cabala).

71. Fase da vida humana

— *Auge da infância*: dos sete aos 14 anos de idade; atividade intensa, início da adolescência, período de diversões e brincadeiras, aprendizado e estudo da escrita e da leitura.

72. Faculdades humanas principais

— Pensar, imaginar e saber.

73. Psicologia humana

— Imaginação, inteligência, razão, sabedoria, consciência, astúcia, criatividade, iniciativa, vontade, esforço, dedicação, inquietação, habilidade, agilidade, perspicácia, prudência, otimismo, agitação, nervosismo. Desonestidade, hipocrisia, insatisfação, infidelidade, inabilidade, timidez e pobreza de espírito.

74. Quirologia (as mãos humanas)

— *Dedo mínimo e sua saliência (base)*: o monte de Mercúrio (base do dedo) bem saliente indica talento para negócios, comunicação, inteligência, ambição e, às vezes, tendência para o Ocultismo.

75. Corpo humano

— Sistema respiratório, sistema nervoso, cérebro, abdômen, cordas vocais, ouvido, mãos e braços, nariz, sentido do olfato e da audição; as enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo.

76. Influências nos négocios humanos

— Estudos, ciências, tecnologia, literatura, cálculos, raciocínio lógico, jogos, adivinhação, medicação, comércio, negócios, comunicações em geral, furtos, viagens, cerimônias e ritos.

77. Conhecimento humano

— Comércio, mercadologia, publicidade, comunicação, relações públicas, relações internacionais, línguas, literatura, filologia, grafologia, simbologia, mitologia, numerologia, tarologia, radiestesia, pedagogia, sociologia, jornalismo, biblioteconomia, informática, turismo, transporte, logística, enfermagem, aromaterapia, neurologia, pediatria, pneumatologia, pneumologia, meteorologia.

* * * * * * *

78. Vozes humanas

— *Contra-tenor (contralto masculino)*: voz masculina aguda com falsete.

— *Soprano-menino*: a voz masculina mais aguda e sem falsete.

— *Contralto*: voz feminina mais grave que a voz soprano.

79. Nota e tonalidade musical (vibração sonora)

— *G (Sol)*: pueril, alegre, divertido, leve e suave; sério quando menor.

80. Intervalos musicais

— *8ª justa*: a partir da tônica.

81. Modo melódico

— *Jônico (maior natural); (semitono do 3º para o 4º grau e do 7º para o 8º grau)*: alegre, inocente, "cantarolado".

82. Modo rítmico

— *Trocaico*: rápido, cômico e dramático.

83. Andamentos musicais

— *Allegro*: andamento vivo e ligeiro.
— *Scherzo*: andamento rápido, leve e alegre.

84. Formas musicais

— *Concerto*: forma musical altamente técnica parar solista e orquestra.
— *Opereta:* pequena ópera de caráter leve e cômico.
— *Singspiel*: forma de ópera alemã de caráter popular com diálogos entre os trechos musicais.

85. Naipes e instrumentos musicais

— *Flauta (madeiras)*: instrumento de sopro muito sofisticado, utilizado como solista. Representa o Verbo mágico proferido, bem como um símbolo fálico.

— *Piano*: instrumento clássico mais moderno, mais versátil e mais tecnológico, utilizado como instrumento solista e/ou de base com ou sem orquestra. Representa a tecnologia da arte mágica e sua versatilidade.

86. Artes plásticas

— *Realismo*: expressão e reprodução fiel e detalhada da natureza física (e psicológica) do homem e seu ambiente.

87. Gêneros literários

— *Ficção científica*: visa representar fatos imaginários com fatos reais baseados nas ciências, nas deduções filosóficas e nas possíveis e futuras descobertas.

— *Sátira (lírico)*: poesia que mostra o ridículo dos defeitos e vícios humanos visando sua correção.

— *Comédia (drama)*: representa fatos engraçados visando a crítica da sociedade em geral..

— *Farsa (drama)*: pequena peça caricatural e ridícula sobre o cotidiano e os costumes.

— *Tragicomédia (drama)*: representação do trágico e do cômico, do real e do imaginário.

88. Jogos e esportes

— Atletismo (corrida, saltos ornamentais), ciclismo, pára-quedismo, vôo livre.

89. Maravilhas do mundo

— Pirâmides de Gizé, Chichen Itzá, Macchu Picchu, Templos de Bangkok.

* * * * * * *

90. Arquétipos gregos

— *Hermes*: deus do conhecimento, da fertilidade e dos sonhos lúcidos. Condutor e guia das Almas, filho de Zeus e mensageiro dos deuses, rege o comércio e a literatura e é protetor dos ladrões, dos viajantes e dos rebanhos. Usa um capacete alado e asas nos pés.

— *Eólos*: deus dos ventos, filho de Poseidon.

— *Dioniso*: deus do vinho e da cultura vinífera e da embriaguez (espiritual). Filho de Zeus, regia também a fertilidade e a geração.

— *Asclépio*: deus da medicina, filho de Apolo.

— *Panacéia*: deusa que presidia aos ritos e alimentava as serpentes sagradas nas casas de cura; é filha de Asclépio.

91. Arquétipos romanos

— *Mercúrio*: deus do conhecimento, das ciências, do comércio, da literatura, da fertilidade e dos sonhos lúcidos. Condutor e guia das Almas, filho de Júpiter e mensageiro dos deuses, era protetor dos ladrões, dos viajantes e dos rebanhos. Usa um capacete alado e asas nos pés.

— *Baco*: deus do vinho, da cultura vinífera e da embriaguez (espiritual). Filho de Júpiter, rege também a fertilidade e a geração.

— *Esculápio*: deus da medicina e da cura, é filho de Febo.

92. Arquétipos egípcios

— *Tahuti (Thoth)*: o deus-íbis da sabedoria, da magia e das ciências. Escriba dos deuses e inventor da escrita, revelando-a ao homem, é também juiz e secretário no Salão do Juízo dos Mortos.

— *Anebo (Anúbis)*: o deus-chacal embalsamador, guia das Almas no Além e no Submundo que as conduz pelo caminho dos Mortos.

— *Imhotep*: deus criador da medicina, escritor e autor dos papiros médicos sobre cura e anatomia. Foi o arquiteto projetista da Pirâmide de Djoser (a pirâmide em degraus) durante a terceira dinastia, e é considerado o primeiro gênio do mundo.

— *Nefertum*: deus menino da cura, da juventude e dos perfumes, filho de Sekhmet e Ptah.

93. Arquétipos hindus

— *Vayu (Pavana)*: deus supremo do Ar e do Prana (o Alento Vital); pai dos Gandharvas (deuses cantores ou inteligências celestes das Vibrações Sonoras) e de Hanuman (o macaco com cabeça de cão).

— *Ganesha*: o deus-elefante das ciências e das letras, deus da sabedoria, filho de Shiva e Parvati. É o eliminador de obstáculos e regente dos negócios importantes.

— *Sarasvati*: deusa da fertilidade, da escrita e da linguagem, esposa e filha de Brahma; preside o conhecimento secreto ou esotérico.

— *Gandharvas*: deuses cantores e reveladores dos segredos divinos aos homens. São os deuses das vibrações sonoras da Natureza e guardiões do Soma, o néctar da bebida sagrada, sendo também muito afeiçoados às mulheres humanas.

94. Arquétipos escandinavos

— *Odin (Wotan)*: deus do conhecimento, da sabedoria, da magia, do vento, da fertilidade, da poesia e da guerra. Era também o mestre das runas e senhor das metamorfoses.

— *Hermod*: deus filho de Odin, mensageiro e anfitrião nos salões de Valhalla.

— *Valquírias*: deusas virginais, mensageiras de Odin e guias das Almas dos guerreiros mortos em batalha para o Valhalla.

— *Gna*: deusa emissária e serva de Freya, que leva as mensagens de sua ama para todas as partes do mundo.

95. Arquétipos celtas

— *Taliesin*: mago druida, senhor da escrita, da poesia e da música; foi um chefe bardo da corte real e escreveu o *Livro de Taliesin*, um livro de poemas épicos galeses.

— *Ogmio*: um dos Tuatha de Dannan, deus da escrita, da eloqüência e das artes. Preside a força e a reencarnação e foi o criador do alfabeto ogham baseado nas árvores sagradas.

— *Gwydion*: druida galês, senhor das ilusões, das transformações e da cura.

96. Arquétipo bretão

— *Myrddin (Merlin)*: mago e conselheiro da corte de Camelot, senhor da ilusão, mestre das ervas, profeta, deus da cura, da adivinhação e das metamorfoses. Foi aprisionado em uma caverna sob os feitiços de Nimue, sua amante.

97. Arquétipos judaico-cristãos

— *Moisés*: mago hebreu criado e educado na corte do Egito, possuía uma vara ou bastão mágico ou "miraculoso" e recebeu e escreveu as Tábuas da Lei para reger o povo. Impingiu as dez pragas sobre o faraó e sobre o Egito e guiou o povo hebreu para a liberdade.

— *João Batista*: profeta e anunciador da vinda do Messias; guiava o povo para o batismo no Jordão.

— *Jesus* (batizado, fazedor de milagres e pregador da palavra divina).

98. Arquétipos cristãos (hagiologia)

— *São João*: evangelista, autor do Apocalipse, o mais jovem dos apóstolos, morreu de causa natural. É padroeiro dos escritores, editores e comerciantes de arte e cultura.

— *São Paulo*: santo comerciante e pregador da palavra bíblica, escritor e autor das epístolas do Novo Testamento. É padroeiro dos comerciantes, servidores públicos e evangelizadores.

— *São Francisco de Assis*: santo filho de comerciante, apreciava a natureza e tinha o dom de falar e de comunicar-se com os animais, era visionário, realizava curas e pregava a palavra bíblica nas ruas. É padroeiro dos comerciantes e da natureza, especialmente dos animais.

— *São Jerônimo*: santo de família culta e próspera, era arrogante mas conquistou a humildade para si mesmo. Traduziu a Bíblia para o latim e fez "amizade" com um leão após remover um espinho de sua pata. É padroeiro dos eruditos, bibliotecários e doutores.

— *Santos Cosme e Damião*: santos irmãos gêmeos padroeiros da medicina e das crianças. Foram martirizados e decaptados durante a perseguição aos cristãos na Sicília.

99. Arquétipos islâmicos

— *Muhammad (Maomé)*: mercador e profeta, foi o fundador do Islã e considerado o "mensageiro de Deus" para os muçulmanos, seus seguidores.

— *Al-Dajjal (Deggial)*: o "falso profeta", o "impostor"; um ser gigante deformado e cego de um olho que virá no dia do Juízo Final para tentar "desencaminhar" os fiéis com suas poderosas palavras.

100. Arquétipos sumerianos

— *Nabu*: deus da Sabedoria e do conhecimento secreto, clarividente e profeta. Inventor da escrita e emissário dos deuses, era filho de Anu e Ishtar.

— *Enlil*: deus supremo dos Ventos, do Céu e da fertilidade; foi o inventor da enxada e pai de Nanna.

101. Arquétipos astecas

— *Paynal*: o deus mensageiro entre os Céus e os homens.

— *Piltzintecuhtli*: o deus da juventude e o deus de Mercúrio.

— *Tlaptiscaltzin*: senhor das flautas, sacerdote e mestre do ensino do canto sagrado.

102. Arquétipo inca

— *Kon*: deus do Ar e dos ventos, filho de Inti e Mama Quilla.

103. Arquétipos afros

— *Ifá*: deus do conhecimento secreto, mestre da adivinhação e conhecedor do destino de cada ser.

— *Exu*: orixá (divindade) da comunicação, é intermediário entre os outros orixás e os humanos e é o primeiro a manifestar-se na leitura dos oráculos e outros trabalhos.

— *Ajá*: orixá (divindade) da medicina que também instrui os humanos sobre magia.

— *Ibejis*: orixás crianças, gêmeos, filhos de Iemanjá e Oxalá.

— *Oxambim*: divindade da medicina.

104. Arquétipos vodus

— *Legba*: loa (divindade) da comunicação, mensageiro intermediário entre os deuses e os humanos; deus da profecia e tradutor dos idiomas dos espíritos e dos humanos.

— *Ghede Nibo*: loa guia das almas; intermediário entre os vivos e os mortos, dá voz aos mortos que são convocados.

105. Arquétipos polinésios

— *Anulap*: divindade insular, deus da magia e do conhecimento, instrutor da humanidade.

— *Malai*: divindade taitiana do vento.

— *Hau Maka*: divindade insular da profecia, é vidente e mensageiro.

— *Hne-Nui-Te-Po*: divindade maori, guia das almas para o Além.

106. Arquétipos japoneses

— *Omoikane-No-Kami*: deus da sabedoria e do conhecimento, vidente e feiticeiro.

— *Ebisu*: deus da sorte, da honestidade, do comércio, do trabalho e da pesca.

107. Arquétipos chineses

— *Fu-Xi*: deus do Ar e do conhecimento científico, preside a cultura. Criou os oito trigramas, o baguá e a escrita e viaja livremente entre o Céu e a Terra instruindo a humanidade.

— *Fei-Lien*: deus do Ar e dos ventos, carrega o vento em um saco e causa agitação e problemas. Às vezes aparece sob a forma de uma serpente alada com cabeça de veado.

— *Lu-Pan*: deus dos inventos e da engenharia e protetor dos construtores.

108. Arquétipos tupi-brasileiros

— *Uirapuru*: deus-pássaro que quando canta todos os outros pássaros fazem silêncio para ouvi-lo. É adorado como amuleto da sorte preparado pelo pajé.

— *Saci*: entidade que aparece na forma de menino negro de uma perna só fumando um cachimbo. É muito travesso e zombeteiro.

— *Curupira (Caapora)*: entidade na forma de um menino de cabeleira vermelha e com os pés para trás; é protetor dos animais e das plantas, mas é mentiroso, enganador e travesso.

— *Mbaecáia (Macaxera)*: entidade viajante e guia dos viajantes que carregam boas notícias.

109. Arquétipos demoníacos

— *Pazuzu*: o demônio do vento que uiva no deserto sumeriano e voa espalhando pestes, pragas e febres com seu hálito pestilento, causando devastação e morte. Aparece com quatro asas, cabeça e patas de um animal felino, corpo de homem e com o falo ereto e putrefato.

— *Naberius*: demônio das letras e da palavra; ensina retórica, artes e ciências e restaura a dignidade.

— *Apollyon*: demônio enganador, mestre da fraude e da mentira; anjo do Inferno.

— *Leonardo*: demônio andrógino, ensina magia negra e é mestre das cerimônias infernais.

— *Orias*: demônio mestre em astrologia, conhece e ensina todas as formas de divinação.

— *Sargatanas*: demônio da invisibilidade, apaga as memórias e revela tudo o que há no interior dos lares. Ensina as artes dos pastores.

— *Philotanus*: demônio da pederastia e da depravação sexual masculina.

110. Bestiário

— *Hapi (Cinocéfalo)* (mitologia egípcia): macaco com cabeça de cão, guia dos mortos no caminho para a Sala de Julgamento de Osíris e preside a sabedoria secreta.

— *Hanuman* (mitologia hindu): macaco com cabeça de cão, o deus-mono do conhecimento, da lealdade e da astúcia. Filho de Vayu, o deus do Ar.

— *Dagon (Oannes, Jonas, Annedotus)* (mitologia caldéia): criatura misteriosa, híbrida de homem e peixe, que surgiu das profundezas do oceano para instruir os seres humanos nas ciências, letras e artes, civilizando-os.

— *Ganesha* (mitologia hindu): besta com cabeça de elefante, corpo de homem e com quatro braços. É o deus da abundância, do conhecimento e da sabedoria.

— *Anebo (Anúbis)* (mitologia egípcia): o chacal negro, guardião e guia dos mortos no Além.

— *Íbis* (mitologia egípcia): a ave do deus Thoth, mensageiro de Osíris.

— *Quetzalcoatl* (mitologia asteca): serpente gigante com asas de águia, manifestação do deus Kukulkan.

— *Hraesvelg* (mitologia escandinava): águia gigante que provoca os ventos com o bater de suas asas.

— *Fenghuang* (mitologia chinesa): besta híbrida alada com cabeça de andorinha, bico de galo, pescoço de serpente, peito de ganso, casco de tartaruga, traseiro de cervo e cauda de peixe. Reina sobre todas as aves.

— *Tengu* (mitologia japonesa): criatura híbrida de homem e corvo, possuindo cabelos, bico com dentes afiados, mãos e pés em forma de garras de corvo, cauda e corpo emplumados e asas pequenas que batem muito rápido. Porta um bastão com uma sineta na ponta para proteger-se da magia negra; é emissário e mensageiro dos yamabushi (reis e sacerdotes tengu das montanhas) e tem a capacidade de teletransportar-se. É de caráter indiferente, malicioso, orgulhoso, astucioso e intolerante com a arrogância alheia e transmite seus conhecimentos de artes marciais aos samurais e ninjas.

— *Huggin e Munnin* (mitologia escandinava): corvos mensageiros de Odin que lhe sussurram tudo o que observam em seus vôos pelo mundo, são o "Entendimento" e a "Memória".

— *Onocentauro* (mitologia grega): besta híbrida com corpo de asno e busto de homem; deus da fertilidade e da estupidez.

— *Ratatosk* (mitologia escandinava): esquilo mensageiro que corre para cima e para baixo na árvore Yggdrasil, transmitindo os insultos entre a serpente Niddhog e uma águia no topo da árvore.

Vênus

1. Centro/esfera cósmica

— *Nogah* (נֹגַהּ), Vênus: a manifestação físico-etérica da força/energia planetária, o objetivo da Esfera concretizado, o produto cristalizado da evolução cósmica.

2. Nome divino

— *Jehovah Tzabaoth* (יהוה צבאות), "Senhor dos Exércitos": a manifestação incorpórea, o aspecto puramente espiritual e amorfo da força/energia planetária.

3. Arcanjo

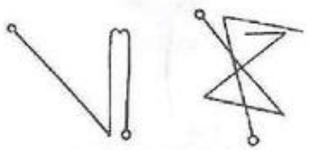
— *Haniel* (הַנִּיאֵל), "Graça de Deus": a manifestação mental e criativa da força/energia planetária; a consciência organizada e inteligência divina e diretora do poder planetário. Haniel expressa a força do Amor universal, principalmente o amor conjugal e é o poder que combate o Mal e zela e guarda os Reinos da Natureza, inter-relacionando-os e harmonizando-os.

4. Coro Angélico

— *Elohim* (אֱלֹהִים), os "Deuses", "Regentes da Natureza": a manifestação astral e formativa da força planetária, o aspecto emocional superior e divino e o poder modelador das formas essenciais que se manifestarão no mundo físico. O Coro Elohim é a Força da Natureza, a força criativa e anímica na Natureza que se expressa por meio das formas manifestadas.

5. Inteligência planetária

— *Hagiel* (חגיאל): a manifestação da força regente dos processos construtivos da natureza cósmica a partir da Mente Universal incorpórea.

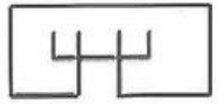


6. Espírito planetário

— *Qedemel* (קדמאל): a manifestação do aspecto oposto, a força sombria, destrutiva, aniquiladora e desintegradora da Inteligência planetária.

7. Espírito olímpico

— *Hagith*: a manifestação da força/energia planetária que estrutura a Terra; rege na Terra o destino da humanidade e serve à Vontade do humano superior. *Hagith* governa os negócios venusianos, proporciona beleza e servos fiéis àquele que se serve de seus favores.



8. Anjo

— *Anael* (אנאל): a manifestação divina na esfera humana/mundana da força/energia planetária.

9. Angelologia (hierarquia celeste teológica)

— *Ordem dos Principados*: os Principados são seres responsáveis pela manutenção e proteção de todos os reinos da Natureza e dos países e nações do mundo.

10. Arquidemônio (hierarquia infernal cabalística)

— *Baal:* a manifestação inferior da força/energia, o espírito inferior e primitivo que influencia a raça humana, conforme suas debilidades. Baal é consorte de Astarté e personifica as forças inferiores da Natureza, concede sabedoria e fertilidade e preside os sacrifícios de touros e crianças.

11. Sephirah cabalística (Esfera de emanação divina)

— *Netzach* (נצח), a "Vitória": o Plano Causal (Manásico), o Plano das causas que formam as futuras existências, o Paraíso Celeste de cada ser espiritual (Mônada) com suas causas que irão moldar sua vida. O Devachan, o Céu, a "Morada dos Deuses", onde reinam a inefável felicidade e a pureza das aspirações e ideais espirituais como realizações objetivas da Mente superior. O plano das energias do Amor e da Beleza fazendo tudo crescer luxuriosa e harmoniosamente no plano material, e que faz brotar a força criativa nos seres racionais e irracionais. O mundo de onde provém a criatividade e inspiração artísticas; o plano da transcendência dos desejos e onde não se deseja mais nada; a consciência elemental, emocional e intuitiva. A imagem de Netzach é a de uma bela mulher nua. A experiência é a visão da beleza do Universo; experiência direta do Amor como impulso criador e causal e a compreensão da polaridade cósmica criativa por detrás da Criação visível.

12. Corpo sutil humano (veículo de manifestação cósmica)

— *Corpo Causal (Manásico)*: o corpo luciférico *(Buddhi-Manas)*, da consciência causal da evolução humana individual e da intuição e do discernimento espirituais; o veículo da Mente superior unida à Alma espiritual (Christo). O poder que assimila perfeitamente o resultado de todas as experiências evolutivas do humano superior e que se tornam as causas que determinarão seu próximo grau evolutivo e sua futura existência. É forte, potente e luminoso no ser humano superior auto-suficiente espiritualmente, autoconsciente, auto-indulgente, intuitivo, de mente livre e auto-responsável; nos Iniciados mais avançados é extremamente desenvolvido.

13. Qlipha cabalística (antítese da Sephirah, a "concha" da Esfera)

— *A'Arab Zaraq* (ערב זרק), os "Corvos da Dispersão", os "Corvos da Morte": o lado sombrio de Vênus, Magia Luciferiana Obscura, magia e misticismo erótico. O mundo dos desejos de todas as coisas prazerosas e de seu desfrute; o círculo infernal dos incessantes festins luxuriosos e bestiais, da glutonaria, da bebedeira e dos remorsos; o Palácio da Cobiça, da Ganância e da Derrota que geram a miséria, a pobreza e o desterro do "paraíso"; o Palácio Infernal de Shaarimoth (Portões da Morte). A imagem dessa *Qlipha* é a de um demônio com repugnantes cabeças de corvo.

14. Princípio cosmogônico do Caos (Necronomicon)

— *Yog-Sothoth*: a porta, o canal das forças caóticas, a manifestação inteligente e ativa do Caos, a inteligência das Trevas.

15. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Tejas* (Fogo); também Prithvi (Terra) e Apas (Água).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 192, 204 e 218.

16. Elemento predominante

— *Fogo*: também relacionado com os elementos Terra e Água (Fogo da Terra e Fogo da Água).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 191, 215 e 203.

17. Elementais da Natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— *Salamandras, vulcanos*: seres elementais do Fogo. São os seres do fogo das fogueiras, velas, lareiras, etc., e dos fogos de vulcões e de grandes incêndios florestais.

— *Driades, durdales, hamadriades*: seres elementais da Terra. São os seres dos bosques e das florestas.

— *Fadas-dos-jardins*: seres elementais da Terra. São os seres dos jardins e pequenos bosques.

— *Oríades, napeas*: seres elementais da Terra. São os seres dos bosques e das selvas das colinas e montanhas.

— *Gnomos, kobolds, pigmeus, anões, leprechauns*: seres elementais da Terra. São seres do solo, da superfície, das rochas e das cavernas e das minas de pedras preciosas.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 192 e 216.

* * * * * * *

18. Mundo escandinavo (plano de existência/consciência)

— *Vanaheim*: o mundo dos deuses Vanir, os deuses da Natureza bela, o mundo fértil e luxuriante, de alegria, amor e sabedoria; as forças poderosas da Natureza e da Vida em crescimento por meio da união fertilizadora dos opostos.

19. Túneis de Thoth (planos e estados de consciência iluminados)

— *A Imperatriz (III)*: a Natureza luxuriante e fértil manifestada no Mundo, a Grande Mãe que ama sua Criação florescida. A verdadeira essência do Amor e do Desejo no ser humano; *anima*, o aspecto feminino, o protótipo espiritual feminino em seu ápice e perfeição.

— *O Hierofante (V)*: a sabedoria da Terra, o conhecimento superior da Natureza Material resultante da fertilização do Feminino pelo Masculino; o elo de compreensão e comunicação entre o homem e sua Mãe Natureza, os Mistérios da Manifestação comunicados ao filho humano divinizado.

— *A Justiça (VIII)*: a Lei do Amor que unifica as forças duais do Universo, o equilíbrio cósmico e o ajuste de todos os efeitos desencadeados na Manifestação; o estímulo espiritual para a busca do equilíbrio interior e a "recompensa" do trabalho sobre si mesmo na devida proporção e "qualidade".

— *A Estrela (XVII)*: a liberdade da individualidade consciente e sua Mônada unida à Luz da Verdade e da Sabedoria; o livre-arbítrio com consciência e vontade, com o instinto e as emoções elevando a mente livre do humano superior; a Consciência coletiva da Natureza e as energias selvagens e agressivas da Grande Mãe em níveis mais densos.

20. Túneis de Set (planos e estados de consciência sombrios)

— *Dagdagiel (III)*: a Natureza fértil, selvagem e obscura regida pelas forças elementais fecundantes de todas as formas de vida, belas ou repugnantes; o Amor desconhecido e incompreensível dos Espíritos da Natureza; embriaguez dos sentidos, contatos elementais, o poder de criar por meio da magia sexual intensa; a comunhão com todas as formas de vida; falta de discernimento, decepção, exaustão física e psíquica, impulsividade, degeneração sexual e enfermidades sexuais.

— *Uriens (V)*: a consciência, a coragem e a ousadia de viver por si mesmo contra o senso comum e os julgamentos. A consciência do próprio valor e a capacidade de enfrentar o próprio horror da existência despida das ilusões infantis de proteção; os mistérios do Caminho e da Verdade pura e inocente da Natureza.

— *Lafcursiax (VIII)*: o poder de agir no limite do não-controle e sem temor de corrigir desequilíbrios por meio da fúria honesta, sincera e justa. O inevitável processo de equilíbrio da Vida no fluir do Caos criativo; desequilíbrios e equívocos, medo de sentir alegria e liberdade, medo de sentir-se livre de culpas inúteis, medo do conhecimento e medo da Justiça divina; vertigem e náusea de medo de errar.

— *Hemetherith (XVII)*: o poder criador da Mente sob o poder das forças ocultas das secreções naturais do organismo humano evoluído, que são as essências dos poderes estelares manifestados no homem; a consciência terrestre ligada à vida galáctica que acelera as vibrações do humano superior. A copulação energética da Natureza cósmica que resulta na manifestação material; o materialismo científico sem inspiração e sem ideais espirituais. Ausência de uma conexão verdadeira com a teia da Vida cósmica.

21. Trigrama I Ching (Livro das Mutações)

— *Tui*: alegria, menina, graça, suavidade, fruição, prazer transitório.

22. Runas (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Fehu, Feoh*: amor, harmonia, crescimento, desejo, prazeres, boa sorte, romances, união.

— *Wunjo, Wyn*: atração física, amor físico, desfrute, fruição material, alegria.

23. Geomancia (figuras geomânticas)

— *Laetitia*: alegria, satisfação, prazeres da vida, otimismo, saúde, êxito.

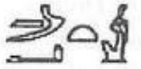
— *Puella*: menina, feminilidade, doçura, graça, amabilidade.

— *Fortuna minor*: sorte menor, sucessos inesperados com limitação, ajuda, proteção, êxito instável.

24. Hieróglifos egípcios (pictografia sagrada)

— *Hathor (Het-Heru)*: a deusa-vaca do paraíso celestial, do amor, da alegria, das artes, dos prazeres.

— *Maat*: a deusa alada da Justiça, da Verdade, do equilíbrio e da harmonia.



25. Símbolo planetário (astro-alquímico)

♀ — o espelho de Afrodite e a cruz ansata, a cruz da Vida. O círculo sobre a cruz, o Espírito acima da matéria; a matéria como espelho do Espírito e unidos harmoniosamente sob a força da atração do Amor e da Vontade.

26. Domicílios (signos regidos pelo planeta nos quais sua influência é mais forte)

— *Touro* ♉ (diurno; data tradicional: 21 de abril a 20 de maio; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 15 de maio a 14 de junho): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Touro manifesta-se como vontade firme e inabalável, porém lenta e obstinada até que se atinja o objetivo e se conclua a Obra.

— *Libra* ♎ (noturno; data tradicional: 24 de setembro a 23 de outubro; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 17 de outubro a 16 de novembro): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Libra manifesta-se como força equilibrante entre a inspiração e a razão, a união harmoniosa entre a ciência e a arte nos processos interiores do ser humano evoluído.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 181 e 218.

27. Arquétipo junguiano (elemento estrutural da personalidade)

— *Anima*: o aspecto feminino da personalidade e da psique (alma); a "imagem" feminina ideal e inconsciente no homem criada a partir de experiências ancestrais com a fêmea, o sexo feminino e suas impressões, determinando as qualidades das relações com as mulheres. É o lado ou o aspecto interno feminino do homem e que deve equilibrar-se com o aspecto masculino, interiormente, e sem comprometer a masculinidade inata do homem.

28. Alquimia (processo)

— *Coagulação*: aglutinação, fixação dos dois princípios cósmicos, união dos elementos opostos.

29. Alquimia (elemento)

— *Sal harmônico*: princípio inativo, feminino, o desejo, a vontade de gerar a Vida, o corpo físico da Natureza.

30. Instrumento maçônico

— *Cinzel*: símbolo da beleza criada por meio da vontade e da atividade consciente da inteligência, do discernimento e da Arte em busca da perfeição ideal.

31. Yôga ("União" com o Divino)

— *Gnana Yôga (Jnana Yôga)*: a aquisição da sabedoria espiritual, do conhecimento e a percepção da vida superior; o poder do discernimento e o desenvolvimento do Amor universal.

32. Princípio hermético

— *Princípio do Gênero*: tudo no Universo é masculino e feminino, positivo e negativo; tudo é criado pela união dos opostos, energia, matéria, seres, etc. No plano físico o sexo cria novos seres da espécie; no plano astral o desejo pelo oposto cria o amor; no plano mental, o positivo e o negativo geram a inteligência esclarecida; no plano espiritual o masculino e o feminino são uma única coisa, uma única força ativa com um único ideal.

33. Sacramento teológico

— *Matrimônio*: união legítima e sagrada entre homem e mulher perante Deus.

34. Palavras do Christo na cruz

— Ao ladrão ao seu lado que se redime e se converte, Christo diz: "Hoje estarás comigo no Paraíso!"

35. Virtudes necessárias à Iniciação

— Amor, desprendimento, esperança e equilíbrio interior são as virtudes necessárias para a Iniciação à Esfera planetária.

36. Vícios indesejáveis à Iniciação

— Luxúria, impudor, desequilíbrio interior e apego aos prazeres fugazes são os vícios que atrasam a evolução, embotam a consciência e impedem a Iniciação à Esfera planetária.

37. Títulos cabalísticos

— A Mãe Natura, A Imperatriz, A Esposa, A Firmeza, Vitória.

38. Símbolos tradicionais

— A rosa, a lâmpada, o cinto, o espelho, a porta, a cruz ansata, a taça, o caldeirão, a concha, a pomba e o heptagrama são os símbolos da Tradição Mágica.

39. Atribuição no hexagrama

— Ponta inferior direita.

* * * * * * *

40. Roda do ano (celebração)

— *Ostara* (Equinócio de Primavera): início da juventude e adolescência do deus (Sol) e fertilidade da deusa que abençoa sua Criação (Natureza) florescendo e crescendo e tornando-se bela. Celebra-se esse evento cuidando de plantas, enfeitando o altar com grinaldas, flores da Primavera e ovos cozidos e coloridos, desenhados com símbolos pertinentes. Corresponde à Festa de Páscoa cristã.

41. Estação do ano

— Primavera.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

42. Dia da semana

— Sexta-feira — Dies Veneris, Frigg day ⇨ Friday.

43. Horas de regência

— 1ª e 8ª horas do dia e 3ª e 10ª horas da noite de sexta-feira. Ver capítulo "As Horas Planetárias", página 235.

* * * * * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Ram, E:* suave e impetuoso na letra R.
— Nomes dos espíritos, arquétipos, etc.

45. Vibrações sonoras (tonalidade e intervalos)

— *Tonalidade de E (Mi)*: feminino, amoroso, alegre, gritante; lamentoso quando menor.

— *Intervalos de 7ª*: a partir da "tônica divina", ou Deus, que contém todas as notas e desdobra-se em graus de intervalos. (As vibrações sonoras são percebidas e experimentadas pelo sentido da audição. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

46. Vibração cromática (cor)

— *Verde*: a cor da natureza, da harmonia, da fraternidade, da confiança, dos ideais, do crescimento, da fertilidade, da esperança, da criatividade e da juventude. Cor que combate o cansaço físico e mental; cor da cura, do rejuvenescimento e do equilíbrio. É refrescante, afrodisíaca, calmante, alivia a tensão, é antisséptica, tonifica o sangue e descansa a vista; cor do sucesso, da boa sorte, da prosperidade e do dinheiro. (A vibração cromática é percebida e experimentada pelo sentido da visão. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 196.)

47. Número

— *Sete (7)*: o número da ordem, da organização universal, da união do ternário (espiritual) com o quaternário (material), o Espírito e a matéria unidos no homem; o número do veículo humano, o número do misticismo e do esoterismo; número da natureza, da justiça, da paz e quietude; o número das pessoas introspectivas, intuitivas, silenciosas e, muitas vezes, solitárias, que buscam a perfeição e apreciam a cultura elevada.

48. Qualidades predominantes

— Quente, úmido, positivo, elétrico.

49. Formas predominantes

— Curvas e harmoniosas, proporcionais e belas.

50. Texturas (tecidos manufaturados)

— Tecidos macios, levemente quentes e delicados, bonitos, atraentes, finos, levemente brilhantes como: *cotton*, algodão, pelúcia, tricoline, crepe, tergal, poliéster, tule (véu de vestido de noiva), rendas, *lingerie*, *lycra* fina. (As texturas são percebidas e experimentadas pelo sentido do tato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 223.)

51. Sabores predominantes

— Doces, agradáveis, levemente salgados, estimulantes. (Os sabores são percebidos e experimentados pelo sentido do paladar. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 208.)

52. Aromas predominantes

— Doces, estimulantes, afrodisíacos e excitantes, levemente ácidos. (Os aromas são percebidos e experimentados pelo sentido do olfato. Ver "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

* * * * * * *

53. Perfumes

— *Rosa*: favorece os trabalhos de amor e harmonia; exalta a intuição e os sentimentos de amor e ternura; proporciona inspiração artística e senso de beleza e a sensação de rejuvenescimento. É utilizada nas invocações e evocações das forças e espíritos de Vênus.

— *Verbena*: favorece os sonhos lúcidos, repele entidades malignas, acalma os instintos passionais. É complemento nos rituais de amor.

— *Sândalo*: reforça o sentimento de amor, fortalece a vontade e auxilia na aquisição de sabedoria e conhecimento. Utilizado em banhos e inalações rituais.

— *Menta*: utilizada na consagração de talismãs de Vênus e nos ritos mágicos venusianos em geral.

— *Limão*: favorece a proteção contra malefícios, afasta entidades indesejáveis e simboliza o coração humano.

— *Baunilha*: favorece o sentimento de amor e os ritos venusianos de amor e harmonia.

— *Gengibre*: magnetização de talismãs, evocações e invocações; estimula o instinto sexual.

— *Jacinto*: favorece as atividades mentais e reforça a vontade. É complemento nos rituais de magia sexual.

54. Metal

— *Cobre (Cuprum, Cu)*: metal condutor de calor e eletricidade e de muito baixa toxicidade. Sua energia é curativa, protetora, confortante, calmante. Inspira amor, afeto e atração pelo sexo oposto. Metal de utilidade artística utilizado como material de revestimento e proteção, facilmente forma

ligas com outros metais. Favorece o desenvolvimento artístico e o interesse pelas Belas Artes e pela música, desenvolve o senso de beleza, a sensibilidade, a criatividade e a cordialidade favorecendo as boas relações e associações. Muito cobre na constituição humana pode tornar o indivíduo negligente, preguiçoso e apegado aos prazeres mundanos.

55. Pedras

— *Esmeralda*: pedra verde, favorece o equilíbrio físico, mental e emocional. Facilita o fluxo de inspiração da alma, auxilia na busca da sabedoria e motiva para o amor (espiritual); protege contra espíritos malignos, aumenta a consciência, a memória e fortalece o sistema imunológico.

— *Jade verde*: favorece a cura, a proteção, a libertação de pensamentos ruins, intensifica o amor e a criatividade.

— *Turmalina rosa*: auxilia na cura e na solução de problemas; relaxa, acalma, tranquiliza, favorece o processo criativo e aumenta o amor próprio.

— *Quartzo-rosa*: aumenta a compreensão, incentiva o amor e a apreciação das coisas belas, favorece o amor próprio, a auto-aceitação e a auto-indulgência, estimula o amor sexual terno, desenvolve a criatividade artística e a didática.

— *Turmalina verde*: favorece o equilíbrio geral, estimula o processo de cura, o rejuvenescimento, a criatividade e a compreensão espiritual.

56. Vegetais

— *Rosa*: flor que favorece o amor, a harmonia e o desenvolvimento espiritual, estimula a fertilidade e a regeneração interior. Exalta a intuição e os sentimentos de ternura, proporciona inspiração artística e senso de beleza. Utilizada como talismã natural e como oferenda em ritos venusianos.

— *Mandrágora*: erva cuja raiz tem uma forma quase humana, grandes folhas e bagos. É utilizada em magia de amor e feitiçaria sexual, na confecção de talismãs e favorece a fertilidade e a virilidade, a prosperidade, a alegria e a proteção contra o mal.

— *Murta*: arbusto sempre verde de flores brancas, de até 2 metros de altura; favorece o amor e a fecundidade. É utilizado em banhos de purificação e na confecção de talismãs.

— *Macieira*: árvore frutífera; favorece o amor, a cura e o livre-arbítrio. É utilizada em magia de amor e em ritos venusianos em geral; representa o conhecimento secreto e a sabedoria que proporcionam a imortalidade.

— *Pessegueiro*: árvore frutífera cuja flor anuncia a primavera, estimula o crescimento, favorece os casamentos e as uniões honestas e fiéis; simboliza a pureza da alma e a imortalidade.

— *Feno-grego*: favorece o amor conjugal, reforça a atração sexual, rejuvenesce e conserva a beleza.

— *Erva-doce (anis)*: harmonia, ternura, paz e proteção.

— *Baunilha*: favorece o amor, a proteção, a harmonia e a paz; é afrodisíaco e traz boa sorte.

— *Limão*: favorece a proteção contra maleficios, afasta entidades indesejáveis, estimula a alegria, o amor e o senso de beleza, auxilia na cura, na regeneração e conserva a beleza e simboliza o coração humano e o amor fraternal.

— *Verbena*: erva de perfume agradável com flores azuis, liláses ou brancas; favorece os sonhos lúcidos e é utilizada em magia de amor, como talismã natural e como proteção contra espíritos malignos.

— *Hera*: planta trepadeira sempre verde; favorece o amor, a saúde e o senso de ideal espiritual. Estimula o desejo e a fertilidade.

— *Orquídea*: flor que estimula o senso de beleza, harmonia e perfeição; favorece a fertilidade, a fecundidade e a pureza da alma. É utilizada para afastar as influências nocivas.

— *Margarida*: favorece o desenvolvimento do amor puro e inocente e a ternura sincera entre os casais.

— *Acanto*: favorece a fertilidade, o crescimento e a harmonia, estimula o senso artístico de beleza e de estética.

— Outros vegetais são: pereira, bananeira, ameixeira, abacateiro, cajueiro, morangueiro, goiabeira, mangueira, laranjeira, cerejeira, graviola, videira, cacau, abacaxi, framboesa, sândalo, ipê, melissa, angélica, damasco, damiana, passiflora, manjerona, menta, hortelã, erva-cidreira, camélia, cominho, patchouli, algodão, trevo, cânhamo, cardamomo, pimenta-rosa, *ginseng*, gergelim, amaranto, narciso, bromélia, beterraba, guaraná, catuaba, cana, flores em geral, frutas doces e verduras.

57. Características gerais das plantas

— Plantas perfumadas, de folhagens exuberantes e verdes, com flores belas e coloridas, especialmente vermelhas, brancas e verdes, de aromas doces e com frutos doces e suculentos.

58. Parte principal das plantas

— A clorofila e as flores, que podem ser utilizadas em infusão (despejar água fervente sobre as flores em um recipiente e deixar em repouso por alguns minutos), em decocção (imergir as flores em água fria ou quente e deixar alguns minutos), em maceração (colocar as flores de molho em água fria por cerca de 24 horas), em banho (água fria ou morna da infusão ou decocção), em inalação (aspirar o vapor da infusão), em cataplasma (massa ou papa quente ou fria de flores que se colocam sobre a pele entre dois panos ou diretamente) e defumação (queimar as flores secas em recipiente adequado para que a fumaça impregne o ar, perfumando e "limpando" o ambiente).

59. Totens vegetais

— Roseira, macieira, pessegueiro, murta, verbena e orquídea são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos elementais ligados a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

60. Totens animais

— Cisne, pomba, pelicano, vaca, cavalo, golfinho, libélula e sáurios (lagartos e serpentes) são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo para a prestação de determinados serviços.

61. Animais

— *Serpente*: simboliza a sabedoria do feminino e a imortalidade, a sensualidade, a malícia e é a guardiã dos mistérios sagrados.

— *Pomba*: simboliza a paz, a justiça, a prudência, o carinho e a temperança.

— *Faisão*: simboliza a harmonia e a Primavera.

— *Pavão*: simboliza o universo manifestado, a totalidade da Natureza, a vaidade e o orgulho.

— *Cisne*: simboliza a fertilidade, a beleza, a harmonia, a fidelidade e a pureza.

— *Andorinha*: simboliza a Primavera, a pureza, a luz e a reencarnação; favorece a boa sorte.

— *Vaca*: simboliza a maternidade, a fartura e a prosperidade.

— *Cavalo*: simboliza a beleza, a sexualidade e a força.

— *Cabra*: simboliza a maternidade, a fertilidade, a sexualidade e a natureza.

— *Bode*: simboliza a fertilidade, a alegria e os prazeres.

— *Canguru*: simboliza a proteção maternal e a coragem para seguir em frente.

— *Coelho*: simboliza a fertilidade, o medo, a abundância, o crescimento, a prosperidade e a agilidade.

— *Golfinho*: simboliza a sabedoria, o amor, a harmonia, a pureza e a beleza.

— *Borboleta*: simboliza a beleza, a mente clara e pura, a liberdade, a reencarnação e a evolução.

— *Beija-flor*: simboliza o amor, o romantismo, a graça, a beleza, a alegria, o prazer e a boa sorte.

— *Formiga*: simboliza a fecundidade, a abundância, o trabalho, a prosperidade e a futilidade humana.

— *Libélula*: simboliza a Ilusão da vida terrena, a liberdade e a transcendência da Ilusão, as mudanças da natureza e a vida elemental que anima a Terra.

— *Pirilampo*: simboliza a iluminação, a luz que guia o entendimento, a energia da vida.

— Outros animais são: flamingo, perdiz, ave-do-paraíso, ave-lira, pelicano, gamo, zebra, cervo, coala, ornitorrinco, sáurios (lagartos e serpentes), cigarra e cantárida.

62. Enteógenos/tóxicos

— Peiote-mescalina (alucinógeno), cânhamo (inebriante, alucinógeno), ácido lisérgico (alucinógeno, eufórico), coca (estimulante, eufórico, excitante), sicômoro (alucinógeno), damiana (alucinógeno), passiflora (alucinógeno, entorpecente).

63. Substâncias medicinais

— Substâncias diuréticas, calmantes, restauradoras das funções orgânicas, hormônios e substâncias afrodisíacas.

64. Organização da matéria

— *Tecidos*: agrupamento, união, estruturação de células semelhantes.

65. Esfera principal da Terra

— *Biosfera*: porção da Terra onde existe vida, o *habitat* ou ambiente dos seres vivos, na terra, na água e no ar.

66. Lugares

— Museus de arte, oficinas de arte, salas de concerto, restaurantes, cozinhas, lugares dedicados à beleza e à voluptuosidade, motéis e hotéis, parques ecológicos, parques zoológicos, jardins, fontes, oásis, a natureza luxuriante de modo geral.

67. Catástrofes naturais/formas de destruição

— Desmatamentos, extinção da fauna e flora, terremotos e maremotos.

* * * * * * *

68. Chakra humano ("roda" ou "disco" de força)

— *Chakra do plexo solar, Manipura (Igreja de Pérgamo)*: "Cidade das Jóias" — altura do estômago; centro do organismo; glândula pâncreas, estômago, bexiga, rins; domínio sobre os elementos do Fogo, controle sobre o calor e imunidade ao fogo; poder da clarividência, conhecimento da estrutura do organismo, auto-estima, autoconfiança, auto-indulgência, paz, consciência do próprio poder, harmonia. Ram é seu mantra.

69. Centro da máquina humana

— *Centro emocional-racional*: os prazeres emocionais baseados no discernimento, as emoções do amor profundo pelo sexo oposto unidas à razão; as satisfações emocionais geradas pelos sentidos.

70. Obras da Vontade mágica humana

— Trabalhos de desenvolvimento do amor fraternal, crescimento e harmonia da união conjugal; aumento do estímulo sexual, exercício da criatividade e manifestação da arte inspirada pelo trabalho e progresso ocultos, treinamento moral, obras de devoção aos ideais mais elevados, trabalhos para prosperidade e paz, aquisição de cultura e compreensão das artes e filosofia. Estudo do herbalismo, rabdomancia, prática da magia sexual no Amor conjugal, os poderes do Amor, magia de amor, senso espiritual de justiça e equilíbrio, conhecimento secreto dos astros (astrologia oculta), força e energia físicas.

71. Fase da vida humana

— *Adolescência*: dos 14 aos 21 anos de idade; produção dos hormônios, desenvolvimento físico e psicológico, o desabrochar das emoções e dos desejos amorosos, surgimento dos interesses sexuais e atração pelo sexo oposto.

72. Faculdades humanas principais

— Intuir, ousar e saber.

73. Psicologia humana

— Harmonia interior, amor, simpatia, honestidade de sentimentos, entusiasmo, intuição, felicidade, bondade, talento natural, maturidade, autoconfiança, paz interior, esperanças, rebeldia, satisfação, imaginação, bom humor, pacifismo, gentileza, sensibilidade, sensualidade, vaidade; atração pelos prazeres e luxo, desejos, luxúria, libertinagem, infidelidade.

74. Quirologia (as mãos humanas)

— *Toda a saliência da base do dedo polegar*: o monte de Vênus bem saliente indica afetividade, forte interesse sexual, vitalidade e boa saúde.

75. Corpo humano

— Genitais femininos, seios, ovários, quadris, virilhas, pernas, cabelos, folículos capilares, pêlos, rins, glândulas pâncreas, maxilar, queixo, boca, pescoço, garganta, sentido do paladar; as enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo.

76. Influências nos négocios humanos

— Amor, afetividade, beleza, luxo, sexo, prazeres, desfrutes, harmonia, paz, concórdia, casamentos, relacionamentos, prosperidade, criatividade, vontade livre, crescimento, fertilidade, artes, música, sociedade, realizações, ideais, dedicação, devoção.

77. Conhecimento humano

— Artes plásticas, belas artes, música, artes cênicas, *design* de moda, estética, decoração, têxtil, nutrição, gastronomia, culinária, hotelaria, botânica, paisagismo, ecologia, engenharia florestal, recursos florestais, fitotecnia, fitoterapia, naturopatia, herbalismo, ornitologia, história natural, museologia, ginecologia, sexologia, advocacia, secretariado.

* * * * * * *

78. Voz humana

— *Soprano*: a voz feminina mais aguda e potente.

79. Nota e tonalidade musical (vibração sonora)

— *E (Mi)*: feminino, amoroso, alegre, gritante; lamentoso quando menor.

80. Intervalos musicais

— *7ª Maior, 7ª menor, 7ª diminuta (= 6ª Maior)*: a partir da tônica.

81. Modo melódico

— *Mixolídio (semitono do 3º para o 4º grau e do 6º para o 7º grau)*: emotivo, levemente sensual, estimulante, apaixonante, intenso, às vezes apaziguador.

82. Modo rítmico

— *Dactílico*: gracioso, nobre e poético.

83. Andamentos musicais

— *Andante*: mais rápido que o adagio, porém mais lento que o allegro.

— *Allegreto*: moderadamente rápido, mais lento que o allegro e mais rápido que o andante.

84. Formas musicais

— *Suíte de balé*: trecho musical para dança de balé, geralmente de caráter feminino e delicado.

— *Ária*: forma de canção lírica e operística constituindo um todo em si mesma.

— *Valsa*: forma musical em compasso ternário para dança de casal.

85. Naipes e instrumentos musicais

— *Madeiras (flauta, flautim, oboé, clarineta, fagote, contrafagote, corne-inglês)*: o naipe mais rico em variedade de instrumentos, com timbres que vão do mais agudo do flautim ao mais grave do contrafagote, e tem a capacidade de soar lírico e inebriante, sensual e delicado, calmo e tranqüilo, agressivo e ameaçador; simboliza a própria Natureza com sua diversidade e riqueza.

86. Artes plásticas

— *Barroco*: belo, harmonioso, extravagante, com riquezas de detalhes e ornamentos caracterizando vivacidade, dinamismo, profundidade, paixão e misticismo.

— *Rococó:* liberdade de composição, requinte, graça, elegância e exotismo.

87. Gêneros literários

— *Romance*: narração em prosa de fatos imaginários, representando os aspectos da vida familiar, social e amorosa.

— *Epitalâmio (lírico)*: poesia que faz homenagens às núpcias.

— *Idílio (lírico)*: poesia bucólica, exaltação da natureza.

— *Écloga (lírico)*: poesia bucólica, exaltação da natureza com diálogos.

88. Jogos e esportes

— Ginástica olímpica, balé e fisiculturismo.

89. Maravilhas do mundo

— Jardins Suspensos da Babilônia, Taj Mahal, Santuário de Santa Sofia, Estátua da Liberdade, Parque Yellowstone.

* * * * * * * *

90. Arquétipos gregos

— *Afrodite*: deusa da beleza, da Vida (Zoé), do amor e do desejo. Chamada também de Urânia, como deusa do amor divino; Pandemos, como deusa do amor passional; Ninfia, como deusa do amor conjugal e do casamento; Hetaíra, como deusa do sexo promíscuo. Foi esposa de Hefesto e amante de Ares e mãe de Eros.

— *Hera*: deusa do casamento, da vegetação, da fecundidade e do paraíso olímpico ou Céu. Rainha dos deuses e protetora do matrimônio e das mulheres, filha de Cronos e Réia, irmã e esposa de Zeus e mãe de Ares e Hefesto.

— *Palas-Atena*: deusa da justiça, da arte, do artesanato, da beleza e da sabedoria espiritual (Sophia) que equilibra a razão com a emoção superior.

— *Hespérides*: três ninfas de um jardim onde guardam a árvore das maçãs de ouro da imortalidade e da Sabedoria.

— *Charites (Graças)*: deusas da beleza e da graça, faziam parte dos cortejos de Afrodite: Aglae, A Brilhante; Talia, A Verdejante; Eufrosina, A Alegre.

— *Musas*: deusas inspiradoras das artes: Clio, musa da história; Urânia, da astronomia; Érato, da poesia amorosa e elegíaca; Melpômene, da tragédia; Euterpe, da música; Tália, da comédia; Polimnia, da poesia lírica; Terpsícore, da dança; Calíope, da eloqüência e da poesia épica.

— *Pandora*: a primeira mulher, criada por Hefesto e dotada com a beleza de Afrodite, as habilidades de Atena e as palavras insinuantes de Hermes. Ganhou uma caixa de Zeus contendo todos os males juntamente com a esperança no fundo, a qual deveria ser entregue a Prometeu como castigo, mas que foi aberta por Epimeteu, espalhando as desgraças sobre a Terra.

— *Prometeu*: deus titã do conhecimento, da liberdade, do amor filantrópico, da justiça, da obstinação e do livre-arbítrio. Roubou o fogo (Sabedoria) do Olimpo para dar à raça humana como uma revelação celeste (a consciência) e foi condenado por Zeus a ficar acorrentado em um rochedo no Cáucaso (a Terra) onde um abutre vinha lhe comer as entranhas todos os dias. Porém, foi libertado por Hércules.

— *Eros*: deus da procriação da Natureza, do amor, do desejo e da luxúria. Filho de Afrodite.

— *Príapo*: deus do apetite e da geração sexuais, da fecundidade da Natureza. Protetor dos jardins e dos rebanhos.

— *Pã*: deus da Natureza e da força criadora, protetor dos bosques e dos campos.

91. Arquétipos romanos

— *Vênus*: deusa da beleza, do amor e do desejo. Foi esposa de Vulcano e amante de Marte e mãe de Cupido.

— *Juno*: deusa do casamento, da vegetação, da fecundidade e do paraíso olímpico ou Céu. Rainha dos deuses e protetora do matrimônio e das mulheres, filha de Saturno e Cibele, irmã e esposa de Júpiter e mãe de Marte e Vulcano.

— *Minerva*: deusa da justiça, das artes e artesanatos e da sabedoria espiritual que equilibra a razão com a emoção superior.

— *Cupido*: deus do amor, do desejo e da luxúria; filho de Vênus.

— *Hebe*: deusa da beleza e da juventude; é filha de Júpiter e Juno e servia o néctar aos deuses.

— *Aradia*: deusa da *stregheria* (bruxaria italiana); considerada filha de Lúcifer e Diana, foi enviada para a Terra para libertar os oprimidos, os fracos e os pobres por meio da magia.

— *Fortuna*: deusa da fortuna, da boa sorte e da riqueza.

92. Arquétipos egípcios

— *Hathor (Het-Heru)*: a deusa-vaca do paraíso celestial, do amor, da alegria, das artes, dos prazeres dos sentidos e da Morte; mãe nutridora da Terra, é filha de Rá e esposa de Hórus.

— *Maat*: a deusa alada da Justiça, da Verdade, do equilíbrio e da harmonia; usa uma coroa com uma pluma de avestruz e é filha de Rá e esposa de Thoth.

— *Tefnant*: deusa do paraíso celestial.

93. Arquétipos hindus

— *Lakshmi*: deusa do amor, da beleza, da prosperidade, da sabedoria espiritual e da riqueza da Terra; esposa de Vishnu e mãe de Kama.

— *Rati*: deusa do amor sexual, da luxúria e dos prazeres dos sentidos; é esposa de Kama.

— *Ushas*: deusa da beleza jovem e da alvorada; é protetora dos seres humanos.

— *Kama-Ananga*: deus jovem do amor, do desejo, do sensualismo e do prazer; é esposo de Rati.

— *Urvashi*: deusa ninfa da beleza celestial; foi exilada na Terra pelos outros deuses.

— *Gandharvas*: músicos e cantores divinos, os deuses causais dos Sons da Natureza; são afeiçoados às mulheres, exercendo poder místico sobre elas e revelam ao homem o conhecimento espiritual.

94. Arquétipos escandinavos

— *Frigga*: deusa do amor e do matrimônio, do desejo sexual, da Primavera, da Sabedoria, da riqueza e da fertilidade da Terra, é mãe dos deuses e esposa de Odin.

— *Iduna*: deusa da beleza, da juventude, do amor puro e da Natureza, guarda as maçãs da vida, da saúde e da juventude eterna que oferece aos deuses de Asgard toda manhã e renova a vida na Terra.

— *Freya*: deusa da paixão, do amor, da beleza e da profecia; irmã de Frey, viajava em uma carruagem puxada por gatos pretos.

— *Lofu*: deusa do amor, encarregada de reunir os amantes.

— *Fulla*: deusa da vaidade feminina.

95. Arquétipos celtas

— *Druantia*: deusa do amor sexual, da fertilidade, da Natureza, da criatividade e da sabedoria da Terra; é a Rainha dos Druidas.

— *Epona*: deusa cavaleira da prosperidade, da fertilidade e fecundidade da Terra.

— *Brigit*: deusa da fertilidade, da cura, da poesia e das artes em metal.

— *Branwen*: deusa do amor e da beleza; é matriarca da Grã-Bretanha.

— *Aine*: deusa do amor e da fertilidade.

— *Oenghus*: deus da juventude e do amor inocente e puro.

96. Arquétipos bretões

— *Guinevere*: rainha de Camelot, esposa do rei Arthur; habilidosa nas artes e ofícios femininos, cheia de desejos sexuais apaixona-se por Lancelot — fato já previsto por Merlin.

— *Igraine*: mãe de Morgana, bela e sensual, provoca ingenuamente a paixão do rei Uther Pendragon que a deseja e a possui mediante a magia de Merlin, gerando um filho: Arthur.

97. Arquétipos judaico-cristãos

— *Eva (Hovah)*: a primeira mulher (a Natureza, a Terra), nascida da costela de seu esposo Adão. É a Mãe do Mundo e de todos os seres, bela, virgem, pura e inocente, vivia no Paraíso com seu esposo em perfeito deleite e harmonia celestiais. Foi "tentada" pela serpente (Lúcifer) do Jardim do Éden a provar do fruto da Árvore do Conhecimento; é a "Noiva de Deus", Shekinah (Presença Divina).

— *Heylel (Luzbel, Lúcifer, Lux-ferre)*: o "Luminoso", a "Bela Luz", o "Portador da Luz", "Estrela da Manhã", anjo rebelde, anjo do amor filantrópico, da beleza, do Conhecimento, da Verdade, da liberdade e do livre-arbítrio. Foi expulso do Céu e arremessado ao Inferno, mas descobriu o Paraíso e ofereceu o fruto "proibido" da Árvore da Vida (Otz Chiim) e do Conhecimento a Eva.

— *Maria Madalena*: a "Noiva de Christo", companheira de Jesus e ex-prostituta, foi iniciada nos ensinamentos sexuais secretos.

— *Jesus* (com Maria Madalena).

98. Arquétipos cristãos (hagiologia)

— *Santa Maria Madalena*: santa companheira de Jesus, iniciada, recebeu os ensinamentos sexuais mais secretos e foi a primeira mulher a ver Christo após a ressurreição. É padroeira dos pecadores arrependidos.

— *São Valentino*: padre santo romano que realizava milagres e casamentos secretamente durante a guerra. Acabou sendo preso e apaixonou-se pela filha cega do carcereiro. É padroeiro dos casais, dos namorados e amantes.

99. Arquétipo islâmico

— *Fatimah Zahra*: filha favorita de Muhammad, venerada como a rainha das mulheres do Paraíso e considerada modelo ideal e perfeito para as mulheres.

100. Arquétipos sumerianos

— *Inanna (Ishtar, Astarte, Astaroth)*: deusa do amor, do casamento, da fertilidade, da Natureza, da paixão, dos prazeres da Terra e da guerra.

— *Uttu*: deusa da fertilidade e fecundidade da Terra.

101. Arquétipos astecas

— *Xochiquetzal*: deusa do amor, da beleza, das flores, da fertilidade, da fauna e da flora, das artes e do sensualismo. Vive no paraíso celestial e é esposa de Tlaloc.

— *Xochipilli*: deus das flores, do amor e das artes.

— *Tzinteotl*: deusa do amor sexual, da luxúria e da promiscuidade; preside a prostituição e os vícios sexuais.

102. Arquétipos incas

— *Mama Coca (Cocamama)*: deusa do amor sexual, da saúde, da alegria, da euforia e do prazer. De seu corpo fez nascer a primeira planta de coca cujas folhas o homem só podia mascar depois de proporcionar prazer e êxtase a uma mulher.

— *Chasca (Chasca Coyllur)*: deusa da alvorada e do crepúsculo; era a deusa das flores, da beleza, dos prazeres, da juventude, da pureza e protetora das jovens donzelas.

— *Mama Ocllo*: deusa mãe da fertilidade e do crescimento; presidia a Natureza.

— *Mama Alpa*: deusa mãe da fertilidade, do crescimento e da abundância; possuía vários seios.

103. Arquétipos afros

— *Oxum*: orixá (divindade) do amor sexual, da beleza, da vaidade, do sensualismo, da fertilidade e da riqueza, é filha de Iemanjá e Oxalá.

— *Iansã (Oyá)*: divindade do amor, do sensualismo, da coragem, da guerra e dos mortos, preside o fogo, os raios e as tempestades, é filha de Oxalá e Iemanjá.

— *Pomba-Gira*: divindade do amor sexual, da luxúria, da promiscuidade, dos prazeres carnais e dos vícios. Gosta de álcool e induz os homens tendenciosos ao travesticismo; é consorte de Exú.

104. Arquétipos vodus

— *Erzulie*: loa (divindade) do amor, do desejo, do sexo, dos prazeres e da prosperidade.

— *Aidowedo*: loa da fertilidade, da Natureza, do arco-íris e senhora dos répteis-sáurios.

105. Arquétipos polinésios

— *Malara*: deus do amor, da harmonia e do casamento.

— *Atanua*: divindade insular, deusa da alvorada, da Natureza e mãe do primeiro homem.

— *Laka*: divindade havaiana, deusa da fertilidade, do crescimento vegetal, da Natureza e da música, é irmã de Pele.

— *Tane*: divindade maori, deus da Natureza, da flora, da luz, da alvorada e da juventude.

— *Opio*: divindade taitiana, deusa da juventude, irmã de Pele.

— *Tereia*: divindade taitiana, deusa das flores, irmã de Pele.

— *Alo-A-Oi*: divindade insular, deusa da Natureza.

106. Arquétipos japoneses

— *Ame-No-Uzume*: deusa da sedução, das artes, da fertilidade, da alvorada e da Natureza.

— *Daikoku*: deus do Paraíso, da alegria, da prosperidade e da Natureza.

107. Arquétipo chinês

— *Nu-Gua*: deusa da fertilidade, do sexo, do casamento, da Natureza e do conhecimento. Reparou o Céu e a Terra destruídos pela guerra entre os deuses e instruiu a humanidade.

108. Arquétipos tupi-brasileiros

— *Rudá*: deus do amor, do sexo e da fertilidade da Natureza.

— *Alamoa*: divindade insular da fauna e flora; manifesta-se como uma luz fogosa na fenda do Pico e aparece bela e nua aos pescadores e caçadores, para atraí-los, mas depois se transforma em um horrendo esqueleto para enlouquecê-los.

109. Arquétipos demoníacos

— *Dakini*: espírito elemental maligno, vampira demoníaca que bebe sangue e come carne humana. É servidora de Kali e também deusa da Sabedoria e iniciadora dos ascetas eremitas.

— *Nahemah*: demônio fêmea de beleza diabólica e fatal. Demônio do adultério, da promiscuidade, do fingimento e do falso amor que encanta e ilude; pode ter filhos mas os entrega a Lilith, sua irmã, para que ela os devore.

— *Aggarath*: demônio fêmea e feiticeira com cabelos de serpentes. Anda entronada em uma carruagem puxada por um boi e um asno; é irmã de Lilith e Nahemah.

— *Asmodeus*: demônio da luxúria e da fornicação; é filho de Naamah, uma vampira súcubo que estrangula bebês e toma o sangue de homens.

— *Sitri*: demônio do desejo e do amor passional; inflama de amor cego homens e mulheres.

— *Nybbas*: demônio mestre dos prazeres do Inferno.

110. Bestiário

— *Unicórnio* (mitologia universal): besta com corpo de cavalo branco, cabeça de cervo, cauda de javali e com um só chifre reto e negro no meio da testa, ou apenas um cavalo branco com um chifre negro no meio da testa, e que possui poderes curativos e só pode ser atraído por uma princesa virgem e pura.

— *Kamadhenu* (mitologia hindu): vaca divina da plenitude, da abundância, da prosperidade e da riqueza da Terra, proporciona a satisfação dos desejos e de tudo o que se queira. É mãe sustentadora da Vida e a primeira vaca criada por Brahma.

— *Nandini* (mitologia hindu): vaca divina da alegria e dos desejos, filha de Kamadhu ou Kamadhenu.

— *Audhumla* (mitologia escandinava): vaca divina que alimentava o gigante Ymir; é a mãe sustentadora da Criação.

— *Amalthea* (mitologia grega): cabra que amamentou Zeus em uma caverna em Creta. Era a mãe adotiva de Zeus e se tornou o primeiro

unicórnio quando ela retirou um de seus chifres e o encheu de flores e frutos para presentear seu filho adotivo, criando assim a cornucópia da abundância e da prosperidade.

— *Heidrum* (mitologia escandinava): a cabra do hidromel que vive à sombra da grande árvore Yggdrasil e se alimenta de suas folhas para produzir o hidromel.

— *Al-Borak* (mitologia islâmica): égua que viaja de Meca a Jerusalém passando pelos Céus.

— *Fauno, sátiro, silvano, sileno* (mitologia greco-romana): criatura com ventre e pernas de cabra, busto de homem barbado, tem dois chifres, vive nas florestas e bosques, persegue luxuriosamente as ninfas e é pastor de rebanhos e protetor das plantações.

— *Melek Taus* (mitologia persa/yezide): pavão gigante, criador do Cosmos e sustentador da Vida. É senhor da Sabedoria e do Conhecimento, é o deus que se elevou da Matéria.

— *Quetzalcoatl* (mitologia asteca): serpente gigante com asas de águia.

— *Itzpapalotl* (mitologia asteca): dragão fêmea com asas de borboleta e garras de águia e que liberta os humanos do sofrimento na hora da Morte.

— *Tatsu* (mitologia chinesa): dragão-serpente da Sabedoria e da prosperidade.

— *Tenryuu* (mitologia japonesa): dragão celestial que puxa a carruagem dos deuses.

— *Sirrusch* (mitologia sumeriana): dragão sagrado da Sabedoria.

— *Urhek (Uraeus)*: (mitologia egípcia): naja, a serpente da vida, da Sabedoria e das virtudes.

— *Fafnir* (mitologia escandinava): dragão filho de um fazendeiro mago, foi morto pelo herói Sigurd que arrancou seu coração e o comeu, adquirindo a Sabedoria de Fafnir.

— *Basilisco* (mitologia grega): besta com corpo de serpente, oito patas e cabeça de galo, com um único olho, nascida de um ovo posto por um galo (e não uma galinha) e incubado por uma serpente. Cuspia fogo e podia matar só com o olhar, com o som de sua voz ou com o toque de seu corpo.

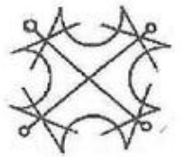
— *Dracânia* (mitologia grega): monstro com cabeça e busto de mulher e caudas de serpente no lugar das pernas.

— *Áspide* (mitologia medieval): besta reptiliana de cabeça grande, com corpo e patas curtas e cauda de serpente.

Sol

1. Centro/esfera cósmica

— *Shemesh* (שמש), o Sol: a manifestação físico-etérica da força/energia planetária, o objetivo final e concretizado da Esfera; o produto cristalizado da evolução cósmica.

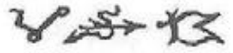


2. Nome divino

— *Jehovah Aloah Va Daath* (יהוה אלוה ודעת),"Senhor Deus no Conhecimento": a manifestação incorpórea; o aspecto puramente espiritual e amorfo da força/energia planetária.

3. Arcanjo

— *Raphael* (רפאל), a "Medicina de Deus": a manifestação mental e criativa da força planetária, a consciência organizada e a inteligência divina e diretora do poder planetário. Raphael expressa a força de cura que elimina os males da humanidade e é o guardião dos segredos do Templo, Sacerdote do Matrimônio e rege as Leis Cósmicas sobre o espírito humano; é o Senhor da Cura e sustentador da luz e do calor na Manifestação.

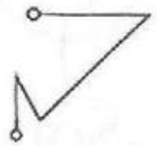


4. Coro Angélico

— *Malakim* (מלכים), os "Mensageiros", "Reis": a manifestação astral e formativa da força/energia planetária, o aspecto emocional superior e divino e o poder modelador das formas essenciais que se manifestarão no mundo físico. O Coro Malakim é a essência espiritual das Forças da Natureza, os princípios espirituais das forças elementais, dos reis elementais.

5. Inteligência planetária

— *Nakhiel* (נכיאל): a manifestação da força regente dos processos construtivos da natureza cósmica a partir da Mente Universal incorpórea.

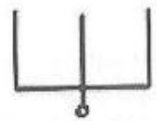


6. Espírito planetário

— *Sorath* (סורת): a manifestação do aspecto oposto, a força sombria, destrutiva e desintegradora da Inteligência planetária.

7. Espírito olímpico

— *Och*: a manifestação da força e energia planetárias que estrutura a Terra, rege o destino da humanidade e serve à Vontade do humano superior. Och governa os negócios solares, dá grande sabedoria, ouro e excelentes espíritos familiares; compõe a perfeita medicina e pode fazer o homem ser cultuado como um deus pelos reis do mundo.



8. Anjo

— *Mikhael* (מיכאל): a manifestação divina na esfera humana/mundana da força/energia planetária.

9. Angelologia (hierarquia celeste teológica)

— *Ordem das Virtudes*: as Virtudes são seres responsáveis pela manifestação dos "milagres", pelo equilíbrio do Cosmos e infundem o poder curativo do Espírito divino na humanidade.

10. Arquidemônio (hierarquia infernal cabalística)

— *Belphegor*: a manifestação inferior da força/energia, o espírito inferior e primitivo que influencia a raça humana conforme suas debilidades. Belphegor preside os descobrimentos e os inventos e induz os humanos ao mal por meio do conhecimento e das descobertas para conquistar riqueza, poder e glória mundanos.

11. Sephirah cabalística (Esfera de emanação divina)

— *Tiphareth* (תפארת), "Beleza": o Plano Búddhico, o Plano da unificação e equilíbrio cósmicos, da individualidade consciente e perfeita como um todo unida ao Cosmos e a tudo o que ele contém, espiritualmente, um estado inacessível e impossível na condição e nos planos inferiores. A primeira Grande Iniciação para a continuidade da evolução humana superior; a morada do Christo cósmico imortal; o mundo da pureza, da harmonia e beleza angelicais; o plano do Sagrado Anjo Guardião de cada humano e que surge para aquele que o busca; a força espiritual que impulsiona a raça humana a evoluir; a consciência crística iluminada. A imagem de Tiphareth é a de um rei, de uma criança e do Christo sacrificado. A experiência é a visão da Harmonia e do Mistério da Crucificação; a visão da essência espiritual do Cosmos e sua plena compreensão e a transcendência dos planos inferiores da matéria como resultado do contato com o Christo interno.

12. Corpo sutil humano (veículo de manifestação cósmica)

— *Corpo Búddhico*: o corpo crístico e anímico, da consciência crística, a Alma espiritual, o Eu espiritual, a Razão pura e bela com o Amor divino. Veículo do Christo cósmico individual, o Logos Solar no microcosmos ou Sagrado Anjo Guardião (Daemon, Augoeides, Nous); o "Corpo do Bem-Aventurado" que é formado na primeira Grande Iniciação e é extremamente potente nos Mestres Iniciados.

13. Qlipha cabalística (antítese da Sephirah, a "concha" da Esfera)

— *Thagiriron* (תגיריון), os "Litigiadores", os "Ardentes Instigadores": o Sol Negro, a Iluminação do Lado Noturno; estado no qual o Corpo Búdico, o Anjo Guardião, é completamente obscurecido ou desligado e separado dos princípios inferiores (Corpo Mental Inferior e Corpo Astral), tornando o ser humano extremamente arrogante, ignorante, grosseiro e bestial. É o mundo dos prazeres da ostentação, do envaidecimento extremo, do egoísmo e do egocentrismo; o terrível círculo infernal da ganância, da vaidade, da avareza, do esbanjamento, do desperdício, da mendicância, da pobreza e dos conflitos. O Palácio da Discussão e da Controvérsia que geram a arrogância, o conflito, a mediocridade e a hipocrisia; o Palácio Infernal de Titahion (Poço da Destruição). A imagem desta *Qlipha* é a de demônios negros gigantes lutando entre si.

14. Princípio cosmogônico do Caos (Necronomicon)

— *Azathoth*: o Caos primitivo amorfo, o "espírito" do Fogo Negro, das Trevas, antítese da Criação, o destruidor da Mente Cósmica, a aniquilação do Pensamento Divino.

15. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Tejas* (Fogo); também Vayu (Ar), Prithvi (Terra) e Apas (Água).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 180, 192, 204 e 218.

16. Elemento predominante

— *Fogo* (implícito em todos os Elementos).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 191.

17. Elementais da Natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— Todos os Elementais.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 180, 192, 204 e 216.

* * * * * * *

18. Mundo escandinavo (plano de existência/consciência)

— *Ljusalfheim*: o mundo dos Elfos de Luz, de beleza encantadora e radiante. As forças criadoras e harmonizadoras do Universo manifestado nascido dos divinos seres espirituais (Elfos).

19. Túneis de Thoth (planos e estados de consciência iluminados)

— *A Força (XI)*: o poder solar, a força masculina do Universo. Força bruta controlada e retida pelo pólo Feminino para que a manifestação continue em seu processo evolucionário; o controle da força vital do Cosmos pelo humano de Vontade que a direciona para sua própria evolução em níveis mais elevados de Consciência.

— *O Sol (XIX)*: o centro controlador do Cosmos, das influências zodiacais que são irradiadas para toda a existência, infundindo sua força característica e moldando as formas de vida e de consciência. A cabeça como sede do intelecto e mente, e o coração como sede da intuição espiritual verdadeira para o desenvolvimento supranatural; a visão interior e a inteligência intuitiva aplicada.

— *O Julgamento (XX)*: a individualidade que avalia e julga a personalidade e seus elementos quanto ao seu desenvolvimento e equilíbrio e a compreensão de seus processos mentais e emocionais. A regeneração do corpo e o despertar de si para si, um microcosmo individual unido ao Todo; o Fogo purificador que arde na purgação interior e involuntária do mundano inconsciente.

20. Túneis de Set (planos e estados de consciência sombrios)

— *Temphioth (XI)*: consciência e união com os instintos primais; vitalidade física e magnetismo pessoal para criar, curar e crescer. Canalização da força vital cósmica; integração com os impulsos e sensações sexuais e eróticas; medo sexual e descontrole sexual; insegurança emocional, dissipação de energia e exaustão.

— *Raflifu (XIX)*: a fonte da força criativa que cria um significado para a existência; a transcendência do ego pessoal e a evolução para além do estado psicológico atual, mecanizado e impulsivo, tendo acesso ao oculto Eu Superior e seu aspecto severo e sombrio que guia a evolução. Intelectualização descontrolada, falta de intuição, alienação e insensibilidade espiritual; arrogância, egocentrismo e glorificação da mundana personalidade efêmera; confusão, conflito interno e descentralização.

— *Shalicu (XX)*: capacidade de ver e assimilar o Eu Superior mais objetivamente, fora do espaço e tempo, livre de identidades culturais, sociais, nacionais e dos costumes e crenças; transcendência e superação das ameaças de aniquilação nuclear por meio da física oculta, criando novas realidades; contatos com formas de vida inferiores extra-humanas. Escravidão moral, religiosa e social, medo de mudança, anarquia, não-conformismo, rebeldia.

21. Trigrama I Ching (Livro das Mutações)

— *Li*: fogo, Sol, adesão, visão, consciência, luz manifestada, percepção, clareza, Consciência desperta no "dia" e na "noite".

22. Runas (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Sowilo, Sigel*: Sol, saúde, cura, sucesso, harmonia, luz, felicidade, força vital, desenvolvimento, vontade, exibicionismo.

— *Dagaz, Daeg*: dia, esperanças, poder, prosperidade, realização em todos os aspectos, sabedoria, espiritualidade elevada.

— *Gebo, Gyfu*: oferendas, dádivas, saúde, generosidade, equilíbrio, harmonia, igualdade, associações felizes em todos os campos.

— *Uruz, Ur*: poder e energia para dominar-se, força, mudança e desenvolvimento, autoconsciência, conquistas com sacrifícios.

23. Geomancia (figuras geomânticas)

— *Fortuna major*: grande sorte, benefícios, êxitos duradouros, crescimento espiritual, conquistas, boas influências, proteção, ajuda.

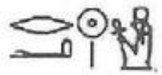
— *Puer*: menino, rebeldia, vida, entusiasmo, ação, independência.

— *Albus*: branco, leveza, sabedoria, paz, elevação espiritual, força mental, nobreza.

— *Caput draconis*: cabeça-do-dragão, a cabeça que dirige a Vontade, lucidez, intuição espiritual, mente, consciência, sabedoria, realização.

24. Hieróglifos egípcios (pictografia sagrada)

— *Ra (Amon-Ra, Atum)*: o deus-gavião da luz e do Sol, da força, da saúde, da Verdade e da Vida.



— *Asir (Osíris)*: o deus do Sol, da Vida, da Morte e da ressurreição; o deus sacrificado e renascido.

25. Símbolo planetário (astro-alquímico)

☉ — o escudo de Hélios, o Deus-Sol: um círculo com o ponto no centro, a manifestação da Alma espiritual ativa como poder harmonizador, irradiante e fecundante. A individualidade espiritual logóica e autoconsciente inserida na totalidade do Cosmos.

26. Domicílio (signo regido pelo planeta no qual sua influência é mais forte)

— *Leão* ♌ (data tradicional: 23 de julho a 22 de agosto; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 17 de agosto a 16 de setembro): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Leão manifesta-se como consciência espiritual, retidão e poder solares, como intuição que vem do coração, o centro solar no homem, o microcosmo.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 193.

27. Arquétipo junguiano (elemento estrutural da personalidade)

— *Eu (superior)*: o elemento diretor e organizador de todo o ser, do indivíduo completo, perfeito e autoconsciente. A consciência superior que une e harmoniza todos os aspectos do indivíduo interior auto-realizado, a assimilação de todos os aspectos da personalidade e a seleção do que é útil para a individualidade evolucionária; o elemento espiritual da psique, o centro da individualidade.

28. Alquimia (processo)

— *Sublimação*: a Consciência sublimada, renascida e sofrida pelo processo alquímico espiritual; a energia solar transmutada na individualidade autoconsciente.

29. Alquimia (elemento)

— *Pedra Filosofal, o Ouro dos Sábios, Adamo, Amrita, o Elixir*: obra resultante da alquimia psico-sexual e espiritual; a Consciência espiritual, a Sabedoria da individualidade que abarca o Todo.

30. Instrumento maçônico

— *Compasso*: símbolo da espiritualidade e do Conhecimento que abrange toda a circunferência do Cosmos, adquirido pela individualidade centralizada e com Sabedoria espiritual; a medida do Todo.

31. Yôga ("União" com o Divino)

— *Bhakti Yôga*: a Consciência e União por meio do amor devocional, religioso e fraternal. Devoção ardente que leva à imersão no centro do Cosmos, à união com o Deus interior.

32. Princípio hermético

— *Princípio do Mentalismo*: tudo no Universo é Mente, o Universo é uma Criação Mental do Deus Absoluto Incognoscível. O Cosmos é uma criação mental perfeita do Logos Solar, assim como toda e qualquer criação humana surge da mente e da inspiração intuitiva.

33. Sacramento teológico

— *Extrema-unção*: unção dos enfermos e moribundos com óleo consagrado para alívio e perdão na proximidade da Morte ou Transição.

34. Palavras do Christo na cruz

— Exclamando para si mesmo, Christo diz: "Está tudo consumado!".

35. Virtudes necessárias à Iniciação

— Devoção, convicção espiritual, discernimento e intuição são as virtudes necessárias para a Iniciação à Esfera planetária.

36. Vícios indesejáveis à Iniciação

— Orgulho, arrogância, egocentrismo, egolatria e presunção são os vícios que atrasam a evolução, embotam a consciência e impedem a Iniciação à Esfera planetária.

37. Títulos cabalísticos

— O Rei, O Filho, O Homem, O Rosto Menor, O Christo, O Messias, Adam Kadmon.

38. Símbolos tradicionais

— A cruz do calvário, a cruz grega, a rosa-cruz, o cajado e o mangual ("espanta-moscas", o açoite de cereais), o mastro, o candelabro, os chifres, a bola de cristal, a mandala, a espiral, a roda, o círculo com o ponto, o Kheper (o escaravelho), o Outa ou Udjat (o Olho-de-Hórus), a coluna Djed ou Tet (a coluna dorsal de Osíris), a pirâmide, o cubo e o hexagrama são os símbolos da Tradição Mágica.

39. Atribuição no hexagrama

— Centro.

* * * * * * *

40. Roda do ano (celebrações)

— *Beltane* (Festa do Fogo de Belenos (Christo)): início da maturidade e apogeu da fertilidade e fecundidade manifestados no equilíbrio e na união dos opostos (deusa e deus, Lua e Sol) que se amam na totalidade do Cosmos. Celebra-se esse evento acendendo duas fogueiras (ou velas e tochas) e saltando sobre elas, realizando ritos de purificação e de prosperidade, dançando em círculos em volta do mastro de fitas coloridas (*maypole*) e trançando-as. Corresponde à festa cristã de São Miguel e à Festa da Primavera.

— *Litha (*Solstício de Verão): auge da maturidade, a força máxima do deus para logo entrar em declínio, para que o poder se recolha em um novo período de hibernação sazonal. Período de maior força no qual realizam-se ritos de magia visando ao aumento de poder, de coragem, de energia para a fase de (semi) inatividade que se aproxima. Celebra-se este evento com fogueiras e velas vermelhas no círculo, procissões de tochas e velas, queima de flores e ervas do Sol juntamente com os pedidos nas fogueiras. Corresponde à Festa de São João Batista.

41. Estações do ano

— Primavera, Verão.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

42. Dia da semana

— Domingo: Dies Solis, Sun day ⇨ Sunday.

43. Horas de regência

— 1ª e 8ª horas do dia e 3ª e 10ª horas da noite de domingo.
Ver capítulo "As Horas Planetárias", página 235.

* * * * * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Yam, Ra, O*: impetuoso no início, aberto, claro e expansivo.
— Nomes dos espíritos, arquétipos, etc.

45. Vibrações sonoras (tonalidade e intervalos)

— *Tonalidade de F (Fá)*: masculino, forte, extasiado, pastoril, brilhante; obscuro e doloroso quando menor.
— *Intervalos de 6ª*: a partir da "tônica divina", ou Deus, que contém todas as notas e desdobra-se em graus de intervalos. (As vibrações sonoras são percebidas e experimentadas pelo sentido da audição. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

46. Vibração cromática (cor)

— *Amarelo (dourado)*: a cor do Logos Solar; cor quente, estimulante mental e intelectual, nervoso e cerebral. Cor da alegria, do otimismo e da inteligência, do encanto, da confiança, da sabedoria espiritual e da nobreza. A cor da vitalidade, é estimulante do apetite e repelente que afasta os insetos. (A vibração cromática é percebida e experimentada pelo sentido da visão. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 196.)

47. Número

— *Seis (6)*: o número do equilíbrio, da medida e proporções perfeitas, o número do macrocosmos e do ser humano perfeito, o número do conhecimento e do Christo, da Iniciação e da redenção, da beleza, da paz, da harmonia, da responsabilidade; o número da fraternidade e das pessoas amigáveis e conselheiras.

48. Qualidades predominantes

— Quente, seco, elétrico e positivo.

49. Formas predominantes

— Helicóides, encaracoladas, curvas, harmoniosas, proporcionais e belas.

50. Texturas (tecidos manufaturados)

— Tecidos macios, quentes, confortáveis, absorventes, bonitos, às vezes brilhantes, como: linho, lã, lã acrílica, crepe de lã, atoalhado, brim leve, cotelê, veludo alemão. (As texturas são percebidas e experimentadas pelo sentido do tato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 223.)

51. Sabores predominantes

— Doces, agradáveis, levemente salgados, estimulantes e pouco ácidos. (Os sabores são percebidos e experimentados pelo sentido do paladar. Ver "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 208.)

52. Aromas predominantes

— Doces, agradáveis, ativos, estimulantes. (Os aromas são percebidos e experimentados pelo sentido do olfato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

* * * * * * *

53. Perfumes

— *Incenso, olíbano*: favorece a concentração, a expansão da mente e a aproximação divina. Purifica o ambiente e elimina larvas astrais, fortalece a vontade, restabelece o corpo físico cansado. Utilizado em consagrações e em rituais teúrgicos.
— *Eucalipto*: reforça e ativa a vontade, favorece as operações de alta magia e os rituais teúrgicos. É energizante e purificador.
— *Açafrão*: favorece aos estados de alegria e bom humor, dissipa a tristeza e a melancolia. Protege contra más influências.
— *Louro*: favorece a clarividência e a lucidez e protege contra entidades malignas.
— *Noz-moscada*: favorece a divinação e os ritos para prosperidade e é estimulante mental.
— *Arruda*: favorece a proteção, elimina larvas astrais e afasta entidades maléficas.
— *Crisântemo*: favorece a saúde, a abundância, a estabilidade, a busca pela perfeição e o senso de beleza.
— *Limão*: favorece a proteção contra malefícios, afasta entidades indesejáveis e simboliza o coração humano.

54. Metal

— *Ouro (Aurum, Au)*: metal precioso, incorruptível, que não perde o brilho, não se deteriora. É o rei, o centro do reino metálico, podendo unir-se aos outros metais. Sua estrutura interna é muito forte e é perfeito condutor de eletricidade e de calor. É condutor de energia vital, dá saúde, favorece o autoconhecimento, aumenta a força e a coragem, dissipa a depressão, atrai e descarrega energia e é o símbolo do casamento e da união incorruptível. Em excesso na constituição humana pode tornar o indivíduo arrogante, egocêntrico, egoísta, exibicionista, vaidoso e presunçoso.

55. Pedras

— *Diamante*: pedra amplificadora de energia, intensifica a força, a resistência e a coragem. Favorece a expansão da consciência, o êxtase espiritual e aumenta a proteção e reforça o amor conjugal.

— *Crisólita*: pedra amarela, favorece a inspiração e a receptividade espirituais, auxilia na meditação e dissipa os estados depressivos e negativos da mente. É desintoxicante e elimina e afasta entidades malignas.

— *Topázio*: pedra amarela, aumenta e estimula o nível energético; favorece a criatividade artística e científica, acalma e relaxa o sistema nervoso, clareia a mente, favorece a alegria e a generosidade, auxilia na cura dos males dos olhos e da visão.

— *Jade amarelo*: pedra estimulante, energética; acalma, favorece a alegria, o equilíbrio e a expansão da consciência.

56. Vegetais

— *Freixo*: árvore de 10 a 40 metros, de casca lisa cinzenta esbranquiçada e folhas compostas pequeninas; combate sortilégios e malefícios, elimina larvas astrais e afasta espíritos malignos. Favorece a divinação e a obtenção de conhecimento e é utilizada para fazer talismãs.

— *Hissopo*: erva que favorece a cura e a proteção contra malefícios e espíritos malévolos; é utilizada em banhos de purificação antes dos cerimoniais e como ingrediente de água consagrada para aspergir-se com bastão ou varinha confeccionada do próprio arbusto de hissopo. É utilizada também como condimento e na fabricação de licor para uso mágico.

— *Limão*: favorece a proteção contra malefícios, afasta entidades indesejáveis, estimula a alegria, o amor e o senso de beleza. Auxilia na cura, na regeneração e conserva a beleza e simboliza o coração humano e o amor fraternal.

— *Visgo*: arbusto que vive em troncos de outras árvores; favorece a fertilidade, a prosperidade, a aquisição de sabedoria, os sonhos lúcidos, a comunicação divina e a proteção.

— *Abeto*: árvore alta das montanhas; favorece a profecia, a proteção e a clarividência.

— *Girassol:* favorece a fertilidade, o crescimento espiritual, o respeito e o senso de dignidade.

— *Loureiro*: favorece a clarividência e a lucidez e protege contra entidades malignas.

— *Figueira*: favorece a fertilidade, a paz, a clarividência, a meditação e a expansão da consciência.

— *Arruda*: favorece a proteção, elimina larvas astrais e afasta entidades maléficas.

— *Angélica*: favorece a clarividência, a saúde e a proteção contra as entidades malignas.

— *Crisântemo*: favorece a saúde, a abundância, a estabilidade, a busca pela perfeição e o senso de beleza.

— Outros vegetais são: calêndula, oliveira, romãzeira, laranjeira, anis, pessegueiro, videira, pinheiro, eucalipto, sicômoro, malva, canela, hibisco,

agrião, açafrão, erva-doce, camélia, verbasco, betônica, endro, sálvia, hena, cardo-santo, dente-de-leão, digital ou dedaleira, coca, noz-moscada, guaraná, milho, abacaxi, tangerina, cacau.

57. Características gerais das plantas

— Plantas aromáticas e estimulantes, geralmente de colorações alaranjadas, amareladas, douradas e brancas, de formato esférico e na maioria das vezes grandes e de aspecto radiante.

58. Parte principal das plantas

— Parte superior, copa (plantas de grande porte) e a planta como um todo, que pode ser utilizada em infusão (despejar água fervente sobre a planta em um recipiente e deixar em repouso por alguns minutos), em decocção (imergir a planta em água fria ou quente e deixar alguns minutos), em maceração (colocar a planta de molho em água fria por cerca de 24 horas), em banho (água fria ou morna da infusão ou decocção), em inalação (aspirar o vapor da infusão), em cataplasma (massa ou papa quente ou fria da planta que se colocam sobre a pele entre dois panos ou diretamente) e defumação (queimar a planta já seca em recipiente adequado para que a fumaça impregne o ar, perfumando e "limpando" o ambiente).

59. Totens vegetais

— Abeto, visgo, loureiro, figueira e girassol são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos elementais ligados a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

60. Totens animais

— Leão, tigre, falcão, pavão, escaravelho são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

61. Animais

— *Leão*: simboliza a força, o poder, a nobreza, a coragem, a liderança, a segurança, a autoconfiança.

— *Lince*: simboliza a visão penetrante, o conhecimento, a evolução.

— *Veado nobre*: simboliza a nobreza, a graça, o coração, o espírito, a gentileza, a bondade.

— *Águia*: simboliza a elevação espiritual, a visão da consciência, a prosperidade, a generosidade, a evolução, o mundo superior, o plano espiritual.

— *Escaravelho*: simboliza o ciclo da vida, a luz, a senda espiritual, o renascimento e a ressurreição e serve como amuleto protetor.

— Outros animais são: tigre, guepardo, puma, onça, falcão, harpia, condor, pavão, andorinha, girafa, louva-deus.

62. Enteógenos/tóxicos

— Ácido lisérgico (alucinógeno), coca (excitante), anfetaminas (excitante), são-pedro (alucinógeno), noz-moscada (estimulante, alucinógeno), *salvia divinorum* (alucinógeno).

63. Substâncias medicinais

— Substâncias diaforéticas (as que geram calor e eliminam toxinas pela transpiração), fortificantes do sistema imunológico e cardíaco, vitalizantes e estimulantes circulatórios.

64. Organização da matéria

— *Corpo*: o todo orgânico em harmonia.

65. Esfera principal da Terra

— *Ionosfera (termosfera)*: camada da atmosfera, de 50 a 600 km de altura, carregada eletricamente e com temperatura de cerca de 1700°C, onde nascem as auroras polares.

66. Lugares

— Palácios, teatros, museus de arte, oficinas de arte, salas de concerto, igrejas, catedrais, lugares amplos, magníficos e claros, grandes montanhas, grandes florestas tropicais e grandes clareiras.

67. Catástrofes naturais/formas de destruição

— Incêndios (principalmente espontâneos), efeito estufa e secas.

* * * * * * *

68. Chakras humanos ("roda" ou "disco" de força)

— *Chakra cardíaco, Anahata (Igreja de Tiátira)*: "Invicto" — plexo cardíaco; o coração, a circulação sangüínea, a glândula timo; domínio sobre os elementos do Fogo, controle sobre a respiração e sobre o coração; projeção do corpo búdhico, conhecimento superior, Intuição, Amor fraternal, compaixão, devoção, autoconfiança, paz, equilíbrio. Yam é seu mantra.

— *Chakra do plexo solar, Manipura (Igreja de Pérgamo)*: "Cidade das Jóias" — altura do estômago; centro do organismo; glândula pâncreas, estômago, bexiga, rins; domínio sobre os elementos do Fogo, controle sobre o calor e imunidade ao fogo, poder da clarividência, conhecimento da estrutura do organismo, auto-estima, autoconfiança, auto-indulgência, paz, consciência do próprio poder, harmonia. Ram é seu mantra.

69. Centro da máquina humana

— *Centro racional*: razão pura baseada no discernimento espiritual e no conhecimento direto.

70. Obras da Vontade mágica humana

— Trabalhos de expansão e iluminação da consciência, concentração e meditação, teurgia, aquisição de poder espiritual, curas, exercício da criatividade e manifestação da arte inspirada pelo trabalho e progresso ocultos, obras de devoção aos ideais elevados, trabalhos para prosperidade, riqueza e paz; estudo da astrologia oculta, da musicoterapia, da cromoterapia, do tarô e da teologia esotérica, medicina holística, poder da polividência, compreensão e domínio sobre todos os seres, até bestas, "invisibilidade", união crística com o Sagrado Anjo Guardião.

71. Fase da vida humana

— *Maturidade*: dos 21 aos 35 anos de idade; a personalidade definida, o período das conquistas, a vocação e a profissão definidas, responsabilidades, compromisso e casamento, a estabilidade mental, psíquica, emocional, física e sexual.

72. Faculdades humanas principais

— Querer, saber e pensar.

73. Psicologia humana

— Consciência desperta, esperança, nobreza de sentimentos, honra, amizade, generosidade, idealismo, coragem, lealdade, autoridade, inteligência, espiritualidade, felicidade, alegria, grandeza moral, criatividade, vontade, compreensão, auto-estima, vaidade, presunção, orgulho, arrogância, ambição, exibicionismo, egocentrismo e extroversão.

74. Quirologia (as mãos humanas)

— *Dedo anular e sua saliência (base)*: o monte de Apolo bem saliente indica grande criatividade, extroversão, orgulho, vaidade, exibicionismo.

75. Corpo humano

— Cabeça, ombros, peito, coração, cérebro, sistema circulatório, glândula timo, os olhos e o sentido da visão; as enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo.

76. Influências nos négocios humanos

— Desenvolvimento espiritual, poder, ambição, dinheiro, heranças, negócios, prosperidade, amizades, relações fraternais, casamentos, curas, medicina, associações, religiões, paz, prazer e bem-estar, harmonia, equilíbrio, crescimento, segurança e sucesso.

77. Conhecimento humano

— Artes plásticas, belas artes, música, musicologia, musicoterapia, estética, decoração, astronomia, astrologia, angelologia, teologia, antropologia, cosmologia, tarologia, radiologia, ótica, cardiologia, medicina holística, enfermagem, oftalmologia, imunologia, cromoterapia, pediatria e higiene.

* * * * * * *

78. Vozes humanas

— *Soprano menino*: a voz masculina mais aguda.
— *Contra-tenor (contralto masculino)*: voz masculina aguda com falsete.
— *Tenor*: voz masculina mais dramática, mais aguda que o barítono.

79. Nota e tonalidade musical (vibração sonora)

— *F (Fá)*: masculino, forte, extasiado, pastoril, brilhante; obscuro e doloroso quando menor.

80. Intervalos musicais

— *6ª Maior, 6ª menor (= 5ª aumentada)*: a partir da tônica.

81. Modo melódico

— *Dórico (semitono do 2º para o 3º grau e do 6º para o 7º grau)*: grave, solene, brilhante, religioso.

82. Modo rítmico

— *Espondaico*: solene, religioso.

83. Andamento musical

— *Allegro*: andamento vivo e ligeiro com solenidade.

84. Formas musicais

— *Sinfonia*: forma musical de grande volume sonoro e pompa para grande orquestra; tecnicamente complexa e espiritualmente elevada.
— *Cantata*: forma musical para vozes e instrumentos; geralmente de caráter sacro, às vezes profano.
— *Oratório*: forma musical concertista para solistas, coral e orquestra; de caráter sacro.
— *Moteto*: forma musical para coral sem instrumentos; de caráter sacro.

85. Naipes e instrumentos musicais

— *Toda a orquestra*: a unificação e a harmonia de todos os instrumentos e timbres dentro de um todo sob a direção de um regente, de uma inteligência unificadora e condutora.
— *Harpa*: instrumento de cordas dedilhadas, um dos mais belos e esplendorosos, cujo timbre parece expressar o mundo angélico; simboliza a vida celestial, a beleza sobrenatural, a visão, o enlevo e a contemplação divinas.

86. Artes plásticas

— *Classicismo*: caracterizado pela perfeição da forma, beleza, equilíbrio e clareza da arte clássica greco-romana e de significação humana universal.
— *Renascentismo*: a revalorização da arte clássica.

87. Gêneros literários

— *Ode (lírico)*: poesia entusiástica de exaltação.
— *Hino (lírico)*: poesia para louvar divindades ou glorificar pátrias.

88. Jogos e esportes

— Atletismo (lançamento de disco), fisiculturismo.

89. Maravilhas do mundo

— Colosso de Rodes, Templo de Abu Simbel, Catedral de Colônia, Santuário de Baalbek.

* * * * * * *

90. Arquétipos gregos

— *Apolo*: deus do dia e do Sol, da beleza, da juventude, da inteligência, da cura, da verdade, da Vida e da Morte, da adivinhação, da música e da poesia. Matou a serpente Python e presidia o Templo de Delfos; é irmão de Ártemis e filho de Zeus.
— *Héracle (Hércules)*: herói e semideus da força e da Sabedoria, teve de cumprir 12 tarefas (os trabalhos de Hércules); era filho de Zeus.
— *Orfeu*: deus da beleza, da música e da poesia. Filho de Apolo e da musa Calíope, casou-se com a ninfa Eurídice, mas quando ela morreu picada por uma serpente foi buscá-la no Inferno.
— *Hélios*: deus da luz e do Sol que em seu carro flamejante cruzava o céu e olhava pela humanidade.
— *Asclépio*: deus da medicina, filho de Apolo.

91. Arquétipos romanos

— *Febo*: deus do dia e do Sol, da beleza, da juventude, da inteligência, da verdade, da cura, da Vida, da música e da poesia. É irmão de Diana e filho de Júpiter.
— *Hércules*: herói e semideus da força e da sabedoria. Teve de cumprir 12 tarefas (os trabalhos de Hércules); era filho de Júpiter.
— *Esculápio*: deus da medicina e da cura; é filho de Febo.

92. Arquétipos egípcios

— *Ra (Amon-Ra, Atum)*: deus-gavião da luz e do Sol, da força, da saúde, da justiça, da verdade e da Vida. Criador e organizador do mundo, é considerado o primeiro faraó divino.
— *Asir (Osíris)*: deus do Sol, da Vida, da Morte e da ressurreição; o deus sacrificado, esposo e irmão de Ísis. Foi esquartejado por seu irmão Set, mas Ísis reuniu seus pedaços e o reconstituiu.
— *Heru (Hórus)*: deus-falcão do Sol, da beleza, da força, do Fogo e do Céu, é o "olho que vê tudo". Preside a abundância que distribui para a humanidade, é filho de Ísis e Osíris; teve o olho direito (o Olho-de-Hórus) arrancado por Set mas foi curado por Thoth.

106. Arquétipos japoneses

— *Amaterasu*: deusa do Sol, da Luz, da bondade, da generosidade, da saúde, da cura e protetora da humanidade. É considerada criadora do povo japonês e antepassado direto do imperador.

— *Fukurokujin*: deus da sorte, da Sabedoria e da longevidade. É profeta e filósofo.

107. Arquétipos chineses

— *Yan-Di*: deus do Sol, da Luz, da cura, da saúde e do conhecimento espiritual.

— *Shou-Lao*: deus da prosperidade, da alegria e da imortalidade.

108. Arquétipo tupi-brasileiro

— *Coaraci*: o deus do Sol e do amor fraternal, criador de todos os seres. É irmão e esposo de Jaci.

109. Arquétipos demoníacos

— *Beelzebub*: "Senhor das Moscas", "Deus dos Escaravelhos", era um deus da cura, da profecia e da imortalidade. Foi transformado em um demônio da discórdia, do crime, da perseguição e que provoca a queda dos reis e monarcas e ataca pessoas indefesas.

— *Apollyon (Abaddon)*: demônio da destruição, das pragas, da Morte e do Poço Infernal sem fundo; rei dos gafanhotos pestilentos e senhor da malignidade oculta sob os gigantes turbilhões do Sol Negro.

— *Choronzon*: demônio da dispersão, da obsessão, da ilusão, da confusão e do descontrole.

— *Moloch*: demônio semeador das pragas e dos sacrifícios de crianças.

110. Bestiário

— *Unicórnio* (mitologia universal): besta com corpo de cavalo branco, cabeça de cervo, cauda de javali e com um só chifre reto e negro no meio da testa, ou apenas um cavalo branco com um chifre negro no meio da testa. Possuía poderes curativos e só podia ser atraído por uma princesa virgem e pura.

— *Esfinge* (mitologia universal): besta com corpo de touro, patas de leão, grandes asas de águia e busto de mulher ou homem.

— *Khepra* (mitologia egípcia): escaravelho que rola o Sol através do Céu e que o carrega em segurança cruzando o Submundo toda noite. É o besouro símbolo da ressurreição, da Vida e do Sol oculto durante a noite.

— *Quimera* (mitologia grega): besta com uma cabeça de leão e uma de dragão, corpo de cabra, garras de águia e cauda de serpente e que expelia fogo pela boca e pelas narinas. É filha de Tífon e Équidna.

— *Grifo* (mitologia grega): besta alada com cabeça, garras dianteiras e asas de águia, orelhas de cavalo e corpo de leão. É guardião das minas de ouro e de pedras preciosas e inimigo do cavalo.

— *Hipogrifo* (mitologia grega): besta com busto, asas e cabeça de águia e corpo de cavalo, sendo um raro cruzamento do grifo com o cavalo. É de caráter orgulhoso, porém mais fácil de domar do que um grifo, sendo às vezes companheiro de um mago ou de um cavaleiro.

— *Hipolectrion* (mitologia grega): besta com a parte dianteira, cabeça, busto e patas de cavalo e a parte traseira, patas e asas de galo.

— *Simorgh* (mitologia persa): espécie de grifo gigante, com corpo de leão, asas, cabeça de águia meio canina e cauda de pavão. É profeta e guardião dos oráculos e do conhecimento secreto.

— *Roc* (mitologia persa): águia branca gigante que se alimenta de elefantes.

— *Zu (Anzu)* (mitologia sumeriana): monstro com corpo de águia e cabeça de leão, morto com uma fecha no peito por apoderar-se das tábuas do destino.

— *Garuda* (mitologia hindu): besta gigante com cabeça branca e asas vermelhas de águia e corpo humano dourado, na qual Vishnu cavalgava.

— *Gulltop* (mitologia escandinava): cavalo de crina dourada que voa em grande velocidade.

— *Nara-Sinha* (mitologia hindu): besta com cabeça de leão e corpo humano com oito braços; encarnação de Vishnu para salvar o mundo de um demônio.

— *Fênix (Benu)* (mitologia grega e egípcia): ave solitária macho de plumagem dourada e vermelha que se reproduz sem parceiro e que constrói uma pira ou ninho de canela-em-pau para cremar a si mesma, renascendo jovem de suas próprias cinzas logo em seguida.

— *Melek Taus* (mitologia persa/yezide): pavão gigante, criador do Cosmos e sustentador da Vida. É senhor da Sabedoria e do Conhecimento, é o deus que se redimiu de sua queda na matéria.

— *Karura* (mitologia japonesa): pássaro de fogo semelhante à Fênix.

— *Quetzalcoatl* (mitologia asteca): serpente gigante com asas de águia.

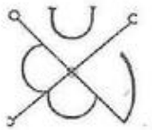
— *Argos* (mitologia grega): monstro de cem olhos, metade dos quais sempre estavam abertos, mesmo dormindo.

— *Manticora* (mitologia hindu): besta antropófaga com corpo de leão, cauda com ferrão de escorpião e rosto humano com uma boca grande e grotesca com tripla fileira dentária.

Marte

1. Centro/esfera cósmica

— *Madim* (מאדים), Marte: a manifestação físico-etérica da força/energia planetária, o objetivo da Esfera concretizado, o produto cristalizado da evolução cósmica.

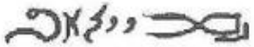


2. Nome divino

— *Elohim Gebor* (אלהים גבור), os "Deuses Poderosos": a manifestação incorpórea, o aspecto puramente espiritual e amorfo da força/energia planetária.

3. Arcanjo

— *Khamael* (כמאל), a "Punição de Deus": a manifestação mental e criativa da força planetária, a consciência organizada, inteligência divina e diretora do poder planetário. Khamael expressa a força da disciplina e da justiça, provoca o medo e a destruição de tudo o que é inútil e desequilibrado, removendo empecilhos e barreiras do processo evolutivo cósmico e humano; é o Senhor da Vingança, protege os fracos e injustiçados e castiga aqueles que violam a Lei.



4. Coro Angélico

— *Seraphim* (שרפים), as "Serpentes de Fogo": a manifestação astral e formativa da força planetária, o aspecto emocional superior e divino e o poder formativo e modelador das formas essenciais que se manifes-

tarão no mundo físico. O Coro Seraphim é o Fogo espiritual sutil purificador, destruidor e criador da Natureza.

5. Inteligência planetária

— *Graphiel* (גראפיאל): a manifestação da força regente dos processos construtivos da natureza cósmica a partir da Mente Universal incorpórea.

6. Espírito planetário

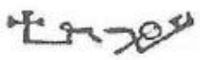
— *Bartzabel* (ברצבאל): a manifestação do aspecto oposto, a força desintegradora, aniquiladora, destrutiva e sombria da Inteligência planetária.

7. Espírito olímpico

— *Phaleg*: a manifestação da força/energia planetária que estrutura a Terra, rege na Terra o destino do homem e serve à Vontade do humano superior. Phaleg governa os negócios marcianos, eleva os homens às grandes honrarias nos negócios militares.

8. Anjo

— *Samael* (סמאל): a manifestação divina na esfera humana/mundana da força/energia planetária.



9. Angelologia (hierarquia celeste teológica)

— *Ordem das Potestades*: as Potestades são os seres responsáveis pelo fogo sexual das espécies de seres vivos e pela eliminação ou seleção natural.

10. Arquidemônio (hierarquia infernal cabalística)

— *Asmodeus*: a manifestação inferior da força/energia, o espírito inferior e primitivo que influencia a raça humana, conforme suas debilidades. Asmodeus preside as tentações e os impulsos sexuais impetuosos, descontrolados, animalescos, impuros e desnecessários. É o demônio da fornicação e das paixões baixas destrutivas.

11. Sephirah cabalística (Esfera de emanação divina)

— *Geburah* (גבורה), "Severidade": o Plano Átmico, o Plano da pura realidade cósmica e de seu Poder, da matemática do Universo, do verdadeiro e cru realismo científico espiritual, sem Ilusão. O Mundo das Leis em execução com sua força purificadora que destrói e elimina tudo o que é desnecessário, inútil e desequilibrado no Universo, a destruição constante do temporal e transitório. O Plano da Justiça Superior e Executiva, a sede da Lei Superior do Karma que se manifesta em Tudo e em todos os níveis no Universo manifestado; a consciência kármica superior; o karma dos Mestres Iniciados, dos Adeptos Maiores. A imagem de Geburah é a de um rei guerreiro em sua biga. A experiência é a visão do Poder; a experiência e a aquisição do Poder e sua manipulação correta e segura sob o domínio da Vontade e a transcendência da submissão ao Poder.

12. Corpo sutil humano (veículo de manifestação cósmica)

— *Corpo Átmico*: o corpo da mais pura percepção metafísica, livre de obscurecimentos, da Ilusão; o veículo que integra e assimila todas as experiências da Mônada imortal autoconsciente, o estado de consciência espiritual puramente objetivo que percebe a crua realidade do Universo baseado na matemática superior e na geometria sagrada, livre de qualquer intelectualismo, de qualquer hipótese cientificista. É o corpo do Adepto Maior que já pode conscientemente "negociar" seu karma com a Hierarquia Divina; no ser humano superior, proporciona coragem, disciplina, força de caráter, realismo (sem pessimismo ou otimismo), honestidade e sinceridade cruas e uma franqueza aguda e pungente. No Adepto Maior, é completamente desenvolvido e sutil, deixando transparecer todo o poder da Mônada auto-consciente.

13. Qlipha cabalística (antítese da Sephirah, a "concha" da Esfera)

— *Golachab* (גולחב), os "Incendiários": o deus Surtur, rei dos filhos malignos do Fogo, em atividade para destruir com seu Fogo e Fumaça negras no Ragnarok, o Armagedom. Prazer e Dor; estado no qual a mente está escravizada ao estúpido cientificismo grosseiro, destrutivo e maléfico, aos desejos impetuosos, aos impulsos animalescos e ao karma doloroso e crescente; o círculo infernal do ódio impetuoso, da ira, da vingança, da inveja, da traição, da discórdia, da dor e da violência destrutiva. O Palácio do Fogo Incendiário e do Ódio que geram a destruição, a tortura e o desespero; o Palácio Infernal de Bar Shachath (Lama da Morte). A imagem desta *Qlipha* é a de enormes cabeças negras em forma de vulcão em erupção.

14. Princípio cosmogônico do Caos (Necronomicon)

— *Azathoth*: o Caos primitivo amorfo, o "espírito" do Fogo Negro, das Trevas, antítese da Criação, o destruidor da Mente Cósmica, a aniquilação do Pensamento Divino.

15. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Tejas* (Fogo).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 192.

16. Elemento predominante

— *Fogo*.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 191.

17. Elementais da Natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— *Salamandras, vulcanos*: seres elementais do Fogo. São os seres do fogo das fogueiras, velas, lareiras, etc., e dos fogos de vulcões e de grandes incêndios florestais.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 192".

* * * * * * *

18. Mundo escandinavo (plano de existência/consciência)

— *Muspelheim*: o mundo de Fogo, o reino do gigante Muspel, deus do Fogo, e de Surtur, chefe dos filhos de Muspel; as forças da criação, destruição e purificação do Universo manifestado.

19. Túneis de Thoth (planos e estados de consciência iluminados)

— *O Imperador (IV)*: o poder ativo e estimulante, a força masculina do Universo, o poder gerador da Consciência Espiritual pura e livre de Ilusão, a visão da realidade superior e de suas Leis em execução; o homem evoluído e sua Mônada autoconsciente direcionando sua ascensão. O protótipo espiritual masculino perfeito do Universo manifestado.

— *A Justiça (VIII)*: a Justiça Superior, a Lei do Karma, que busca um perfeito equilíbrio do Universo por meio da destruição e eliminação de tudo o que é desnecessário e inútil, de tudo o que é um estorvo na Vida cósmica.

— *A Morte (XIII)*: a semente da Vida superior, divina, a essência espiritual e as formas essenciais da Natureza que perduram após todas as transformações no Universo manifestado. A descida involutiva da Mônada no ser humano encarnado; a morte da personalidade e de seus elementos inferiores, a morte da Ilusão da vida física e pessoal; transformação interior, espiritualização.

— *A Torre (XVI)*: o poder unificador da Mente e do instinto; o poder destruidor da força sexual cósmica polarizada que desintegra subitamente a personalidade limitadora da Consciência fazendo surgir lampejos súbitos das Verdades espirituais e da realidade crua do Universo. A Mônada que conquista sua liberdade, se emancipa do agregado de corpos densos, limitantes e obscurecedores.

20. Túneis de Set (planos e estados de consciência sombrios)

— *Tzuflifu (IV)*: as paixões e as energias agressivas sob a Vontade que não teme demonstrar a ira, a autoridade e o poder contra injustiças estabelecidas socioculturalmente. Força interior e consciência livre e independente; rebelião cega, furiosa e irracional, abusos de poder e violência.

— *Lafcursiax (VIII)*: o poder de agir no limite do não-controle e sem temor de corrigir desequilíbrios por meio da fúria honesta, sincera e justa; o inevitável processo de equilíbrio da Vida no fluir do Caos criativo; desequilíbrios e equívocos, medo de sentir alegria e liberdade, medo de sentir-se livre de culpas inúteis, medo do conhecimento e medo da Justiça divina; vertigem e náusea de medo de errar.

— *Niantiel (XIII)* : a consciência e aceitação da Morte e a consciência da reencarnação ou retorno. Conhecimento dos processos de transformações, a visão da Vida na Morte, da essência divina na putrefação transformadora; energia nuclear que afeta o DNA e cria novas formas de vida mutantes, radiações letais que criam células cancerígenas e geram dissociações esquizofrênicas; o medo da morte, da velhice e das doenças.

— *Parfaxitas (XVI)*: energia agressiva e sexual altamente canalizada a serviço da própria Vontade, a consciência expandida nos atavismos pré-humanos, não-humanos e trans-humanos; destruição dos limites da mente inferior e terrestre e contatos com formas de vidas alienígenas para trabalhar a evolução das espécies no tempo presente; autodestruição, o prazer pela violência, descontrole e irracionalidade destrutivas.

21. Trigrama I Ching (Livro das Mutações)

— *Kan*: o trovão, o despertar, o fogo do raio destruidor, o ímpeto criador do Universo manifestado. Impulso, incitamento, força, energia violenta e destrutiva que renova a Vida.

22. Runas (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Tiwaz, Tiw, Tyr*: guerra, poder, honra, coragem, energia, ímpeto, paixão, proteção na guerra e no conflito, autoconfiança, respeito, autoridade.

— *Kenaz, Ken*: fogo, luz, visão clara, impetuosidade, virilidade, fertilidade, entusiasmo, motivação, ferocidade, progresso, desejo sexual passional.

23. Geomancia (figuras geomânticas)

— *Rubens*: vermelho, fogo impetuoso, paixão, poder guiado pela impulsividade, ira, luta, violência, vício, destruição e renovação.

— *Puer*: menino, rebeldia, vida, entusiasmo, ação, independência.

24. Hieróglifo egípcio (pictografia sagrada)

— *Menthu (Montu)*: deus-falcão da guerra, das artes marciais, da vitória, da força e da virilidade.

25. Símbolo planetário (astro-alquímico)

♂ — o escudo e a lança de Ares; uma seta sobre o círculo; o ímpeto material e o impulso passional elevando-se acima do Espírito; as paixões grosseiras exaltadas sacrificadas e transmutadas pelo Espírito que busca sua elevação além da matéria; a luta pela elevação e transcendência.

26. Domicílios (signos regidos pelo planeta nos quais sua influência é mais forte)

— *Áries* ♈ (diurno; data tradicional: 21 de março a 20 de abril; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 14 de abril a 14 de maio): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Áries manifesta-se como luz do pensamento e das idéias, como visão clara e consciente do puro realismo cósmico, e também como firmeza, força, iniciativa e impetuosidade nas ações.

— *Escorpião* ♏ (noturno; data tradicional: 24 de outubro a 22 de novembro; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 17 de novembro a 16 de dezembro): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Escorpião manifesta-se como maturidade emocional e desejo de procriação e inevitável reprodução da espécie e como dissolução da Morte, a transformação de um estado para outro, de um nível para outro.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 193 e 205.

27. Arquétipo junguiano (elemento estrutural da personalidade)

— *Animus*: o aspecto masculino da personalidade e da psique (alma), a "imagem" masculina ideal e inconsciente na mulher, criada a partir de experiências ancestrais com o macho, o sexo masculino e suas impressões, determinando as qualidades das relações com os homens; é o lado ou aspecto interno masculino da mulher e que deve equilibrar-se com o aspecto feminino, interiormente, e sem comprometer a feminilidade inata da mulher.

28. Alquimia (processo)

— *Calcinação*: destruição ígnea da ilusória personalidade egóica e efêmera e de tudo o que é inútil e desnecessário para o progresso do trabalho alquímico espiritual.

29. Alquimia (elementos)

— *Enxofre dos Sábios*: o fogo que penetra toda matéria densa, calcina e purifica o ser, iluminando a consciência. A energia ígnea masculina, o impulso, o falo, o sêmen luminoso e penetrante.

— *Fogo filosófico*: o fogo do Enxofre que purifica toda substância, "lava" a matéria e a vivifica.

30. Instrumento maçônico

— *Malhete*: símbolo da Vontade ativa, da autoridade, do poder em ação, da determinação e iniciativa e da força destrutiva quando necessário.

31. Yôga ("União" com o Divino)

— *Karma Yôga*: a Consciência e a União com a crua realidade divina, com o Universo científico real sem ilusões; o poder sobre todas as ações e reações e a libertação da roda kármica, o conhecimento da Lei e Justiça superiores.

32. Princípio hermético

— *Princípio da Causa e Efeito*: tudo no Universo age e reage conforme a Lei superior e universal; há um efeito para cada causa, na devida proporção, em todos os níveis e graus, seja bom ou ruim, e devendo o homem superior transcender essas leis mecânicas e elevar-se acima da lei kármica.

33. Sacramento teológico

— *Penitência*: confissão e declaração dos vícios e erros para absolvição por meio de penas impostas pelo confessor, ou auto-impostas, para reparação de um pecado ou ofensa contra Deus.

34. Palavras do Christo na cruz

— Exclamando para seus algozes, Christo diz: "Tenho sede!"

35. Virtudes necessárias à Iniciação

— Coragem, justiça, firmeza de caráter, autoridade, respeito e franqueza são as virtudes necessárias para a Iniciação à Esfera planetária.

36. Vícios indesejáveis à Iniciação

— Crueldade, ira, ódio, destruição inútil e desnecessária e tirania são os vícios que atrasam a evolução, embotam a consciência e impedem a Iniciação à Esfera planetária.

37. Títulos cabalísticos

— A Justiça, O Medo, O Regente.

38. Símbolos tradicionais

— A espada, a lança, o punhal, o açoite, a corrente, o escudo, a biga, os chifres, o falo, a rosa de cinco pétalas, o pentágono e o pentagrama são os símbolos da Tradição Mágica.

39. Atribuição no hexagrama

— Ponta superior esquerda.

* * * * * * *

40. Roda do ano (celebrações)

— *Litha* (Solstício de Verão): auge da maturidade, a força máxima do deus para logo entrar em declínio para que o poder se recolha em um novo período de hibernação sazonal; período de maior força no qual realizam-se ritos de magia visando a aumento de força, coragem, energia, para a fase de (semi) inatividade que se aproxima. Celebra-se este evento com fogueiras e velas vermelhas no círculo, procissões de tochas e velas, queima de flores e ervas do Sol juntamente com os pedidos nas fogueiras. Corresponde à Festa de São João Batista.

— *Lammas (Lughnasadh)* — Festa da Colheita: início do declínio da maturidade, enfraquecimento do Fogo, semi-inatividade do deus e incubação do filho, que é o próprio deus, no útero da deusa; época de colher e usufruir de tudo o que foi conquistado. A deusa (como mulheres) prepara os pães com os cereais da colheita. Celebra-se com reuniões, jogos, concursos, torneios, banquetes, casamentos, ritos de gratidão, com a consagração dos pães e do vinho com o primeiro pedaço e o primeiro gole queimados dentro do caldeirão juntamente com cereais, o altar e as mesas decorados com ramos de trigo, espigas de milho, frutas, etc.

41. Estação do ano

— Verão.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

42. Dia da semana

— Terça-feira: Dies Martis, Tiw day ⇨ Tuesday.

43. Horas de regência

— 1ª e 8ª horas do dia e 3ª e 10ª horas da noite de terça-feira. Ver capítulo "As Horas Planetárias", página 235.

* * * * * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Yam, Rá, S*: impetuoso e claro, como um silvo na letra S.
— Nomes dos espíritos, arquétipos, etc.

45. Vibrações sonoras (tonalidade e intervalos)

— *Tonalidade de D (Ré)*: masculino, forte, marcial, triunfante, alegre; severo e opressivo quando menor.

— *Intervalos de 5ª*: a partir da "tônica divina", ou Deus, que contém todas as notas e desdobra-se em graus de intervalos. (As vibrações sonoras são percebidas e experimentadas pelo sentido da audição. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

46. Vibração cromática (cor)

— *Vermelho*: a cor do sangue, do ferro e do fogo, cor da energia direcionada e impetuosa; cor quente e elétrica, excitante, violenta, estimulante, sexual, passional, revitalizante, combate a apatia e a fraqueza e elimina as toxinas do organismo. Cor da coragem, da força de vontade, da extroversão, da ira, da destruição, da ambição e da cobiça. (A vibração cromática é percebida e experimentada pelo sentido da visão. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 196.)

47. Número

— *Cinco (5)*: o número do microcosmos, o homem constituído pelos cinco Elementos, o número da justiça e do karma. O número da coragem, do progresso, da liberdade, da ação, da impetuosidade e da impulsividade sexual; o número das pessoas decididas, de caráter firme, aventureiras, inovadoras e pioneiras, entediadas e insatisfeitas com a rotina medíocre e inútil.

48. Qualidades predominantes

— Quente, úmido, elétrico e positivo.

49. Formas predominantes

— Angulosas, retas e pontiagudas.

50. Texturas (tecidos manufaturados)

— Tecidos ásperos, grossos, rústicos, quentes, irritantes, pesados, tais como: brim, *jeans*, sarja grossa, *oxford*, helanca, couro, cotas-de-malha. (As texturas são percebidas e experimentadas pelo sentido do tato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 223.)

51. Sabores predominantes

— Fortes, picantes, muito ácidos, azedos e salgados. (Os sabores são percebidos e experimentados pelo sentido do paladar. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 208.)

52. Aromas predominantes

— Fortes e picantes, estimulantes, intensos e irritantes. (Os aromas são percebidos e experimentados pelo sentido do olfato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

* * * * * * *

53. Perfumes

— *Café*: estimula e exalta a mente; é excitante do cérebro e do coração, tonifica os músculos. É utilizado nos ritos de Marte.

— *Alho*: favorece a proteção, purifica a mente e o ambiente, elimina larvas astrais e afasta entidades malignas. É utilizado nos ritos e é afrodisíaco.

— *Lavanda*: fortalece a mente e o corpo físico, purifica e tonifica a aura, afasta pesadelos e entidades malignas. Combate a luxúria e as paixões.

— *Cravo-da-Índia*: fortalece a vontade, aumenta o nível energético, purifica, favorece os negócios e as relações amorosas. É utilizado nos ritos de Marte.

— *Sangue-de-dragão*: resina da planta dragoeiro, favorece a fertilidade masculina, a proteção e a purificação do ambiente. É utilizado em banhos de limpeza, em rituais e para fazer tinta natural vermelha para os trabalhos de Marte.

— *Pimenta*: fortalece o caráter, tonifica o corpo físico e estimula a mente. É utilizado nos ritos de Marte.

— *Enxofre*: utilizado para a limpeza de ambientes antes dos trabalhos mágicos.

54. Metal

— *Ferro (Ferrum, Fe)*: metal meteórico, oriundo de poeira meteórica depositada na Terra e extraído do minério de ferro sob calor intenso de fornalha. É metal maleável, porém duro e resistente e o mais indicado para forjar armas e ferramentas. Transmite o ímpeto e o desejo pela vida, "acorrenta" a alma ao corpo físico e à Terra, mas dá energia para lutar pelo progresso e

evolução, para a dominação e para a guerra. Corre no sangue e gera energia pela combustão no organismo. Em excesso na constituição humana pode tornar o indivíduo grosseiro, bruto, cruel, insensível, violento, passional e extremamente mundano e materialista.

55. Pedras

— *Rubi*: pedra preciosa vermelha, aumenta o nível energético, dá força, é muito estimulante, pode exteriorizar as paixões e a raiva para que sejam liberadas e queimadas, favorece o amor e o auto-amor, desintoxica o organismo, fortalece a vontade, o caráter e a saúde, estimula a motivação, dissipa as intrigas e dá proteção.

— *Pirita*: minério ferroso cor de cobre dourado, estimula a mente, equilibra os impulsos criativos com a praticidade científica, favorece os empreendimentos inovadores e a prosperidade e atua no sistema circulatório e respiratório.

— *Hematita*: pedra ferrosa de cor cinzenta, favorece a proteção, aumenta a auto-estima e a iniciativa, purifica o sangue e regenera os tecidos e auxilia na cura da histeria.

— *Jade vermelho*: estimula a paixão, a raiva e a agitação mental, libera a ira reprimida e relaxa as tensões.

56. Vegetais

— *Espinheiro*: moita de cheiro levemente desagradável, purifica o corpo e a mente, estimula o amor passional, favorece os ritos de magia sexual e é utilizado na confecção de talismãs de Marte.

— *Ipérico*: erva que combate e elimina as entidades maléficas, afasta os pesadelos e favorece os sonhos proféticos.

— *Urtigão*: erva que favorece a purificação, a proteção, fortalece a saúde e é um excitante utilizado nos ritos de magia sexual.

— Outros vegetais são: abrunheiro, gerânio, sorveira, amoreira, cerejeira, dragoeiro, cactus, cebola, alho, noz-de-cola, cravo-da-Índia, café, salsão, espinafre, lúpulo, rúcula, mostarda, tomate, cenoura, nabo, rabanete, bambu, mamona, plantas espinhosas, picantes e irritantes, moitas e arbustos de lugares secos em geral.

57. Características gerais das plantas

— Plantas espinhosas, irritantes e estimulantes, às vezes venenosas, de coloração avermelhada, com raízes cônicas como a cenoura e que vivem em lugares secos ou desérticos.

58. Parte principal das plantas

— Tronco sólido e ereto (plantas de grande porte) e cascas, ramos e caules, que podem ser utilizados em infusão (despejar água fervente sobre as cascas ou ramos em um recipiente e deixar em repouso por alguns minutos), em decocção (imergir as cascas ou ramos em água fria ou quente e deixar alguns minutos), em maceração (colocar as cascas ou ramos de molho em água fria por cerca de 24 horas), em banho (água fria ou morna da infusão ou decocção), em inalação (aspirar o vapor da infusão), em cataplasma (massa ou papa quente ou fria de cascas ou ramos que se colocam sobre a pele entre dois panos ou diretamente) e defumação (queimar as cascas ou os ramos secos em recipiente adequado para que a fumaça impregne o ar, perfumando e "limpando" o ambiente).

59. Totens vegetais

— Espinheiro, ipérico, cafeeiro e dragoeiro são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos elementais ligados a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

60. Totens animais

— Lobo, coiote, carneiro, víbora, cascavel, abutre, condor e harpia são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

61. Animais

— *Lobo*: simboliza a paixão impetuosa, a lealdade, a ousadia e os instintos de violência.

— *Coiote*: simboliza a esperteza, a malícia, a autoconfiança e a obstinação.

— *Javali*: simboliza a violência, a agressividade, a brutalidade e a grosseria.

— *Carneiro*: simboliza o calor, a atividade, a visão, a iniciativa e a impetuosidade.

— *Escorpião*: simboliza o impulso sexual exaltado, a iniciativa, a agressividade e a morte.

— *Cascavel*: simboliza a violência impetuosa, a crueldade, o instinto agressivo de preservação e de defesa, a eliminação das ameaças e perigos e a morte dolorosa.

— Outros animais são: porco-espinho, víbora, tubarão, peixe-elétrico, peixe-espada, ouriço, abutre, condor, diabo-da-Tasmânia, rinoceronte, vespa, marimbondo e mutuca.

62. Enteógenos/tóxicos

— Anfetaminas (excitante), coca (excitante), heroína (excitante potente), lobélia (estimulante), peiote (estimulante, alucinógeno), cantárida (excitante, estimulante letal).

63. Substâncias medicinais

— Substâncias antibióticas, quimioterápicas, cauterizantes, cáusticas, energizantes, fortificantes do sistema imunológico e cardíaco, vitalizantes e estimulantes circulatórios.

64. Organização da matéria

— *Órgão*: parte de um sistema orgânico que cumpre determinada função vital.

65. Esfera principal da Terra

— *Pirosfera (barisfera)*: camada interior da Terra, o núcleo quente, de onde se origina a lava vulcânica.

66. Lugares

— Academias militares, arenas, campos de guerra, cárceres, matadouros, açougues, fornos, forjarias, siderúrgicas, metalúrgicas, salas de cirurgias, cutelarias, regiões vulcânicas, lugares dedicados ao ferro, ao fogo e ao sangue.

67. Catástrofes naturais/formas de destruição

— Erupções vulcânicas e incêndios (principalmente espontâneos).

* * * * * * *

68. Chakra humano ("roda" ou "disco" de força)

— *Chakra cardíaco, Anahata (Igreja de Tiátira)*: "Invicto" — plexo cardíaco; o coração, circulação sangüínea, glândula timo; domínio sobre os elementos do Fogo, controle sobre a respiração e sobre o coração; conhecimento superior da realidade cósmica, Intuição, Amor fraternal com severidade, purificação, autoconfiança, equilíbrio. Yam é seu mantra.

69. Centro da máquina humana

— *Centro sexual*: energia ígnea impetuosa e impulsiva, o poder gerador ativo e não gestante.

70. Obras da Vontade mágica humana

— Trabalhos de expansão da consciência, aumento de coragem, força e ímpeto, trabalhos de castigo e punições, asceticismo e autoflagelo, exercício do senso de justiça impessoal, obras de destruição e eliminação do imprestável e inútil, magia das velas, magia sexual, estudo do karma e da geometria e matemática sagradas, estudo do caráter e trabalhos para o fortalecimento do mesmo, poder da consagração, purificação e destruição, o poder da compreensão da Justiça e o domínio sobre a fúria e a vingança.

71. Fase da vida humana

— *Auge da maturidade*: dos 35 aos 49 anos; a consolidação das conquistas, a experiência de vida, a estabilidade mental e espiritual, a coragem e iniciativa para ousar todos os empreendimentos.

72. Faculdades humanas principais

— Ousar, querer e calar.

73. Psicologia humana

— Vontade, autoridade, ânimo, entusiasmo, estímulo, ímpeto, coragem, honestidade, poder, valor, compreensão completa, análise, iniciativa, exaltação, impaciência, violência, brutalidade, ambição, autoritarismo, dominação, orgulho, tirania, injustiça, agressividade, impulsividade, egoísmo, paixão sem amor, grosseria, ira, conflito, imaturidade, desejo sexual exaltado e desejo de destruição.

74. Quirologia (as mãos humanas)

— *Saliências esquerda e direita do meio da palma da mão*: os montes de Marte bem salientes indicam coragem, agressividade, autoritarismo, dominação, grosseria.

75. Corpo humano

— Cabeça, coluna, genitais masculinos, nervos motores, sistema muscular, sistema excretor, glândula timo, sangue venoso; as enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo.

76. Influências nos negócios humanos

— Poder, força, decisão, empreendimentos de coragem, aventuras, pioneirismo, cirurgias, esportes violentos, incêndios, guerras, exércitos, polícia, justiça, processos, disputas, luta, vitórias, violência, condenações, prisões, castigos, punições e armas.

77. Conhecimento humano

— Artes marciais, heráldica, forças armadas, artilharia, infantaria, engenharia bélica, engenharia naval, engenharia nuclear, engenharia metalúrgica, siderurgia, ferramentaria, cutelaria, cirurgia, hematologia, urologia, imunologia, máquinas agrícolas e agronomia, vulcanologia, astronáutica, ciências exatas, computação, matemática, criminologia e criminalística.

* * * * * * *

78. Voz humana

— *Tenor*: voz masculina mais aguda que o barítono e a mais dramática.

79. Nota e tonalidade musical (vibração sonora)

— *D (Ré)*: masculino, forte, marcial, triunfante, alegre; severo e opressivo quando menor.

80. Intervalos musicais

— *5ª Justa, 5ª aumentada (= 6ª menor), 5ª diminuta (= 4ª aumentada, diabolus in musica)*: a partir da tônica.

81. Modo melódico

— *Frígio* (semitono do 1º para o 2º grau e do 5º para o 6º grau): solenemente marcial.

82. Modo rítmico

— *Pirriquio*: marcha militar.
— *Anapéstico*: marcha militar e fúnebre.

83. Andamentos musicais

— *Presto*: mais rápido que o allegro.
— *Allegro*: andamento vivo e ligeiro com solenidade.

84. Formas musicais

— *Ópera wagneriana*: forma musical para grande orquestra, coral e solistas; de caráter severo e denso, marcial e espiritualmente elevado.
— *Marcha militar*: forma musical própria para marcar o passo de tropas militares, com uma forte percussão e instrumentos de sopro.

85. Naipes e instrumentos musicais

— *Metais (trompete, trompa, tuba, trombone)*: naipe de sopro, em geral de sonoridade brilhante e fulgurante, muitas vezes impetuoso e impactante; vai dos timbres mais estridentes e agressivos aos toques marcias de tensão e alerta, e aos avassaladores sons de uma verdadeira batalha.

86. Artes plásticas

— *Cubismo*: caracterizado por formas geométricas cúbicas e angulosas representando objetos.

87. Gêneros literários

— *Tragédia (drama)*: visa a representar fatos trágicos de terror, medo e piedade.
— *Hino (lírico)*: poesia para glorificar pátrias ou louvar divindades.

88. Jogos e esportes

— Atletismo (lançamento de dardo), artes marciais, esgrima, boxe, esportes agressivos e violentos em geral.

89. Maravilhas do mundo

— Farol de Alexandria, Torre Eiffel, Grande Muralha da China, Cabo Canaveral, Coliseu, os vulcões Vesúvio, Krakatoa, Etna, Surtur e o Monte Fuji.

* * * * * * *

90. Arquétipos gregos

— *Ares*: deus da guerra, das batalhas, da violência e da força, filho de Zeus e Hera, foi amante de Afrodite.

— *Hefesto*: deus do Fogo, dos vulcões e dos metais, instalou suas forjarias e ferrarias nos vulcões, fabricou os raios de Zeus, as flechas de Apolo, a armadura de Héracles e o tridente de Poseidon. É filho de Zeus e Hera e esposo de Afrodite.
— *Ulisses (Odysseus)*: herói e rei de Ítaca que tomou parte na guerra de Tróia, homem de coragem, autoconfiança, prudência e valentia. Vagou pelo mundo durante vinte anos devido à perseguição de Poseidon e retornou ao seu reino, matando todos os pretendentes de sua esposa Penélope.
— *Nêmesis*: deusa da ordem, da justiça severa, do karma e do castigo inevitável, que pune com ira aqueles que merecem, para manter o justo equilíbrio da Vida e a moral elevada.
— *Erínias:* deusas da vingança e do ódio; Megera, a "Odiosa", Tisífone, a "Assassina Vingativa" e Alecto, a "Incessante", que puniam com suas tochas e punhais os condenados que violavam as leis morais. Tinham os olhos injetados de sangue, asas de morcego e serpentes na cabeça.

91. Arquétipos romanos

— *Marte*: deus da guerra, das batalhas, da violência e da força. É filho de Júpiter e Juno, foi amante de Vênus.
— *Vulcano*: deus do Fogo, dos vulcões e dos metais, instalou suas forjarias e ferrarias nos vulcões. É filho de Júpiter e Juno e esposo de Vênus.
— *Fúrias*: deusas da vingança e do ódio, puniam com suas tochas e punhais os condenados que violavam as leis morais, tinham os olhos injetados de sangue, asas de morcego e serpentes na cabeça.
— *Bellona*: deusa da guerra que acompanha Marte nos campos de batalha.

92. Arquétipos egípcios

— *Menthu (Montu)*: deus-falcão da guerra, das artes marciais, da vitória, da força e da virilidade, faz os faraós vitoriosos nas batalhas, às vezes é também o deus com cabeça de touro.
— *Sekhet (Sekhmet)*: deusa-leoa da guerra, da destruição, da fúria e da vingança, protege os faraós nas batalhas e destrói seus inimigos com flechas de fogo. Rege também as paixões furiosas, os impulsos sexuais e as bebidas fortes; é irmã de Bast e irmã e esposa de Ptah.
— *Menkhit*: deusa-leoa da guerra e do massacre.

93. Arquétipos hindus

— *Skanda*: deus da guerra, da força e do Fogo, chefe militar das hostes celestes. Nasceu da semente de Shiva atirada ao Fogo.
— *Yama*: deus da ordem, da Justiça divina, do karma, da moral, do castigo e da Morte. Castiga as almas perdidas e "pecadoras".
— *Agni*: deus do Fogo, do calor, da purificação e das estrelas flamejantes. Influencia o karma dos homens, é irmão gêmeo de Indra.

94. Arquétipos escandinavos

— *Tyr (Tiw)*: deus da guerra, das batalhas, da justiça, da lealdade, da ordem e da vitória. Corajoso e nobre, teve uma de suas mãos devoradas para que o lobo Fenris fosse capturado.

— *Loki*: deus do Fogo voraz, das paixões destrutivas, trapaceiro e ardiloso, inteligente e calculista. É irmão de Odin e pai do lobo Fenris, da serpente Mitgard e da deusa Hel.

— *Muspel*: gigante deus do Fogo de Muspelheim, o Fogo benéfico do mundo que derreteu o gelo de Nifelheim para iniciar a Criação.

— *Surtur*: deus do Fogo, rei dos filhos malignos de Muspel e que destruirá a morada dos deuses com sua espada flamejante no dia do Ragnarok (o Crepúsculo dos Deuses).

95. Arquétipos celtas

— *Teutatis*: deus da guerra, das batalhas, das armas, da destruição e protetor das tribos.

— *Goibniu (Govannon)*: deus do Fogo, dos metais e das armas; o deus ferreiro que forjou todas as armas do povo Tuatha de Dannan.

— *Kernunnos (Herne)*: o "deus cornífero" da fertilidade, da virilidade, da força, da coragem, da sexualidade masculina, do amor sexual, da agressividade, dos guerreiros. É protetor e deus da caça e dos animais selvagens, da riqueza e da prosperidade.

— *Cuchulainn*: semideus e guerreiro impetuoso e violento. Tinha uma força e ira sobrenaturais, massacrava guerreiros gigantes e feiticeiros com sua fúria e poder mágico.

— *Morrigan*: deusa da guerra e da destruição, feiticeira e rainha dos campos de batalha.

96. Arquétipo bretão

— *Lancelot*: cavaleiro da Távola Redonda, o mais bravo, corajoso e habilidoso cavaleiro da corte de Arthur. Foi amante de Guinevere (a esposa do rei) em uma paixão impulsiva e destrutiva, o que causou a queda e destruição do reino de Camelot.

— *Mordred*: guerreiro jovem e traidor impiedoso, suposto filho bastardo de Arthur com sua meia-irmã Morgana, cresceu longe do reino mas quis tomar o trono de Camelot à força, porém foi morto em uma última batalha contra Arthur, após feri-lo gravemente.

97. Arquétipos judaico-cristãos

— *Samael*: o anjo da morte, o "veneno de Deus", anjo caído, espírito das paixões bestiais e violentas, sedutor, acusador e destruidor, esposo de Lilith e supostamente o verdadeiro pai de Caim com Eva.

— *Caim*: supostamente filho de Adão e Eva e considerado o primeiro humano nascido da relação sexual, é ele o primeiro impulso de matar, de causar guerra, destruição, discórdia e derramar sangue na Terra. Impetuoso, ciumento e iracundo, matou seu irmão Abel.

— *Judas Iscariotes*: apóstolo traidor que entregou Jesus aos soldados para flagelação, julgamento, condenação e execução, arrependendo-se depois e matando-se enforcado.

— *Longinus*: soldado que perfurou Jesus na cruz com uma lança, fazendo jorrar muito sangue.

— *Jesus* (agredindo e expulsando os mercadores do templo; traído, preso e flagelado).

98. Arquétipos cristãos (hagiologia)

— *São Jorge*: santo justiceiro, cavaleiro e guerreiro matador de dragões. É patrono dos cavaleiros, soldados, guerreiros, arqueiros e açougueiros.

— *Santa Joana D'arc*: santa guerreira, chefe do exército nos campos de batalha; era vidente e foi condenada à fogueira por suposta heresia. É padroeira dos soldados, prisioneiros e vítimas de violência, estupro e rapto.

99. Arquétipo islâmico

— *Ali ibn Abu Talib*: guerreiro e califa aceito pelo povo, esposo de Fatimah e o primeiro homem a seguir o Islã, foi o sucessor direto de Muhammad.

100. Arquétipos sumerianos

— *Nergal*: deus da guerra, da destruição, das armas, do Fogo, do sangue e da fortuna da guerra.

— *Kingu*: deus guerreiro, esposo de Tiamat, tinha a Tábua do Destino que foi dada por Tiamat, mas foi morto por Marduk e com seu sangue (ou matéria) foi criada a raça humana.

— *Gibil:* deus do Fogo, do sangue e da destruição.

101. Arquétipos astecas

— *Huitzilopochtli*: o deus-colibri da guerra, do Fogo, do Sol e dos guerreios mortos em batalha, é patrono da cidade de Tenochtitlan.

— *Xipe Totec*: o "Senhor dos Esfolados", deus da metalurgia, da agricultura, dos ferreiros, da Morte, do renascimeto e da Vida, fez um esfolamento de si mesmo para dar de alimento ao ser humano, ficando sem sua pele; seus sacerdotes faziam sacrifícios humanos com escalpo e esfolamento e vestiam-se com as peles das vítimas.

102. Arquétipos incas

— *Apocatequil*: deus do raio, do Fogo e da destruição.

— *Urcaguary*: deus dos metais, da metalurgia e dos ferreiros, guardião dos minérios preciosos.

103. Arquétipos afros

— *Ogum (Xogum)*: orixá (divindade) da guerra, da força, da coragem, da agricultura, desbravador de novos caminhos, criador do ferro e da metalurgia. É filho de Oxalá e Iemanjá.

— *Oyá*: deusa da guerra, do Fogo, do vento e da magia. É esposa de Xangô.

104. Arquétipos vodus

— *Ogoun*: loa (divindade) da guerra, do Fogo, do ferro e da metalurgia. É esposo de Erzulie.

— *Kita Maza*: deus guardião, protege e defende de maneira muito agressiva e destrói os inimigos.

— *Bugid Y Aiba*: divindade da guerra.

105. Arquétipos polinésios

— *Kukuailimoku*: divindade insular da guerra, da destruição e da morte. Usa um elmo coberto com penas ensangüentadas.

— *Pele*: deusa havaiana do Fogo, dos vulcões, da violência, das batalhas, da vingança e das paixões.

— *Tu*: deus maori da guerra, das armas, dos sacrifícios sangrentos, da agricultura e da feitiçaria.

— *Tokai*: deus maori do Fogo e dos vulcões.

— *Samulayo*: divindade insular da guerra que preside os mortos em batalha.

106. Arquétipo japonês

— *Bishamonten*: deus da guerra, punidor dos malfeitores e protetor dos guerreiros.

107. Arquétipos chineses

— *Chi-You*: deus da guerra, das batalhas e das armas; muito furioso e violento.

— *Guan-Gong*: deus da guerra, da justiça, da retidão e defensor dos fracos.

— *Xi-Wang-Mu*: deus punidor violento, das pestes e epidemias, impingia castigos aos perversos.

— *Liu-Pei*: deus da guerra, defensor da honra e do dever.

— *Zhu-Rong*: deus do Fogo que tinha um carro puxado por dois dragões.

108. Arquétipo tupi/brasileiro

— *Boitatá*: divindade do Fogo, a serpente flamejante que vaga pelos campos protegendo-os contra incendiários, aparece às vezes na forma de um pedaço de madeira em brasa.

109. Arquétipos demoníacos

— *Azazel (Azael)*: demônio da perversidade, da injustiça e iniqüidade. Ensinou a fabricação de armas de guerra e a manufatura e o uso de cosméticos; incitou os anjos caídos a se unirem às mulheres humanas dando origem ao nascimento da raça de semideuses gigantes, os Nephilim.

— *Abigor*: demônio da guerra, instrui os homens em estratégia e técnicas de guerrilha e os ensina a liderar exércitos e ganhar o respeito dos soldados. Conhece todos os segredos da guerra.

— *Keres*: demônios femininos alados da guerra e da morte violenta em batalhas, por assassinato, acidentes, etc. Assombram os campos de batalha lutando entre si rangendo os dentes e se alimentam avidamente do sangue das vítimas após arrebatarem com violência suas almas. Possuem garras animalescas e usam roupas ensangüentadas.

— *Sabanack*: demônio da guerra, construtor de torres e cidades fortificadas; atormenta os homens com úlceras e feridas pútridas.

— *Alastor*: demônio da vingança, excepcionalmente cruel, incita o ser humano ao homicídio e outras atrocidades. É o executor e destruidor da monarquia do Inferno.

— *Andras*: demônio da discórdia e da morte, assassino extremamente perigoso.

— *Thamuz*: demônio inventor da artilharia.

110. Bestiário

— *Fênix (Benu)* (mitologia grega e egípcia): ave solitária macho de plumagem dourada e vermelha, que se reproduz sem parceiro e que constrói uma pira ou ninho de canela em pau para cremar a si mesma, renascendo jovem de suas próprias cinzas logo em seguida.

— *Tifon (Thyphon)* (mitologia grega): monstro gigante com muitas cabeças semi-humanas e serpentes brotando de seu corpo, membros e dedos. Soltava fogo pelas narinas e pela boca e provocava as destrutivas erupções vulcânicas e os tufões violentos; era inimigo dos deuses e pai de Hidra, de Quimera e de Cérbero.

— *Cérbero* (mitologia grega): cão de três cabeças, com serpentes no lombo e cauda de dragão. Muito feroz e violento, é o guardião do Hades (Inferno) que devorava as almas que tentavam passar, seja para entrar ou para sair. É filho de Tífon e Équidna.

— *Garm* (mitologia escandinava): cão monstruoso de Helheim, maior que Fenris, tinha quatro olhos e seu corpo estava sempre ensangüentado. Seu uivo dará início ao Ragnarok ou Crepúsculo dos Deuses e lutará com o deus Tyr até a morte de ambos.

— *Fenris* (mitologia escandinava): lobo gigante destruidor, filho de Loki, está acorrentado no Valhalla, mas será solto no dia do Ragnarok, semeando terror e destruição e devorará Odin.

— *Licantropo* (mitologia universal): besta híbrida de lobo e homem, ou homen mutante que se transforma em lobo durante a Lua cheia por meio de magia ou maldição.

— *Harpias* (mitologia grega): bestas antropófagas e feiticeiras, as irmãs Aelo, Ocípite e Celeno, raptoras muito cruéis, com rosto de mulher e corpo de abutre, sempre famintas raptavam seres humanos e os torturavam até a morte no Tártaro, o abismo do Hades.

— *Onocrotalos* (mitologia greco-egípcia): pelicano que se alimenta de animais venenosos e putrefatos, mata seus filhotes a bicadas e após três dias perfura seu próprio ventre e peito para que seu sangue jorre sobre os filhotes mortos, ressuscitando-os.

— *Geri e Freki* (mitologia escandinava): os dois lobos gigantes companheiros de Odin.

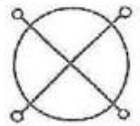
— *Akrabu* (mitologia sumeriana): monstro diabólico metade homem e escorpião.

4

Júpiter

1. Centro/esfera cósmica

— *Tzedeq* (צדק), Júpiter: a manifestação físico-etérica da força/energia planetária, o objetivo final e concretizado da Esfera, o produto cristalizado da evolução cósmica.



2. Nome divino

— *El* (אל),"Deus": a manifestação incorpórea, aspecto puramente espiritual e amorfo da força/energia planetária.

3. Arcanjo

— *Tzadkiel* (צדקאל), a "Justiça de Deus": a manifestação mental e criativa da força planetária, a consciência organizada e inteligência divina diretora do poder planetário. Tzadkiel expressa a força da justiça legislativa cósmica, tem o domínio supremo sobre a Criação, sobre tudo no Universo manifestado, expandindo-o e harmonizando-o; é o Senhor da Benevolência, proporciona segurança e certeza espirituais.

4. Coro Angélico

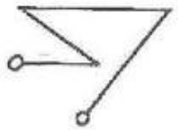
— *Chasmalim* (חשמלים), os "Seres Brilhantes": a manifestação astral, formativa da força planetária, o aspecto emocional superior e divino e o poder formativo e modelador das formas essenciais que se manifestarão no mundo físico. O Coro Chasmalim é o princípio abstrato da Criação, expressa as Idéias luminosas, o Ideal arquetípico que impulsiona e expande a criação das Formas da Natureza.

5. Inteligência planetária

— *Yophiel* (יופיאל): a manifestação da força regente dos processos construtivos da natureza cósmica a partir da Mente Universal incorpórea.

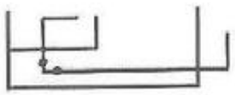
6. Espírito planetário

— *Hismael* (חסמאל): a manifestação do aspecto oposto, a força desintegradora, destrutiva e sombria da Inteligência planetária.



7. Espírito olímpico

— *Bethor*: a manifestação da força/energia planetária que estrutura a Terra, que rege o destino da humanidade e serve à Vontade do humano superior. Bethor governa os negócios jupiterianos, dá espíritos familiares, proporciona *status* e posições ilustres, responde honestamente a todas as questões, transforma pedras preciosas em compostos medicinais com efeitos miraculosos.



8. Anjo

— *Sachiel* (סחיאל): a manifestação divina na esfera humana/mundana da força/energia planetária.

9. Angelologia (hierarquia celeste teológica)

— *Ordem das Dominações*: as Dominações são os seres responsáveis pela arquitetura e construção do Cosmos, por sua expansão e administração dentro das Leis e pela Ordem universal, presidem todos os negócios divinos e humanos e têm o domínio especialmente sobre as causas emergenciais.

10. Arquidemônio (hierarquia infernal cabalística)

— *Astaroth*: a manifestação inferior da força/energia, o espírito inferior e primitivo que influencia a raça humana, conforme suas debilidades. Astaroth é grande tesoureiro do Inferno, induz os homens à ostentação, à indolência e às vaidades. Conhece todos os segredos do Universo manifestado, pode ver o passado, o presente e o futuro, sabe tudo sobre a queda dos espíritos malignos e rege as artes e as ciências liberais.

11. Sephirah cabalística (Esfera de emanação divina)

— *Chesed* (חסד), "Misericórdia": o Plano Nirvânico, o Plano das Idéias arquetípicas espirituais, da Consciência Abstrata e essencial do Universo; o mundo da Mônada livre, liberta da roda viciosa da vida, do nascimento, morte e reencarnação; o mundo da plena Sabedoria, da paz e felicidade, do Adepto "isento", livre do karma já negociado; o Plano Brahmânico do Grande Arquiteto (Gedulah, "Grandeza"), o Demiurgo (Ialdabaoth), o "Artífice" e Rei, que detém a Matéria divina fundamental a ser moldada e distribuída no Universo e as Idéias "arquitetônicas" divinas já "planejadas" de todo o Cosmos, com suas Leis idealizadas e organizadas para que a Manifestação se desenvolva harmoniosamente e continuamente em todas as direções, expandindo-se; a Verdade sobre a Vida; estado místico profundo de absorção no Cosmos e posse da Verdade; a consciência arquetípica e "arquitetônica". A imagem de Chesed-Gedulah é a de um rei coroado em seu trono. A experiência é a visão do Amor; a experiência do Amor, da Misericórdia e da Grandeza que criam, preservam e expandem o Universo; a visão das Idéias arquetípicas divinas e sua Sabedoria.

12. Corpo sutil humano (veículo de manifestação cósmica)

— *Corpo Nirvânico*: o Corpo Átmico superior, em sua plenitude, livre de tudo o que é inútil, de tudo o que gera karma. O corpo da Mônada individual autoconsciente livre do karma evolutivo e do sofrimento involutivo nos Planos densos; o corpo do Adepto "isento" do karma, livre da Roda do Samsara, da roda da vida, livre da reencarnação, se assim for sua Vontade, pois essa obrigação divina e necessidade evolutiva já se tornaram completamente nulas para si mesmo.

13. Qlipha cabalística (antítese da Sephirah, a "concha" da Esfera)

— *Gha'Agsheklah* (ג'עכשלה), os "Transgressores", os "Perturbadores": a Preparação para o Abismo; o nível mais alto do misticismo e do amor sombrios; estado no qual a consciência está obscurecida pela escória kármica criada pela própria mente grosseira e atrasada do homem ao longo de muitas encarnações, transgredindo as Leis da evolução da Consciência; condição na qual o verdadeiro amor se torna sentimentalismo passivo e indolente e a misericórdia se transforma em covardia e permissividade hipócrita; o círculo infernal da tirania, da opressão, do poder patriarcal abusivo, da

escravidão dos covardes, do fanatismo e da hipocrisia e ostentação. O Palácio da Perturbação e da Transgressão que geram a anarquia, a desordem e a perdição; o Palácio Infernal de Abaddon (Perdição). A imagem desta *Qlipha* é a de demônios gigantes com cabeças de gato preto.

14. Princípio cosmogônico do Caos (Necronomicon)

— *Nyarlathotep*: o Caos em movimento, a Matéria Primordial a ser modelada para a manifestação das forças caóticas do Universo, o mensageiro caótico.

15. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Akasha* (Espírito, origem dos quatro *Tattwa*s inferiores).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas180, 192, 204 e 218.

16. Elemento predominante

— *Espírito* (consciência divina superior que unifica e equilibra os quatro Elementos da Matéria).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 179, 191, 203 e 215.

17. Elementais da natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— Todos os Elementais.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 180, 192, 204 e 216.

* * * * * * * *

18. Mundos escandinavos (planos de existência/consciência)

— *Asgard*: o mundo dos deuses puros e benévolos, o palácio dos reis divinos, os seres construtores e organizadores da Vida real; o plano dos poderes e forças anabólicas da Natureza ou Universo manifestado.

— *Valhalla*: o mundo dos heróis mortos em combate (os Einherjer); o mundo onde se descansa em paz e alegria após as batalhas espirituais e se vive como rei divino.

19. Túneis de Thoth (planos e estados de consciência iluminados)

— *O Louco (0)*: o êxtase da dissolução, da aniquilação dos princípios inferiores e a integração e absorção da essência divina "experiente", da Mônada no Grande Alento do Pai.

— *A Roda da Fortuna (X)*: o Universo manifestado em contínua expansão e atividade por meio da interação de forças opostas que geram o equilíbrio e as transformações; a evolução e involução de todas as formas existentes e a transcendência do homem superior para além da Roda do Samsara; a queda material e a ascensão espiritual.

— *A Temperança (XIV)*: a sustentação e nutrição abundante de toda a existência que adquiriu forma no mundo manifestado; o sustentáculo da Vida e seu controle; a consumação da união dos opostos no interior do homem de Vontade culminando na transmutação completa das energias do Ser em consciência espiritual e poder.

20. Túneis de Set (planos e estados de consciência sombrios)

— *Amprodias (0)*: o "irracional" trans-humano ao extremo, libertando e expandindo a consciência para outras realidades e o vislumbre de espécies de consciência alienígena de dimensões paralelas; sistema nervoso sobrecarregado devido a repetidas e inconscientes experiências e contatos extra-humanos; personalidade dissociada, delírios e vícios.

— *Kurgasiax (X)*: conexão com o fio da Vida conduzido pela linhagem sangüínea até o remoto passado reptiliano; a continuidade das gerações que habitam a Terra, cujos padrões arquetípicos foram criados ao longo de eras por ação da Vida inteligente; capacidade de aceitar a lei kármica, de sentir alegria nos ciclos da Vida; incompreensão do karma e crença passiva e idolente na sorte e nas coincidências.

— *Saksaksalim (XIV)*: manipulação de correntes vitais eletromagnéticas para a evolução da Vida, produzindo elixires curativos por meio do cultivo dos opostos; o conhecimento do Mistério do Cosmos, da Matéria/

Energia primordial que é "moldada" para construir o Universo manifestado; desequilíbrio e incompreensão dos opostos e repulsa degenerada.

21. Trigrama I Ching (Livro das Mutações)

— *Ch'ien*: pai, céu, criatividade, benevolência, ascensão, luz da consciência.

22. Runas (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Mannaz, Man*: homem, mente, inteligência, cultura, visão ampla, conselhos, respeito, domínio, imparcialidade.

— *Ingwaz, Ing*: realização de projetos e idéias, potencial desenvolvido, liberdade e segurança nas realizações em curso, boa sorte.

— *Algiz, Eolh*: defesa, proteção, bem-estar, situação confortável, segura e com proveito, domínio e força, oportunidades, desafios, saúde.

— *Thurisaz, Thorn*: benefícios, controle, ponderação, estabilidade, pausa temporária para pensar e avaliar.

23. Geomancia (figuras geomânticas)

— *Fortuna major:* grande sorte, êxito, sucesso, proteção.

— *Acquisitio*: aquisições, recebimento, êxito, sucesso, progresso, ganhos, prosperidade.

24. Hieróglifos egípcios (pictografia sagrada)

— *Ptah* (*Ftah*): o deus-careca da criação, da Vida, da preservação e da evolução, deus da sabedoria divina, pai dos deuses e dos homens, deus generoso e bondoso.

— *Khnum (Chnoufis)*: o deus-carneiro, criador e modelador do mundo, pai dos deuses e dos homens, uma manifestação e aspecto de Ptah.

25. Símbolo planetário (astro-alquímico)

♃ — o trono e a primeira letra do nome de Zeus; o semi-círculo unido à cruz, a Vontade da alma transcendendo a matéria, equilibrando e "redimindo" seus Elementos.

26. Domicílios (signos regidos pelo planeta nos quais sua influência é mais forte)

— *Peixes* ♓ (diurno; data tradicional: 20 de fevereiro a 20 de março; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 15 de março a 13 de abril): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Peixes manifesta-se como elemento anticoesivo, o desprendimento e expansão, o "volume" das expressões superiores do Ser, a alma tornando-se manifesta e imersa no plano da Criação.

— *Sagitário* ♐ (noturno; data tradicional: 23 de novembro a 20 de dezembro; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 17 de dezembro a 13 de janeiro): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Sagitário manifesta-se como elemento de ligação, que funde a Mente e o Pensamento superiores à Intuição divina na Mônada unificada e expandida.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 193 e 205.

27. Arquétipo junguiano (elemento estrutural da personalidade)

— *Ego*: o elemento psíquico consciente, a mente consciente, organizada, composta de pensamentos, sentimentos, lembranças, memórias, percepções, tudo selecionado e aceito pelo próprio ego durante a vida do indivíduo e que confere identidade e coerência à sua personalidade.

28. Alquimia (processos)

— *Retificação*: correção e controle do processo alquímico com temperança e zelo.

— *Multiplicação*: aumento da energia e força da Obra, multiplicando e expandindo a Matéria e o Poder e suas manifestações.

29. Alquimia (elemento)

— *Estanho dos Sábios*: o elemento equilibrante entre extremos e a substância mais salutar, resistente e que se funde harmoniosamente em uma amálgama com outras substâncias no processo alquímico controlado e temperado sob Vontade.

30. Instrumento maçônico

— *Esquadro*: símbolo da expansão controlada, da busca intensa e da diligência, da retidão e da medida justa para todas as coisas do Universo.

31. Yôga ("União" com o Divino)

— *Raja Yôga*: Yôga dos Reis, a União com o Atman por meio do controle do Pensamento e domínio da Mente, da concentração e meditação para aquisição ou despertar do poder real do Espírito que tem domínio sobre todas as coisas externas e internas do indivíduo e onde a Lei não mais exerce poder sobre ele.

32. Princípio hermético

— *Princípio da Correspondência*: o que está acima corresponde ao que está abaixo, e assim tudo no Universo manifestado tem sua correspondência nos diversos planos entre seus fenômenos e Leis universais, devendo o humano superior compreender o Cosmos por meio de analogias que são "distribuídas" desde o mais alto e superior até o mais baixo e inferior, conforme o grau evolutivo do que é correspondido.

33. Sacramento teológico

— *Eucaristia*: banquete sagrado, comunhão do pão e do vinho consagrados nos quais está a presença divina em Jesus Christo.

34. Palavras do Christo na cruz

— Exclamando para Deus, Christo diz: "Pai, perdoa-lhes, porque eles não sabem o que fazem!".

35. Virtudes necessárias à Iniciação

— Onipotência, obediência, temperança, justiça, caridade e misericórdia são as virtudes necessárias para a Iniciação à Esfera planetária.

36. Vícios indesejáveis à Iniciação

— Fanatismo, hipocrisia, tirania, gula, ostentação, indolência e intolerância são os vícios que atrasam a evolução, embotam a consciência e impedem a Iniciação à Esfera planetária.

37. Títulos cabalísticos

— O Todo-Pai, A Majestade, O Pai dos Deuses, O Amor.

38. Símbolos tradicionais

— A cruz grega, a suástica (fylfot), o martelo-de-Thor (Mjolnir), o cajado, o cetro, os chifres, a flor-de-lis, o orbe, o sino, a pirâmide, o esquadro e o compasso, o xadrez, o tetraedro, o quadrado são os símbolos da Tradição Mágica.

39. Atribuição no hexagrama

— Ponta superior direita.

* * * * * * *

40. Roda do ano (celebração)

— *Mabon* (Equinócio de Outono): fim da maturidade, início da velhice, a deusa cuida do deus, seu esposo, e oferece suas belas dádivas que já foram colhidas. Celebra-se esse evento com o fim das colheitas, enfeita-se o chão forrando-o com folhas secas, o altar e as mesas com cereais e cornucópias cheias de frutas e doces e realiza-se rituais de gratidão, proteção, harmonia, saúde e cura (especialmente dos idosos), reflexões e meditação.

41. Estação do ano

— Outono.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

42. Dia da semana

— Quinta-feira : Dies Jovis, Thor day ⇨ Thursday.

43. Horas de regência

— 1ª e 8ª horas do dia e 3ª e 10ª horas da noite de quinta-feira.

Ver capítulo "As Horas Planetárias", página 235.

* * * * * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Om, A*: potente, grave e expansivo, com os lábios cerrados na letra M.
— Nomes dos espíritos, arquétipos, etc.

45. Vibrações sonoras (tonalidade e intervalos)

— *Tonalidade de C (Dó)*: masculino, jovial, alegre, luminoso, inocente, levemente marcial; sombrio e triste quando menor.

— *Intervalos de 4ª*: a partir da "tônica divina", ou Deus, que contém todas as notas e desdobra-se em graus de intervalos. (As vibrações sonoras são percebidas e experimentadas pelo sentido da audição. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

46. Vibração cromática (cor)

— *Azul*: a cor do ilimitado, do imenso, do céu limpo e claro, da elevação espiritual, do amor, da alegria, da lealdade, da esperança, dos grandes ideais, da meditação e da intuição e dos sonhos lúcidos. Cor elétrica, relaxante, calmante, purifica o organismo, reduz a pressão sangüínea, o calor, as tensões e combate dores de cabeça e palpitações cardíacas. (A vibração cromática é percebida e experimentada pelo sentido da visão. Ver "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 196.)

47. Número

— *Quatro (4)*: o número do Pai Celestial, a base racional e cabeça do Todo, o Arquiteto que cria com a Matéria Primordial, o número da esfinge e do espaço terrestre, dos quatro quadrantes, dos quatro Elementos, dos quatro pilares do conhecimento humano (ciência, arte, religião e filosofia), da estabilidade, da Obra realizada e do trabalho, da chave da Natureza e do Fundamento; o número das pessoas racionais, práticas, organizadas e metódicas, disciplinadas, estáveis, honestas, idealistas e confiáveis.

48. Qualidades predominantes

— Quente, úmido, elétrico e positivo.

49. Formas predominantes

— Curvas, ovóides, retas e bem definidas e levemente angulosas.

50. Texturas (tecidos manufaturados)

— Tecidos resistentes, bonitos, nobres, levemente macios, felpudos, confortavelmente quentes tais como: veludo alemão, gabardine (tecido de costume), pelúcia, tafetá, camurça, linhão, microfibra de alfaiataria, couro, napa. (As texturas são percebidas e experimentadas pelo sentido do tato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 223.)

51. Sabores predominantes

— Agradáveis, doces, salgados e levemente azedos. (Os sabores são percebidos e experimentados pelo sentido do paladar. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 208.)

52. Aromas predominantes

— Agradáveis, doces e levemente ácidos. (Os aromas são percebidos e experimentados pelo sentido do olfato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

* * * * * * *

53. Perfumes

— *Incenso, olíbano*: favorece a concentração, a expansão da mente e a aproximação divina, purifica o ambiente e elimina larvas astrais, fortalece a vontade, restabelece o corpo físico cansado. É utilizado em consagrações e em rituais teúrgicos.

— *Canela*: favorece o amor, o sucesso e a prosperidade, energiza, purifica e protege. É utilizado em ritos de prosperidade.

— *Noz-moscada*: favorece a divinação e os ritos para prosperidade. É estimulante mental.

— *Violeta*: favorece a meditação e a sensibilidade espiritual.

— *Hortelã*: reforça o caráter e favorece o discernimento e a coragem para tomar atitudes.

— *Amor-perfeito*: favorece a meditação, a reflexão e o pensamento concentrado.

54. Metal

— *Estanho* (*Stannum, Sn*): metal muito macio e maleável, inoxidável, resistente e facilmente forma ligas com outros metais. Metal caro, em sua forma pura é útil em tecnologia espacial, eletrônica e nuclear e é um dos metais menos venenosos e o mais indicado para a fabricação de recipientes de alimentos. Sua energia conduz ao equilíbrio entre os extremos, favorece a alegria, a jovialidade, a paz, a bondade, a generosidade e eleva o caráter. Em excesso na constituição humana pode tornar o indivíduo dominador, hipócrita, negligente, fanático, avaro, glutão e mundano demais.

55. Pedras

— *Safira*: favorece a boa sorte, a meditação, o contato divino e a paz. Aumenta a compreensão interior, protege contra a inveja e outros males, equilibra e acalma a mente.

— *Ametista*: cristal de tons violeta, favorece a clarividência, os contatos com os outros planos, as atividades mentais, a concentração e o autocontrole, aumenta a memória, aguça a inteligência, acalma o sistema nervoso,

fortalece o sistema imunológico, favorece a atividade metabólica e aumenta a produção de hormônios.

— *Turquesa*: pedra azul-celeste, favorece o entendimento, a elevação espiritual, o discernimento, o autoconhecimento e a comunicação, induz à paz, protege e fortalece o sistema imunológico.

— *Lápiz-lazuli*: pedra azul com pontos de pirita, amplifica o pensamento e equilibra a mente e o corpo. Induz à paz, à serenidade, favorece a elevação mental e espiritual, o autoconhecimento, fortalece o sistema imunológico e purifica o sangue.

56. Vegetais

— *Carvalho*: árvore de grande porte, utilizada na confecção de talismãs, bastões, cetros, cajados, favorece a saúde, a boa sorte, o sucesso, a longevidade, o profetismo e purifica o ambiente.

— *Bétula*: árvore de madeira dura e casca branca, favorece a boa sorte, o êxito e o sucesso nos empreendimentos, afasta as energias negativas e protege contra entidades maléficas, sua resina é utilizada para fazer licor jupiteriano para os ritos de prosperidade e sucesso.

— *Oliveira*: árvore que favorece a elevação espiritual, a paz, a proteção e a fertilidade.

— *Samambaia*: planta que favorece a boa sorte, o sucesso e a prosperidade.

— *Cangla*: favorece o amor, o sucesso e a prosperidade, energiza, purifica e protege, é utilizado em ritos de prosperidade.

— *Hortelã*: reforça o caráter e favorece o discernimento e a coragem para tomar atitudes.

— Outros vegetais são: faia, castanheira, abacateiro, palmeira, seringueira, azevinho, cedro, eucalipto, centáurea, verbasco, betônia, arruda, tabaco, sálvia, aspargo, rúcula, trevo, videira, espinafre, anis-estrelado, manjericão, plantas grandes e imponentes, geralmente comestíveis, nozes, amêndoas, etc.

57. Características gerais das plantas

— Plantas grandes e exuberantes, em formato de cruz, nutritivas e comestíveis, em geral possuem frutos oleosos e de aroma agradável.

58. Parte principal das plantas

— Frutos que podem ser utilizados em infusão (despejar água fervente sobre os frutos em um recipiente e deixar em repouso por alguns minutos), em decocção (imergir os frutos em água fria ou quente e deixar alguns minutos), em maceração (colocar os frutos de molho em água fria por cerca de 24 horas), em banho (água fria ou morna da infusão ou decocção), em inalação (aspirar o vapor da infusão), em cataplasma (massa ou papa quente ou fria de frutos que se coloca sobre a pele entre dois panos ou diretamente) e defumação (queimar os frutos secos em recipiente adequado para que a fumaça impregne o ar, perfumando e "limpando" o ambiente).

59. Totens vegetais

— Carvalho, bétula, oliveira, samambaia e tabaco são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos elementais ligados a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

60. Totens animais

— Elefante, touro, búfalo, cavalo, águia e abelha são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

61. Animais

— *Elefante*: simboliza a inteligência, a sabedoria, a nobreza, a dignidade, a memória, a sociabilidade, a longevidade e o caráter firme.

— *Touro*: simboliza a fertilidade, a fartura, a abundância, a prosperidade, a sexualidade, a proteção, o poder, a liderança, a potência, a criatividade, os prazeres materiais, a beleza e a família.

— *Búfalo*: simboliza a sabedoria, a paz, a esperança, a paciência, a espiritualidade e a tolerância.

— *Alce*: simboliza a alegria, a auto-estima, a resistência, a responsabilidade e a abundância.

— *Gorila*: simboliza a sabedoria, a inteligência, a socialibilidade, o respeito, a autoridade e a terra.

— *Castor*: simboliza a inteligência, a esperteza, a paciência, a segurança, o trabalho e o conforto.

— *Tartaruga*: simboliza a estabilidade, a longevidade, a paciência, a experiência e a sabedoria.

— *Abelha*: simboliza o trabalho, a harmonia, a organização, o sucesso, o poder criativo, a obediência e a evolução.

— Outros animais são: gnu, hipopótamo, panda-gigante, rinoceronte, cavalo, orangotango, tamanduá, girafa, carneiro, anta, jibóia, sucuri, baleia-azul, tartaruga-marinha, elefante-marinho, cachalote, orca, morsa, pinguim-imperador, cisne, águia, avestruz, bicho-da-seda.

62. Enteógenos/tóxicos

— Ácido lisérgico (alucinógeno), coca (excitante), noz-moscada (estimulante, alucinógeno), ipoméia (narcótico, alucinógeno), peiote (estimulante, alucinógeno).

63. Substâncias medicinais

— Substâncias anti-espasmódicas, metabolizantes, fortificantes, vitamínicos, tônicos, vermífugos, antídotos para venenos, laxativos.

64. Organização da matéria

— *Sistema*: conjunto de órgãos organizados e ligados de maneira harmoniosa, destinado a cumprir determinadas funções e leis em um corpo.

65. Esfera principal da Terra

— *Geosfera*: a totalidade do globo terrestre, do planeta, com vida em abundância.

66. Lugares

— Palácios, grandes castelos, igrejas, catedrais, grandes teatros, grandes ginásios, tribunais, bancos, restaurantes, grandes metrópoles, grandes cordilheiras, grandes montanhas verdejantes, construções imponentes em geral.

67. Catástrofes naturais/formas de destruição

— Tempestades e tormentas violentas, terremotos.

* * * * * * *

68. Chakra humano ("roda" ou "disco" de força)

— *Chakra do entrecenho, Ajna (Igreja de Filadélfia)*: "Centro de Comando"— entre as sobrancelhas; glândula pituitária (hipófise), testa, olhos e ouvidos; domínio sobre todos os Elementos e a clarividência, Intuição, mente clara, visão espiritual, inteligência emocional. Om e A são seus mantras.

69. Centro da máquina humana

— *Centro emocional superior*: o Amor divino no homem superior, a essência do Amor verdadeiro e puro sem nenhuma mácula dos planos inferiores e a compaixão dos que renunciam ao Nirvana ou Atman.

70. Obras da Vontade mágica humana

— Trabalhos de expansão da consciência, exercício do senso de justiça impessoal e eqüidade, estudo da arquitetura sagrada, estudo do caráter, trabalhos para aquisição de riquezas e elevação social, desenvolvimento da ordem e exercício da honra, aquisição de paz interior e satisfação espiritual, obras de caridade com discernimento, organização e método do estudo e educação mágicas, a criação, administração e manutenção do templo mágico, estudo da teologia e mitologia esotéricas, poder da transmutação de energias em novas formas e forças, influência superior em todos os campos e seres, poder e força física.

71. Fase da vida humana

— *Fim da maturidade*: dos 49 aos 56 anos; o período da paz e do proveito, a manutenção de todas as conquistas, materiais, psíquicas, mentais e espirituais, a realização mundana e a auto-realização espiritual, a Obra concluída.

72. Faculdades humanas principais

— Saber, querer, imaginar.

73. Psicologia humana

— Sentido de justiça, amor, alegria, jovialidade, generosidade, espiritualidade, inteligência, sabedoria, poder, disciplina, serenidade, temperança, discernimento, clareza de idéias, autocontrole, lealdade, bondade, caridade, benevolência, tolerância, sinceridade, constância, franqueza, decisão, orgulho, descontrole, hipocrisia, avareza, gula, fanatismo, machismo e autoritarismo.

74. Quirologia (as mãos humanas)

— *Dedo indicador e sua saliência (base)*: o monte de Júpiter bem saliente indica senso de justiça e igualdade, generosidade, consciência, liderança, respeito, dominação, hipocrisia e gula.

75. Corpo humano

— Cabeça, costas, abdômen, fígado, língua, coxas, pés, gorduras, sangue arterial, glândula pituitária, ouvidos, boca, língua e os sentidos da audição e do paladar; as enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo.

76. Influências nos négocios humanos

— Trabalho, dinheiro, riquezas, farturas, prosperidade, aquisições, progresso, honra, honestidade, paz, esportes, jogos olímpicos, sociedades, cooperação, governos, ordem, justiça, poder, força, decisão, empreendimentos de coragem, organização, educação, saúde, religiões, espiritualidade, respeito, filantropia, amizades, êxitos em geral.

77. Conhecimento humano

— Teologia, advocacia, diplomacia, administração, magistério, belas artes, gastronomia, nutrição, educação física e atletismo, entretenimento, ciência política, economia, contabilidade, estatística, sociologia, urbanismo, edificações, engenharia civil, arquitetura, paisagismo, geografia, engenharia elétrica e eletrônica, imunologia.

* * * * * * *

78. Vozes humanas

— *Barítono*: voz masculina mais grave que o tenor.
— *Tenor*: voz masculina mais aguda que o barítono e a mais dramática.

79. Nota e tonalidade musical (vibração sonora)

— *C (Dó)*: jovial, luminoso, inocente, levemente marcial; sombrio e triste quando menor.

80. Intervalos musicais

— *4ª Justa, 4ª aumentada (= 5ª diminuta), 4ª diminuta (= 3ª Maior)*: a partir da tônica.

81. Modo melódico

— *Lócrio (semitono do 1º para o 2º grau e do 4º para o 5º grau)*: jovial, exótico, religioso.

82. Modos rítmicos

— *Jâmbico*: rápido, forte e colérico.
— *Pirríquio*: marcha militar.

83. Andamentos musicais

— *Allegreto*: alegre, vivo e ligeiro.
— *Allegro*: andamento vivo e ligeiro com solenidade.

84. Formas musicais

— *Sinfonia*: forma musical de grande volume sonoro e pompa para grande orquestra, tecnicamente complexa e espiritualmente elevada.
— *Ópera*: forma musical para grande orquestra, coral e solistas, de caráter pomposo, jovial, às vezes severo e levemente marcial e espiritualmente elevado.

85. Naipes e instrumentos musicais

— *Cordas (violinos, violas, violoncelos, contra-baixos)*: o naipe mais extenso da orquestra, a base orquestral para todos os instrumentos e vozes solistas, pode exprimir suavidade, delicadeza, bem como autoridade e agressividade, etc.; simboliza o poder, a riqueza, a abundância e a expansão.
— *Órgão*: instrumento de fole mecânico com teclado, de sonoridade imponente, densa e austera, muito usado como instrumento litúrgico na Igreja. Simboliza o misticismo e a religiosidade.

86. Artes plásticas

— *Classicismo*: caracterizado pela perfeição da forma, beleza, equilíbrio e clareza da arte clássica greco-romana e de significação humana universal.
— *Renascentismo*: revalorização da arte clássica.

87. Gêneros literários

— *Épico*: poema/prosa que retrata fatos grandiosos e feitos heróicos de um povo.
— *Fábula*: narração baseada em lendas e mitos que visa a transmitir um ensinamento moral.
— *Hino (lírico)*: poesia para glorificar pátrias ou louvar divindades.

88. Jogos e esportes

— Atletismo, fisiculturismo, hipismo, enxadrismo.

89. Maravilhas do mundo

— Estátua de Zeus de Olímpia, São Pedro de Roma, Kremlin, Angkor, Telescópio do Monte Palomar.

* * * * * * *

90. Arquétipos gregos

— *Zeus*: deus do Céu olímpico, pai generoso e amoroso dos deuses e dos homens, deus da justiça, da ordem, da preservação, da Criação, da abundância e da bondade, civilizador dos deuses e da raça humana, preside todos os fenômenos atmosféricos. Era filho de Cronos e Réia e irmão de Poseidon e Hades, destronou seu pai após escapar de ser devorado por ele, já que Cronos devorava todos seus filhos recém-nascidos por recear perder o trono.
— *Plutus*: deus das riquezas materiais e da abundância, filho de Deméter, e que Zeus cegou para que ele distribuísse as riquezas indiferentemente para todos e em toda parte por meio da cornucópia da fartura.

91. Arquétipo romano

— *Júpiter* (*Jove*): deus do Céu e do trovão, pai generoso e amoroso dos deuses e dos homens, deus da justiça, da ordem, da preservação, da Criação, da abundância e da bondade, civilizador dos deuses e da raça humana, preside todos os fenômenos atmosféricos. Era filho de Saturno e Cibele e irmão de Netuno e Plutão, destronou seu pai após escapar de ser devorado por ele, pois Saturno devorava todos seus filhos recém-nascidos por recear perder o trono.

92. Arquétipos egípcios

— *Ptah (Ftah)*: o deus-careca da Criação, da Vida, da preservação e da evolução, deus da sabedoria divina, pai dos deuses e dos homens, generoso e bondoso, preside as artes manuais, a ourivesaria, a arquitetura e a construção civil. É esposo de Sekhet e pai de Nerfertum.
— *Khnum (Chnoufis)*: o deus-carneiro; criador e modelador do mundo, o Demiurgo, pai dos deuses e dos homens, uma manifestação de Ptah.
— *Amon (Amen)*: o "Oculto", o deus-carneiro da criação, senhor do Céu e da Terra, deus da justiça e da Verdade, pai dos deuses e dos homens, criador do mundo, preservador da Vida, da saúde e da força. É outro aspecto de Ptah.

93. Arquétipos hindus

— *Indra*: deus do Céu e do trovão, criador e preservador, bondoso pai dos deuses celestes e protetor generoso da humanidade, preside todos os fenômenos atmosféricos. É um aspecto de Brahma e cavalga o elefante branco Airavata.

— *Brahma*: deus do Céu, criador do Cosmos e de todos os seres; tem quatro cabeças e quatro braços e é uma manifestação inferior de Brahman, o princípio espiritual supremo e impessoal, eterno, animador e sustentador do Universo.

94. Arquétipos escandinavos

— *Thor (Donar)*: deus do trovão, do raio, da força e da coragem, protetor dos homens e do mundo, deus das riquezas e da prosperidade, preside os fenômenos atmosféricos, é filho de Odin.

— *Heimdall (Riger)*: deus bondoso, protetor da humanidade e guardião da ponte Bifrost, a ponte de arco-íris que dá acesso a Asgard.

95. Arquétipos celtas

— *Taranis*: deus do Céu e do trovão, criador e protetor da humanidade; preside todos os fenômenos atmosféricos.

— *Dagda*: é o "Deus Bom", o pai generoso dos deuses e dos homens, sacerdote, deus da riqueza, da abundância e da Sabedoria. Deus das artes e da cura, presidia os fenômenos atmosféricos e as quatro estações, possuía uma harpa de carvalho com a qual comandava as estações e tinha um caldeirão sem fundo que provia alimento para toda a humanidade, era o rei e arquidruida dos Tuatha de Dannan.

96. Arquétipo bretão

— *Arthur*: rei de Camelot, retirou a espada Excalibur da pedra, provando ser digno, honrado e o predestinado a assumir o trono. Foi um rei justo, bondoso e generoso, criou a Távola Redonda e reinou por muitos anos de paz, administrando uma terra feliz e próspera até o fim de seu reinado, quando partiu para a misteriosa terra de Avalon após uma batalha com seu filho Mordred.

97. Arquétipos judaico-cristãos

— *Jeová (Jehovah)*: deus do Céu, poderoso criador do Cosmos e do mundo, pai de todos os seres e da raça humana como homens e mulheres. É o deus dos patriarcas, caprichoso, ciumento, egoísta, severo, opressor e repressor.

— *José*: pai adotivo de Jesus e esposo de Maria; era artesão bondoso, paciente, amoroso, generoso e justo, administrador do lar, da família e dos próprios negócios.

— *Jesus* (comungando na Santa Ceia; chefe da Igreja).

98. Arquétipos cristãos (hagiologia)

— *São José*: santo carpinteiro, pai adotivo de Jesus e esposo da Virgem Maria, era pai de família e protetor do lar. É padroeiro dos carpinteiros, dos artesãos, dos engenheiros, dos tesoureiros, dos monges, dos pais e das causas sociais.

— *São Judas Tadeu*: santo das causas impossíveis, bondoso e misericordioso, foi um dos apóstolos de Jesus. Realizava curas e exorcismos e difundia o evangelho. Foi martirizado com um machado; é padroeiro dos desesperados, dos aflitos e das causas impossíveis.

— *São Patrício*: santo sacerdote e visionário, tornou-se bispo e criou a maior comunidade monástica e cultural da Europa.

99. Arquétipo islâmico

— *Allah*: deus único e supremo, poderoso criador do mundo, pai de todos os seres e da raça humana, é o deus caprichoso, ciumento, possessivo, severo, iracundo, opressor, repressor e que exige total submissão ("islam").

100. Arquétipos sumerianos

— *Marduk (Bel)*: deus do Céu, bondoso criador e legislador, protetor da raça humana e provedor de riquezas e abundância. Era filho de Ea, derrotou o monstro do Caos, Tiamat, e criou o mundo, a raça humana e a morada dos deuses com o sangue do deus Kingu.

— *Anu (An)*: deus do Céu, rei dos deuses e dos demônios, pai dos Anunnakis, era legislador e juiz e usava uma coroa real com chifres de touro; veio do planeta Nibiru (Marduk ou Júpiter) para a Terra.

— *Anunnakis*: deuses celestes filhos de Anu, os cinquenta deuses da corte celestial e que foram enviados para a Terra e para o Submundo.

101. Arquétipo asteca

— *Tlaloc*: deus do Céu, do trovão, do raio e da chuva, criador e sustentador do mundo, provedor de abundância, prosperidade e sucesso, pai da raça humana.

102. Arquétipos incas

— *Uiracocha* (*Viracocha*): deus supremo criador e legislador da civilização, bondoso mas severo; era o deus do Céu e da Terra, presidia a nobreza e a ordem.

— *Pariacaca*: deus das tempestades, dos trovões e da chuva, tinha a forma de um falcão mas transformou-se em humano.

103. Arquétipo afro

— *Xangô*: orixá (divindade) do trovão, do raio, da justiça, da ordem, da lei, do Amor e da Verdade; é um rei nobre e preside a política, a cultura, o progresso e as causas sociais, é provedor do sucesso, do trabalho próspero e da saúde e rege os fenômenos atmosféricos.

104. Arquétipo vodu

— *Azaca-Tonnere*: loa (divindade) do trovão, do raio, da chuva, da fertilidade, da abundância e da fartura.

105. Arquétipos polinésios

— *Tangaroa (Kanaloa)*: divindade maori, deus supremo e criador dos deuses e do povo maori, deus da Vida, da abundância, pai de todas as criaturas, senhor do Céu e dos mares, rege os fenômenos atmosféricos e o clima.

— *Kane Milohai*: deus insular do Céu e do trovão, pai da raça humana, criador bondoso da Terra, do Paraíso e de todos os seres.

106. Arquétipos japoneses

— *Izanagi*: deus supremo do Céu; criou a Terra, os deuses e os homens a partir da matéria do corpo putrefato de sua esposa Izanami.

— *Susanowo-No-Mikoto*: deus do Céu, do trovão, do raio e da ambição; derrotou a serpente gigante Orochi.

— *Hotei-Osho*: deus-gordo da grandeza espiritual, do amor, da bondade, da alegria, da abundância, da riqueza, da satisfação e da boa sorte.

107. Arquétipos chineses

— *Shang-Ti*: deus supremo do Céu, pai dos deuses, dos homens e criador da Terra.

— *Huang-Di*: deus do Céu, bondoso, amoroso e generoso; é criador do mundo e dos seres.

— *Lei-Gong*: deus do Céu, do trovão e do raio; é caprichoso e ciumento.

108. Arquétipo tupi-brasileiro

— *Tupã (Caramuru)*: deus do Céu, do trovão, do raio, da abundância; criador do mundo e pai da raça humana.

109. Arquétipos demoníacos

— *Mammon*: demônio da opulência, da riqueza material e financeira. Incita os homens à ganância, à avareza e os induz a buscar lucros a qualquer custo.

— *Behemoth*: demônio-elefante da gula e dos prazeres bestiais do paladar, induz os seres humanos à glutonaria, ao vício do paladar e à sua conseqüente obesidade e ao desperdício de alimentos.

— *Zagam*: demônio-touro alado das fraudes e das falsificações, preside a falsificação de dinheiro e as operações fraudulentas na política e economia, transforma metais impuros em ouro, água em vinho, etc.

— *Limos*: demônio da fome e da miséria, causa a falta de alimento e a morte por inanição.

— *Balaam*: demônio da avareza, da cobiça e da ganância.

110. Bestiário

— *Esfinge* (mitologia universal): besta com corpo de touro, patas de leão, grandes asas de águia e busto de mulher ou homem.

— *Kirin (Qilin)* (mitologia japonesa e chinesa): besta híbrida com corpo de leão coberto de escamas de peixe, com patas e cauda de touro e cabeça de dragão com juba de leão e um par de chifres de touro ou cervo, pode caminhar sobre a água e não come carne, é de caráter pacífico e bondoso, traz prosperidade, boa sorte e serenidade e apenas castiga os humanos malévolos e viciosos.

— *Wakinyan (Thunderbird)* (mitologia sioux): águia gigante sagrada que provoca os trovões e os ventos quando voa, sendo os raios os brilhos de seus olhos quando eles piscam, tem dois chifres anelados e dentes em todo o seu bico e é um ser poderoso, inteligente e colérico, habitando os cumes das montanhas, e às vezes pode tomar a forma humana.

— *Minotauro* (mitologia grega): besta antropófaga com corpo de homem e cabeça de touro, encarcerado em um grande labirinto no qual recebia periodicamente suas vítimas humanas.

— *Ofiotauro* (mitologia grega): besta negra com a parte dianteira, cabeça, busto e patas de touro, e com a parte traseira de serpente. Foi morto na titanomaquia, ou guerra dos titãs, e suas entranhas podiam ser comidas por qualquer um que desejasse a vitória sobre os deuses.

— *Centauro* (mitologia grega): besta brutal com cabeça e busto de homem e corpo de cavalo.

— *Pégaso* (mitologia grega): cavalo branco alado nascido do sangue de Medusa.

— *Ápis* (mitologia egípcia): touro negro sagrado do deus Ptah.

— *Nandi* (mitologia hindu): touro branco sagrado do deus Shiva.

— *Airavata* (mitologia hindu): elefante branco do deus Indra, possui quatro presas e guarda a entrada de Swarga, o Céu ou mundo celeste.

— *Lamassu* (mitologia assíria): touro alado com cabeça de homem barbado, criatura benfazeja que protege as cidades, os palácios e as residências.

— *Behemoth* (mitologia hebraica): monstro em forma de hipopótamo que rola em um deserto e castiga as almas condenadas.

— *Yeti* (mitologia asiática): monstro antropóide gigante com os pés grandes e desproporcionais, de índole indiferente, vive solitário nas montanhas e florestas gélidas.

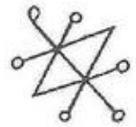
— *Nue* (mitologia japonesa): monstro com cabeça de macaco, corpo de cão, patas de tigre e uma serpente no lugar da cauda. Causa a desgraça, doenças e má sorte àqueles que se deparam com ele.

♄

Saturno

1. Centro/esfera cósmica

— *Shabbathai* (שבתאי), Saturno: a manifestação físico-etérica da força planetária, o objetivo final concretizado da Esfera, o produto cristalizado da evolução cósmica.

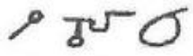


2. Nome divino

— *Jehovah Elohim* (יהוה אלהים), "Senhor Deus", "Deuses do Senhor": a manifestação incorpórea, aspecto puramente espiritual e amorfo da força/energia planetária.

3. Arcanjo

— *Tzaphkiel* (צפקיאל), a "Contemplação de Deus": a manifestação mental e criativa da energia e força planetárias, a consciência organizada e a inteligência divina e diretora do poder planetário. Tzaphkiel expressa a força primitiva de involução cósmica e humana na Matéria, nos planos da forma, e é responsável também pela espiritualização pura do ser humano por meio da compreensão espiritual e da contemplação do Puro Espírito; é o Senhor do Templo e criador dos ritos esotéricos transmitidos aos grandes Adeptos.



4. Coro Angélico

— *Aralim* (אראלים), os "Tronos", os "Seres Poderosos": a manifestação astral, formativa da força planetária, o aspecto emocional superior e divino e o poder formativo e modelador das formas essenciais que se

manifestarão no mundo físico. O Coro Aralim é o princípio abstrato da estrutura básica da Matéria Amorfa na qual a Força primitiva dinâmica tem seu fundamento e fixação para se desenvolver na forma.

5. Inteligência planetária

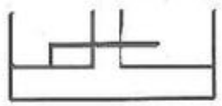
— *Agiel* (אגיאל): a manifestação da força regente dos processos construtivos da natureza cósmica a partir da Mente Universal incorpórea.

6. Espírito planetário

— *Zazel* (זזאל): a manifestação do aspecto oposto, a força desintegradora, destrutiva e sombria da Inteligência planetária.

7. Espírito olímpico

— *Aratron*: a manifestação da força/energia planetária que estrutura a Terra, rege o destino da humanidade e serve à Vontade do humano superior. Aratron governa os negócios saturninos, ensina Alquimia, Magia, medicina, astronomia, física e revela o segredo da invisibilidade, faz o estéril frutificar e confere longa vida, pode converter organismos em pedra, transforma tesouros em carvão e vice-versa, dá espíritos familiares subterrâneos e os harmoniza com o homem.



8. Anjo

— *Cassiel* (כשיאל): a manifestação divina na esfera humana/mundana da força/energia planetária.

9. Angelologia (hierarquia celeste teológica)

— *Ordem dos Tronos*: os Tronos são os seres responsáveis pela formação e "disciplina" da Matéria Primordial e pela base, retenção e restrição da Força cósmica, são os seres divinos mais elevados e podem infundir verdadeira inspiração espiritual no ser humano capaz de captá-la e compreendê-la.

10. Arquidemônio (hierarquia infernal cabalística)

— *Lucifuge*: a manifestação inferior da força/energia, o espírito inferior e primitivo que influencia a raça humana, conforme suas debilidades. Lucifuge esconde-se da luz e do dia e oculta os tesouros da terra, preside a destruição dos deuses, divindades e de tudo o que é sagrado, causa as doenças e provoca deformidades físicas e aberrações da natureza.

11. Sephirah cabalística (Esfera de emanação divina)

— *Binah* (בינה), "Compreensão": o Plano Paranirvânico, o Plano da Raiz da Matéria (Mulaprakirti), o Plano Abstrato mais supremo; o limiar do Absoluto, a Matriz Primordial do Cosmos, o Útero que contém Tudo o que foi, é e será; o Receptáculo da Essência Material Eterna; o Caos homogêneo original, o Plano Real da Não-Substância não modelada que é a Raiz da Substância ainda não manifestada, sendo a origem do Cosmos; o Mar de Vida e Morte do Universo; estado místico de absorção no Caos e consciência espiritual de mais alto grau no qual o Ser compreende a Realidade Absoluta da causa da Existência e o próprio fim da Existência, do Tempo e do Espaço. A imagem de Binah é a de uma mulher madura e respeitável. A experiência é a visão da Dor; a experiência da Dor e do Mistério, a experiência e a compreensão da Matéria Primordial que gera o Cosmos manifestado no plano da forma e o sofrimento e a morte inevitáveis, inerentes à própria existência.

12. Corpo sutil humano (veículo de manifestação cósmica)

— *Espírito*: apenas o Espírito individual e amorfo imerso na Raiz do Universo, sem nenhum corpo ou veículo para velar e obscurecer sua pureza suprema; há apenas a Mônada livre e autoconsciente sem seus corpos sutis que já não lhe servem mais.

— *Corpo físico*: o corpo denso e grosseiro, também presidido por Saturno que rege sua formação e atividade no plano material sensoriamente visível; no humano superior esse corpo é perfeito e sadio, resistente e forte, bem formado, auto-regenerativo e isento de qualquer espécie de enfermidade.

13. Qlipha cabalística (antítese da Sephirah, a "concha" da Esfera)

— *Satariel* (כאתאריאל), os "Ocultadores": Abertura do Olho de Shiva; Morte espiritual do homem; morte física para renascer em seguida; estado no qual a consciência está ocultada pela completa ignorância que

gera o sofrimento incompreensível e o medo do desconhecido, da dor e da Morte e a total limitação do entendimento existencial; o círculo infernal da blasfêmia, da ignorância, da dissimulação, da falsidade, da degeneração, do asceticismo fraudulento, do materialismo cético, da perversidade, do desrespeito generalizado e da desonra; o Palácio da Ocultação e da Dissimulação que geram ignorância, fingimento, difamação, segregação e sofrimento; o Palácio Infernal de Sheol (Túmulo). A imagem desta *Qlipha* é a de gigantes cabeças negras e chifrudas veladas, com olhos hediondos atrás do véu.

14. Princípios cosmogônicos do Caos (Necronomicon)

— *Nodens*: as profundezas mais incógnitas do Abismo do Caos de onde brota a Raiz do Caos.

— *Shub-Niggurath*: o Caos manifestado no mundo da Forma e da Matéria, o poder do Caos na Terra, na Natureza, a força caótica personificada na Cabra Negra.

15. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Anupadaka* ("Sem Pais", a Essência do Espírito e da Matéria, a Raiz dos *Tattwas*); também Prithvi (Terra) e Apas (Água).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 204 e 218.

16. Elementos predominantes

— *Terra, Água* (Terra da Água e Água da Terra).

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 215 e 203.

17. Elementais da natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— *Gnomos, kobolds, pigmeus, anões, leprechauns*: seres elementais da Terra. São seres do solo, da superfície, das rochas e das cavernas e das minas de pedras preciosas.

— *Trolls, ogros*: seres elementais da Terra. São os seres das rochas, de montanhas e cavernas, e das minas naturais de pedras preciosas.

— *Duendes, pixies, gobelinos (goblins)*: seres elementais da Terra. Seres das plantas mais ariscas, sinistras, grosseiras e venenosas, incluindo os cogumelos e todas as outras espécies de fungos silvestres.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 216.

* * * * * * *

18. Mundos escandinavos (planos de existência/consciência)

— *Ginnungagap*: a "Taça da Ilusão", a "Matriz do Universo", o "Buraco Negro", o mundo do Caos, o "Espaço" primordial que contém toda a Matéria do Universo a ser modelado e manifestado; o Receptáculo das Forças primais do Cosmos.

— *Jotunheim (Utgard)*: o mundo dos gigantes jotuns, os titãs; as forças primitivas do Cosmos e da Natureza, o poder criador e destruidor da Existência.

— *Helheim*: o mundo de Hel, a deusa das sombras que rege a Vida e a Morte e os processos de "renascimento" do Universo; as forças terríveis da Matéria que geram dor e limitação no mundo manifestado; o mundo do conhecimento oculto e misterioso.

— *Nifelheim*: o mundo de gelo e dos gigantes de gelo, nebuloso e obscuro, cujo interior germina a semente da Vida após a Morte de toda Existência; o mundo de inatividade cósmica.

19. Túneis de Thoth (planos e estados de consciência iluminados)

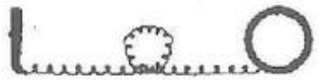
— *O Dependurado (XII)*: o Grande Mar Universal, a Substância Primordial, a sede da compreensão acerca da Existência, o verdadeiro Batismo do ser interno que transforma o homem em deus, imerso na Substância sacrificial da Mente Universal; a consciência espiritual com parte da Grande Sabedoria, livre de todas as limitações mundanas após o sacrifício do Batismo.

— *A Morte (XIII)*: a raiz da Vida superior, divina, a essência espiritual e as formas essenciais da Natureza que perduram após todas as transformações no Universo manifestado; a descida involutiva da Mônada no ser humano encarnado; a morte da personalidade e seus elementos inferiores, a morte da Ilusão da vida física e pessoal; transformação interior, espiritualização lenta e dolorosa em sua negra e terrível solidão.

— *O Diabo (XV)*: as formas físicas e densas da manifestação do Masculino e Feminino aglutinadas na Matéria "modelada"; o Universo material e sua ilusão que escraviza o homem inconsciente e ignorante; a transcendência da Matéria por meio do sacrifício das formas inferiores de energia do ser humano.

— *A Estrela (XVII)*: a Mônada autoconsciente imersa no Espaço Primordial, no Receptáculo da Existência, a trindade do humano superior, constituída pela Mente Superior, pela Intuição e pelo instinto, unidas pela Vontade; a manifestação da Grande Mãe em níveis mais densos de Existência.

— *O Universo (XXI)*: a plena manifestação divina no Universo criado e manifestado, a expressão completa da Forma Material; conclusão da Obra divina, a Matéria preenchida pelo Espírito; o início da evolução humana rumo à origem do Universo, conhecendo sua Mônada autoconsciente e compreendo a Existência e a Não-Existência.



20. Túneis de Set (planos e estados de consciência sombrios)

— *Malkunofat (XII)*: manipulação mental autoconsciente do mundo astral e precipitação da energia para a Terra; o poder de transcender o espaço e o tempo, viajando entre os mundos, atingindo as mais altas aspirações; o medo de perder o ego efêmero, o medo do sexo, o medo de perder-se na vida e a incapacidade de sonhar com lucidez.

— *Niantiel (XIII)*: a consciência e a aceitação da Morte e a consciência da reencarnação ou retorno; conhecimento dos processos de transformações, a visão da Vida na Morte, da essência divina na putrefação transformadora; energia nuclear que afeta o DNA e cria novas formas de vida mutantes, radiações letais que criam células cancerígenas e geram dissociações esquizofrênicas; o medo da morte, da velhice e das doenças.

— *A'ano'nin (XV)*: sentimento de união e unidade com o mundo material, exaltação dos sentidos e prazer em todos os ciclos da vida humana; sabedoria do corpo e conhecimento da matéria; contato com as energias da terra; comunicação com todas as formas de vida terráqueas e a capacidade de materializar desejos; impotência e culpa relacionadas ao prazer e expressão sexuais, imposição e submissão, vícios e degeneração religiosa.

— *Hemetherith (XVII)*: o poder criador da Mente sob o poder das forças ocultas das secreções naturais do organismo humano evoluído, que são as essências dos poderes estelares manifestados no homem; a consciência terrestre ligada à vida galáctica que acelera as vibrações do humano superior; a copulação energética da Natureza cósmica que resulta na manifestação material; o materialismo científico sem inspiração e sem ideais espirituais, ausência de uma conexão verdadeira com a teia da Vida cósmica.

— *Thantifaxath (XXI)*: incursões em outras dimensões, comunicação com habitantes de outros planos; utilização do tempo bem como de seus ciclos e a vivência no eterno agora; auto-regeneração e renovação da energia da Terra; medos restritivos e limitadores, ilusões sobre o futuro, medo da morte, ansiedade, medo do desconhecido, perda da personalidade egóica e dissociação psicológica.

21. Trigramas I Ching (Livro das Mutações)

— *Khán*: a água, o abismo, o mar, a consciência no Abismo obscuro e insondável do Universo; morte espiritual e compreensão por meio das Trevas; o "terror" e o "perigo" das Sombras da Existência superior e desconhecida, o "mal necessário" da Matéria para a evolução espiritual.

— *Ken*: a quietude, o silêncio interior, observação e análise espiritual; transição e transmutação dos elementos sombrios; contração, introspecção, imobilidade, descanso para prosseguir.

22. Runas (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Eihwaz, Eoh*: teixo, morte, viagem para o Além, mudança radical e dolorosa, transformação, fim de fases, términos de períodos.

— *Jera, Ger*: ano, ciclo, tempo, trabalho em curso, semeadura, colheita, perseverança, obstinação, vigilância, paciência.

— *Othala, Odal*: obstáculos a serem superados, começo e fim das coisas, tradições, rompimento de antigas influências, heranças, mudanças a longo prazo com dificuldades, porém certas.

— *Isa, Is*: gelo, frio, perdas, frustação, obstáculos, frieza e indiferença entre as pessoas da família, situação difícil de mudar, paciência diante dos problemas.

— *Nauthiz, Nyd*: necessidade, dificuldades, sofrimentos, observação e ponderação dos problemas com cuidado, ganância perigosa, pensar antes de agir, aprendizado com os problemas.

— *Hagalaz, Haegl*: rompimento, ruínas, dissoluções, problemas inesperados, doenças, frustrações, necessidade de força e empenho para uma melhoria da situação, mudanças a longo prazo.

23. Geomancia (figuras geomânticas)

— *Tristitia*: tristeza, dor, desgosto, depressão, melancolia e imobilidade.

— *Amissio*: perda, restrição, limitação, negação, dispersão e esgotamento.

— *Carcer*: prisão, impedimento, aprisionamento, escravidão, bloqueios, proteção e conservação do que se adquiriu.

— *Cauda draconis*: a cauda-do-dragão, instinto que dirige as ações e os pensamentos, as energias direcionadas para a matéria densa e grosseira e os instintos bestiais subconscientes do ser humano escravo e ignorante.

24. Hieróglifos egípcios (pictografia sagrada)

— *Set*: o deus-asno do deserto, das Trevas, da Matéria e da Morte, inimigo da luz solar.

— *Sobek*: deus-crocodilo do tempo, da agricultura, da inundação, da fertilidade, da Vida e da Morte.

25. Símbolo planetário (astro-alquímico)

♄ — a foice de Cronos, Senhor do Tempo, da Vida e da Morte; a cruz sobre o semicírculo, a matéria sobre a Alma que busca a espiritualização pela morte mística e pela destruição da matéria; a matéria inflexível e impiedosa complicando a existência no mundo denso.

26. Domicílios (signos regidos pelo planeta nos quais sua influência é mais forte)

— *Capricórnio* ♑ (diurno; data tradicional: 21 de dezembro a 19 de janeiro; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 14 de janeiro a 12 de fevereiro): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Capricórnio manifesta-se como elevação a ser atingida, como altura a ser escalada pela Mônada que germinou na primeva escuridão e que agora sobe ao ápice da evolução espiritual, cheia de júbilo e paz.

— *Aquário* ♒ (noturno; data tradicional: 20 de janeiro a 19 de fevereiro; sideral, período no qual o Sol atualmente se posiciona na constelação zodiacal: 12 de fevereiro a 14 de março): a manifestação da força cósmica que influencia toda a Vida. Aquário manifesta-se como inteligência superior totalizada e compreensão profunda acerca da Existência e sua origem primordial, permitindo um avanço na evolução monádica em busca da Grande Fonte das Águas Universais.

Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", páginas 181 e 218.

27. Arquétipo junguiano (elemento estrutural da personalidade)

— *Sombra*: o elemento instintivo, os instintos básicos e primordiais, a animalidade subconsciente, o mais poderoso, o mais persistente e o mais perigoso dos arquétipos e que deve ser dominado e assimilado pela Consciência, e não reprimido, pois é fonte de profunda sabedoria e poder criativo para o bem ou para o mal e deve ser canalizada para a expansão da Consciência e da compreensão.

28. Alquimia (processo)

— *Putrefação*: putrefação da matéria-energia inferior, a decomposição e transformação dos resíduos do que foi destruído, as trevas e o caos interiores, a morte do ego, da personalidade efêmera.

29. Alquimia (elemento)

— *Chumbo dos Sábios*: a Matéria-Prima, o Negrume, a sombra do subconsciente, a matéria-energia a ser transformada em ouro, ou consciência espiritual totalizada.

30. Instrumento maçônico

— *Prumo*: símbolo da profundidade do Grande Mar da Existência e sua compreensão, representa a "descida" espiritual no subconsciente desconhecido e a estabilidade do humano superior prudente, bem como a representação do estudo sério e profundo.

31. Yôga ("União" com o Divino)

— *Dhyana Yôga*: a União com o Espírito por meio da concentração mental prolongada e dirigida, pela meditação e estados de transe supremo e espiritual.

— *Hatha Yôga*: o controle e domínio sobre o corpo físico e sobre o prana para obtenção da saúde perfeita e aquisição de poder sobre o corpo e todas suas funções voluntárias e involuntárias por meio do esforço físico ou pela violência e ascetismo extremo. É o Yôga do faquir.

32. Princípio hermético

— *Princípio do Ritmo*: tudo no Universo tem seu fluxo e refluxo, o vaivém da Vida e da Morte, da criação e destruição, da atividade e repouso, da atração e repulsão, da limitação e ampliação, constantemente em um pulsar cósmico eterno.

33. Sacramento teológico

— *Ordem*: consagração ao sacerdócio, ordenação para as funções eclesiásticas, o mestrado sagrado.

34. Palavras do Christo na cruz

— Exclamando para Deus, no auge da dor e da tristeza, Christo diz: "Pai, por que me abandonaste?!".

35. Virtudes necessárias à Iniciação

— Silêncio, compreensão e seriedade são as virtudes necessárias para a Iniciação à Esfera planetária.

36. Vícios indesejáveis à Iniciação

— Ignorância, medo, avareza e limitação são os vícios que atrasam a evolução, embotam a consciência e impedem a Iniciação à Esfera planetária.

37. Títulos cabalísticos

— O Trono, O Grande Mar, O Grande Deserto, A Mãe Estéril Obscura, A Mãe Fértil Brilhante, O Útero Primordial.

38. Símbolos tradicionais

— A yoni (vagina), a taça, o caldeirão, a tumba, o sarcófago, a foice, a ampulheta, o crânio, os chifres, o tambor, a túnica negra de ocultamento, o labirinto, a cruz tau, o triângulo invertido e os três pontos são os símbolos da Tradição Mágica.

39. Atribuição no hexagrama

— Ponta superior do meio.

* * * * * * *

40. Roda do ano (celebrações)

— *Samhain (Halloween)*: Festa dos Espíritos (Dia das Bruxas); velhice, inatividade da força (solar) que se recolhe e hiberna nas "sombras" enquanto a deusa gera seu filho (o deus) novamente; é o fim de um ciclo e início de outro. Celebra-se este evento à noite, com banquetes, ritos de evocação e invocação, culto dos antepassados para orientação e inspiração e respeito aos mortos, contatos com o Além e, às vezes, sacrifício de animais (os praticantes extremistas). Corresponde à Festa de Todos os Santos e Dia de Finados.

— *Yule* (Solstício de Inverno): marca a noite mais longa e o início do retorno do deus (solar); a mãe (deusa da Lua) dará a luz ao seu filho (deus do Sol) para mais um ciclo de Vida e atividade. Celebra-se este evento com fogueiras ou velas e frutas e flores sobre o altar. Corresponde ao Dia de Natal no hemisfério norte.

41. Estação do ano

— Inverno.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

42. Dia da semana

— Sábado: Dies Saturni, Saturn day ⇨ Saturday.

43. Horas de regência

— 1ª e 8ª horas do dia e 3ª e 10ª horas da noite de sábado.

Ver capítulo "As Horas Planetárias", página 235.

* * * * * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Om, La, A*: grave, lento, com os lábios cerrados no final da letra M e gutural na sílaba La.

— Nomes dos espíritos, arquétipos, etc.

45. Vibrações sonoras (tonalidade e intervalos)

— *Tonalidade de B (Si)*: esperançoso, severo, lamentoso, melancólico, solitário, levemente triste; sombrio e macabro quando menor.

— *Intervalos de 3ª*: a partir da "tônica divina", ou Deus, que contém todas as notas e desdobra-se em graus de intervalos. (As vibrações sonoras são percebidas e experimentadas pelo sentido da audição. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184.)

46. Vibração cromática (cor)

— *Preto*: a cor do Caos primordial, das Trevas da criação e destruição, do Útero do Universo, da Matéria e da Tradição Mágica; cor da severidade, do respeito e da estabilidade psicomental e material; de dia absorve as energias, à noite é neutra, em excesso pode causar estados depressivos. (A vibração cromática é percebida e experimentada pelo sentido da visão. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 196.)

47. Número

— *Três (3)*: o número da criação, conservação e destruição do Universo manifestado, inspiração, retenção e expiração, o número do tempo (passado, presente e futuro), das formas (tridimensionais), do ternário atômico (prótons, elétrons e nêutrons) e do ternário bioenergético (os nádis ou condutos nervosos: Idá, a "serpente" Ob, negativa, no lado esquerdo da medula espinhal; Pingalá, a "serpente" Od, positiva, no lado direito da medula espinhal; Sushumná, o "bastão ereto com o globo" Aour, neutro e equilibrado, na linha central da medula); o número da unidade ternária vital espiritual, fisiológica e genética (mãe, pai e filho); o número das pessoas estáveis, equilibradas, concentradas, inteligentes, pacientes, responsáveis, sérias e capazes de se expressarem.

48. Qualidades predominantes

— Frio, úmido, negativo e magnético.

49. Formas predominantes

— Grosseiras, irregulares, meio angulosas e desproporcionais.

50. Texturas (tecidos manufaturados)

— Tecidos duráveis, muito resistentes, duros, rudimentares, pesados, grosseiros, bem como também os deterioráveis, frágeis, os descartáveis e que apodrecem facilmente, tais como: crepe-da-China, entretela, TNT, algodão cru, cânhamo, lona, couro. (As texturas são percebidas e experimentadas pelo sentido do tato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 223).

51. Sabores predominantes

— Amargos, azedos, salgados e enjoativos. (Os sabores são percebidos e experimentados pelo sentido do paladar. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 208).

52. Aromas predominantes

— Fétidos, desagradáveis e enjoativos. (Os aromas são percebidos e experimentados pelo sentido do olfato. Ver capítulo "Sistema Quaternário: Os Elementos", página 184).

* * * * * * *

53. Perfumes

— *Mirra*: favorece a concentração, reforça a mente sóbria, purifica os ambientes e estimula a energia sexual. É utilizado como ingrediente de mistura com o incenso.

— *Salsa*: favorece a memória e a lucidez mental e estimula as visões dos planos sutis. É utilizado em ritos de feitiçaria e destruição.

— *Madressilva*: reforça o caráter e favorece e predispõe para a prática mágica.

— *Almíscar*: favorece o desenvolvimento espiritual e estimula a energia sexual.

— *Musgo*: favorece os rituais difíceis e "pesados", utilizado nas evocações de entidades malignas. É estimulante sexual.

— *Assa-fétida*: utilizado em ritos de feitiçaria e destruição e nas evocações de entidades malignas.

54. Metal

— *Chumbo (Plumbum, Pb)*: metal antigo, muito tóxico, frio, denso, pesado, porém macio e à prova d'água; resistente à ação do tempo e às intempéries, isolante e impermeável à radiação (nuclear), é mau condutor de calor e absorve a luz. Expressa o último estágio do processo metálico e o início da transmutação. Sua energia conduz à conclusão de um ciclo, à velhice longa e à morte. Favorece a austeridade, o silêncio, a concentração, a contemplação, a estabilidade, a sobriedade, a obstinação e a resistência física e psíquica. Em excesso na constituição humana pode tornar o indivíduo deprimido, excessivamente moralista, dogmático, angustiado, preocupado, obcecado pelo tempo e pelos deveres, rancoroso e malévolo.

55. Pedras

— *Ônix*: pedra negra com estrias brancas, absorve energia, equilibra a mente e o corpo, favorece a concentração e a autoconfiança, dissipa o medo e as preocupações, esfria as paixões, fortalece os dentes e os ossos.

— *Turmalina negra*: repele as energias negativas, combate o estresse e a neurose, fortalece a alma e mantém a consciência espiritual centrada em meio às crises e auxilia no tratamento de doenças debilitadoras.

— A maioria das pedras negras, escuras e opacas, tais como o basalto, a pedra-imã, etc.

56. Vegetais

— *Salgueiro*: árvore de grande porte, favorece as visões proféticas e é utilizada na confecção de varinhas e bastões para banir entidades indesejáveis e conduzir cerimoniais mágicos e em ritos de feitiçaria e malefícios; também combate a luxúria.

— *Cipreste*: árvore sempre verde de grande porte, neutraliza as emanações maléficas de corpos putrefatos, favorece a longevidade e a regeneração, utilizada também em rituais de feitiçaria e malefícios e na confecção de pantáculos.

— *Nogueira*: árvore de grande porte, utilizada na confecção de pantáculos e talismãs de destruição e morte e em ritos de feitiçaria e magia negra.

— *Teixo*: árvore utilizada em ritos de morte e destruição.

— *Mandrágora*: erva de cheiro desagradável que favorece a fertilidade e é utilizada em feitiços de morte e destruição e em ritos de magia negra.

— *Meimendro*: erva venenosa, utilizada com moderação favorece a clarividência e os contatos com os planos sutis e as evocações de espíritos, é também utilizada em feitiçaria.

— *Beladona*: erva muito venenosa, utilizada com grande moderação favorece os contatos com o Além e com as entidades sinistras, é útil também em ritos de feitiçaria.

— *Estramônio (datura)*: arbusto venenoso, utilizado com moderação favorece a visão dos planos sutis e os contatos com o Além e com as entidades sinistras e em ritos de feitiçaria.

— *Acônito*: erva muito tóxica, com moderação é utilizada na projeção da consciência e em ritos de feitiçaria e magia negra.

— *Salsa*: favorece a memória e a lucidez mental, estimula as visões dos planos sutis, é utilizada em ritos de feitiçaria e destruição; ingerida em excesso pode provocar o aborto.

— *Assa-fétida*: utilizado em ritos de feitiçaria e destruição e nas evocações de entidades malignas, bem como em exorcismos.

— Outros vegetais são: mimosa, dulcâmara, lírio, carqueja, cicuta, boldo, aipo, heléboro-negro, ervas daninhas, tubérculos, plantas de folhas cinzentas e escuras, com veneno e cheiro desagradável, cogumelos, fungos, musgos, raízes.

57. Características gerais das plantas

— Plantas arbóreas de vida longa, folhagem cinzenta ou escura, de cheiro e sabor desagradáveis, geralmente venenosas e que vivem em lugares úmidos e escuros, e as espécies de fungos em geral.

58. Parte principal das plantas

— Raízes, que podem ser utilizadas em infusão (despejar água fervente sobre as raízes em um recipiente e deixar em repouso por alguns minutos), em decocção (imergir as raízes em água fria ou quente e deixar alguns minutos), em maceração (colocar as raízes de molho em água fria por cerca de 24 horas), em banho (água fria ou morna da infusão ou decocção), em inalação (aspirar o vapor da infusão), em cataplasma (massa ou papa quente ou fria de raízes que se coloca sobre a pele entre dois panos ou diretamente) e defumação (queimar as raízes secas em recipiente adequado para que a fumaça impregne o ar, perfumando e "limpando" o ambiente).

59. Totens vegetais

— Salgueiro, cipreste, nogueira e mandrágora são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos elementais ligados a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

60. Totens animais

— Urso, corvo, coruja, abutre, bode e morcego são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

61. Animais

— *Morcego*: simboliza a visão espiritual, a sabedoria das trevas, a iniciação, a feitiçaria, a morte, o renascimento e o aprendizado.

— *Coruja*: simboliza a visão clarividente, a inteligência, a sabedoria antiga e a compreensão, as habilidades mágicas, a paciência, as trevas e a morte.

— *Corvo*: simboliza a inteligência, a sensibilidade interior, o mistério, a magia e a morte.

— *Crocodilo*: simboliza a fertilidade, a inundação, a terra, a vida e a morte.

— *Urso*: simboliza a matéria, a introspecção, o aprendizado, a subconsciência.

— *Hipopótamo*: simboliza a terra, a matéria, a maternidade, o subconsciente.

— *Toupeira*: simboliza a ignorância, a cegueira mental e espiritual.

— *Hiena*: simboliza os baixos sentimentos, a insensibilidade, a dureza de coração, a materialidade grosseira, os instintos brutais, a covardia, o ocultamento, a trapaça, a ignorância e o atraso evolutivo.

— *Aranha*: simboliza a vida e a morte, a criação e a criatividade, o trabalho duro e efêmero da matéria.

— Outros animais são: diabo-da-tasmânia, dragão-de-komodo, jacaré, gambá, tatu, urubu, abutre, todas as aves necrófagas e noturnas, peixes abissais, serpentes marinhas, minhocas, vermes, sangues-sugas, traças, baratas, varejeiras, percevejos, gafanhotos, cupins, piolhos, pulgas.

62. Enteógenos/tóxicos

— Ácido lisérgico (alucinógeno), cogumelo psilocibe (alucinógeno), amanita (alucinógeno), beladona (alucinógeno, narcótico violento), datura estramônio (alucinógeno, narcótico), salsa (alucinógeno), acônito (alucinógeno venenoso), mimosa (alucinógeno, narcótico).

63. Substâncias medicinais

— Substâncias anti-inflamatórias, anti-reumáticas, antipiréticas (as que diminuem a febre), sedativas, adstringentes.

64. Organização da matéria

— *Átomo*: a unidade ternária (prótons, elétrons e nêutrons) básica e fundamental de toda a matéria, a trindade primordial.

65. Esfera principal da Terra

— *Litosfera*: a porção sólida da Terra, a crosta terrestre.

66. Lugares

— Cemitérios, necrotérios, mausoléus, museus de antiguidades, porões, sítios arqueológicos, ruínas, minas, cavernas, grutas, subterrâneos, desertos (de noite), montanhas e vales rochosos, tundras, profundezas abissais dos oceanos, o espaço sideral, qualquer lugar triste, obscuro e infecto.

67. Catástrofes naturais/formas de destruição

— Terremotos, avalanches, grandes erosões e nevascas.

* * * * * * *

68. Chakras humanos ("roda" ou "disco" de força)

— *Chakra coronário, Sahashara (Igreja de Laodicéia)*: "Mil Pétalas" — no alto da cabeça; glândula pineal, cerebelo; o Espírito, conhecimento com compreensão espiritual, a auto-realização espiritual, polividência, inteligência divina, superior e profunda, integração espiritual suprema. Om é seu mantra.

— *Chakra do entrecenho, Ajna (Igreja de Filadélfia)*: "Centro de Comando" — entre as sobrancelhas; glândula pituitária (hipófise), testa, olhos e ouvidos; controle e domínio sobre todos os Elementos e a clarividência, Intuição, mente clara, visão espiritual, inteligência emocional. Om e A são seus mantras.

69. Centro da máquina humana

— *Centro motor*: responsável pelo corpo físico e seus movimentos dentro das leis da gravidade e da inércia.

70. Obras da Vontade mágica humana

— Trabalhos de expansão da consciência, exercício da prudência e do raciocínio frio, estudo da filosofia oculta e da tanatologia esotérica, estudo dos cristais e da geomancia, criação, confecção e energização de pantáculos, prática de asanas (posições corporais na prática do Yôga), trabalhos para aquisição de conhecimento e compreensão espiritual, trabalhos de asceticismo e reclusão, obras de maldição e morte, magia com espírtos tenebrosos e necromancia, feitiçaria, rituais de escuridão e incursões nos reinos das trevas cósmicas.

71. Fase da vida humana

— *Velhice*: dos 56 aos 70 anos; início da decadência física, a debilidade mental, o início do fim dos tempos para a vida física e material do indivíduo, a morte (natural) próxima e o tempo de ceifar a colheita espiritual pela Morte.

72. Faculdades humanas principais

— Calar, pensar e sentir.

73. Psicologia humana

— Pensamento, inteligência, silêncio, compreensão, seriedade, responsabilidade, frieza, prudência, modéstia, concentração, vontade persistente, sobriedade, sabedoria, reflexão, lucidez, raciocínio frio, lentidão, restrição, depressão profunda, avareza, teimosia, intolerância, ceticismo, blasfêmia, rancor permanente, tristezas, angústias, melancolia, aflições, opressão, desconfiança, depravação, intrigas, vícios, ódio contido, crueldade sutil e contínua, hostilidade, ignorância, grosseria.

74. Quirologia (as mãos humanas)

— *Dedo médio e sua saliência (base)*: o monte de Saturno bem saliente indica sobriedade, seriedade, religiosidade, depressão, pessimismo e tristeza.

75. Corpo humano

— Crânio, ossos, dentes, esqueleto, articulações, ligamentos, juntas, joelhos, panturrilhas, intestinos, fígado, garganta, glândula pineal, pele, sentido do tato; as enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo.

76. Influências nos négocios humanos

— Tempo, idade, antiguidade, estudo, conhecimentos profundos, introspecção, filosofias, segredos, vida e morte, início e fim de todas as coisas, matéria, bens materiais, conservação de posses, terras e propriedades, heranças, tesouros, concretização, realização, estabilidade, progresso lento mas seguro, disciplina, densidade, obscuridade, fim de ciclos e início de outros, esterilidade, lentidão, solidão, obstáculos, dor, sofrimento, desgraças, inimizades, ódio, blasfêmias, opressão, pobreza, tristezas, materialismo, materialidade e restrição.

77. Conhecimento humano

— Filosofia, teologia, astrofísica, arqueologia, antropologia, paleontologia, geologia, espeleologia, geofísica, mineralogia, petrologia, sismologia, micologia, história antiga, tanatologia, demonologia, frenologia, física, matemática, mecânica, anatomia, geriatria, morfologia, osteologia, odontologia, fisioterapia, reumatologia, dermatologia, patologia, parasitologia, infectologia, toxicologia.

* * * * * * *

78. Voz humana

— *Baixo*: voz masculina mais grave que o barítono.

79. Nota e tonalidade musical (vibração sonora)

— *B (Si)*: esperançoso, severo, lamentoso, melancólico, solitário, levemente triste; sombrio e macabro quando menor.

80. Intervalos musicais

— *3ª menor (= 9ª aumentada), 4ª aumentada (= 5ª diminuta, diabolus in musica)*: a partir da tônica.

81. Modo melódico

— *Lídio* (semitono do 4º para o 5º grau e do 7º para o 8º grau): severo, lamentoso, fúnebre.

82. Modo rítmico

— *Molosso ou ortiano*: grave, solene e fúnebre.

83. Andamento musical

— *Largo*: muito lento e grave.

84. Formas musicais

— *Réquiem*: forma musical litúrgica fúnebre para coral ou coral e orquestra.

— *Marcha fúnebre*: forma musical própria para marcar o passo da procissão funerária, de caráter severo, grave e triste.

85. Naipes e instrumentos musicais

— *Percussão (tímpano, bombo, caixa, gongo, tambor, pratos, carrilhão, marimba, triângulo)*: naipe essencialmente rítmico e de efeitos sonoros de impacto sólido e violento na maioria das vezes, indo do agudo estridente e agressivo ao grave mais pesado e denso. Simboliza a matéria e a Terra, bem como a expressão do som primordial e primitivo da Criação material.

— *Sino*: instrumento de percussão de caráter solene, severo e denso, às vezes ameaçador, sinistro ou sobrenatural. Simboliza o mistério e o desconhecido.

86. Artes plásticas

— *Abstracionismo*: representação de formas não definidas, grosseiras, reproduzindo apenas um ou outro aspecto das formas naturais em uma composição confusa e caótica.

87. Gêneros literários

— *Elegia (lírico)*: poesia melancólica e depressiva que fala de morte, de luto e de tristezas.

— *Terror*: representação de acontecimentos imaginários e sobrenaturais de caráter sinistro, macabro, medonho, opressivo, angustiante e, às vezes, diabólico.

88. Jogos e esportes

— Halterofilismo, fisiculturismo, levantamento de peso, montanhismo, alpinismo.

89. Maravilhas do mundo

— Mausoléu de Halicarnasso, Pirâmides de Gizé, Stonehenge, Deserto de Nazca, Monte Rushmore, Grand Canyon, Pico Everest, Mar Morto e Grutas do Mamute.

* * * * * * *

90. Arquétipos gregos

— *Kronos*: deus titânico do Tempo, da Morte e da agricultura, deus antigo pré-olímpico, líder dos titãs. Esposo de Réia, devorava todos os seus filhos para que nenhum o destronasse, porém seu filho Zeus escapou, se apossou do trono durante a titanomaquia (a guerra dos titãs com os deuses olímpicos), o fez vomitar todos os seus filhos devorados e o mandou para o Tártaro, o abismo no fundo do Inferno ou Hades.

— *Hades (Aidoneus)*: deus do Inferno, das Sombras e da Morte, severo, impiedoso e insensível. É irmão de Zeus e filho de Kronos e Réia.

— *Tânatos*: deus da Morte, das Trevas e do frio. É irmão de Hipnos, o deus do sono, e filho de Nyx, deusa da Noite.

— *Polifemo*: ciclope gigante, construtor de cavernas e muralhas, antropófago cruel e malévolo. Filho de Poseidon, devorou vários companheiros de Ulisses mas teve seu único olho perfurado para que Ulisses e seus companheiros pudessem fugir de sua caverna.

— *Atlas*: deus titânico condenado por Zeus a sustentar a Terra sobre os ombros; foi transformado em pedra por contemplar a cabeça da Medusa.

— *Réia*: deusa titânica da Terra e da Matéria; mãe dos deuses olímpicos, é irmã e esposa de Kronos.

— *Deméter*: deusa da Terra e da agricultura. É filha de Kronos e Réia e mãe de Perséfone.

— *Perséfone* (*Cora*): deusa do Inferno, da terra fria e estéril, foi raptada e se tornou esposa de Hades e é filha de Deméter e Zeus.

— *Moiras*: primevas deusas da Morte e da Vida: Cloto, a "Fiandeira" que faz girar o fuso da Vida, Láquesis, a "Medidora" que mede o fio da Vida com sua vara de medição, e Átropos, a "Inevitável", que corta o fio da Vida com sua repugnante tesoura e decide de que maneira será a Morte. Regem o destino dos deuses e dos homens e aparecem três dias após o nascimento da criança para determinar o curso e o tempo de sua existência física.

— *Ananke*: deusa do Destino e da Necessidade, mãe das Moiras e detentora do fuso que repousa em seu colo.

— *Gréias*: deusas irmãs muito antigas, deusas da velhice e da decrepitude, já nasceram velhas e se tornaram cada vez mais velhas e decrépitas com o passar do tempo, tinham longos cabelos cinzas, eram desdentadas e possuíam um único dente e um único olho móveis que compartilhavam entre si, não possuindo olhos no rosto.

91. Arquétipos romanos

— *Saturno*: deus do Tempo, da Morte e da agricultura, deus antigo, esposo de Cibele, que devorava todos os seus filhos para que nenhum o destronasse, porém seu filho Júpiter escapou, se apossou do trono e o fez vomitar todos os seus filhos devorados e o mandou para o Báratro, o abismo no fundo do Inferno.

— *Plutão (Dis)*: deus do Inferno, das Sombras, da Morte e da riqueza e tesouros do interior da Terra, é severo e insensível. Irmão de Júpiter e filho de Saturno e Cibele.

— *Ceres*: deusa da Terra, da agricultura e da colheita. Filha de Saturno e Cibele e mãe de Prosérpina.

— *Prosérpina*: deusa do Inferno, da terra fria e estéril, foi raptada e se tornou esposa de Plutão, e é filha de Ceres e Júpiter.

— *Parcas*: primevas deusas da Morte e da Vida, as Moiras que regem o destino dos deuses e dos homens e aparecem três dias após o nascimento da criança para determinar o curso e o tempo de sua existência física.

— *Mania*: deusa dos mortos, da noite e do Submundo, mãe dos lares (espíritos ancestrais protetores) e dos manes (espíritos dos mortos).

92. Arquétipos egípcios

— *Set (Tifon)*: o deus-asno do deserto, das Trevas, da Matéria e da Morte, inimigo da luz solar, na batalha pelo trono arrancou o olho de Hórus e matou e esquartejou seu irmão Osíris.

— *Sobek (Sevekh)*: o deus-crocodilo do Tempo, da agricultura, da inundação, da fertilidade, da Vida e da Morte; protetor dos faraós e dos mortos.

— *Seb (Geb)*: o deus-ganso da Terra, do Submundo e dos mortos, aprisiona as almas dos seres malévolos longe do Céu; é pai de Osíris, Ísis, Thoth, Rá.

— *Néftis*: deusa do interior da Terra, preside a Morte, a desintegração e a geração da Vida; é irmã de Ísis e Osíris, esposa de Set e mãe de Anúbis.

— *Taurt (Taoer)*: a deusa-hipopótamo, mãe primeva do Mundo, o ventre primitivo do Universo.

— *Naunet*: a deusa-serpente do Abismo primordial e do Submundo.

93. Arquétipos hindus

— *Shiva (Nataraja, Shankara, Mahakala, Rudra)*: deus da Morte, da Vida e do Tempo, destruidor do Cosmos e da Matéria, com a abertura de seu terceiro olho destrói a Ilusão, o Mal e a ignorância.

— *Kali (Bhavani, Parvati)*: deusa negra da Morte, da destruição e do Tempo, de aparência terrível, olhar feroz, dentes animalescos, boca ensangüentada, lábios negros e língua para fora, cabelos desgrenhados, com os quatro braços abertos segurando armas, usando um longo colar de crânios humanos e brincos de crianças cadavéricas; é a Shakti (Poder) de Shiva.

— *Durga (Gola)*: aspecto de Kali, é a deusa "inacessível" e criadora da Raiz da Matéria ou Ilusão, é a Mãe do Universo e outra manifestação do poder de Shiva.

— *Ardhanari*: aspecto de Shiva como macho e fêmea.

94. Arquétipos escandinavos

— *Ymir*: gigante do Caos primordial e da Matéria, pai dos gigantes de gelo, foi morto por Odin e seus irmãos, que criaram o mundo material com as partes de seu corpo.

— *Hel*: deusa da Morte, da Dor e do Inferno, habita o Submundo de Helheim, preside a Terra e a gestação nos abismos escuros, é filha de Loki.

— *Nornas*: deusas da Morte e da Vida, Urd, Verdandi e Skuld, que vivem sob a árvore gigante Yggdrasil e se ocultam em um véu obscuro fiando o destino dos deuses e homens e tecendo cada vida em seu tear, sendo o comprimento de cada fio o tempo de cada existência.

— *Nerto*: deusa da Terra, da fertilidade, da colheita e da abundância.

— *Gefion*: deusa da Terra, da fertilidade e da agricultura.

95. Arquétipos celtas

— *Cailleach*: deusa anciã da Morte, da Matéria, da Terra e das Trevas, que preside a esterilidade do Inverno e a hibernação e germinação da nova Vida no interior escuro e frio da Terra e rege o ciclo de morte, gestação e renascimento e o sangue escuro menstrual.

— *Crone*: deusa mãe da Terra e da Matéria, anciã e virgem negra do Submundo, aspecto da deusa como feiticeira velha e senhora da Morte e do Inverno.

— *Banshee*: deusa da Morte, rainha anciã do Submundo, anuncia a morte com suas aparições.

— *Macha*: a "rainha corvo", deusa da Morte, da Dor e do Submundo, preside a fertilidade, a geração e o parto doloroso.

— *Donn*: deus da Morte e das Trevas.

96. Arquétipo bretão

— *Morgana*: feiticeira anciã com sua velhice ocultada por magia, primogênita e meia-irmã de Arthur e com o qual gerou seu cruel filho Mordred nos ermos sombrios da Terra, foi a causa indireta da morte do rei e da miséria e destruição de Camelot, querendo usurpar o trono por meio de seu filho.

97. Arquétipos judaico-cristãos

— *Satã*: o anjo "Adversário", o "Espírito das Trevas", origem da Matéria e do Universo manifestado na Forma, o "adversário" da ignorância e deus da Sabedoria oculta e origem da Ilusão que cega os fracos aprisionados no mundo material; é o "Mal" universal necessário à evolução do Espírito.

— *Virgem Maria*: mãe imaculada de Jesus Christo, virgem mãe criadora da Vida, do Sofrimento e da Morte, a "Estrela do Mar", o Grande Mar, o Abismo que origina toda a dor no mundo material e na vida encarnada na forma.

— *Jesus* (como encarnação do Espírito na forma; crucificado no Gólgota, o Monte das Caveiras).

98. Arquétipos cristãos (hagiologia)

— *Santa Sara Kali*: santa não canonizada, parteira e escrava egípcia de Maria Madalena, tendo acompanhado a vida de Jesus; prometeu sempre cobrir a cabeça com um lenço caso fosse salva do mar junto com Maria Madalena e José de Arimatéia; na Índia foi associada à deusa negra Kali. Preside a gestação e o parto; é padroeira dos ciganos.

— *Santo Antonio*: santo asceta, usava uma túnica com capuz e possuía um sino e um cajado em forma de cruz tau, vivia isolado no deserto e abrigado em uma cela. Era assolado pelas "tentações demoníacas" e viveu até mais de cem anos de idade. É padroeiro dos eremitas e monges.

— *São Bento*: santo eremita e profeta de extrema disciplina monástica, regulava sua vida com um relógio d'água e tinha como companheiro um corvo, sofreu atentado de morte por envenenamento e morreu de febre. É padroeiro dos monges e dos doentes envenenados.

99. Arquétipos islâmicos

— *Shaitan (Iblis)*: o anjo "Adversário", o "Espírito das Trevas", a origem da Matéria e do Universo manifestado na Forma, o "Mal" universal necessário à evolução do Espírito.

— *Maryem*: mãe imaculada de Isa (Jesus), virgem mãe criadora da Vida, do Sofrimento e da Morte, o Grande Mar que origina toda a dor no mundo material e na vida encarnada na forma.

100. Arquétipos sumerianos

— *Tiamat (Tehom)*: o "Dragão das Águas Amargas", a deusa-dragão do Abismo do Caos, das Águas Primevas e do Destino, Grande Mãe do Universo, deusa da Vida e da Morte, criadora e destruidora da Raiz da Matéria, e cujo corpo deu origem ao Mundo e ao Céu "modelados" por Marduk, seu matador.

— *Absu (Apsu)*: deus das Águas Primevas e do Abismo do Espaço e origem da fonte da Sabedoria, era esposo de Tiamat e tentou matar seus próprios filhos, mas foi morto por Ea.

— *Enki (Ea)*: o "Senhor da Terra", surgiu das Águas do Abismo, criador e destruidor, permitiu a humanidade viver ao Grande Dilúvio, seu símbolo era o capricórnio (híbrido de cabra e peixe).

— *Anunnakis*: deuses celestes enviados para a Terra e transformados em deuses dos mortos, da Terra e do Submundo e guardiões dos ossos dos mortos, regendo o destino das almas no Inferno.

— *Ereshkigal*: a "Senhora do Grande Palácio", a "Senhora da Grande Terra", deusa dos mortos, do Submundo, das Trevas e da Terra, rainha do Inferno, esposa de Nergal.

— *Kur*: deus-dragão do Submundo, lar dos mortos, e do Espaço Vazio que fica entre o Mar do Caos e a Terra, raptou Ereshkigal e a tornou sua esposa e rainha do Inferno.

— *Ninib (Ninurta)*: deus da Morte e das Trevas, senhor da Sabedoria oculta.

101. Arquétipos astecas

— *Coatlicue (Tonantzin)*: a "Saia de Serpente", deusa mãe da Terra, da Morte, da Dor e do Inverno, Matriz virgem do Universo material que germina na escuridão fria da Matéria primordial.

— *Tlaltecuhtli (Cipactli)*: deusa reptiliana do Mar, do Abismo do Caos, ainda prenhe teve seu corpo esquartejado por Quetzalcoatl e Tezcatlipoca e transformado no Céu e na Terra, mas continuou viva e exigia sangue humano e mantendo os crânios das vítimas em suas costas.

— *Cihuateteo*: deusas esqueléticas da Morte, das Trevas, do Inferno e da concepção, são enviadas de Mictlan, o Abismo do Inferno, presidem o parto e as mulheres mortas durante o parto e aterrorizam o mundo dos vivos roubando crianças e causando insanidade nos homens.

— *Tezcatlipoca*: deus da Morte, das Trevas, da Matéria e da Sabedoria, é irmão de Quetzalcoatl.

— *Mictlantecuhtli*: o "Senhor de Mictlan", o deus-esqueleto da Morte, das Trevas e do Inferno.

102. Arquétipos incas

— *Supay*: deus da Morte, da Matéria e do sofrimento, é chefe dos demônios e senhor de Uca Pacha, o Submundo dos mortos.

— *Mama Pacha*: deusa-dragão da Vida e da Morte, mãe da Matéria, da Terra, deusa da fertilidade e da destruição, preside a agricultura e provoca os terremotos.

— *Pacha Camac*: deus criador da Terra e do Submundo, deus da Vida, da Morte e da destruição.

103. Arquétipos afros

— *Nanã:* orixá (divindade) da Morte, da Dor e da Vida, deusa antiga do Tempo, da Terra e da Água, mãe do Mundo e da Matéria; é esposa de Oxalá.

— *Obaluaiê (Omulu)*: orixá da Morte, do medo e das enfermidades da pele e doenças contagiosas e da cura de tais doenças, sempre oculta seu corpo e rosto medonhos cheios de feridas e cicatrizes sob a vestimenta de palha dos rituais fúnebres africanos; é filho de Nanã e Oxalá, mas foi salvo da morte e criado por Iemanjá.

104. Arquétipos vodus

— *Baron Samedhi (Baron La Croix, Baron Cimetiere)*: loa (divindade) dos mortos, mestre e senhor dos cemitérios e das encruzilhadas, preside a Morte, a noite e a fertilidade; é guardião e mestre do conhecimento ancestral e se mostra sempre obsceno e lascivo.

— *Maman Brigitte*: loa da fertilidade, da Morte e dos cemitérios, feiticeira obscena e profetisa dos mortos.

— *Gran Met*: loa da Terra, divindade primitiva e criador do Mundo.

105. Arquétipos polinésios

— *Po*: deusa das Trevas, da Noite, da Terra, da Morte e da Vida; mãe criadora do Universo.

— *Kapo*: deusa das Trevas, da feitiçaria, da mutação e da fertilidade.

— *Makea-Tutara*: deus da Morte, das Trevas e do Submundo.

106. Arquétipos japoneses

— *Izanami*: deusa do Caos primordial e da Terra, viajou para Yami (Inferno) após sua morte durante o parto mas retornou; criou o Mundo junto com seu esposo Izanagi.

— *Juroujin*: deus da longevidade e da velhice.

107. Arquétipos chineses

— *Pangu*: deus-serpente gigante do Caos primitivo, criador e destruidor do Universo manifestado, deus da Vida e da Morte.

— *Yan-Lou*: deus da Morte e do Submundo, senhor dos mortos e do Destino.

108. Arquétipos tupi-brasileiros

— *Jurupari*: deus da Terra, da Morte, das Trevas e do sofrimento, preside o conhecimento oculto e secreto que não pode ser revelado, a religião e as leis rígidas que regem o mundo material e os homens.

— *Anhangüera (Anhangá)*: deus ancião da Terra e da Morte, vaga pelas florestas causando terror e medo, pode transformar-se em qualquer criatura.

— *Cuca*: divindade reptiliana, feiticeira malévola, velha e feia, que preside a Morte e provoca o medo aterrorizando principalmente as crianças.

109. Arquétipos demoníacos

— *Caronte*: demônio do Inferno, barqueiro velho, cruel e avarento que transporta os mortos em seu barco decrépito através do gélido lago Estige, o "lago de ódio", e cruzando o lodoso e tenebroso rio Aqueronte, o "rio da tristeza e da miséria", até sua margem, mas exigia pagamento pela travessia e os que não pagavam eram deixados perdidos à margem do rio Cócito, o "rio da lamentação".

— *Empusa (Lamia)*: demônio-fêmea vampiresco, alimenta-se de crianças e bebês recém-nascidos e bebe o sangue de homens. Pode tomar diversas formas, tais como de animais e híbrido de mulher com animal e também de uma anciã.

— *Belial*: demônio da Terra e da Matéria, profanador de Deus, rege as leis materiais mais densas para aprisionar os fracos e ignorantes na vida material grosseira e inútil sem nenhum anelo superior e desperta a malignidade nos homens.

— *Mastema*: demônio da animosidade e da hostilidade, provoca o ódio, o rancor e as perseguições entre os humanos e os induz à corrupção, à morte e aos sacrifícios sangrentos.

— *Ahriman (Angra Maynu)*: demônio da Ilusão, da mentira, das trevas, da ignorância, da desordem e da destruição.

— *Mara*: demônio da Ilusão, da fascinação, da tentação, da opulência, da escravidão material e da destruição espiritual.

— *Ravana*: rei dos rakshasas, demônios arcaicos do Mal, do tormento e da Morte, são antropófagos, freqüentam cemitérios, atormentam a humanidade, perturbam sacerdotes e destróem os sacrifícios.

— *Euronymous*: demônio dos mortos, dos corpos putrefatos, que se alimenta de carniça.

— *Dumah*: demônio do Silêncio e da Morte.

110. Bestiário

— *Tiamat (Tehom)* (mitologia sumeriana): dragão-fêmea alado, monstro do Abismo do Caos, cujo corpo deu origem ao Mundo e ao Céu.

— *Leviathan (Tannen, Rahab)* (mitologia hebraica): dragão-serpente fêmea e aquático, monstro do Caos primevo, cuja carne será o alimento do Mundo.

— *Kutulu* (mitologia sumeriana): terrível monstro híbrido de polvo gigante, dragão e homem que dorme nas profundezas oceânicas do Caos.

— *Theli* (mitologia caldéia-hebraica): dragão-serpente do Mar e do Caos, segura a própria cauda com sua boca e seu corpo circunda todo o Universo.

— *Mitgard (Jormungand)* (mitologia escandinava): serpente marinha monstruosa e venenosa que circunda toda a Terra, é filha de Loki.

— *Nidhogg* (mitologia escandinava): dragão que roía as raízes da árvore Yggdrasil.

— *Karibdis* (mitologia grega): verme aquático gigantesco, cuja boca e goela geram um vórtice nas águas do mar, no estreito entre a Itália e a Sicília.

— *Apep (Apophis)* (mitologia egípcia): dragão-serpente gigante do Mal e da Matéria, a besta "devoradora de almas" com seus anéis formando os labirintos do Inferno.

— *Ananta (Sesha, Vasuki)* (mitologia hindu): serpente gigante de sete cabeças do Caos, da Morte e do Ciclo da Eternidade, flutua nas Águas Primordias da Criação.

— *Cipactli (Tlaltecuhtli)* (mitologia asteca): serpente crocodiliana gigante do Mar, que nada no Caos; ainda prenhe teve seu corpo esquartejado por Quetzalcoatl e Tezcatlipoca e transformado no Céu e na Terra, mas continuou viva e exigia sangue humano, mantendo os crânios em suas costas.

— *Taurt (Taoer)* (mitologia egípcia): monstro prenhe com corpo de hipopótamo coberto de escamas, com patas de leão, cauda de crocodilo e seios de mulher e um grande ventre gestante; podia ficar ereto como um ser humano.

— *Lâmia* (mitologia grega): serpente com cabeça de mulher devoradora de crianças.

— *Empusa* (mitologia grega): serpente demoníaca e necrófaga com busto de mulher e patas de asno; às vezes assume a forma de um espantalho feminino entre outras formas.

— *Ajatar* (mitologia finlandesa): dragão-fêmea monstruoso, mãe de demônios e serpentes venenosas, causa a Morte e espalha doenças e pestilência.

— *Azhi-Dahaka* (mitologia árabe): serpente-dragão do Caos, da Morte e da destruição.

— *Whiro* (mitologia maori): dragão-serpente da Morte e do Mal, habita o Submundo e inspira e incita os seres humanos aos atos malignos e pensamentos maldosos.

— *Uragas* (mitologia hindu): serpentes gigantes da Morte e do mundo inferior ou Submundo.

— *Górgonas* (mitologia grega): bestas fêmeas e irmãs, são: Medusa, a única mortal, Esteno e Euríale; eram antropófagas e tinham serpentes venenosas na cabeça, presas afiadas e pontiagudas, garras de metal e a parte inferior do corpo era uma cauda de serpente, transformavam em pedra quem olhava para suas faces.

— *Yamamba* (mitologia japonesa): besta anciã das montanhas e das florestas tenebrosas, é uma mulher repugnante e imunda, tem uma boca

enorme e outra no topo da cabeça, longos cabelos brancos que se transformam em serpentes, rapta crianças, confunde os viajantes e alimenta-se de carne humana.

— *Harpias* (mitologia grega): bestas antropófagas e feiticeiras, as irmãs Aelo, Ocípite e Celeno, raptoras muito cruéis, com rosto de mulher e corpo de abutre, sempre famintas, raptavam seres humanos e os torturavam até a morte no Tártaro, o abismo do Hades.

— *Ghoul (Al-Ghul)* (mitologia árabe): monstro necrófago em forma de uma hiena vampiresca e que habita os desertos e atrai viajantes para os ermos com o intuito de devorá-los. Arromba túmulos e alimenta-se da carne putrefata dos adultos e dos bebês.

— *Capricórnio* (mitologia grega): besta híbrida de cabra com a parte inferior de peixe ou bode marinho.

— *Gárgula* (mitologia medieval): réptil grotesco e diabólico que se camufla transformando-se em estátua de pedra no topo dos castelos.

— *Jasha* (mitologia japonesa): morcego-fêmea e vampiresco, manifestação do espírito rancoroso de uma mulher.

— *Azazel* (mitologia hebraica): o bode expiatório que é enviado para o deserto para padecer e sofrer pelos pecados da tribo, livrando-a da culpa e da expiação.

O SISTEMA QUATERNÁRIO

OS ELEMENTOS

Ar

1. Quadrante

— *Mezrach* (מזרח), Leste.

2. Nome latim

— *Aere.*

3. Nome hebraico

— *Ruach* (רוח), "Ar".

4. Arcanjo

— *Raphael* (רפאל) .

5. Anjo

— *Chassam* (חסן) .

6. Regente

— *Ariel* (אריאל) .

7. Rei dos espíritos elementais

— *Paralda.*

* * * *

8. Príncipe do Inferno (demonologia)

— *Heylel* (hebraico הֵילֵל, o "Brilhante"), *Lúcifer* (latim "lux" e "fers", "fero", "ferre", o "Portador de Luz"): é o Senhor do Orgulho e da Inteligência, Imperador. Rege a Sabedoria, o conhecimento aplicado, a mente brilhante, o auto-conhecimento, o livre-arbítrio, a Verdade e a liberdade.

9. Inteligência caldéia/neoplatônica

— *Teletarchae*: as Inteligências aperfeiçoadoras, os Iniciadores espirituais, os Mestres dos Mistérios; Iniciação, Conhecimento, Razão.

10. Elementais da natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— *Silfos, sílfides (nenufarenis), fadas, elfos*: seres elementais do Ar sob a regência de Paralda. Os silfos e as sílfides são do ar das montanhas e das nuvens. As fadas e os elfos são seres do ar das ventanias e tempestades em baixas altitudes. Os silfos e as sílfides em geral são grandes e têm uma aparência humana perfeita de muita beleza, com rosto delgado e delicado e cabelos finos e lisos parecidos com nuvens e possuem uma inteligência mediana. Os elfos e as fadas são menores, com os rostos mais estreitos e cabelos flutuantes, o corpo de uma cor azul-violeta bem suave e têm uma inteligência mais elevada. De modo geral, esses seres do Ar são muito mais bonitos do que os humanos, envoltos em uma névoa azulada brilhante com seus corpos de matéria muito sutil. Têm uma compreensão superior além dos seres humanos comuns e são capazes de afeição pela raça humana, especialmente pelas crianças, podendo até relacionar-se com eles e prestar-lhes serviços. São graciosos, alegres, leais, amorosos, brincalhões, generosos, muito livres e de percepções muito aguçadas. Os elfos das trevas são seres do ar subterrâneo, das cavernas e da superfície da Terra; são pequenos como os anões e de pouca beleza, mas possuem uma inteligência mediana. São travessos, maliciosos, vingativos e às vezes maldosos.

11. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Vayu (Anila)*: manifesta-se com muito vento, ar seco e fresco e sensação de silêncio, exceto pelos ventos uivantes. Vayu favorece as atividades mentais, os trabalhos intelectuais e os negócios, porém não é uma boa influência para as cerimônias de casamento. Estimula os furtos e o suicídio nos indivíduos com essa tendência e propicia acidentes aéreos. Vayu é inteligência, idéias, pensamento, iniciativa, liberdade, decisão, alento, leveza, audição, olfato. Vayu é representado por um círculo azul-celeste.

12. Maré Tattwa (corrente oculta das quatro estações)

— De 22 de março a 21 de junho, no hemisfério norte.
— De 23 de setembro a 21 de dezembro, no hemisfério sul.

13. Período do dia

— Alvorada até o meio-dia.

14. Fase da Lua

— *Crescente*: fase na qual a Lua tem sua face iluminada para o leste ou oriente.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

15. Estação do ano

— *Primavera*: estação ativa, tempo de crescimento.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

16. Signos zodiacais

— *Aquário* ♒ (ondulações do ar, jorros de água de dois vasos): signo fixo masculino, o "eixo da roda". O Ar como inteligência superior totalizada e compreensão profunda acerca da Existência e sua origem primordial, permitindo um avanço na evolução monádica em busca da Grande Fonte do Alento universal. O Ar como resistência nos movimentos da mente, reação do pensamento, estudo concentrado e revolução da mente criativa e rebelde.

— *Libra* ♎ (a trave da balança equilibrada): signo cardinal masculino, o "aro da roda". O Ar como força equilibrante entre a inspiração e a razão; a união harmoniosa entre a ciência e a arte nos processos interiores do ser humano evoluído. O Ar como atividade, ação, expansão da mente e da inteligência ocupada em reger a vida de maneira justa.

— *Gêmeos* ♊ (irmãos gêmeos em um abraço): signo mutável masculino, os "raios da roda". O Ar como movimento e atividade do intelecto, o surgimento do pensamento e do raciocínio pragmático, a consciência germinada, brotada e atuante. O Ar como mutação da inteligência, do raciocínio, da informação, da expressão, da comunicação e dos propósitos.

17. Força predominante

— *Expansiva:* polaridade masculina, positiva, elemento que expande a vida do mesmo modo que expande e aumenta o fogo. Nutre o cérebro e expande a mente e a inteligência.

18. Guna (qualidade fundamental de toda matéria e ser)

— *Sattwa*: quente/fresco, seco, leve e ativo, transparente. Leveza, suavidade, velocidade, iluminação, lucidez, pensamento, inteligência, conhecimento, pureza, espiritualidade.

19. Trigrama I Ching (Livro das Mutações)

— *Sun*: o ar, o vento; suavidade, unificação, penetração, adaptação, dissolução de limites, difusão, continuidade, evolução, equilíbrio, iniciativa, controle sobre a mente.

20. Runa (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Ansuz, Os*: Odin, o Logos, a Palavra, comunicação (divina), sabedoria, iniciativa, magia.

21. Geomancia (figura geomântica)

— *Albus*: leveza, grandes aspirações, intelecto, poder mental, sabedoria, unificação.

22. Símbolo alquímico

🜂 Triângulo cortado horizontalmente ao meio.

23. Elemento alquímico principal

☿ *Mercúrio*: a matéria mental, o volátil do denso e a inteligência do humano superior.

24. Símbolo cabalístico (tetragrama)

ו *Vau*: a letra hebraica que combate os Raphaim, os "Covardes". Vau é a origem dos poderes do Ar, é a Mente que vivifica a chispa monádica; força extrema invocada para o bem ou para o mal; o Mundo Cabalístico de Yetzirah, o Mundo da Formação.

25. Família cabalística

— *Filho*: o "príncipe aéreo", o embrião cósmico, o fruto maduro das sementes de seus Pais, a Mente e a extensão divina do Pai e da Mãe. É o herdeiro de seus Pais e a Inteligência diretora do Cosmos, sua herança.

26. Arcanos menores (corte)

— *Príncipes*: filhos dos reis e rainhas, dirigem as forças para qualquer direção conforme a Vontade, a Mente guiada e direcionada para criar ou destruir. Inocência, desconfiança, idéias, pensamentos, cautela, firmeza, malícia, pressa, preocupação.

27. Arcanos menores (naipe)

♠ *Espadas, gládios*: inteligência ativa, raciocínio, divisão, análise, conflito, lutas, adversidades, problemas, destruição, doenças.

28. Simbolismo musical (naipe)

— *Madeiras:* o naipe dos instrumentos de sopro, com timbres que vão do mais agudo do flautim ao mais grave do contra-fagote e têm o poder de soar lírico e inebriante, sensual e delicado, calmo e tranquilo, agressivo e ameaçador. Simboliza os sons, as vozes da Natureza com seu alento vital, sua inteligência essencial, diversidade e riqueza.

29. Símbolismo draconiano

— Dragão, a besta completa e perfeita, síntese do Macrocosmo e do microcosmo, como criatura alada e aérea, personifica os poderes do Ar, a

Mente, o intelecto, o pensamento, a sutilização e a elevação espiritual do ser humano de livre-arbítrio consciente que voa para as alturas abstratas da Mente. Os pensamentos elevados, o discernimento racional conquistado pela observação e análise constante da razão superior.

30. Esfinge hieroglífica

— *Homem-anjo*: "guardião" do Templo humano, parte do quaternário humano superior; a Mente que conscientiza a Mônada. Inteligência, raciocínio, pensamento e discernimento.

— *Macaco*: a esfinge degenerada; parte do quaternário humano inferior. Inteligência rudimentar e atrasada, falta de raciocínio e discernimento.

31. Animais simbólicos

— Águia, falcão, íbis, macaco e cão.

32. Símbolos tradicionais

— A varinha, o capacete alado, o livro, a pluma, o avental, os nomes, as letras e os versículos e o buril.

33. Atribuição no pentagrama

— Ponta superior esquerda.

* * * *

34. Armas e instrumentos mágicos (veículos de forças)

— *Espada*: instrumento de defesa, subjugação e banimento cuja ponta extrai a energia da entidade intrusa ou maligna privando-a de seus poderes de ação no plano físico. Serve também para traçar signos no ar e deve ser de metal com uma lâmina reta de aço de dois gumes, sem nenhuma parte de plástico ou borracha, ornada com símbolos e selos pertinentes e apropriados. Representa a mente, a inteligência, a análise, a concentração, a perspicácia e a destruição.

— *Incensário*: instrumento utilizado para criar uma atmosfera propícia à manifestação dos seres sutis nas operações mágicas por meio da fumaça e do perfume, bem como um veículo de elevação da vontade e do pensamento, a expansão da consciência e a sutilização espiritual. Pode ser um turíbulo de metal ou um pequeno caldeirão de ferro ou pedra-sabão com areia e sal no fundo e carvões em brasa para a queima dos perfumes.

— *Livro*: instrumento de registro físico dos trabalhos mágicos e das impressões físico-espirituais do magista, expressando a experiência trazida ao intelecto. Representa a inteligência mágica registrada no mundo físico de forma inteligível para a mente cotidiana.

— *Atame (punhal, faca)*: instrumento utilizado para colher ervas e matérias que serão trabalhadas e para confeccionar outros instrumentos,

tais como bastões e varinhas. Serve também para substituir a espada quando sua utilização se faz impossível ou desnecessária; deve ser de metal com uma lâmina reta de aço de dois gumes, sem nenhuma parte de plástico ou borracha, ornada com símbolos e selos apropriados.

35. Práticas mágicas

— Magia com os espíritos elementais do Ar, visualização criativa, telepatia, tarô, runas, bibliomancia, psicografia, concentração mental, divinação, radiestesia, magia mântrica, *pranayamas*; experiências com perfumes, inalação de vapores, gases e fumaça apropriadas.

36. Sentidos principais na educação mágica

— *Olfato*: educação mágica pela vontade, sentindo profundamente os perfumes e observando seus efeitos no ser interno e superando as reações impulsivas exteriores. A sábia utilização dos perfumes e aromas apropriados para sintonizar a mente e a imaginação adequadamente conforme o trabalho, para causar reações psicofísicas no próprio magista e para ofertar aos seres ou inteligências no ritual, propiciando sua manifestação.

— *Audição*: educação mágica e estética pela vontade, sentindo e compreendendo o senso estético e espiritual das impressões musicais no ser interno e superando as reações impulsivas exteriores que a música pode causar, bem como o desenvolvimento da percepção musical. A sábia utilização dos recursos musicais e sonoros apropriados para ambientar o trabalho ou alterar a consciência e a vibração dos nomes de poder e a prática mântrica no ritual; a educação da voz e da expressão vocal das idéias que se manifestarão no plano das ações ou físico-astral, domínio e controle do tom e das articulações da voz sem a interferência das emoções que a entrecortam e a fazem balbuciar.

37. Purificação/eliminação mágica

— Pelo sopro ao vento, dissipando e espalhando a matéria/energia no ar, ao longe.

38. Prova física iniciática (não praticada atualmente)

— Escalar uma montanha durante uma tempestade ou atravessar um precipício sobre um tronco, correndo grande perigo.

39. Pilar da educação mágica

— *Ciência*: o *Gnosis* (Conhecimento) do magista e sua erudição; conhecimento direto e empírico das coisas e das causas e seus efeitos, resultado da busca pela experiência da Verdade. O conjunto de conhecimentos específicos, organizados e coordenados entre si acerca de determinados objetos; o conhecimento intelectual.

40. Yamas (regras morais do Yôga)

— *Satya* (não mentir): veracidade, sinceridade, verdade; não omitir a verdade e evitar equívocos e má interpretações de informações e fatos, não propagar boatos e comentários falsos sobre pessoas, coisas e acontecimentos.

— *Asteya* (não roubar): desinteresse; não se apropriar indevidamente de objetos, idéias, créditos ou méritos que não lhe pertencem; não cobrar valores desonestos ou desproporcionais por serviços ou produtos e não agir desonestamente para tirar alguma vantagem dos ingênuos ou ignorantes, mas também saber exercer a caridade com discernimento.

41. Niyama (prática "religiosa" do Yôga)

— *Swadhyaya* (estudo): auto-estudo, estudo, leitura e busca pelo conhecimento; autoconhecimento pelo estudo de si mesmo e pela contínua auto-observação, pela prática da concentração mental e do estudo teórico de obras sérias.

42. Virtude e faculdade principais

— Saber (virtude).
— Pensamento (faculdade).

43. Princípio microcósmico/grau de percepção

— Mente/percepção mental.

* * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Pam, Ham, H*: pronunciado como um suspiro, suavemente.
— Nomes dos espíritos e arquétipos.

45. Cores

— Azul-celeste, branco, amarelo-claro e laranja.

46. Sabores

— Levemente azedos, pouco adocicados, levemente salgados, ácidos e adstringentes.

47. Perfumes

— Benjoim, estoraque, alecrim e orégano.

48. Partes principais das plantas

— Sementes e pólen.

49. Totens vegetais

— Aveleira, bétula, freixo e junípero são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos elementais ligados a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

50. Totens animais

— Águia, falcão, íbis, cão, macaco e raposa são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

* * * *

51. Fase da vida humana

— *Juventude*: adolescência até o início da maturidade; a juventude de intensa atividade, período de diversões e brincadeiras, aprendizado e estudo; desenvolvimento físico e mental, interesse e atração pelo sexo oposto, a personalidade e a vocação definindo-se.

52. Psicologia humana

— Jovial, alegre, nervoso, ágil, ansioso, relativamente descontrolado e estimulável, memória de curto prazo, às vezes inconstante e fútil. Pensamento, inteligência, raciocínio, mente criativa, razão, habilidades psíquicas, liberdade, bondade, comunicação, romantismo em excesso, intriga, conflito, bisbilhotice, ostentação, mentira, egoísmo, inconstância, preocupação e negligência.

53. Tipo/temperamento

— *Nervoso*: astúcia, destreza, benevolência, impetuosidade e rapidez de raciocínio.

54. Humor

— *Bile amarela*: inteligência, raciocínio, análise, pensamento sintético e expansão da consciência.

55. Corpo humano

— Nervos, sistema nervoso, cérebro, sistema respiratório, movimento dos órgãos, cordas vocais, mãos e braços, nariz, ouvidos, sentido do olfato e da audição. As enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo, problemas nervosos e respiratórios, insônia, ansiedade, constipação, resfriados, sinusite seca, paralisia, epilepsia e insanidade.

56. Constituição ayurvédica predominante (medicina holística hindu)

— *Vata* ("Ar"): magreza, pele seca, olhos pequenos, cílios e sobrancelhas escassos, cabelos secos e cacheados pouco abundantes, lábios finos e secos, dentes pequenos, pés frios, urina escassa e fezes secas.

57. Dieta ayurvédica (medicina holística hindu)

— *Sattwa*: alimentos leves, suaves e frescos tais como: cereais, leguminosas, frutas, verduras, sucos, leite fresco, pães integrais, doces naturais, como o mel e o açúcar mascavo.

* * * *

58. Arquétipos gregos

— *Hermes*: deus do conhecimento, da escrita, do comércio; mensageiro dos deuses e guia das Almas.

— *Eólos*: deus dos ventos.

59. Arquétipo romano

— *Mercúrio*: deus do conhecimento, da escrita, do comércio; mensageiro divino e guia das Almas.

60. Arquétipo egípcio

— *Tahuti (Thoth)*: deus-íbis do conhecimento, das ciências, da magia, inventor da escrita e escriba.

61. Arquétipos hindus

— *Vayu (Pavana)*: deus supremo do Ar e do Prana (o Alento Vital).

— *Ganesha*: deus-elefante do conhecimento, das ciências, das letras e dos negócios importantes.

62. Arquétipo escandinavo

— *Odin (Wotan)*: deus do conhecimento, da sabedoria, da magia, do vento, da fertilidade, da poesia e da guerra. Era também o mestre das runas e senhor das metamorfoses.

63. Arquétipo celta

— *Taliesin*: mago druida, senhor da escrita, da poesia e da música. Escreveu o "Livro de Taliesin", um livro de poemas épicos galeses.

64. Arquétipos sumerianos

— *Enlil*: deus supremo dos Ventos e do Céu.

— *Nabu*: deus da sabedoria e do conhecimento secreto, clarividente e profeta. Inventor da escrita e emissário dos deuses.

65. Arquétipos astecas

— *Paynal*: deus mensageiro entre os Céus e os homens.

— *Tlaptiscaltzin*: senhor das flautas, sacerdote e mestre de ensino do canto sagrado.

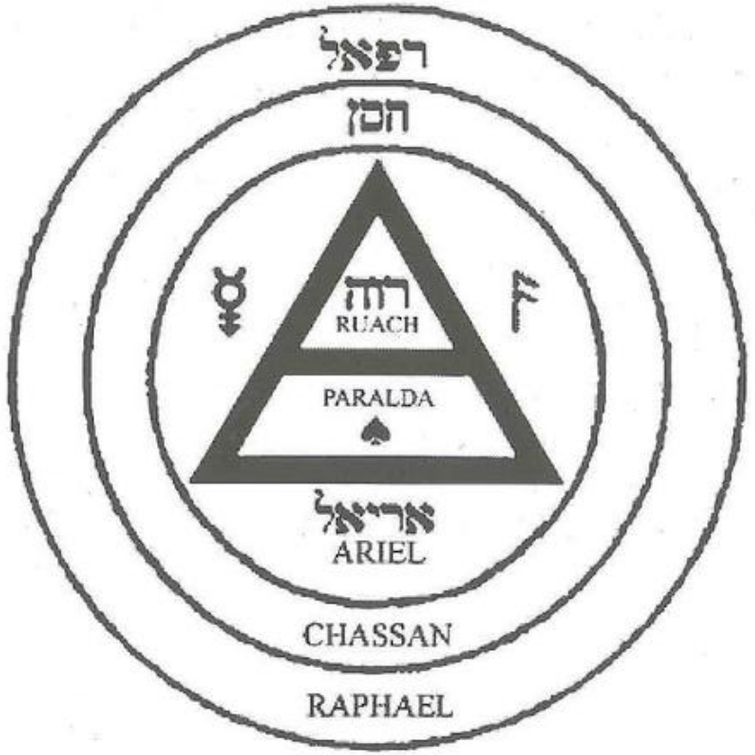
66. Arquétipo afro

— *Ifá*: deus do conhecimento secreto, mestre da adivinhação e conhecedor do destino de cada ser.

67. Arquétipo vodu

— *Legba*: loa (divindade) da comunicação, mensageiro intermediário entre os deuses e os humanos, deus da profecia e tradutor dos idiomas dos espíritos e dos humanos.

O Pantáculo do Ar



Fogo

1. Quadrante
— *Darom* (דרום), Sul.

2. Nome latim
— *Ignis*.

3. Nome hebraico
— *Ash* (אש), "Fogo".

4. Arcanjo
— *Mikhael* (מיכאל) .

5. Anjo
— *Aral* (אראל) .

6. Regente
— *Seraph* (שרף) .

7. Rei dos espíritos elementais
— *Djin*.

* * * *

8. Príncipe do Inferno (demonologia)

— *Satan* (hebraico סטן , o "Adversário"): é o Senhor da Vingança e o Senhor da Justiça, o Opositor. Rege as chamas das paixões desenfreadas, os impulsos animalescos, a luxúria, a paixão violenta, a ira e a destruição.

9. Inteligência caldéia/neoplatônica

— *Yngues*: as Inteligências fertilizadoras, as chispas da Vontade divina que se movem para fertilizar a Vida; os Portadores da Luz da Sabedoria que impulsionam impetuosamente a Criação.

10. Elementais da natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— *Salamandras, jinns, vulcanos*: seres elementais do Fogo sob a regência de Djin. As salamandras do fogo das fogueiras, velas, lareiras, etc., são relativamente pequenas, do tamanho da chama de uma vela ou um pouco maiores e assemelham-se a lagartixas meio esfumaçadas e "morrem" ou deixam de existir quando essas fontes de fogo se apagam. As salamandras maiores vivem nos fogos de vulcões e de grandes incêndios florestais, tem feições quase humanas e expressões severas que observam do interior das chamas. Possuem uma forma humana alongada e fina nas extremidades e seu tamanho conforme a dimensão do fogo. Causam um certo temor entre as outras espécies elementais da Natureza, apesar de raramente se manifestarem. As salamandras são tão inteligentes quanto os silfos, as sílfides e os elfos, ou até mais, mas não se interessam pela raça humana, sendo até mesmo perigosas, podendo também provocar ímpetos emocionais e fortes paixões destrutivas nos homens e nas mulheres. Entretanto, as salamandras podem ser atraídas por certas vibrações musicais de caráter impetuoso, violento, pujante, metálico, com muito brilho. São criadas pelas formas mentais do anjo elemental do Fogo que lhes infunde a vida, a essência vital elemental, chamando-as à existência pelo som "mântrico" do Fogo.

11. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Tejas* (*Agni*): manifesta-se produzindo muito calor, mormaço, ar quente e seco, com pouco vento, secura, exaustão. Tejas favorece os trabalhos criativos intensos, os ímpetos de idéias impulsionadas sem o raciocínio, a intuição repentina e iluminadora. Pode causar exaltação e agressividade em discussões com consequências desastrosas; propicia acidentes explosivos, incêndios e erupções vulcânicas. Luz, brilho, esplendor, calor, força, poder, nobreza, autoridade, destruição, purificação, renovação, iniciativa, ímpeto, paixão, atividade, intuição espiritual, visão. Tejas é representado por um triângulo vermelho.

12. Maré Tattwa (corrente oculta das quatro estações)

— De 22 de junho a 22 de setembro, no hemisfério norte.
— De 22 de dezembro a 21 de março, no hemisfério sul.

13. Período do dia

— Meio-dia até o crepúsculo.

14. Fase da Lua

— *Cheia*: fase na qual a Lua está completamente iluminada porque a Terra está entre ela e o Sol.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

15. Estação do ano

— *Verão*: estação ativa, auge do crescimento e vivacidade.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

* * * *

16. Signos zodiacais

— *Leão* ♌ (juba e cauda do leão): signo fixo masculino, o "eixo da roda". O Fogo como consciência espiritual, retidão, força e poder, como intuição que vem do coração, o centro solar no homem, o microcosmo. O Fogo como ação e reação espiritual, como resistência e concentração da consciência espiritual, como chama fixa e permanente do Logos solar e seu poder centralizado que revoluciona a evolução da Mônada.

— *Áries* ♈ (os chifres do carneiro): signo cardinal masculino, o "aro da roda". O Fogo como luz do pensamento e das idéias, como visão clara e consciente do realismo cósmico e como firmeza, força, iniciativa e impetuosidade nas ações. O Fogo como expansão da consciência espiritual e a firme liderança do ser humano encarnado pela Mônada autoconsciente e a eliminação de obstáculos à evolução.

— *Sagitário* ♐ (a flecha do centauro): signo mutável masculino, os "raios da roda". O Fogo como elemento que funde na mesma chama a Mente Superior com a Intuição divina no Ser unificado, centralizado e em expansão. O Fogo como chama e luz inconstantes temperando com seu calor o processo de mutação e transformação do ser humano comum em humano superior em sua constante mudança evolutiva.

17. Força predominante

— *Radiante*: polaridade masculina, positiva, elemento criador, destruidor e purificador de toda e qualquer Substância; a luz da consciência espiritual, a chispa monádica no homem.

18. Guna (qualidade fundamental de toda matéria e ser)

— *Rajas*: quente, seco, abrasador, luminoso e ativo. Mobilidade, estímulo, impulso, impetuosidade, inquietude, coragem, força, esforço, revolução, destruição, atividade, energia, agitação, ansiedade, paixão, violência, desordem.

19. Trigrama I Ching (Livro das Mutações)

— *Kan*: trovão, despertar, visão, consciência clara, fogo do raio destruidor, ímpeto criador do Universo manifestado, impulso, incitação, força, energia violenta e destrutiva que renova a Vida.

20. Runa (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Kenaz, Ken*: fogo, luz, visão clara, impetuosidade, virilidade, fertilidade, entusiasmo, motivação, ferocidade, progresso, desejo sexual passional.

21. Geomancia (figura geomântica)

— *Rubens*: vermelho, fogo impetuoso, paixão, poder guiado pela impulsividade, ira, luta, violência, vício, destruição e renovação.

22. Símbolo alquímico

△ Triângulo.

23. Elemento alquímico principal

🜂 *Enxofre*: o fogo que penetra toda matéria densa, calcina e purifica o ser, "lava" a matéria e a vivifica, iluminando a consciência; a energia ígnea masculina, o impulso, o falo e o sêmen luminoso e penetrante.

24. Símbolo cabalístico (tetragrama)

י *Yod*: a letra hebraica que combate os Anakim, os "Anarquistas". Yod é a origem dos poderes do Fogo, a primeira manifestação da chispa divina no Cosmos; poder, energia, vigor, iniciativa, ação, desafios. O Mundo Cabalístico de Atziluth e o Mundo dos Arquétipos.

25. Família cabalística

— *Pai*: o "rei ígneo", a semente de Fogo fecundante, o Espírito criador do Cosmos. O raio divino que penetra na escuridão fria do Útero da Mãe.

26. Arcanos menores (corte)

— *Reis*: pais dos filhos e filhas, são as forças de ação rápida e violenta que logo se dissipam, energia dinâmica. Dominação, força, poder, severidade, rigor, atividade, generosidade, maturidade, honestidade e intolerância.

27. Arcanos menores (naipe)

♣ *Paus, bastões*: vida, energia, espiritualidade, intuição criativa, realização, criação, ação, poder, domínio, paixão, inquietudes e sofrimentos internos.

28. Simbolismo musical (naipe)

— *Metais (trompete, trompa, tuba, trombone)*: naipe de sopro, em geral de sonoridade brilhante e fulgurante, muitas vezes impetuoso e impactante. Vai dos timbres mais estridentes e agressivos aos toques graves de tensão e alerta e aos avassaladores sons de uma verdadeira destruição violenta. Simboliza a vivacidade, o excitamento e a agressividade da Natureza.

29. Símbolismo draconiano

— Dragão, a besta completa e perfeita, síntese do Macrocosmo e do microcosmo, como criatura ígnea que cospe fogo, personifica os poderes do Fogo, o Espírito criador e destruidor, a chispa ardente do ser humano espiritualmente impetuoso. A intuição espiritual e a vontade poderosa para destruir o que é inútil e desequilibrado.

30. Esfinge hieroglífica

— *Leão*: "guardião" do Templo humano, parte do quaternário humano superior. Coragem vinda do Espírito, força interior que impulsiona e ilumina a Mônada; vontade, intuição espiritual e nobreza interior.

— *Javali*: a esfinge degenerada; parte do quaternário humano inferior; covardia violenta e ímpeto destrutivo, grosseria "primitiva", desejos agressivos, falta de dignidade e honra.

31. Animais simbólicos

— Leão, tigre, lince, víbora, cascavel, flamingo, falcão e javali.

32. Símbolos tradicionais

— O candelabro, velas, fogueiras, tochas, lâmpada, tridente de ferro, lança, açoite, corrente, falo e o Outa (olho-de-Hórus).

33. Atribuição no pentagrama

— Ponta inferior direita.

* * * *

34. Armas e instrumentos mágicos (veículos de forças)

— *Bastão*: instrumento utilizado nos trabalhos de invocação e evocação para dirigir e comandar as forças conforme a Vontade para um fim específico e para dominar as entidades que se manifestam. Serve também para traçar signos no ar ou no solo e deve ser de madeira, reto, liso e removida a casca, cortado de um só golpe, do comprimento do antebraço (do cotovelo até a ponta do dedo médio) do magista, durante o ponto mais alto do Sol, no verão ou na primavera, adornado e talhado com símbolos, signos e inscrições apropriadas, com um cristal simétrico na ponta superior e um fio de cobre ligado a ele e que percorre toda a extensão da madeira. Representa a vontade, a autoridade, o poder criador, o domínio, o controle.

— *Lâmpada, vela*: instrumento utilizado para iluminar o local dos trabalhos, o templo e o altar e para expressar o caráter espiritual dos trabalhos específicos e da magia. As velas devem ser em número e cores pertinentes ao trabalho a ser realizado; representam a energia ativa, a iluminação espiritual adquirida ou a ser adquirida e a purificação.

35. Práticas mágicas

— Magia com os espíritos elementais do Fogo, magia sexual, magia das velas, cura, piromancia, experiências por meio da concentração da visão na chama de uma vela, em um espelho, em um cristal ou em uma superfície negra.

36. Sentido principal na educação mágica

— *Visão*: educação mágica e estética pela vontade, observando e contemplando obras de arte visual, compreendendo seu significado e sentindo as impressões sutis no ser interno e superando as reações impulsivas exteriores diante de coisas estranhas, inesperadas ou mesmo terríveis, bem como o desenvolvimento da percepção visual e subliminar. A sábia utilização dos recursos visuais, das imagens adequadas, dos símbolos, selos e sigilos para contemplação, concentração e focalização da vontade, a contemplação de outros objetos e de todo o conjunto visual do ritual para a exaltação correspondente na consciência do magista.

37. Purificação/eliminação mágica

— Pela queima e incineração da matéria/energia com suas cinzas dissipadas.

38. Prova física iniciática (não praticada atualmente)

— Enfrentar as chamas de um incêndio, correndo grande perigo.

39. Pilar da educação mágica

— *Arte*: a Thelema (Vontade) do magista e sua obra; expressão das idéias intuitivas, a luz da criação monádica, da chispa individual impetuosa que realiza e expressa sua criatividade com ousadia e paixão espiritual. O conjunto das habilidades e conhecimentos teóricos e práticos para a execução de um ofício específico com vontade e entusiasmo, a capacidade e o talento para realizar uma idéia ou emoção brilhantes, expressando-as esteticamente em imagens, música e literatura.

40. Yama (regra moral do Yôga)

— *Brahmacharya* (não abusar do sexo): não dissipar ou abusar da sexualidade; evitar a dissipação da energia sexual com impulsos grosseiros de comportamentos viciosos e promíscuos e adotar por livre vontade a prática lícita do sexo com moderação e com o cônjuge que partilha do mesmo ideal de vida e saúde.

41. Niyama (prática "religiosa" do Yôga)

— *Tapas* (superação): auto-superação; o ardor espiritual com a prática constante do esforço sobre si mesmo para se tornar melhor e com a vontade disciplinada e forte para eliminar os empecilhos da evolução espiritual sem se tornar fanático e obcecado.

42. Virtude e faculdade principais

— Ousar (virtude).
— Intuição (faculdade).

43. Princípio microcósmico/grau de percepção

— Espírito/percepção espiritual.

* * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Ram, Ra, S*: pronunciado impetuosamente e como um silvo na letra S.
— Nomes dos espíritos e arquétipos.

45. Cores

— Vermelho, escarlate e amarelo alaranjado.

46. Sabores

— Fortes, picantes, muito ácidos, azedos e salgados.

47. Perfumes

— Pimenta, lavanda, café, alho, enxofre, sangue-de-dragão, cravo-da-Índia e noz-moscada.

48. Partes principais das plantas

— Flores.

49. Totens vegetais

— Espinheiro, ipérico, cafeeiro e dragoeiro são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos elementais ligados a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

50. Totens animais

— Leão, tigre, lince, carneiro, víbora, cascavel, flamingo, falcão e águia são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

* * * *

51. Fase da vida humana

— *Maturidade*: estabilidade espiritual, mental, psíquica, emocional, física e sexual; a consolidação das conquistas, responsabilidades, compromisso

e casamento, a experiência de vida e a iniciativa e coragem para ousar todos os empreendimentos.

52. Psicologia humana

— Alegre, impetuoso, ousado, espontâneo, irritável, crítico, raivoso, violento, impulsivo, agressivo. Intuição, vontade, força, energia sexual, paixão violenta, entusiasmo, obstinação, devoção ardente, dominação, teimosia, ansiedade, possessividade, ciúme, ressentimento, vingança, ira, agressividade, egoísmo.

53. Tipo/temperamento

— *Sangüíneo-colérico*: inteligência, exaltação, jovialidade, vitalidade, impaciência, violência, ira.

54. Humor

— *Sangue*: ímpeto, energia, entusiasmo, vontade e coragem direcionados ao crescimento individual, impulsionando o homem às dificuldades da evolução sem medo ou receios.

55. Corpo humano

— Sistema imunológico, sistema cardiovascular, sistema digestivo e excretor, calor corporal, queima de gorduras, eliminação de toxinas, sentido da visão. As enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo, sensibilidade ao Sol, ao calor e à luz, problemas cardíacos, problemas intestinais, problemas oculares, infecções e inflamações, úlcera, gastrite, sudorese, enxaqueca.

56. Constituição ayurvédica predominante (medicina holística hindu)

— *Pitta* ("Calor"): estatura média e esbelta, ombros largos, olhos médios, brilhantes e claros, cílios médios, cabelo escasso, fino e liso, com tendência à calvície, pele clara e rosada, oleosa, quente e com sardas, nariz aquilino e vermelho na extremidade, mãos e pés quentes, urina abundante.

57. Dieta ayurvédica (medicina holística hindu)

— *Rajas*: alimentos fortes, estimulantes, tonificantes tais como: gengibre, limão, cacau, café, alho, cebola, pimenta, especiarias picantes em geral, bebidas fermentadas e destiladas.

* * * *

58. Arquétipos gregos

— *Hefesto*: deus do Fogo, dos vulcões e dos metais. Instalou suas forjarias e ferrarias nos vulcões.

— *Hélios*: deus da luz e do Sol que em seu carro flamejante cruzava o céu e olhava pela humanidade.

59. Arquétipo romano

— *Vulcano*: deus do Fogo, dos vulcões e dos metais. Instalou suas forjarias e ferrarias nos vulcões.

60. Arquétipos egípcios

— *Heru (Hórus)*: deus-falcão do Sol, da força, do Fogo e do Céu, é o "olho que tudo vê".

— *Sekhet (Sekhmet)*: deusa-leoa da guerra, do Fogo, da destruição, da fúria e das paixões.

61. Arquétipo hindu

— *Agni*: deus do Fogo, do calor, da purificação e das estrelas flamejantes, influencia o karma.

62. Arquétipos escandinavos

— *Muspel*: gigante deus do Fogo de Muspelheim, o Fogo benéfico do mundo.

— *Surtur*: deus do Fogo, rei dos filhos malignos de Muspel e que destruirá a morada dos deuses.

63. Arquétipos celtas

— *Goibniu (Govannon)*: deus do Fogo, dos metais e das armas, o deus ferreiro que forja armas.

— *Belenos*: deus do Sol, do Fogo, da cura, do sucesso e da fertilidade.

64. Arquétipos sumerianos

— *Gibil*: deus do Fogo, do sangue e da destruição.

— *Nergal*: deus da guerra, da destruição, das armas, do Fogo, do sangue e da fortuna da guerra.

— *Shammash (Uddu)*: deus do Sol, do Fogo, da luz, da Vida, da Verdade e da justiça.

65. Arquétipo asteca

— *Huitzilopochtli*: deus-colibri da guerra, do Fogo, do Sol e dos guerreiros mortos em batalha.

66. Arquétipo afro

— *Ogum (Xogum)*: orixá (divindade) da guerra, da força, da coragem, da agricultura, desbravador de novos caminhos, criador do ferro e da metalurgia, é filho de Oxalá e Iemanjá.

67. Arquétipo vodu

— *Ogoun*: loa (divindade) da guerra, do Fogo, do ferro e da metalurgia; é esposo de Erzulie.

O Pantáculo do Fogo

Água

1. Quadrante
— *Maareb*, (מערב), Oeste.

2. Nome latim
— *Aqua*.

3. Nome hebraico
— *Maim*, (מים), "Água".

4. Arcanjo
— *Gabriel*, (גבריאל).

5. Anjo
— *Taliahad*, (תליחד).

6. Regente
— *Tharsis*, (תרשים).

7. Rei dos espíritos elementais
— *Niksa*.

* * * *

8. Príncipe do Inferno (demonologia)

— *Leviathan* (hebraico לויתן, a "Serpente Tortuosa"): é o Dragão-Serpente do Caos e do Abismo que gera as formas materiais e carnais nas Águas do Abismo. Rege as emoções mais profundas, obscuras e desconhecidas e o sentimentalismo grosseiro no ser humano débil.

9. Inteligência caldéia/neoplatônica

— *Synoches*: as Inteligências preservadoras e mantedoras da Vida; a maternidade divina que retém e contém a força da Vida; os Doadores da Compreensão dos processos da Existência.

10. Elementais da natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— *Sirenas, sereias, nereidas, oceânidas, melosinas, nixies, apsaras* (ondinas): seres elementais da Água sob a regência de Niksa. São os seres dos grandes mares e oceanos, com formas semelhantes à humana, delgadas e esbeltas, envoltas em uma névoa aquosa azulada. Têm o rosto alongado, nariz e lábios finos, olhos grandes e azuis, aparência de um bege-claro e cabelo negro-azulado parecido com algas marinhas. Em geral parecem esqueléticas e lânguidas, porém são de uma beleza e sensualidade etéreas e sobrenaturais. Podem tomar a forma dos peixes ou de serpentes marinhas, ou ainda um híbrido de mulher e peixe ou serpente. São tempestuosas e alegres de uma maneira violenta. São indiferentes aos seres humanos mas algumas são afeiçoadas aos homens e cantam com sua bela voz melodiosa para hipnotizá-los e atraí-los. São mais instintivas e emocionais do que inteligentes. As que vivem mais nas profundezas dos oceanos são mais animalescas e embrutecidas, menos evoluídas, hostis e de pouca inteligência.

— *Nayades, potâmidas* (ondinas): seres elementais da Água sob a regência de Niksa. São as ninfas das fontes, lagos, rios, riachos e quedas-d'água. São esbeltas, de aparência azulada e menores do que as dos oceanos e mares. São mais bonitas, delicadas e mais parecidas com os humanos, sendo muito afeiçoadas a eles.

— *Bebês-d'água* (ondinas): seres elementais da Água sob a regência de Niksa. São seres das praias, baías e costas marítimas. São pequeninos e rechonchudos, semelhantes aos bebês humanos, de rosto redondo, quase sem pescoço, possuem membros muito curtos e mãos parecidas com barbatanas de golfinho e têm uma cor meio esbranquiçada. São muito alegres e brincalhões, vivem em grupos pequenos de três ou quatro e são afeiçoados aos seres humanos, cedendo-lhes um pouco de sua abundante energia vital.

11. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Apas (Jala)*: manifesta-se gerando climas úmidos e frios, chuvas, garoas, neblinas, movimentação das marés, às vezes com muito vento. Apas favorece a prosperidade, a abundância, a fluência do comércio e as viagens marítimas; causa excesso de sentimentalismo inconsciente e emotividade descontrolada e propicia acidentes envolvendo chuvas torrenciais e persistentes e tempestades em alto mar. Fluidez, mobilidade, instabilidade, sensualismo, fascinação, ilusões, prazeres emocionais, sentimentos, passividade, acomodação, submissão, sensações, paladar. Apas é representado por uma Lua-Crescente prateada.

12. Maré Tattwa (corrente oculta das quatro estações)

— De 23 de setembro a 21 de dezembro, no hemisfério norte.
— De 22 de março a 21 de junho, no hemisfério sul.

13. Período do dia

— Crepúsculo até a meia-noite.

14. Fase da Lua

— *Minguante*: fase na qual a Lua tem sua face iluminada para o oeste ou ocidente.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

15. Estação do ano

— *Outono*: estação passiva, tempo de colheita.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

* * * *

16. Signos zodiacais

— *Escorpião* ♏ (cauda e ferrão do escorpião): signo fixo feminino, o "eixo da roda". A Água como maturidade emocional e desejo de procriação e reprodução da espécie e como dissolução "aquosa" da Morte, a transformação de um estado para outro, de um nível para outro. A Água como reação da alma aos processos da Morte e resistência etérea à dissolução físico-material, a revolução emocional durante a transição e a fixação do desejo em uma nova encarnação.

— *Câncer* ♋ (as garras do caranguejo): signo cardinal feminino, o "aro da roda". A Água como a maternidade inerente a todo ser, bem como o instinto de preservação e nutrição que vem da alma. A Água como expansão das formas de vida que preenchem o Cosmos e a preocupação instintiva com a vida mundana e material e sua manutenção e preservação.

— *Peixes* ♓ (dois peixes unidos): signo mutável feminino, os "raios da roda". A Água como sendo o elemento anticoesivo, o desprendimento e expansão, o "volume" das expressões superiores do Ser, a alma tornando-se manifesta e imersa no plano da Criação e o inconsciente ressurgindo, emergindo para a Consciência. A Água como emoções volúveis e inconstantes que sempre oscilam e mudam aumentando a falta de concentração e de continuidade de propósitos elevados da alma inconsciente e indecisa.

17. Força predominante

— *Fluente*: polaridade feminina, negativa, elemento nutridor e transformador no qual as formas de vida se desenvolvem, bem como a transformação da Morte e sua característica putrefação orgânica que dissolve toda forma em seus elementos originais e essenciais. A mutação da alma, as oscilantes emoções humanas e as fluentes imagens oníricas inconscientes.

18. Guna (qualidade fundamental de toda matéria e ser)

— *Tamas-Sattwa*: frio, úmido, claro, passivo. Fluidez, lentidão, transformação, expansão, densidade, frieza, escuridão, profundidade, caos, medo,

ilusão, indecisão, compreensão lenta, sentimentalismo, sensualismo, instabilidade e impureza.

19. Trigrama I Ching (Livro das Mutações)

— *Khán*: a água, o abismo, o inconsciente, os sonhos, o lado sombrio e desconhecido da psique, o insondável e inquietante; consciência profunda e latente; a busca da alma.

20. Runa (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Laguz*: água, emoções, instinto, psiquismo, o inconsciente, maternidade, forma e vida.

21. Geomancia (figura geomântica)

— *Via*: caminho, viagem, neutralidade, a busca da alma e viagem ao inconsciente.

•
•
•
•

22. Símbolo alquímico

▽ Triângulo invertido.

23. Elemento alquímico principal

⊖ *Sal*: o Sal da Água, o princípio materno nutridor que envolve toda matéria no Útero da Vida, alimentando, preservando e desenvolvendo as formas da existência material. O desejo de procriar e gerar a Vida.

24. Símbolo cabalístico (tetragrama)

ה *Heh*: a letra hebraica que combate os Geburim, os "Violentos". Heh é a origem dos poderes da Água, a primeira manifestação da maternidade divina no Cosmos, o poder maternal da Natureza e a fonte da compreensão da Vida e da Morte. Nutrição, preservação, fertilidade, saúde, beleza materna, abundância, generosidade, prazer; o Mundo Cabalístico de Briah, o Mundo da Criação.

25. Família cabalística

— *Mãe*: a "rainha aquática", a Alma do Mundo, o óvulo real acolhedor da semente espermatozóica, a "água amniótica" que envolve o embrião cósmico, a receptora fria da semente de Fogo do Pai.

26. Arcanos menores (corte)

— *Rainhas*: mães dos filhos e filhas, são as forças maternais que restringem o ímpeto dos reis na densidade da Água, limitando suas forças e materializando-as na forma de seus "filhos". Limitação, lentidão, fluxo, influência, desenvolvimento, suscetibilidade, austeridade, serenidade, generosidade, honestidade.

27. Arcanos menores (naipe)

♥ *Copas, taças*: maternidade, vida, amor, preservação, nutrição, prazeres, emoções, passividade, sentimentalismo frágil, psique instável, simpatia, receptividade, viagens da alma.

28. Simbolismo musical (naipe)

— *Cordas (violinos, violas, violoncelos, contrabaixos)*: o naipe mais extenso da orquestra, a base e a sustentação orquestral para todos os outros instrumentos e vozes solistas. Pode exprimir suavidade, delicadeza, fluidez, bem como austeridade e agressividade; simboliza o poder de expansão que flui e envolve todos os seres imersos em suas ondas e profundezas cheias de vida e emoção.

29. Símbolismo draconiano

— Dragão, a besta completa e perfeita, síntese do Macrocosmo e do microcosmo, como uma criatura aquática e escamosa, personifica os poderes da Água, a Alma do ser humano superior que viaja em seu próprio âmago, nas profundezas do Grande Mar que gera a Vida; as emoções superiores e a compreensão profunda do inconsciente cósmico e pessoal.

30. Esfinge hieroglífica

— *Águia* (permutável com escorpião): "guardião" do Templo humano, parte do quaternário humano superior; transformações constantes da alma em evolução, dissolução das escórias que impregnam a alma, a decisão de "morrer" e "renascer"; emoções da alma evolutiva.

— *Papagaio*: a esfinge degenerada; parte do quaternário do humano inferior; tagarelice inconsciente da alma estagnada incapaz de mudar, incapaz de vôos mais altos e mergulhos profundos.

31. Animais simbólicos

— Serpente, escorpião, peixe, polvo, rã, caranguejo e tartaruga marinha.

32. Símbolos tradicionais

— O útero, a vagina, o caldeirão, a concha, a taça, o ovo, o espelho, a bola de cristal e a meia-lua.

33. Atribuição no pentagrama

— Ponta superior direita.

* * * *

34. Armas e instrumentos mágicos (veículos de forças)

— *Taça, cálice, caldeirão*: instrumentos utilizados nos rituais em geral para conter água de abluções ritualísticas e bebidas apropriadas ao trabalho em questão para consagração, sacrifício (oferenda) e comunhão com forças predeterminadas. A taça, ou cálice, serve também para coletar fluidos e substâncias que serão utilizados nos trabalhos mágicos e deve ser feita de cristal, vidro, madeira ou metal (prata, cobre ou bronze) e nunca de plástico ou outros materiais sintéticos. De preferência a taça deve ser confeccionada pelo próprio magista ou recebida de alguém que o ama, mas pode ser comprada também e ornada com símbolos e inscrições apropriadas. O caldeirão deve ser de ferro ou pedra-sabão e serve para fazer fogo em seu interior e para conter quantidades maiores de líquidos; representam o receptáculo das forças cósmicas, o útero materno, a transformação, a vida e a morte, as emoções superiores e a compreensão interior, a preservação e conservação.

35. Práticas mágicas

— Magia com os espíritos elementais da Água, magia do espelho, cristalomancia, divinação, sonhos lúcidos, projeção astral, psicometria, ritos de purificação, cura e fertilidade; experiências por meio da ingestão de substâncias enteógenas para abrir as portas do inconsciente e mergulhar em sonhos lúcidos.

36. Sentido principal na educação mágica

— *Paladar*: educação mágica pela vontade, saboreando os alimentos e as bebidas em toda sua gama gustativa e dominando o impulso instintivo da gula e do prazer desenfreado de comer, superando as reações impulsivas exteriores de rejeição e repugnância por sabores desagradáveis e observando seus efeitos no ser interno, bem como o desenvolvimento das percepções gustativas dos sabores (doces, salgados, amargos e azedos). A sábia utilização de elementos e substâncias "eucarísticas" tais como vinho, chá, pão, bolo, frutas e ervas consagradas com o princípio anímico apropriado ou carregadas com as forças do ser ou entidade invocada que serão assimiladas pelo magista no ritual.

37. Purificação/eliminação mágica

— Pela dissipação e dissolução da matéria/energia em água corrente.

38. Prova física iniciática (não praticada atualmente)

— Mergulhar em um redemoinho, correnteza ou cascata, correndo grande perigo.

39. Pilar da educação mágica

— *Religião*: o Ágape (Amor) do magista e sua devoção; expressão da emoção superior consciente que transborda da alma do magista que mergulha na fonte mística, a pura expressão dos sentimentos elevados e reconfortantes que fluem para o sagrado e do sagrado para o âmago da alma do humano superior. Sistema teórico e prático das relações entre o homem e os seres divinos, buscando a união espiritual entre o humano e o divino, muitas vezes pela interiorização mística.

40. Yama (regra moral do Yôga)

— *Ahimsa* (não agredir): inocência, não-agressão e não-violência; não agredir física ou moralmente de forma gratuita e não permitir a violência contra animais ou pessoas inocentes e não ser conivente com as agressões injustas, devendo-se fazer a defesa própria ou de outros severamente.

41. Niyama (prática "religiosa" do Yôga)

— *Shaucha* (limpeza): autopurificação, limpeza e pureza de corpo e de alma; higiene física externa e dos órgãos internos sem ingestão de alimentos ou substâncias prejudiciais e intoxicantes, limpeza psíquica alimentando sentimentos puros e elevados e higiene no lar e no trabalho.

42. Virtude e faculdade principais

— Desejar (virtude).
— Sentimento (faculdade).

43. Princípio microcósmico/grau de percepção

— Alma/percepção psíquica ou anímica.

* * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *Vam, M, U*: suavemente e com os lábios cerrados na letra M.
— Nomes dos espíritos e arquétipos.

45. Cores

— Azul-esverdeado, branco e prata.

46. Sabores

— Insípidos, levemente salgados e doces, levemente amargos e aguados em geral.

47. Perfumes

— Cânfora, jasmim, artemísia e acácia.

48. Partes principais das plantas

— Folhas, caules e seiva.

49. Totens vegetais

— Sabugueiro, artemísia, acácia e canforeira são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos ligados a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

50. Totens animais

— Serpente, escorpião, peixe, polvo, rã, sapo, caranguejo e tartaruga marinha são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

* * * *

51. Fase da vida humana

— *Infância*: a "colheita", o nascimento e os primeiros anos de vida; a criança inocente e passiva que irá desenvolver-se junto da mãe até o fim da juventude e início da maturidade.

52. Psicologia humana

— Calmo, sereno, meigo, lento, devagar, inseguro, preguiçoso, monótono. Boa memória, modéstia sensibilidade, indulgência, compaixão, compreensão, tranquilidade, sentimentalismo, graciosidade, fluidez, saúde, preguiça, emotividade extrema, malícia, frieza, indiferença, dependência, intenções ocultas, sono profundo.

53. Tipo/temperamento

— *Linfático-fleumático*: lentidão, inconstância, passividade, timidez, tranqüilidade, serenidade.

54. Humor

— *Fleuma*: sentimentos elevados e fluidez emocional sem sentimentalismo volúvel conduzem a uma percepção dos processos interiores e a uma sensibilidade anímica superior.

55. Corpo humano

— Sistema linfático, sistema digestivo, as glândulas e secreções, útero, seios, genitais femininos; as enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo, problemas digestivos, retenção de água, resfriados, vícios.

56. Constituição ayurvédica predominante (medicina holística hindu)

— *Kapha ("Água")*: estatura levemente corpulenta, bem formada e curvilínea, os ombros e peitos amplos, quadris largos, cabelo volumoso, pele branca, oleosa e macia, olhos grandes, cílios longos, nariz largo, lábios carnudos e oleosos, dentes grandes e fortes, digestão lenta, urina e fezes claras.

57. Dieta ayurvédica (medicina holística hindu)

— *Tamas-Sattwa*: alimentos relativamente densos, indigestos, que são preparados artificialmente tais como: carnes salgadas, carnes brancas, gordura animal, ovos, óleos, queijos, sal refinado, bolos e doces.

* * * *

58. Arquétipos gregos

— *Tétis*: deusa da Água e da fecundidade do mar.
— *Poseidon*: deus da Água, dos mares e oceanos.

59. Arquétipo romano

— *Netuno*: deus da Água, dos mares e oceanos.

60. Arquétipo egípcio

— *Hikhet* (*Heqet*): deusa-rã, a deusa da Água, da vida, da fertilidade. Rege a concepção e o parto.

61. Arquétipo hindu

— *Varuna*: deus dos oceanos, dos mares e rios. Preside os Mistérios e o conhecimento oculto.

62. Arquétipo escandinavo

— *Niord*: deus da Água, dos mares e oceanos.

63. Arquétipo celta

— *Dana (Danu,Anu)*: deusa da Água, da feitiçaria, da fertilidade e da maternidade.

64. Arquétipos sumerianos

— *Nammu*: deusa dos mares, dos oceanos, da fertilidade e da Criação; mãe dos deuses.
— *Enki*: deus dos mares e protetor dos navegantes; surgiu do dilúvio (Caos) que deu vida à Terra.

65. Arquétipo asteca

— *Chalchihuitlicue*: deusa da Água, lagos, fontes, rios e mares. Preside o nascimento e o batismo e é responsável pelos dilúvios.

66. Arquétipo afro

— *Iemanjá*: orixá (divindade) das Águas, da maternidade e da fertilidade.

67. Arquétipos vodus

— *Agwé*: deus das Águas e de todos os seres aquáticos.
— *Damballah*: deus-serpente da deusa Aidowedo, rege os dilúvios e as transformações da natureza.

O Pantáculo da Água

Terra

1. Quadrante

— *Tzaphon* (צפון), Norte.

2. Nome latim

— *Terrae*.

3. Nome hebraico

— *Aretz* (ארץ), "Terra".

4. Arcanjo

— *Auriel* (אוריאל).

5. Anjo

— *Phorlakh* (פורלאך).

6. Regente

— *Kerub* (כרוב).

7. Rei dos espíritos elementais

— *Ghob*.

* * * *

8. Príncipe do Inferno (demonologia)

— *Belial* (hebraico בליאל, o "Perverso"): Senhor da Terra e Guardião da Terra Negra da carne e da materialidade. Rege a carne e a matéria e dita as duras leis da carne na Terra, o lar da humanidade encarnada; espírito da maldade, da corrupção e da culpa.

9. Inteligência caldéia/neoplatônica

— *Daimones*: as Inteligências executoras dos processos materiais da Vida, os unificadores espirituais entre a matéria e a alma; os Obscurecedores

da Ignorância no mundo material que turvam a visão da humanidade débil e obcecada pela matéria.

10. Elementais da natureza (canais das forças divinas ativas nos Elementos)

— *Gnomos, kobolds, pigmeus, anões, leprechauns*: os seres elementais da Terra sob a regência de Ghob. São seres do solo, da superfície, das rochas, das cavernas e das minas de pedras preciosas. Em geral são pequeninos, baixos e troncudos, parecidos com homens já meio envelhecidos. O corpo tem cor castanha e tonalidades de amarelo e cinza. O queixo é comprido e pontudo, o rosto meio achatado e os cabelos espichados para cima como um gorro; seus pés são pontudos e grandes e as mãos meio grosseiras e malformadas, com os braços compridos com certa desproporção em relação ao corpo. Vivem em pequenos grupos e não se misturam com as outras espécies de seres elementais. Cuidam das rochas, das cavernas e da terra de modo geral e são guardiões dos minerais preciosos. Eventualmente aparecem na superfície para vigiar, pois não gostam de ser perturbados em sua rotina. Também não têm simpatia nem afeição pelos humanos mas às vezes os vigiam e observam com certa curiosidade sem muita compreensão. Raramente, e lentamente, eles podem acostumar-se com algum contato humano, pois são muito desconfiados, possessivos e muitas vezes maliciosos. Movimentam-se lentamente e suas atividades na natureza também são lentas, mas são muito pacientes. Os leprechauns cuidam geralmente da superfície da terra, dos musgos, das plantas rasteiras e dos minerais preciosos, escondendo-os da vista humana.

— *Trolls, ogros*: seres elementais da Terra. São os seres das rochas, de montanhas e cavernas, e das minas naturais de pedras preciosas. Temem a luz do Sol e são enormes, troncudos, corcundas, desajeitados, rudes e grosseiros. Quase não tem pescoço e o corpo é de tons de cinza, castanho e verde, conforme as rochas. Têm olhos pequenos e afastados entre si, nariz e orelhas grandes e desproporcionais, boca comprida e queixo pequeno. Possuem cabelos em tons de cinza parecidos com fibra de vidro. Os braços são longos e as pernas curtas; as mãos e os pés grandes e nodosos, geralmente com quatro dedos. Têm uma inteligência muito lenta e rudimentar e suas emoções são extremamente instintivas, respondendo lentamente aos estímulos. São de uma natureza quase indiferente e desprovidos de noções de bem e de mal, mas podem servir e obedecer a uma vontade forte e uma inteligência superior.

— *Dríades, durdales, hamadríades*: seres elementais da Terra. São mais especificamente seres dos bosques e florestas. As dríades e durdales são os seres das árvores e vivem livres nos bosques e florestas os quais protegem; as hamadríades nascem, vivem e morrem juntamente com suas árvores, possuem um corpo de matéria mais densa do que dos elementais

do Ar e da Água e em geral têm uma aparência quase humana, mas com características vegetais. Têm membros desproporcionais, são altos e de cor que varia em tons de castanho-esverdeado, amarelo, vermelho ou cinza, conforme a cor da casca da árvore em que habitam. Possuem olhos pequenos e levemente puxados, nariz achatado e cabelos arrepiados em tonalidades da cor das folhas e gostam de vento e umidade. Cada um desses seres tem uma personalidade própria, conforme sua espécie vegetal, mas reagem lentamente aos estímulos. Têm um grau de consciência e inteligência inferiores aos dos humanos mas geralmente são muito afeiçoados a eles quando não as maltratam, muitas vezes se afeiçoando a alguém em especial e podendo até mesmo seguí-lo pela floresta ou bosque.

— *Fadas-dos-jardins*: seres elementais da Terra. São os seres dos jardins e pequenos bosques. São leves e ágeis, possuem uma aparência quase humana e são pequenas, um pouco maiores do que uma vela. O rosto é alongado e os cabelos são parecidos com fios de lã; os olhos afastados entre si, sem sobrancelhas e cílios e uma visão desenvolvida. As orelhas são pontudas e o nariz é uma leve protuberância, a boca pequena e sem rugas de expressão em todo o rosto. Vivem envoltas em uma sutil névoa luminosa (energia vital), tendo o corpo tonalidades verdes e douradas. As pernas e os braços são levemente desproporcionais e os dedos meio imprecisos. Umas possuem asas como de borboletas ou libélulas, outras não. Sentem curiosidade pelos humanos e pelos animais próximos, e respondem às vibrações sonoras, especialmente música. Muitas outras espécies variam conforme as plantas que cuidam e a localidade onde vivem.

— *Oríades, napeas*: seres elementais da Terra. São os seres dos bosques e das selvas, das colinas e montanhas.

— *Duendes, pixies, gobelinos (goblins)*: seres elementais da Terra. Seres das plantas mais ariscas, sinistras, grosseiras e venenosas, incluindo os cogumelos e todas as outras espécies de fungos silvestres. Em geral são grotescos e rudes e mais grosseiros do que os gnomos. O corpo é de matéria mais densa do que das outras espécies elementais e tem tonalidades verdes, cinzas e marrons. Os braços e as pernas são desproporcionalmente grandes em relação ao corpo; as mãos e os pés são grosseiros e com protuberâncias, os dedos compridos e nodosos que terminam em ponta aguda ou unhas pontudas. O rosto é enrugado, os olhos são puxados e afastados entre si, o nariz e as orelhas são pontudos e relativamente compridos, a boca grande e com dentes pontudos. O queixo e a cabeça são compridos e os cabelos arrepiados como folhas e espinhos, dependendo da espécie. Têm caráter malévolo e são muito hostis aos seres humanos, podendo causar-lhes sérios problemas psicológicos e loucura. Só obedecem e servem a uma vontade superior e poderosa.

11. Tattwa (essência da Matéria, vibração do átomo)

— *Prithvi (Bhû)*: manifesta-se na natureza luxuriante e fértil com uma relativa umidade, calor ameno alternado com frio e ventos suaves fertilizando a terra fria, escura e sólida. Prithvi favorece o êxito em todas as áreas da vida, a prosperidade, a abundância, a saúde, as relações amorosas, etc. Causa excesso de materialismo, grosseria, apego aos prazeres carnais e propicia acidentes e catástrofes envolvendo terremotos, avalanches e erosões. Densidade, estabilidade, solidez, inércia, prazeres e sofrimentos materiais, apatia, indisposição, frieza, repressão, opressão, sensações físicas, paladar, tato. Prithvi é representado por um quadrado amarelo.

12. Maré Tattwa (corrente oculta das quatro estações)

— De 22 de dezembro a 21 de março, no hemisfério norte.
— De 22 de junho a 22 de setembro, no hemisfério sul.

13. Período do dia

— Meia-noite até a alvorada.

14. Fase da Lua

— *Nova:* fase na qual a Lua não é visível até começar a crescer, porque está entre o Sol e a Terra.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

15. Estação do ano

— *Inverno*: estação passiva, tempo de recolhimento e de usufruir o que se colheu.

Ver capítulo "Equinócios, Solstícios e Fases da Lua", página 233.

* * * *

16. Signos zodiacais

— *Touro* ♉ (a cabeça e os chifres do touro): signo fixo feminino, o "eixo da roda". A Terra como vontade firme e inabalável, porém lenta e obstinada até que se atinja o objetivo e conclua a Obra. A Terra como resistência às reações exteriores e base para a inteligência obstinada e revolucionária que reage contra tudo o que interfere na Vontade e na concentração do objetivo.

— *Capricórnio* ♑ (a cabeça e os chifres da cabra): signo cardinal feminino, o "aro da roda". A Terra como elevação a ser atingida, como altura a ser escalada pela Mônada que germinou na primeva escuridão e que agora sobe ao ápice da evolução espiritual, cheia de júbilo e prazer. A Terra como preocupação material a ser superada e como ocupação mundana a ser transcendida.

— *Virgem* ♍ (três espigas de milho e o hímen): signo mutável feminino, os "raios da roda". A Terra como trevas interiores na qual germina a

semente da evolução, a Terra em seu interior imaculado e protetor para a consciência que germina guiada pela mutação evolutiva e inevitável. A Terra como inteligência manifestada no mundo material e suas transformações dentro das leis físicas.

17. Força predominante

— *Coesiva*: polaridade feminina, negativa, elemento unificador de toda matéria gerando estabilidade nas formas criadas e equilibradas com todos os elementos, condensando-as em um todo harmônico possibilitando suas transformações na Natureza. O alicerce e a base sólida para a evolução humana repleta de obstáculos.

18. Guna (qualidade fundamental de toda matéria e ser)

— *Tamas*: frio-fresco, seco-úmido, escuro, pesado, passivo. Inércia, apatia, frieza, ignorância, trevas, lentidão, densidade, medo, dor, ilusão, indecisão, torpor, embotamento, compreensão lenta, instinto animalesco, grosseria, impureza, fertilidade, riqueza material, abundância.

19. Trigrama I Ching (Livro das Mutações)

— *Ken*: a quietude, silêncio interior, observação e análise espiritual; transição e transmutação dos elementos sombrios; contração, introspecção, imobilidade, descanso para prosseguir.

20. Runas (conhecimento secreto da magia nórdica)

— *Othala, Odal*: obstáculos a serem superados, começo e fim das coisas, tradições, rompimento de antigas influências, heranças, mudanças a longo prazo com dificuldades, porém certas.

— *Thurisaz, Thorn*: benefícios, controle, estabilidade, pausa temporária para pensar e avaliar.

21. Geomancia (figuras geomânticas)

— *Acquisitio*: aquisições, recebimento, êxito, sucesso, progresso, ganhos, prosperidade.

— *Cauda draconis*: instinto que dirige as ações e os pensamentos, as energias direcionadas para a matéria densa e grosseira, os instintos bestiais subconscientes do ser humano escravo e ignorante.

•
•
•
• •

22. Símbolo alquímico

▽ Triângulo invertido cortado horizontalmente ao meio.

23. Elemento alquímico principal

⊖ *Sal*: o Sal da Terra, o princípio materno como base de toda matéria densa nascida do Útero da Vida, preservada para desenvolver-se e desintegrar-se conforme as leis físicas da Natureza material; o desejo de manifestar-se na forma física.

24. Símbolo cabalístico (tetragrama)

ה *Heh (final)*: a letra hebraica que combate os Nephilim, os "Voluptuosos". Heh é a origem dos poderes da Terra, a primeira manifestação da Forma no Cosmos, o poder maternal da Natureza material que pode ser boa ou má, proporcionando o desfrute das coisas materiais e físicas, prazer e dor; riqueza, trabalho, herança, dinheiro, ganho material, materialidade, materialismo, conservação, fertilidade, abundância, generosidade, ganância, avareza, esbanjamento, prazer e dor, sensualismo grosseiro. O Mundo Cabalístico de Assiah, o Mundo da Ação.

25. Família cabalística

— *Filha*: a "princesa terrestre", irmã do Filho e herdeira da Matéria e dos atributos mais densos de sua Mãe; a extensão de seus Pais no plano mais denso, o instinto selvagem e as leis da Natureza, o objetivo final da Criação em sua plenitude na Forma.

26. Arcanos menores (corte)

— *Princesas*: filhas das rainhas e reis, são os objetivos dos poderes maternais que restringem todas as forças e as acondicionam na forma material mais densa e rígida. Limitação, lentidão, densidade, austeridade, generosidade, zelo, concentração, estudo, esbanjamento, possessividade.

27. Arcanos menores (naipe)

♦ *Ouros, moedas, discos, pantáculos*: maternidade, terra, matéria, dinheiro, riquezas, trabalho, prosperidade, ambição, avareza, prazeres, desfrutes materiais e físicos.

28. Simbolismo musical (naipe)

— *Percussão (tímpano, bombo, caixa, gongo, tambor, pratos, carrilhão, marimba, triângulo)*: naipe essencialmente rítmico e de efeitos sonoros de impacto sólido e violento na maioria das vezes; vai do agudo estridente e agressivo ao grave mais pesado e denso. Simboliza a matéria e a Terra e o impacto físico, bem como a expressão do som primordial e primitivo da Criação material.

29. Símbolismo draconiano

— Dragão, a besta completa e perfeita, síntese do Macrocosmo e do microcosmo, como uma criatura terrestre que anda em quatro patas e habita cavernas, personifica os poderes da Terra, o corpo físico forte e sadio do ser humano superior que equilibra em si todos os quatro elementos guiados pelo Espírito que se oculta na caverna terrestre da matéria, o próprio corpo denso, a habitação do Espírito, da alma e da mente.

30. Esfinge hieroglífica

— *Touro*: "guardião" do Templo humano, parte do quaternário humano superior; a manutenção da fortaleza da alma, o Templo humano; treinamento, educação e purificação do corpo físico.

— *Porco*: a esfinge degenerada; parte do quaternário humano inferior; imersão na grosseria material, instintos bestias descontrolados e degradação física, ganância, glutonaria, desperdício e excessos.

31. Animais simbólicos

— Touro, vaca, elefante, hipopótamo, urso, cabra, bode, crocodilo.

32. Símbolos tradicionais

— O sal, o pão, o crânio, a cornucópia, os chifres, o tambor, a túnica negra e o cubo.

33. Atribuição no pentagrama

— Ponta inferior esquerda.

* * * *

34. Armas e instrumentos mágicos (veículos de forças)

— *Pantáculo*: instrumento utilizado nos rituais em geral como recipiente para as ervas e alimentos "eucarísticos" sólidos apropriados ao trabalho em questão para consagração, sacrifício (oferenda) e comunhão com forças predeterminadas; o pantáculo serve também para representar o corpo físico, o templo do deus interior do magista e base sólida para a expressão das forças cósmicas que são o alimento e combustível mágicos. Feito pelo próprio magista, deve ser redondo, de madeira ou metal (cobre ou

bronze) e nunca de plástico ou outros materiais sintéticos, do tamanho aproximado da circunferência da cabeça do magista, ornado com inscrições, signos e símbolos que possam resumir o conceito cósmico pessoal do magista.

— *Altar*: instrumento utilizado como foco central do cerimonial mágico, como ponto de partida e de retorno ou aterramento das operações mágicas e serve como base e apoio para colocar os outros instrumentos mágicos e materiais, etc, que serão utilizados no trabalho; deve ser feito de madeira ou pedra, quadrangular, sendo um cubo duplo negro de 1 metro de altura por 50 centímetros de largura ou correspondente à metade da altura do magista. Representa a terra como a manifestação física da Criação e das forças divinas e é a Shekinah (Glória e Presença de Deus) do templo físico.

— *Manto ou túnica*: a vestimenta ritualística utilizada como isolamento e imunidade e para expressar o recolhimento interior, a posse de si mesmo e a projeção eterna da Obra do magista. Deve ser de seda ou qualquer outro tecido de fibras naturais e confortável, fechado até o pescoço e longo até os tornozelos, pode ser de cor preta para expressar respeito e austeridade e para simbolizar a Obra secreta, o Ocultismo, o espaço infinito e também a matéria, ou da cor correspondente ao trabalho a ser realizado.

— *Círculo*: sinalização horizontal utilizada para delimitar a área de trabalho mágico, sendo a esfera de imunidade físico-astral do magista e seu universo mágico onde se realiza sua Vontade e seu trabalho psicoespiritual; deve ser visualizado diariamente e traçado no solo com giz, carvão e com a espada ou bastão em um diâmetro correspondente à altura do magista, ou grande o suficiente para acondicionar o altar, o magista e talvez outros oficiantes. Representa o universo infinito e o mundo criado em torno do mago.

— *Triângulo*: sinalização horizontal utilizada para delimitar o local físico-astral da manifestação dos espíritos ou entidades evocadas, quando o trabalho assim o requer; sua base pode ter a medida do comprimento total do braço do magista, ou ter 60 centímetros, e deve estar localizada também a 60 centímetros para fora do círculo e com o vértice voltado para a direção ou quadrante correspondente e apropriado ao trabalho com o espírito em questão; representa a manifestação tridimensional e cósmica da Vida na forma tridimensional.

— *Sino*: instrumento utilizado para sinalizar o início e o fechamento dos rituais, marcar as etapas do cerimonial e para despertar os oficiantes da concentração, meditação ou transe; deve ser de bronze, do tamanho que possa ser manuseado sem dificuldade; representa o mistério e o desconhecido.

35. Práticas mágicas

— Magia com os elementais da Terra, geomancia, ritos de fertilidade e prosperidade, arte e ciência dos pantáculos, herbalismo, rabdomancia, necromancia, regressão, experiência por meio do Hatha Yôga, pelos movimentos repetitivos do corpo, exaustão física, circunvagações (o andar em torno do círculo mágico do templo, reforçando a vontade e formando uma barreira astral protetora), o exercício e a educação do andar para o deslocamento e movimentação de matéria astral a locais determinados deixando um rastro energético e a impressão volitiva do magista.

36. Sentido principal na educação mágica

— *Tato*: educação mágica pela vontade, tocando objetos, animais, plantas e pedras, sentindo suas impressões no ser interno e dominando o instinto de repugnância pelas sensações antipáticas de determinadas texturas. A sábia utilização dos órgãos do tato, fazendo sua higiene e untando-os com óleos apropriados e manipulando, sentindo e utilizando os diversos instrumentos mágicos no ritual para exaltação do poder interior e da consciência do magista.

37. Purificação/eliminação mágica

— Pela dissipação e desintegração da matéria/energia no interior do solo, em meio à terra.

38. Prova física iniciática (não praticada atualmente)

— Penetrar nas profundezas da terra, em cavernas e grutas sombrias e escalar montanhas íngremes, correndo grande perigo.

39. Pilar da educação mágica

— *Filosofia*: a Sophia (Sabedoria) do magista e seu ideal; doutrina, método e sistema metafísico para a aquisição de Sabedoria, ou conhecimento com compreensão, acerca do universo manifestado e da Vida como um todo, de maneira sólida e profunda, constituindo a concepção e ideal de vida pessoal do magista. É a busca da verdade das coisas e sua justificação, fundamento e valor, que preexiste à teoria organizada meramente intelectual; sistema e método de estudo geral sobre a natureza de todas as coisas e suas ações e relações, bem como o estudo da aquisição do próprio conhecimento em si e dos processos do pensamento por meio da reflexão, indagação, análise e especulação.

40. Yama (regra moral do Yôga)

— *Aparigraha* (não cobiçar): não-possessividade; desapego aos bens materiais e principalmente às futilidades do mundo e à vaidade, não ser egoísta, ganancioso, avaro e invejoso; livrar-se do desejo obcecado de posse e de acumular coisas, porém ser zeloso e diligente com as aquisições e pessoas queridas.

41. Niyama (prática "religiosa" do Yôga)

— *Santosha* (júbilo): contentamento, alegria; estar satisfeito e contente perante o caminho escolhido e desfrutar com alegria todas as dádivas

que lhe são devidas, tirar proveito lícito de todas as coisas e situações e manter-se contente com as pessoas queridas.

42. Virtude e faculdade principais

— Calar (virtude).
— Sensação (faculdade).

43. Princípio microcósmico/grau de percepção

— Corpo/percepção sensorial e física.

* * * *

44. Mantras ("instrumentos da mente") e nomes de poder

— *La, Lam*: agressivamente de maneira gutural.
— Nomes dos espíritos e arquétipos.

45. Cores

— Preto, marrom, verde e amarelo.

46. Sabores

— Amargos, azedos, salgados, enjoativos e levemente doces.

47. Perfumes

— Sândalo, almíscar, lírio, musgo, assa-fétida, madressilva, rosa, verbena, mirra.

48. Partes principais das plantas

— Raízes.

49. Totens vegetais

— Salgueiro, carvalho, cipreste, mandrágora, rosa e verbena são alguns dos vegetais que podem ser consagrados com seus espíritos ligados a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

50. Totens animais

— Touro, vaca, elefante, hipopótamo, urso, cabra, bode e crocodilo são alguns dos animais que podem ser consagrados com suas almas ligadas a um indivíduo ou grupo, para a prestação de determinados serviços.

* * * *

51. Fase da vida humana

— *Velhice*: início da decadência física, a debilidade intelectual, o início do fim dos tempos para a vida física e material do indivíduo, a morte (natural) próxima e o tempo de hibernação espiritual.

52. Psicologia humana

— Paciente, obstinado, prudente, justo, lento, devagar, seguro, materialista. Coragem, estabilidade, confiabilidade, perseverança, caridade, boa memória, compreensão, tranqüilidade, saúde, avareza, materialismo, sensualismo extremo, ignorância, preguiça, frieza, sono pesado.

53. Tipo/temperamento

— *Bilioso-melancólico*: melancolia, seriedade, reflexão, estudo, compreensão, introspecção, frieza, estabilidade, razão.

54. Humor

— *Bile preta*: melancolia consciente por saber o próprio caminho a ser seguido e uma nostalgia e sensação de saber as próprias origens; consciência das dificuldades e obstáculos e apatia inevitável devido à responsabilidade espiritual enquanto encarnação física, porém necessária à evolução.

55. Corpo humano

— Esqueleto, dentes, articulações, ligamentos, tendões, cartilagens, pele, joelhos, costas, abdômen, gorduras, intestinos, fígado; enfermidades relacionadas a esses órgãos e partes do corpo, problemas intestinais, obesidade, problemas de pele, reumatismo.

56. Constituição ayurvédica predominante (medicina holística hindu)

— *Kapha-Tamas*: estatura corpulenta, densa, resistente, ombros e peitos amplos, quadris largos, cabelo volumoso, pele branca, oleosa e macia, olhos grandes, cílios longos, nariz largo, lábios carnudos e oleosos, dentes grandes e fortes, digestão lenta.

57. Dieta ayurvédica (medicina holística hindu)

— *Tamas*: alimentos pesados, densos e indigestos, intoxicantes, que embotam o organismo e turvam a mente, são preparados artificialmente tais como: salsicharia, defumados, carnes em geral, gordura animal, vísceras, alimentos muito aditivados, sal e açúcar refinados, bolos e doces em geral.

* * * *

58. Arquétipos gregos

— *Deméter*: deusa da Terra e da agricultura.
— *Pã*: deus da Natureza, dos bosques, dos campos e da fertilidade.
— *Plutus*: deus das riquezas materiais e da abundância.

59. Arquétipo romano

— *Ceres*: deusa da Terra, da agricultura e da colheita.

60. Arquétipos egípcios

— *Hathor (Het-Heru)*: deusa-vaca, mãe nutridora da Terra, da alegria e dos prazeres.

— *Seb (Geb)*: deus-ganso da Terra, do Submundo e dos mortos.

61. Arquétipos hindus

— *Lakshmi*: deusa da riqueza da Terra, da Natureza, da prosperidade, da Sabedoria.

— *Parvati*: deusa mãe do Mundo, da Matéria, da disciplina e da Sabedoria.

62. Arquétipos escandinavos

— *Frigga:* deusa da riqueza e da fertilidade da Terra, da Sabedoria e do matrimônio.

— *Gefion*: deusa da Terra, da fertilidade e da agricultura.

— *Nerto*: deusa da Terra, da fertilidade, da colheita e da abundância.

63. Arquétipos celtas

— *Druantia*: deusa da fertilidade, da Natureza, da criatividade e da Sabedoria da Terra.

— *Crone*: deusa mãe da Terra e da Matéria, virgem anciã, senhora da Morte e do Inverno.

64. Arquétipos sumerianos

— *Ki*: deusa da Terra, da fertilidade e da matéria.

— *Ereshkigal*: deusa da Terra, das Trevas, do sofrimento e dos mortos.

65. Arquétipo asteca

— *Coatlicue (Tonantzin)*: deusa mãe da Terra, da Morte, da Dor e do Inverno.

66. Arquétipo afro

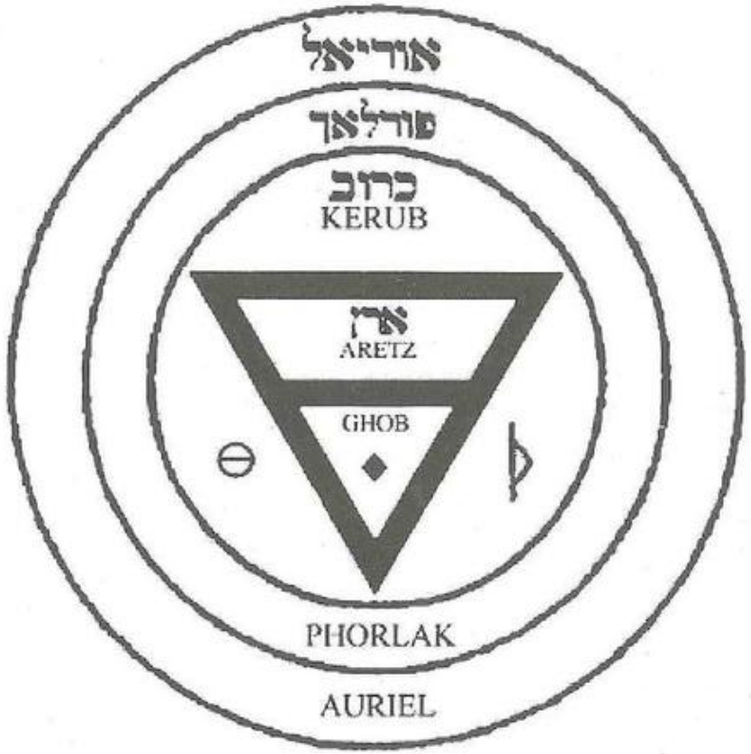
— *Oxum*: orixá (divindade) da Terra, da fertilidade, da riqueza e do sensualismo.

67. Arquétipos vodus

— *Gran Met*: loa da Terra, divindade primitiva e criador do Mundo.

— *Aidowedo*: loa da fertilidade, da Natureza, do arco-íris e senhora dos répteis sáurios.

O Pantáculo da Terra



Esfera dos Elementos
Terra

1. Centro/esfera cósmica

— *Cholem Ha Yesodoth* (חלם יסודות), a "Esfera dos Elementos": a manifestação físico-etérica da força/energia planetária, objetivo final e concretizado da Esfera, o produto cristalizado da evolução cósmica do planeta.

2. Nome divino

— *Adonai Melekh* (אדני מלך), o "Senhor Rei": a manifestação incorpórea, puramente espiritual, da força/energia planetária.

3. Arcanjo

— *Sandalphon* (סנדלפון), o "Arcanjo Negro": a manifestação mental e criativa da força e energia planetárias, a consciência organizada e inteligência divina diretora do poder planetário e propulsora da evolução da consciência no plano denso. Sandalphon preside o cumprimento kármico na esfera terrestre e as estruturas das formas de vida.

4. Coro Angélico

— *Ashim* (אשים), "Almas de Fogo": a manifestação astral e formativa da força/energia planetária, o aspecto emocional superior e divino e o poder modelador das formas essenciais que se manifestarão no mundo físico. O Coro Ashim é o conjunto das partículas conscientes dos átomos que são toda a estrutura natural da matéria densa.

5. Sephirah cabalística (Esfera de emanação divina)

— *Malkuth* (מלכות), o "Reino": o reino da matéria densa e seu envoltório vital ou energético, o plano físico-etérico da manifestação, da

ação e dos fenômenos físicos visíveis; o plano das encarnações e da consciência sensorial do ser humano abrangendo os cinco sentidos físicos; o plano da matéria animada pelas forças etéricas, astrais e espirituais combinadas e organizadas, nas quais se completa toda operação mágica com as forças e energias infundidas nas formas. O "filtro", a esfera excretora do Universo pela qual todas as impurezas cósmicas, os excrementos e o lixo do Universo manifestado devem passar, depositando-se nas "conchas" qliphóticas, que são o caos pestilento e infernal, para serem destruídas e desintegradas. A imagem de Malkuth é de uma mulher jovem coroada, sentada em um trono.

6. Qlipha cabalística (antítese da Sephirah, a "concha" da Esfera)

— *Lilith* (לילית), a "Noturna", a "Fornicária": a porta para as Trevas desconhecidas; o plano das entidades diabólicas geradas pela depravação e violência sexuais de toda espécie e dos abortos sanguinários. A esfera dos adúlteros, dos promíscuos, dos pederastas e lésbicas, dos pedófilos, dos estupradores, sádicos, etc. A esfera dos cadáveres etéricos e astrais dos mortos presos à Terra pelos fortes desejos bestiais, carnais e materiais, devido ao seu estado degenerado e inconsciente; o esgoto dos excrementos cósmicos, o receptáculo de todo elemento corrompido, das forças pestilentas e infernais remanescentes de elementos destruídos na Terra, das sementes degeneradas que não crescem nem evoluem e que ainda se obstinam por existir e manter suas formas; o Palácio da Promiscuidade e da Tentação grosseira e bestial; o Palácio Infernal de Gehinnom (Inferno). A imagem desta *Qlipha* é de uma bela mulher que se transforma em besta.

* * * *

7. Virtudes necessárias à Iniciação

— Discernimento, discriminação, equilíbrio interior e autodomínio são as virtudes necessárias para a Iniciação à Esfera planetária.

8. Vícios indesejáveis à Iniciação

— Inércia, avareza, sensualismo grosseiro, depravação e descontrole são os vícios que atrasam a evolução, embotam a consciência e impedem a Iniciação à Esfera planetária.

9. Títulos cabalísticos

— A Mãe Inferior, A Virgem, A Noiva, A Porta, A Porta da Morte, A Porta do Éden, A Noiva de Deus (Shekinah, no plano material).

10. Símbolos tradicionais

— A cruz equilátera dentro do círculo, o altar do cubo duplo, o círculo, a estrela de dez pontas, o crânio.

11. Número

— *Dez (10)*: a totalidade do Universo manifestado e retorno à Unidade, a conclusão da Existência, o curso completo de toda a Força criadora que estabiliza e recomeça a transformar-se para concluir novamente em níveis mais elevados; o término da evolução material e o início da evolução espiritual do homem.

Equinócios, Solstícios e Fases da Lua

1. Equinócio de Primavera (dia e noite de igual duração)

— 21, 22, 23 de setembro no hemisfério sul.

— 21, 22, 23 de março no hemisfério norte.

— Período ativo de crescimento, podendo-se operar em magia para começar qualquer coisa, tais como relações amorosas, recuperação da saúde, negócios lucrativos, adquirir dinheiro, fortuna, etc. É favorável também à consagração de talismãs e amuletos e rituais de evocação (despertar, ordenar e obrigar determinadas entidades/arquétipos/forças a se manifestarem de forma visível e tangível ou não, e servirem o desejo e a vontade do magista).

2. Solstício de Verão (noite mais curta, dia mais longo)

— 21, 22, 23 de dezembro no hemisfério sul.

— 21, 22, 23 de junho no hemisfério norte.

— Período ativo, favorável para a realização de rituais teúrgicos, evocações, invocações (chamar e atrair determinada entidade/arquétipo/força para si de forma que aconteça a "possessão" do magista por tal força, caracterizando assim o contato e transe místicos). Nessa noite de solstício, as portas astrais do reino elemental do Ar abrem-se e é possível os contatos com os silfos, sífides, fadas, etc. Esse período também é indicado para a coleta de ervas e vegetais em geral, utilizados nos trabalhos do magista.

3. Equinócio de Outono (dia e noite de igual duração)

— 21, 22, 23 de março no hemisfério sul.

— 21, 22, 23 de setembro no hemisfério norte.

— Período passivo, favorável para as práticas de cura, vidência, divinação, projeção astral, rituais de invocação, meditação.

4. Solstício de Inverno (noite mais longa, dia mais curto)

— 21, 22, 23 de junho no hemisfério sul.

— 21, 22, 23 de dezembro no hemisfério norte.

— Período passivo, favorável para as práticas de vidência, divinação, meditação, projeção astral. É um período de repouso e inatividade mágica (rituais, cerimônias, etc.), exceto para as operações de feitiçaria, sortilégios, malefícios e destruição.

5. Fases da Lua

— LUA NOVA

● : fase em que a Lua não é visível porque está entre o Sol e a Terra; é favorável para atrair e iniciar coisas novas (dinheiro, amor, saúde, riqueza, prosperidade, harmonia, benefícios em geral) e eliminar coisas velhas, plantar ervas, confeccionar talismãs e para rituais e cerimoniais.

— LUA CRESCENTE

◑: fase em que a Lua tem sua face iluminada para o leste ou oriente; é favorável para atrair e iniciar coisas (dinheiro, amor, saúde, prosperidade, benefícios em geral), colher plantas para uso mágico, confeccionar talismãs e para rituais e cerimoniais.

— LUA CHEIA

○: fase em que a Lua está totalmente iluminada porque a Terra está entre ela e o Sol; é favorável para as práticas de meditação, vidência, divinação, feitiçaria, rituais de invocação e evocação, coleta de ervas, sortilégios, malefícios e destruição.

— LUA MINGUANTE

◐: fase na qual a Lua tem sua face iluminada para o oeste ou ocidente; é favorável para afastar e repelir coisas, tais como hábitos indesejáveis, pessoas e relações amorosas e sociais indesejáveis, enfermidades, ódio, desgraças, etc., desintoxicar o organismo e a mente, plantar ervas, é também favorável para as práticas de vidência, divinação, feitiçaria, malefícios, sortilégios e destruição.

As Horas Planetárias e Seus Cálculos

Os planetas e as horas da semana (dia)

Hora	Domingo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
1ª	*Sol*	*Lua*	*Marte*	*Mercúrio*	*Júpiter*	*Vênus*	*Saturno*
2ª	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter
3ª	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte
4ª	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol
5ª	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus
6ª	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio
7ª	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua
8ª	*Sol*	*Lua*	*Marte*	*Mercúrio*	*Júpiter*	*Vênus*	*Saturno*
9ª	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter
10ª	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte
11ª	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol
12ª	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus

Os planetas e as horas da semana (noite)

Hora	Domingo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
1º	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio
2º	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua
3º	***Sol***	***Lua***	***Marte***	***Mercúrio***	***Júpiter***	***Vênus***	***Saturno***
4º	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter
5º	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte
6º	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol
7º	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus
8º	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio
9º	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua
10º	***Sol***	***Lua***	***Marte***	***Mercúrio***	***Júpiter***	***Vênus***	***Saturno***
11º	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter
12º	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte

Cálculos das horas do dia e da noite (exemplos aproximados)

Nascer-do-Sol *06:50* — Pôr-do-Sol *17:50*

11 horas x 60 minutos = 660 minutos : 12 = 55 minutos

Pôr-do-Sol *17:50* — Nascer-do-Sol *06:50*

13 horas x 60 minutos = 780 minutos : 12 = 65 minutos

— Cada hora do dia = 55 minutos
— Cada hora da noite = 65 minutos

Horas do dia

1ª hora
06:50 + 55 = 07:45

2ª hora
07:45 + 55 = 08:40

3ª hora
08:40 + 55 = 09:35

4ª hora
09:35 + 55 = 10:30

5ª hora
10:30 + 55 = 11:25

6ª hora
11:25 + 55 = 12:20

7ª hora
12:20 + 55 = 13:15

8ª hora
13:15 + 55 = 14:10

9ª hora
14:10 + 55 = 15:05

10ª hora
15:05 + 55 = 16:00

11ª hora
16:00 + 55 = 16:55

12ª hora
16:55 + 55 = 17:50

Horas da noite

1ª hora
17:50 + 65 = 18:55

2ª hora
18:55 + 65 = 20:00

3ª hora
20:00 + 65 = 21:05

4ª hora
21:05 + 65 = 22:10

5ª hora
22:10 + 65 = 23:15

6ª hora
23:15 + 65 = 24:20

7ª hora
24:20 + 65 = 01:25

8ª hora
01:25 + 65 = 02:30

9ª hora
02:30 + 65 = 03:35

10ª hora
03:35 + 65 = 04:40

11ª hora
04:40 + 65 = 05:45

12ª hora
05:45 + 65 = 06:50

Cálculos das horas do dia e da noite (horário de verão)

Nascer-do-Sol *06:20* — Pôr-do-Sol *19:20*

13 horas x 60 minutos = 780 minutos : 12 = 65 minutos

Pôr-do-Sol *19:20* — Nascer-do-Sol *06:20*

11 horas x 60 minutos = 660 minutos : 12 = 55 minutos

— Cada hora do dia = 65 minutos
— Cada hora da noite = 55 minutos

Horas do dia

1ª hora
06:20 + 65 = 07:25

2ª hora
07:25 + 65 = 08:30

3ª hora
08:30 + 65 = 09:35

4ª hora
09:35 + 65 = 10:40

5ª hora
10:40 + 65 = 11:45

6ª hora
11:45 + 65 = 12:50

7ª hora
12:50 + 65 = 13:55

8ª hora
13:55 + 65 = 15:00

9ª hora
15:00 + 65 = 16:05

10ª hora
16:05 + 65 = 17:10

11ª hora
17:10 + 65 = 18:15

12ª hora
18:15 + 65 = 19:20

Horas da noite

1ª hora
19:20 + 55 = 20:15

2ª hora
20:15 + 55 = 21:10

3ª hora
21:10 + 55 = 22:05

4ª hora
22:05 + 55 = 23:00

5ª hora
23:00 + 55 = 23:55

6ª hora
23:55 + 55 = 24:50

7ª hora
24:50 + 55 = 01:45

8ª hora
01:55 + 55 = 02:40

9ª hora
02:40 + 55 = 03:35

10ª hora
03:35 + 55 = 04:30

11ª hora
04:30 + 55 = 05:25

12ª hora
05:25 + 55 = 06:20

Banimentos

Os rituais de banimentos, proteção e equilíbrio são realizados para purificar o templo, o local dos trabalhos e o ambiente do magista, banindo forças ou entidades indesejáveis, interferências, formas mentais nocivas, ataques de vampirismo energético, etc., bem como reforçar a defesa psíquica de maneira contínua, centralizar o pensamento e a consciência e gerar uma predisposição às atividades mágicas. Devem ser realizados diariamente, pelo menos uma vez ao dia, com muita atenção até que se torne fácil e "automático" e, principalmente, antes e depois dos rituais, cerimoniais, projeções astrais, meditações, etc. Servem também para eliminar obsessões e vícios, visualizando-os fora do círculo de proteção a um metro de distância aproximadamente e direcionando o banimento para desintegrá-los.

Há vários rituais de banimento criados em várias vertentes do Ocultismo, Ordens e Escolas de Magia, porém aqui apresento um fácil, rápido e inteligível e que recomendo que se faça em todos os casos acima citados, com concentração e entusiasmo, e observando seus efeitos ao longo das práticas diárias. É o Ritual Draconiano de Banimento e Equilíbrio, que também pode ser chamado de Ritual do Dracontia, com elementos de Ocultismo ocidental, Magia sumeriana, Magia egípcia e arte Ninjutsu. "Dracontia" é um Templo dedicado ao Dragão.

O Ritual Draconiano de Banimento e Equilíbrio Ritual do Dracontia

1. Voltado para o Leste (nascente), inspire profundamente e visualize uma bola de energia (chi, ki, prana) próxima à região do umbigo (plexo solar) expandindo-se pelo corpo até envolvê-lo. Expire. Faça isso quatro vezes.

2. Faça o kuji-kiri da força mente/corpo[1], entrelaçando os dedos para fora, com os dedos médios estendidos tocando as extremidades. Inspire profundamente e expire concentrando-se onde sentir um pulsar.

3. Ainda para o Leste, pés juntos, faça a reverência cerimonial com o punho direito fechado na altura do queixo e a palma esquerda cobrindo-o.[2]

4. Na posição anterior, inspire e expire arremessando os braços abertos para a frente e para fora em um movimento impetuoso para banir e vibre:

"Barra! Edin Na Zu, Utuk Xul!"[3]

1. Representa a afirmação da própria força interior que elimina o que é nocivo e indesejável e equilibra a mente e o corpo para um trabalho de evolução espiritual, na busca da Sabedoria, querendo, ousando e mantendo o silêncio da Arte, dia a dia. Aqui, este kuji-kiri afirma a própria força e a capacidade para realizar o trabalho (Arte). Kuji-kiri são sinais ou gestos manuais (mudras, "selos", "sigilos gestuais") utilizados no Ninjutsu.
2. Este é o símbolo do conhecimento secreto e da eternidade e é um sinal de respeito por tudo e por todos; é símbolo do *Ying* e *Yang*, sendo o punho direito a força masculina, ativa, positiva, e a palma esquerda a força feminina, passiva, envolvente. Tal simbolismo dos opostos é bem conhecido.
3. Na antiga língua sumeriana (3500 a.C.), significa "Fora daqui! Vão para o Deserto, espíritos maus!". A língua sumeriana é usada em virtude de seu poder de exorcismo contra os espíritos, as entidades, etc., que possam causar obsessão ou atrapalhar e prejudicar os trabalhos ocultos. A ordem de ir para o Deserto significa o banimento e a destruição no Abismo do Espaço primordial, pré-genesíaco, o Caos da Dissolução.

5. Ainda para o Leste, faça a cruz de luz. Inspire, visualize uma bola de luz branca na sua fronte e faça o kuji-kiri da harmonia:[4]

— Toque a fronte com o kuji-kiri, expire e diga:[5]

"Raphael,* Sou filho(a) do Dragão e meu poder está além do céu estrelado!".

4. Lembrando um pentágono, este mudra simboliza o humano perfeito, pois tal forma geométrica — e o pentagrama — representa o Espírito que domina os quatro Elementos. Realizando a cruz com esse sinal, concentrado, o magista se colocará em segurança, pois será reconhecido como um ser que desenvolve uma consciência e compreensão maiores acerca do Universo e de tudo o que ele contém. O magista se prepara para o trabalho e impõe respeito, sem oprimir, a todos os seres.
5. As afirmações "...Sou filho do Dragão e meu poder..." significam que o magista é filho de seu próprio Real Ser, o Logos individual (Augoeides, Eu Superior, Christos, Adonai, o "Senhor", etc.). É o Dragão de Sabedoria, que simboliza a Mônada autoconsciente, o Ser invulnerável e equilibrado com todos os quatro Elementos; o Dragão representa o Conhecimento superior, a Inteligência, a imortalidade e o renascimento, é o Iniciador e "Salvador" de si mesmo. É "filho" porque essa Consciência Espiritual está sempre "nascendo", está em processo constante de evolução e crescimento e é Filho do Pai (e da Mãe). No ritual de banimento, o magista afirma que esse Poder está em toda parte de si mesmo e convoca os Arcanjos dos Elementos como "testemunhas" e aliados, e afirma que não é um mero joguete das forças contrárias do Universo mas um Ser que tem autodomínio sobre tais forças, conhecendo o Bem e o Mal sem ser "escravo" de nenhum, exercendo sua Vontade com Sabedoria e discernimento e, ao mesmo tempo, estando protegido em virtude de sua própria Arte e consciência, à direita e à esquerda. Sendo assim, o magista invulnerável e evoluído é um templo vivo, um Dracontia (Templo dedicado ao Dragão) encarnado na matéria e preenchido pelo Espírito.
* Logo em seguida aos nomes dos Arcanjos há, se for o caso, a alternativa de vibrar-se o mote individual precedido do pronome "eu", por exemplo: "Raphael, Eu (mote), Sou filho do Dragão...". O mote, ou nome mágico, como também é chamado, é um título, frase ou verso usado como lema ou afirmativa mágica no Ocultismo por aqueles que praticam e seguem um sistema iniciático. Tal mote deve representar o objetivo atual do magista e seu cumprimento na prática e em atos no seu caminho iniciático; deve ser assumido magicamente ou espiritualmente e cumprido como tarefa mágico-espiritual no estágio em que o magista se encontra, para que assuma, se for o caso, um novo mote. O mote geralmente é no idioma latim, hebraico ou grego (apesar de que não é descartado o uso de outros idiomas) e pode ser escolhido e adotado mediante séria e longa reflexão e compreensão do significado e a certeza da capacidade de assumi-lo e cumpri-lo na prática, até que o magista receba por vias astrais/espirituais seu verdadeiro nome espiritual. Com o uso do mote, a personalidade e o nome cotidianos do magista são abolidos e prevalece sua expressão e objetivo mágicos e espirituais dentro do templo e durante suas atividades mágicas, não permitindo a interferência da vida profana.

— Inspire, visualize a bola de luz indo para os genitais e toque essa área com o kuji-kiri. Expire e diga:

"Raphael, Sou filho(a) do Dragão e meu poder está além do solo maculado!"

— Inspire, visualize a luz no ombro direito, toque-o, expire e diga:

"Raphael, Sou filho(a) do Dragão e meu poder me guarda à minha direita!"

— Inspire, visualize a luz indo para o ombro esquerdo com o kuji-kiri, toque-o, expire e diga:

"Raphael, Sou filho(a) do Dragão e meu poder me guarda à minha esquerda!"

— Inspire, visualize a luz no centro do peito, toque-o, expire e diga:

"Raphael, Sou filho(a) do Dragão e meu poder logóico é Eu mesmo, para sempre!"

— Inspire, fique ereto, de pernas juntas, levante os braços em um ângulo de 90 graus com o tronco, e os antebraços com 90 graus em relação aos braços, ficando na posição do Djed[6], e diga suavemente:

"Ego Sum Aere Draconis!"

6. Da posição anterior volte-se para o Sul, inspire, visualize a bola de luz branca na sua fronte:

— Toque a fronte com o kuji-kiri, expire e diga:

"Mikhael, Sou filho(a) do Dragão e meu poder está além do céu estrelado!"

6. O pilar Djed é a representação do corpo e da coluna dorsal de Osíris, o deus ressurrecto da Luz e Sombras e representa a Consciência nascente, a estabilidade, a resistência, a constância, a força, a energia e a proteção do humano evoluído, bem como a ressurreição espiritual. Simboliza também os quatro pilares dos quatro quadrantes que "sustentam o Céu" e os quatro pilares do Conhecimento (Ciência, Religião, Filosofia e Arte). Os braços erguidos expressam o espírito iluminado (Ka), a compreensão superior e a vontade, e simbolizam as asas abertas do dragão ou da serpente alada. A posição do Djed pode favorecer um fluxo maior de energia do corpo em direção à cabeça (ou cérebro) e uma capacidade respiratória maior, infundindo força e alterando a consciência e a disposição volitiva do magista.

— Inspire, visualize a bola de luz indo para os genitais, toque essa área com o kuji-kiri, expire e diga:

"Mikhael, Sou filho(a) do Dragão e meu poder está além do solo maculado!"

— Inspire, visualize a luz no ombro direito, toque-o, expire e diga:

"Mikhael, Sou filho(a) do Dragão e meu poder me guarda à minha direita!"

— Inspire, visualize a luz indo para o ombro esquerdo com o kuji-kiri, toque-o, expire e diga:

"Mikhael, Sou filho(a) do Dragão e meu poder me guarda à minha esquerda!"

— Inspire, visualize a luz no centro do peito, toque-o, expire e diga:

"Mikhael, Sou filho(a) do Dragão e meu poder logóico é Eu mesmo, para sempre!"

— Inspire, repita a posição do Djed e diga rapidamente com ímpeto e com um sibilo na letra S:

"Ego Sum Ignis Draconis!"

7. Da posição anterior volte-se para o Oeste, inspire, visualize a bola de luz branca na sua fronte:

— Toque a fronte com o kuji-kiri, expire e diga:

"Gabriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder está além do céu estrelado!"

— Inspire, visualize a bola de luz indo para os genitais, toque esta área com o kuji-kiri, expire e diga:

"Gabriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder está além do solo maculado!"

— Inspire, visualize a luz no ombro direito, toque-o, expire e diga:

"Gabriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder me guarda à minha direita!"

— Inspire, visualize a luz indo para o ombro esquerdo com o kuji-kiri, toque-o, expire e diga:

"Gabriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder me guarda à minha esquerda!"

— Inspire, visualize a luz no centro do peito, toque-o, expire e diga:

"Gabriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder logóico é Eu mesmo, para sempre!"

— Inspire, repita a posição do Djed e diga sussurrando:

"Ego Sum Aqua Draconis!"

8. Da posição anterior volte-se para o Norte, inspire, visualize a bola de luz branca na sua fronte:

— Toque a fronte com o kuji-kiri, expire e diga:

"Auriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder está além do céu estrelado!"

— Inspire, visualize a bola de luz indo para os genitais, toque esta área com o kuji-kiri, expire e diga:

"Auriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder está além do solo maculado!"

— Inspire, visualize a luz no ombro direito, toque-o, expire e diga:

"Auriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder me guarda à minha direita!"

— Inspire, visualize a luz indo para o ombro esquerdo com o kuji-kiri, toque-o, expire e diga:

"Auriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder me guarda à minha esquerda!"

— Inspire, visualize a luz no centro do peito, toque-o, expire e diga:

"Auriel, Sou filho(a) do Dragão e meu poder logóico é Eu mesmo, para sempre!"

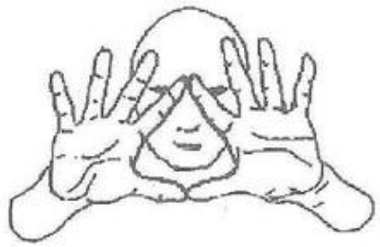
— Inspire, repita a posição do Djed e diga agressivamente, urrando:

"Ego Sum Terrae Draconis!"

9. Agora para o Leste, trace o Pentagrama de Banimento no ar. Aponte os dedos indicador e médio da mão direita (mantendo os outros dobrados com o polegar sobre eles), com o braço esticado para a coxa esquerda e trace para o alto (inspirando), acima da cabeça. Desça o braço (expirando) até a coxa direita. Em seguida, trace na diagonal (inspirando) até a altura do ombro esquerdo. Agora trace horizontalmente (contendo a respiração) para o lado direito, ficando os dedos apontados para fora do corpo. Desça o braço diagonalmente (expirando) até voltar ao ponto inicial, à coxa esquerda. Visualize o Pentagrama formando-se em raios de luz, enquanto faz o traçado. Agora, soque o centro do Pentagrama com a parte de trás do punho direito e pronuncie o nome Adonai com firmeza. Pode-se utilizar também a espada, o punhal ou o bastão para traçar o Pentagrama.

10. Volte-se para o Sul, repita o Pentagrama e faça o mesmo para os quadrantes Oeste e Norte. Agora você (visualizado na forma de um poderoso Dragão de Sabedoria) está no centro dos quatro Pentagramas luminosos.

11. Volte-se para o Leste, inspire, faça o kuji-kiri do controle:[7]



12. Repita a reverência cerimonial e arremesse os braços para a frente e para fora, vibrando:

"Barra! Edin Na Zu, Utuk Xul!"

7. Esse sinal representa o controle sobre os Elementos da Natureza (interior e exterior) e significa que a Arte será realizada em harmonia com a mesma e que as forças devem fluir equilibradamente, sem restrição e sem excessos.

Observações sobre os Arcanjos dos Elementos:

— *Raphael*: Arcanjo da cura física, mental e espiritual. Estimula o intelecto, a criatividade, o senso de beleza e as mais elevadas faculdades mentais; traz sucesso e instrução nas artes e ciências.

— *Mikhael*: Arcanjo que protege contra os perigos e desequilíbrios. É o purificador e o destruidor do mal, desfaz a discórdia onde ela existe; dá energia, coragem e força para eliminar as adversidades.

— *Gabriel*: Arcanjo que traz esperança, amor, paz e boas notícias. Guarda os lugares sagrados do mundo e as águas sagradas da vida; proporciona sonhos lúcidos e compreensão interior.

— *Auriel*: Arcanjo da Alquimia da terra e da visão dos reinos elementais da terra. Traz prosperidade, estabilidade e compreensão de todos os espíritos elementais da Natureza e a capacidade de harmonizar-se com eles, e proporciona visões sobre o futuro.

Apêndice

Precauções Contra o Vampirismo Psíquico

O magista, em seu caminho de evolução, não deve ser vítima da sociedade e da vida diária e, muito menos, das pessoas que cruzam seu caminho para o bem ou para ou mal. O magista deve preservar sua integridade física, psíquica, mental e espiritual e eliminar de sua vida tudo e todos que possam atrasar e impedir seu crescimento ou escravizá-lo. O vampirismo psíquico é um fato muito comum e normal (ou melhor diria, anormal) e está em toda parte, em toda classe social, em menor ou maior grau, e o magista deve saber lidar com tal fenômeno patológico e se colocar imune, já que precisa continuar sua vida elevada e sua Obra. Sendo assim, apresento abaixo algumas informações e recomendações importantes sobre a crua realidade do vampirismo psíquico ou energético.

1. Características gerais dos vampiros psíquicos

— Os vampiros passam-se por pessoas muito simpáticas e agradáveis, mas são ardilosos e maliciosos.

— São pegajosos e gostam muito de conversar grudando, pegando, tocando excessivamente na vítima.

— Intimidam a vítima veladamente provocando medo, insegurança, brigas e intrigas.

— Muitos gostam de conversas inúteis e de baixo nível e fazem chantagem emocional.

— São muito tagarelas e não procuram ouvir, causando desgaste em seu interlocutor.

— Interessam-se muito por assuntos sobre violência, crime e acidentes graves com morte.

— Gostam muito de comer carnes e de muita bebida alcoólica, mas nem sempre se embriagam.

— São freqüentemente de hábitos noturnos e se mostram muito simpáticos e bondosos.

— São aduladores, puxa-sacos e procuram monopolizar os relacionamentos e manipular as pessoas.

— Gostam muito de dar elogios e presentes sem razão aparente, iludem com palavras e falsa devoção.

— São extremamente vaidosos e inseguros emocionalmente e querem ser o centro das atenções.

— São fortemente materialistas e com tendências ao ateísmo e à blasfêmia irracional.

— Escusam-se e se isentam dos próprios atos e de suas responsabilidades.

— Os vampiros psíquicos procuram causar algum tipo de temor, irritação, nervosismo, ira, exaltação grosseira, para desestabilizar e enfraquecer a vítima e sugar-lhe a energia.

— São desprovidos de amor verdadeiro e sentimento de carinho, e na relação sexual são frios e não se emocionam, tendendo mais às perversões sexuais de maneira mecânica e opressora.

— Muitos são temerários disfarçados e tem uma clara ou camuflada tendência à depravação sexual (promiscuidade, pederastia, lesbianismo, pedofilia, sadomasoquismo, perversidade, etc.).

— Os vampiros psíquicos sugam a energia por meio do contato físico, visual e/ou mental.

— Os mais experientes e conscientes sugam a energia via astral enquanto a vítima dorme.

— A maioria dos vampiros psíquicos nem sabe que o é e vampiriza inconscientemente pessoas mais fracas para suprir alguma carência energética.

— Os vampiros conscientes sugam e exaurem deliberadamente a vitalidade alheia covardemente, invadindo a liberdade e o livre-arbítrio e minando a saúde mental e física das vítimas.

2. Sintomas do ataque psíquico (podendo manifestar alguns ou todos eles)

— Angústias;
— Ansiedade;
— Temor;
— Cansaço;
— Apatia;
— Depressão;
— Desânimo;
— Indolência;

— Sonolência;
— Sonambulismo;
— Olheiras;
— Bocejo compulsivo;
— Nervosismo;
— Irritabilidade;
— Dor de cabeça;
— Histeria;
— Insegurança;
— Autodesamor;
— Obsessão;
— Prisão de ventre constante;
— Falta de senso de humor;
— Esgotamento físico;
— Forte desejo de comer carnes;
— Deterioração mental;
— Falta de higiene pessoal;
— Tendência ao ateísmo;
— Sonhos com sangue, água suja e animais asquerosos.

3. Métodos de defesa e proteção

— Evitar contatos (visuais, físicos, mentais, etc.) com o suspeito ou com o próprio.

— Evitar a presença de suspeitos de vampirismo psíquico.

— Evitar discussões inúteis com suspeitos.

— Não ficar sozinho em qualquer lugar com um vampiro psíquico.

— Não aceitar convites, presentes, nem favores, elogios e adulações.

— Manter seus objetos pessoais, etc., longe do acesso de tais indivíduos.

— Evitar falar de si mesmo, seus interesses, idéias, objetivos, etc.

— Na inevitável presença de vampiros psíquicos, utilizar métodos de defesa, tais como: cruzar braços e pernas, cruzar os dedos sobre o plexo solar, visualizações de barreiras protetoras, pentagramas, círculos, etc., e se retirar da presença assim que possível.

— Manter a firmeza de caráter e o equilíbrio psicoemocional, a boa saúde física e a postura ereta.

— Manter-se calmo, sereno e sem temor, evitando conversas inúteis e de baixo nível e as exaltações grosseiras, etc.

— Fazer exercícios respiratórios (diariamente), banhos de ervas tais como boldo, hissopo, etc, rituais de banimento, defumações ambientais com assa-fétida, enxofre, arruda, alecrim, mirra, incenso-de-igreja e benjoim, etc., em caso de suspeitas.

— Se possível, carregar sempre consigo uma turmalina negra ou um sachê contendo enxofre, ou usar um anel de ouro.

Referências Bibliográficas

ABANO, Peter de e TURNER, Robert (translator, 1657). *Heptameron*. Benjamin Rowe (editor), 2000.

Abraão, O Judeu. *O Livro da Magia Sagrada de Abramelin, o Mago*. Anúbis Editores, 1997.

ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia*. Editora Abril, 1979.

AMBER, Reuben. *Cromoterapia — A Cura Através das Cores*. Editora Cultrix, 1995.

(Autor desconhecido). *Anatomiae Occultti* (Mapa). Editora Sol Nascente.

AZEVEDO, Murillo Nunes de. *Introdução ao Tantra*. Editora Pensamento, 1985.

Sociedade das Ciências Antigas. Astrologia (Apostila).

BARDON, Franz. *Initiation Into Hermetics*. Merkur Pub Co, 2001.

BARRETT, Francis. *Magus*. Editora Mercuryo, 1994.

BAYARD, Jean Pierre. *Os Talismãs*. Editora Pensamento.

Bel-Adar (Org.). *Manual Prático de Astrologia*. Editora Pensamento.

BESANT, Annie. *O Enigma da Vida*. Editora Pensamento.

BINI, Edson. *Magia para Iniciantes*. Hemus Editora.

BLANCHEFORT, Jean de. *Guia da Magia*. Editora Maltese, 1992.

BLAVATSKY, H. P. *A Doutrina Secreta* — 6 Vols. Editora Pensamento.

———. *Glossário Teosófico*. Editora Ground, 1995.

BONTEMPO, Márcio. *O Livro da Grande Lei*. Madras Editora.

BULFINCH, Thomas. *O Livro de Ouro da Mitologia — A Idade da Fábula*. Ediouro, 2000.

BUONFIGLIO, Mônica. *A Magia dos Anjos Cabalísticos*. Círculo do Livro, 1994.

CARR-GOMM, Philip. *Elementos da Tradição Druida*. Ediouro,1994.

CASTAÑEDA, Carlos. *A Erva do Diabo*. Record, 1974.

————. *Uma Estranha Realidade*. Record, 1974.

COTTE, Roger J. V. *Música e Simbolismo*. Editora Cultrix.

CROW, W. B. *Propriedades Ocultas das Ervas e Plantas*. Hemus Editora, 1982.

CROWLEY, Aleister. *Book Four*. Weiser Books, 1980.

————. *O Livro de Thoth*. Madras Editora e Anúbis Editores, 2000.

DANIKEN, Erich Von. *Os Olhos da Esfinge*. Círculo do Livro.

FALORIO, Linda. *The Shadow Tarot*. Aeon Books, 2004.

FORTUNE, Dion. *A Cabala Mística*. Editora Pensamento.

————. *Magia Aplicada*. Editora Pensamento.

FRANCHINI, A. S. e SEGANFREDO, Carmen. *As Melhores Histórias da Mitologia Nórdica*. Editora Artes e Ofícios, 2004.

FRIAS, Irvany Bedaque F. *Dicionário Esotérico*. Editora Lorenz, 1996.

GELDER, Dora Van. *O Mundo Real das Fadas*. Editora Pensamento.

GOOK, Roland. *Maravilhas do Mundo*. Círculo do Livro, 1976.

GOVINDA, Lama Anagarika. *Fundamentos do Misticismo Tibetano*. Editora Pensamento.

GRANT, Kenneth. *O Renascer da Magia*. Madras Editora, 1999.

HALL, Calvin S. e NORDBY, Vernon J. *Introdução à Psicologia Junguiana*. Editora Cultrix, 1993.

HAMEL, Peter Michael. *O Autoconhecimento Através da Música*. Editora Cultrix.

HAZRED, Abdul Al. O *Necronomicon*. Anúbis Editores, 1997

HITCHCOCK, Helyn. *A Magia dos Números ao seu Alcance*. Editora Pensamento.

HODSON, Geoffrey. *O Reino dos Deuses*. Editora Pensamento.

HOPE, Murry. *A Magia Atlante*. Editorial Estampa, 1994.

HOWARD, Michael. *A Magia das Runas*. Hemus Editora, 1984.

KING, Francis. *Magia*. Edições Del Prado, 1996.

LANCASTER, Brian. *Elementos do Judaísmo*. Ediouro, 1995.

LEADBEATER, C.W. *O Homem Visível e Invisível*. Editora Pensamento.

————. *O Plano Astral*. Editora Pensamento.

LEO, Alan. *Saturno, o Construtor de Universos*. Editora Pensamento.

LEVI, Eliphas. *Dogma e Ritual de Alta Magia*. Madras Editora, 1996.

LONGENECKER, Gesina L. *Drogas: Ações e Reações*. Market Books, 2002.

MATHERS, S. L. MacGregor. *The Goetia — The Lesser Key of Solomon the King*. Weiser Books, 1997.

MATHERS, S. L. MacGregor. *The Grimoire of Armadel*. Weiser Books, 2001.

MATTHEWS, Caitlín. *Elementos da Deusa*. Ediouro, 1994.

Nema. *A Magia Thelêmica de Maat*. Madras Editora, 1999.

OBATA, Regina. *A Linguagem das Cem Flores*. Círculo do Livro, 1986.

Papus. *ABC do Ocultismo*. Martins Fontes Editora/Sociedade das Ciências Antigas, 1991.

————. *Tratado Elementar de Magia Prática*. Editora Pensamento.

————. *O Ocultismo*. Madras Editora.

Paracelsus. *The Archidoxes of Magic*. Ibis Publishing, 2004.

————. *Archidoxis Magicae — Liber II*. Robert Turner (translator).

PARKER, Derek & Julia. *Como Prever o Destino* — 2 Vols. Círculo do Livro.

RAMACHARACA, Yogue. *Curso Adiantado de Filosofia Yogue*. Editora Pensamento.

————. *Hatha Yoga*. Editora Pensamento.

Reader's Digest, Seleções do. *Enciclopédia Seleções*. Reader's Digest Brasil, 2004.

REGARDIE, Israel. *Magia Hermética*. Madras Editora, 2003.

————. *O Poder da Magia*. Ibrasa.

————. *777 and Other Qabalistic Wrintings of Aleister Crowley*. Weiser Books, 1986.

ROLA, Stanislas Klossowski de. *Alquimia*. Edições Del Prado, 1996.

SAMDUP, Lama Kazi Dawa. *O Livro dos Mortos Tibetano (Bardo Thodol)*. Hemus Editora, 1996.

SANTOS, Prof. Arysio Nunes dos. *Tratado da Pedra Filosofal de Lambsprinck*. Ibrasa, 1996.

SCHLUMBERGER, Jean-Philippe. *I Ching — Princípios, Prática e Interpretação*. Círculo do Livro.

SCHURÉ, Édouard. *A Evolução Divina da Esfinge ao Cristo*. Ibrasa, 1982.

SHULTES, Richard Evans. *Hallucinogenic Plants — The Golden Guide*. Golden Press, 1976.

Simon. The *Necronomicon*. Avon Books, 1980.

SPENCE, Keith. *O Livro da Música*. Círculo do Livro.

SULLIVAN, Kevin. *A Magia dos Cristais*. Editora Objetiva.

TAME, David. *O Poder Oculto da Música*. Editora Cultrix.

Therion (Music CD booklet). *Secret of the Runes*. Nuclear Blast Gmbh, 2001.

Três Iniciados. *O Caibalion*. Editora Pensamento.

TURNER, Robert (translator, 1655). *Arbatel of Magic*. Benjamin Rowe (editor), 1999.

UYLDERT, Mellie. *A Magia dos Metais*. Editora Pensamento, 1990.

Valcapelli. *Cromoterapia — A Cor e Você*. Editora Roca, 1994.

VINCI, Leo. *Incenso*. Ediouro, 1987.

WANG, Robert. *O Tarô Cabalístico*. Editora Pensamento, 1993.

WEOR, Samael Aun. *As Três Montanhas*. Movimento Gnóstico, 1994.

————. *O Matrimônio Perfeito*. Movimento Gnóstico, 1991.

————. *Sim Há Inferno, Sim Há Diabo, Sim Há Carma*. Movimento Gnóstico, 1997.

WESTCOTT, *William Wynn. Coletânea Hermética*. Madras Editora, 2003.

WOLF, Roberto G. *Mitologia Greco-Romana*. Editora Paumape, 1995.

obras mitológicas e literárias com interpretação esotérica e mágica. Tem formação em Artes Visuais (desenho e pintura), Web Design e Segurança do Trabalho. Ele acredita estar alcançando, progressivamente, uma melhor compreensão de si mesmo e da humanidade, do microcosmo e de seu lugar no Universo, já que experimenta em si o que aprende em seus estudos. Com esta obra, Adriano pretende contribuir para a divulgação e a exploração prática do Ocultismo e da Magia, assim como para a divulgação de ideais construtivos e libertários para o crescimento da espiritualidade pessoal — conhecimentos que, no seu entender, poderão ajudar a despertar um pouco mais a consciência do ser humano. O autor também é artista ilustrador, com especialidade em arte do Oculto, arte visionária e surrealismo, tendo realizado algumas exposições (Loja Rosacruz — AMORC — SBC e Espaço Henfil de Artes Plásticas). Eventualmente, leciona música em cursos livres ou em aulas particulares.

Magia/Ocultismo

SISTEMAGIA

O CONHECIMENTO ESSENCIAL PARA A EDUCAÇÃO MÁGICA

Aqui se encontram diversas informações essenciais de correspondências e analogias. A obra tem por objetivo auxiliar o estudante magista em seu caminho oculto, sendo este um trabalho de consulta permanente para a sua educação mágica, prestando-se às práticas xamânicas, de magia cerimonial, celebrações, rituais, banimentos, criação e confecção de talismãs, meditações, visualizações, reflexões filosóficas, inspirações artística e poética.

Essas dicas servem também para ampliar a cultura ocultista de correspondências e analogias, ou seja, os conhecimentos inerentes ao estudo da Magia ou, até certo ponto, do Caminho Mágico.

Os elementos mais importantes de toda a obra são interpretados e descritos da maneira mais inteligível possível, para que se obtenha uma fácil compreensão e assimilação das idéias e dos conceitos normalmente complexos, contraditórios e subjetivos das Ciências Ocultas e da Magia.

Sistemagia – O Conhecimento Essencial para a Educação Mágica **é indispensável aos iniciantes e iniciados na Magia e no Ocultismo. Leia e confira seu sistema e organização, que são inovadores no Brasil!**

ISBN 85-370-0098-1